

**DIBUJANDO LA REALIDAD
APLICACIÓN DEL REPORTAJE COMO METODOLOGÍA
EN LA CONSTRUCCIÓN DE CÓMIC PERIODÍSTICO**

Henry Pablo Pérez Pulgarín

**Trabajo de investigación
presentado para obtener el
Título de Magíster en Periodismo**

**Línea de investigación
El reportaje como metodología**

**Asesor
Raúl Hernando Osorio Vargas
Doctor en Epistemología del Periodismo**

**Universidad de Antioquia
Facultad de Comunicaciones y Filología
Maestría en Periodismo**

Medellín, junio de 2022

Agradecimientos

Deseo agradecer a la Universidad Antioquia por la acogida con que recibió este trabajo de investigación, ofreciendo los espacios institucionales necesarios para su desarrollo.

Especial agradecimiento al Dr. Raúl Osorio Vargas por orientarme y enseñarme con toda su sabiduría y paciencia.

Gratitud a la escritora e ilustradora María Paulina Restrepo, por ofrecerme su tiempo y escucha durante la realización de este trabajo.

Gratitud a la investigadora, historietista y guionista Lina Flórez, por ofrecerme su tiempo y lectura de los avances durante la realización de este trabajo.

Miles de gracias a los y las historietistas, dibujantes e investigadores entrevistados para el desarrollo de esta búsqueda: Angélica Penagos, Francisca Cárcamo, Idalia Candelas, Laura Álvarez, Lina Flórez, Carlos Reyes, Dan Archer, Henry Díaz, Javier Forero, Jesús Cossío, João Carlos Pires, quienes me ofrecieron con cariño su conocimiento y experiencia. Ha sido un verdadero placer conocerlos a todos y todas.

A Luz Marina Pulgarín y a mi familia, por aguantar durante meses mis incertidumbres.

A Totoro y Coco, sin ellos no hubiera podido seguir.

Resumen

Periodismo visual, Novela Gráfica Periodística, cómic-periodismo, cómic periodístico, cómic-reportaje, son algunas de las categorías que se usan para nombrar una gran variedad de obras que conjugan el periodismo —como método de interpretación sucesivo de la realidad social—, y el lenguaje visual del cómic —como arte narrativo que crea un relato continuo a través de la yuxtaposición de imágenes estáticas—, para crear textos visuales que transmiten una propuesta informativa y una perspectiva interpretativa respecto a los acontecimientos noticiosos y personajes periodísticos que relatan.

El reportaje en cómic establece un género de dicción facticia documental, caracterizado por su veracidad intencional y, al tiempo, por su alta verificabilidad, con características novedosas para el periodismo; perfilar lo que sucede al interior de la producción del reportaje en cómic resulta necesario para entender los alcances narrativos, políticos y éticos de las obras gráficas periodísticas y lo que este género propone desde el dibujo narrativo de la realidad al campo periodístico en relación a conceptos pilares como: la noticiabilidad, el dato, el registro, el testimonio, la representación, el tiempo y lo facticio.

Esta investigación reflexiona y estudia las relaciones entre el periodismo y el lenguaje visual del cómic y su expresión particular en el reportaje, cuyo impulso estético y expresivo y su uso como método en la labor periodística renueva las discusiones alrededor de teorías del ejercicio informativo como el framing, la Noticia como marco (Tuchman, 1983), como forma de conocimiento (Park, 1940) y como método de interpretación sucesiva de la realidad (Gomis, 1991).

Palabras Clave: reportaje, lenguaje visual, cómic, periodismo, documental, viñeta, reportero, dibujante, dibujo, dicción facticia documental, framing.

Abstract

Visual journalism, Graphic Journalistic Novel, comic-journalism, journalistic comic, comic-reportage, are some of the categories used to name a great variety of works that combine journalism -as a method of successive interpretation of social reality-, and the visual language of comics -as a narrative art that creates a continuous story through the juxtaposition of static images-, to create visual texts that transmit an informative proposal and an interpretative perspective regarding the news events and journalistic characters they report.

The comic reportage establishes a genre of documentary factitious diction, characterized by its intentional veracity and, at the same time, by its high verifiability, with novel characteristics for journalism; outlining what happens inside the production of the comic reportage is necessary to understand the narrative, political and ethical scopes of the journalistic graphic works and what this genre proposes from the narrative drawing of reality to the journalistic field in relation to pillar concepts such as: noticiability, data, registration, testimony, representation, time and factuality.

This research reflects and studies the relationship between journalism and the visual language of comics and its particular expression in the reportage, whose aesthetic and expressive impulse and its use as a method in journalistic work renews the discussions around theories of the informative exercise such as framing, the News as a frame (Tuchman, 1983), as a form of knowledge (Park, 1940) and as a method of successive interpretation of reality (Gomis, 1991).

Keywords: reportage, visual language, comic, journalism, documentary, vignette, reporter, cartoonist, drawing, documentary factual diction, framing.

Tabla de contenido

Estudios de cómic desde la perspectiva periodística	9
Introducción	9
Conceptos de partida	15
<i>Comparatismo periodístico-literario</i>	15
El lenguaje visual	17
El texto visual	20
Un poco de historia: orígenes	21
La viñeta y el marco periodístico	27
La viñeta documental	27
La noticia puede ser dibujada	37
La viñeta y el marco periodístico	41
El reportaje en cómic	50
El tiempo enmarcado	60
El manejo del tiempo	60
La secuencia narrativa	70
La mirada del dibujante	78
La voz visual	78
El dibujo narrativo	83
El personaje periodístico	91

El montaje de la subjetividad.....	95
La ética en el reportaje en cómic.....	102
Conclusiones.....	109
Referencias.....	114
Apéndice A. Efemérides de autoras y autores entrevistados	119

Estudios de cómic desde la perspectiva periodística

Introducción

Adentrarse en el terreno de los cómics resulta una tarea compleja. Esto se debe, en parte, a un principio fundamental que rige tanto al *lenguaje visual* como al medio de los cómics: todo es posible. La puesta en página en los cómics parece no tener límites formales, autores y autoras tienen allí licencia para articular las más imaginativas invenciones, así como de hilar datos en relatos gráficos¹ de *dicción facticia documental*² que recrean hechos históricos. La complejidad para abordar un medio tan rico en posibilidades expresivas se acentúa, además, gracias a la profusión de estudios que, desde las ciencias humanas, han abordado al noveno arte y desde las que se sugieren infinidad de posibles caminos de investigación, así como las diferentes expresiones y múltiples modalidades de uso que este medio ha tenido a lo largo del siglo XX y lo que va del XXI.

En la actualidad los cómics gozan de una sólida presencia en la cultura de masas. Son ingrediente esencial para la producción de adaptaciones al cine, fuente importante de la que nace una gran cuota de las series ofertadas en los servicios de *streaming*; en la internet, en múltiples redes sociales y plataformas especializadas, se distribuyen contenidos en cómic. El mundo

¹ Un relato gráfico es una narración que se construye mediante imágenes y (casi siempre) texto en la que se desarrolla la historia de un personaje o grupo de personajes a quienes les acontece algo de interés para el escritor-dibujante y sus lectores.

² En *La palabra facticia. Literatura, periodismo y comunicación*, Chillón (2015) propone una tipología de las dicciones consistente en dos taxonomías que ordenan los enunciados de acuerdo con su estatuto gnoseológico, en una escala que va de la mayor referencialidad a la mayor fabulación posible: 1. Dicción facticia o ficción tácita y 2. Dicción ficticia o ficción manifiesta. Dentro de la primera ubica la *Dicción facticia documental* y explica que: «Dicción facticia documental, caracterizada por su veracidad intencional y, al tiempo, por su relativamente alta verificabilidad. Es propia de actos de habla como la afirmación, la constatación, la exposición y la explicación; de géneros periodísticos y mediáticos como la noticia, la información, la crónica, el reportaje y el documental; y, así mismo, tanto de los procedimientos historiográficos convencionales como de los llamados métodos cualitativos: historia oral, historias de vida, docugrafías, etc.» (p. 71).

editorial no deja de pensar a artistas y obras que aprovechan el lenguaje visual del cómic para proponer relatos que pasan tanto por la ficción como por la no ficción. El periodismo no resulta ajeno a este escenario y ha integrado al lenguaje visual y a los cómics como parte del abanico de métodos posibles para desarrollar su tarea de informar.

La relación entre el periodismo y el lenguaje visual de los cómics es amplia y profunda, más de lo que parece a simple vista, y su unión en lo que se conoce como reportaje en cómic, cómic periodístico o cómic-periodismo y su uso como método en la labor periodística renuevan las discusiones alrededor de conceptos pilares del periodismo como: la noticiabilidad, el dato, el registro, el testimonio, la representación, el tiempo y lo facticio.

El uso de los recursos visuales narrativos del dibujo y el lenguaje visual del cómic, en combinación con el texto periodístico, en el que predominan la transcripción de diálogos, la reconstrucción de acciones y lugares plantea un medio de características novedosas para el periodismo, que atrae a autores y lectores a una forma de comunicación que puede permitir una mayor contextualización del acontecimiento retratado a través del lenguaje visual. El impulso estético y expresivo que propone el cómic-periodismo para profundizar en la noticia y desarrollar el acontecimiento abre preguntas en torno a teorías centrales del ejercicio informativo como el *framing*, teoría nacida en el campo de la sociología que permite abordar el estudio de los efectos de los medios de comunicación sobre los públicos y los individuos, traducida al español como teoría del encuadre o *la Noticia como marco* (Tuchman, 1983), también de la teoría del periodismo como *forma de conocimiento* (Park, 1940) y como *método de interpretación sucesiva de la realidad* (Gomis, 1991).

Para emprender un estudio sobre el reportaje en cómic hay que abandonar cualquier actitud solemne, pues los recursos del lenguaje visual del cómic son extraordinarios y su calidad

dinámica permite lograr todos los planos y enfoques necesarios para reconstruir y representar la acción; a su vez, como sucede con el periodismo tradicional, no existe en realidad un marco rígido de reglas para el desarrollo de relatos periodísticos expresado en viñetas, lo que da espacio a una gran variedad de prácticas para su realización. Dada la gran flexibilidad del lenguaje visual del cómic, se hace necesario entablar conversaciones desde los estudios sobre periodismo para tratar de perfilar lo que sucede al interior de la producción del reportaje en cómic y lo que este género puede proponer desde el dibujo de la realidad al campo periodístico.

La unión del periodismo como *método de interpretación sucesiva de la realidad* (Gomis, 1991) con lenguajes de narración como la literatura, el cine o la radio, no resulta nuevo en el campo de la práctica y la teoría periodística; es gracias a estos intercambios que se han encontrado nuevas técnicas y alcanzado el refinamiento de métodos para tratar de aprehender la realidad, el estudio de estas relaciones ha expandido las fronteras del campo del periodismo. Los estudios sobre cómic son una actividad intelectual cuyo objetivo es analizar las relaciones de este lenguaje visual con la realidad, con las demás artes, con los lectores y la sociedad en general; así, resulta importante estudiar las relaciones del reportaje en cómic con el pasado y su uso informativo en el presente, su validez como medio de recuperación y elaboración del relato periodístico, así como su método para abordar el acontecimiento. Como lo señala Chillón (2015) en *La palabra facticia. Literatura, periodismo y comunicación*, se ha hecho evidente que en el siglo XXI se multiplican las mezclas e intercambios entre distintos medios, lenguajes y géneros, para indagar y relatar la realidad.

Esta «hambre de realidad» constituye uno de los rasgos más destacados de la modernidad tardía, fuente de la que surgen, ante todo, las muy diversas modalidades de mimesis verbal y audiovisual que oscilan entre el afán de documentación rigurosa y una suerte de

invención disciplinada y responsable, puesta al servicio de la comprensión de «los hechos» (p. 40).

Dentro de este marco de referencia, o más precisamente gracias a esta «hambre de realidad» que caracteriza a las audiencias que operan en las lógicas de la comunicación en red, el periodismo se ha permitido explorar, integrar y generar nuevas formas de enunciación de la realidad y nuevas formas de periodismo como el de datos, el *transmedia*, el visual, el de comprobación de datos (*fact checking*), el periodismo de soluciones, la alfabetización noticiosa, el periodismo preventivo y el cómic-periodismo, entre muchos otros. Dentro de estas expresiones, sea que defiendan valores tradicionales o se exalten nuevas dicciones del periodismo, se puede afirmar que el oficio del periodista ha cambiado, y se hace necesario profundizar en estudios que exploren las relaciones entre el periodismo y la literatura, el periodismo y la tecnología, el periodismo y las artes.

El uso del lenguaje visual del cómic por parte del periodismo, tema central de esta investigación, ha supuesto en las dos primeras décadas del siglo XXI un rompimiento con el imaginario social de medio infantil que se hermanaba al cómic; y la adquisición de un medio gráfico, plástico si se quiere, válido para el análisis de la sociedad, de reflexión política y de reportaje para el periodismo. Gracias a su virtual infinidad de recursos visuales y posibilidades de representación, el lenguaje visual de los cómics le ofrece al periodismo una forma para reconstruir y analizar los acontecimientos noticiosos, que destaca por la contextualización a partir del uso de imágenes dibujadas, aunque estas sean creadas por el periodista-dibujante, sin perder su función primordial de informar.

Hoy en día se constata, no obstante, que las relaciones promiscuas entre literatura y periodismo a las que acabo de aludir no se dan solo entre esos ámbitos, sino también

entre otros afectados por la misma o semejante tendencia. Pienso en la literatura documental y en la prosa factográfica de John Berger, Miguel Barnet, Bruno Bettelheim, Javier Cercas o Peter Weiss. O bien en las narrativas cinematográfica y televisiva, que con tanta frecuencia coquetean con la mezcolanza de géneros y estilemas en modalidades híbridas como el docudrama, el infoentretenimiento, los espectáculos de realidad o las ficciones «basadas en hechos reales». O en algunas de las nuevas y no tan nuevas corrientes del cómic y de la novela gráfica, cuyos autores —Joe Sacco, Carlos Giménez, Marjane Satrapi, Alison Bechdel, Chester Brown— pretenden reportar hechos o documentar realidades. O también, en fin, en la creciente presencia de la «narrativa *transmedia*», proclive a difuminar las hasta hace poco rígidas barreras entre los distintos soportes y medios (Chillón, 2015, p. 40).

Los estudios del cómic, desde la perspectiva periodística, son hasta la fecha dispersos y ocasionales, lejanos geográfica y temporalmente y, como lo planteó Chillón (1994) en *Periodismo y literatura: una propuesta para la fundación del comparatismo periodístico-literario*, se sigue mirando de soslayo al periodismo, más si este se expresa en viñetas.

Esta orfandad teórica puede ser atribuida, a mi juicio, a dos razones: por un lado, historiadores y críticos literarios no han creído necesario ocuparse del periodismo, ni mucho menos de los lazos que este mantiene con la literatura; por otro, los estudiosos del periodismo y de la comunicación, quizá a causa de la adolescencia de las disciplinas que cultivan, han menospreciado o simplemente soslayado la cuestión —en el mejor de los casos, se han referido a ella de pasada, como quien alude a un tema menor—. Y, sin embargo, el olvido de unos y otros contrasta con el interés que estos estudios comparados merecen y con la importancia que, a mi juicio, cabe atribuirles (Chillón, 1994, p. 26).

Teniendo siempre presente esta necesaria invitación de Albert Chillón y partiendo desde mi experiencia-vivencia como periodista dibujante, me propongo en estas páginas explorar las relaciones entre el periodismo y el lenguaje visual del cómic y su expresión particular en el reportaje, para ofrecer una mirada que desde un estudio comparado acerque teóricamente ambas disciplinas y permita generar una conversación con los estudiosos del periodismo y la comunicación que exponga el potencial del periodismo en cómic como género documental para el tratamiento del acontecimiento noticioso.

Para evidenciar las relaciones e intercambios entre estos dos campos, este análisis hermenéutico se sustentará sobre cuatro pilares teóricos: el primero es la disciplina del *comparatismo periodístico-literario* (CPL), fundada por Albert Chillon, que estudia los intercambios entre el periodismo y las artes. El segundo es el concepto de *texto visual*, propuesto por la teórica y crítica de la cultura, Mieke Bal, quien explica que todas las imágenes poseen y producen significado y promueven actividades analíticas. El tercer pilar que integrará este acercamiento teórico es la noción de *lenguaje visual*, propuesta por Niel Cohn, quien ofrece la premisa de que las imágenes secuenciales asociadas al cómic crean una modalidad de lenguaje visual.

Finalmente, el cuarto pilar que complementará este proceso de investigación consiste en la realización de una entrevista estructurada con 20 preguntas dirigida a un grupo de autores y autoras de obras de cómic periodístico con el objetivo de conocer la perspectiva e impresiones que tienen sobre este género. Sus respuestas aparecerán a lo largo del desarrollo de este texto para contrastar, matizar y complementar las relaciones de intercambio que se dan entre los campos del periodismo y el lenguaje visual del cómic. Las entrevistas fueron realizadas entre febrero y mayo de 2022, el grupo de creativos entrevistados está compuesto por once autores y

autoras, diez de cinco países latinoamericanos y un autor del Reino Unido que ha desarrollado parte de su trabajo en Colombia (ver apéndice A).

Conceptos de partida

Comparatismo periodístico-literario

El objeto de estudio del *comparatismo periodístico-literario* (CPL), propuesto por Chillón (1994), «viene delimitado por el conjunto de relaciones y conexiones, tanto diacrónicas como sincrónicas, entre la cultura periodística y la cultura literaria» (p. 26). Objeto que en este caso particular se entenderá como las relaciones entre la cultura periodísticas y la cultura del cómic. Desde esta perspectiva:

Se trata pues, de un comparatismo de carácter interlingüístico, en la medida en que investiga los contactos entre dos tipos de actividad cultural basados en el lenguaje verbal. Tomando como referencias ordenadoras los criterios que la literatura comparada suele utilizar a la hora de acotar externa e internamente su propio objeto de estudio, el CPL acoge en su seno las siguientes parcelas de estudio: estudio histórico (comparatismo historiográfico y de relaciones), estudio de los temas y motivos (comparatismo temático), estudio de las modalidades de estilo y composición (comparatismo morfológico) y estudio de los géneros y los formatos (comparatismo genológico) (Chillón, 1994, p. 26).

Estudio histórico (comparatismo historiográfico y de relaciones).

Esta modalidad del CPL busca establecer los nexos históricos que existen entre el periodismo y el cómic. Tendiendo puentes entre la historia del cómic y la historia del periodismo

y la comunicación, «conexiones de tipo diacrónico —entre épocas, periodos y generaciones— y de tipo sincrónico —Entre movimientos, escuelas, corrientes o tendencias coetáneas. [...] De manera que sea posible ordenar con la necesaria perspectiva diacrónica todas las otras facetas del CPL» (Chillón, 1994, p. 27). Para el uso y aplicación del CPL historiográfico se advierte que:

No obstante, al talante historicista de esta rama del CPL no debe ser de cariz positivista —a manera de mero catálogo erudito de fechas, obras y autores—, sino dialéctico, es preciso que interprete históricamente su objeto de estudio relacionándolo con las demás esferas de la vida social y cultural (Chillón, 1994, p. 27).

Estudio de los temas y motivos (comparatismo temático). El CPL temático se establece teóricamente sobre la asociación interdisciplinaria de dos perspectivas: la literatura comparada y los estudios de tematización; estudios que permiten generar rutas de acercamiento y análisis sobre el cómic-periodismo. Ruta que, a su vez, tomará en cuenta las aportaciones de los estudios sobre cómic en áreas como la educación, la medicina, la historia y el documental y las cruzará con teorías de la historia de la comunicación social y el periodismo.

La temología puede contribuir a explicar cómo se da la conversión de un hecho o acontecimiento en un relato gráfico periodístico, permitiendo perfilar en virtud de qué criterios, ideas o creencias, los periodistas, historietistas y dibujantes, construyen los temas que ofrecen a los públicos a través del lenguaje visual del cómic.

Estudio de las modalidades de estilo y composición (comparatismo morfológico). En el CPL morfológico se unen la lingüística, la semiótica, la retórica, la estética y la teoría literaria para analizar y describir la constitución morfológica de los textos verbales y visuales que constituyen

el cómic periodístico. En esta modalidad entran a conversar particularmente los estudios literarios, los periodísticos y sobre cómic, para explorar y perfilar las convenciones, rutinas y estrategias de composición y estilo a los que responden los relatos producidos por el cómic-periodista. «El CPL morfológico proporciona, en definitiva, un enfoque insustituible, encaminado a la comprensión de los mecanismos formales con los que son construidos los textos periodísticos literarios» (Chillón, 1994, p. 27).

Estudio de los géneros y los formatos (comparatismo genológico). Por último, el CPL genológico orienta el estudio sistemático de las conexiones que emergen entre los géneros literarios, los periodísticos y los del cómic, enfatizando en las influencias, intercambios y relaciones recíprocas desde una mirada a la vez diacrónica y sincrónica. «Dado que la problemática de los géneros atraviesa transversalmente todas las disciplinas lingüísticas y literarias contemporáneas, parece acertado plantear su estudio desde perspectivas diferentes» (Chillón, 1994, p. 30).

Estas cuatro modalidades de estudio comparativo, propuestas y desarrolladas por Albert Chillón, abren la posibilidad de conjugar disciplinas, conceptos, métodos y teorías para abordar y explorar el campo de relaciones que se abren en el cómic-periodismo.

El lenguaje visual

Junto al *comparatismo periodístico-literario*, las nociones sobre el *lenguaje visual de los cómics* postuladas por Niel Cohn, psicólogo cognitivo, teórico y creador de cómics estadounidense, resultan importantes para poder abordar un análisis en profundidad de algunos de los aspectos formales de la producción de un cómic-reportaje. Niel Cohn parte de la premisa de que las imágenes secuenciales asociadas al cómic crean una modalidad de lenguaje visual.

La especie humana puede transmitir sus pensamientos solo de tres maneras: 1) creando sonidos con la boca, 2) moviendo el cuerpo, en especial las manos y el rostro, y 3) dibujando. No hay más que eso. Cuando cualquiera de estas modalidades se organiza secuencialmente de modo que algunas secuencias son consideradas correctas y otras incorrectas, entonces el resultado es un lenguaje. De aquí que una secuencia de sonidos (palabras) se convierta en un lenguaje hablado y que una secuencia de movimientos se convierta en un lenguaje de señas (distinto de los meros gestos). O que una secuencia de imágenes se convierta en un lenguaje visual (Cohn, 2013, p. 59).

La noción de *lenguaje visual* se extiende por fuera del campo del cómic o la historieta, por ejemplo, cuando las imágenes secuenciales aparecen usadas en manuales de instrucciones, en libros ilustrados y otros contextos diversos que no se etiquetan como «cómic»; pero el *lenguaje visual* es usado y enmarcado aquí por su estrecha relación con el cómic. Sin embargo, Neil Cohn advierte que los cómics no entran en el ámbito normal de la investigación lingüística o psicológica porque el *lenguaje* es un comportamiento humano, mientras que el *cómic* es un *objeto social* creado mediante la unión de dos comportamientos humanos: la escritura y el dibujo.

El cómic se convierte entonces en el lugar predominante de la cultura donde se utiliza el lenguaje visual, a menudo equiparado con la escritura (una importación aprendida de la modalidad verbal a la visual-gráfica). Es decir, en contra de la metáfora utilizada por sus autores: el cómic no es un lenguaje. [...] Más bien, los cómics se escriben en lenguajes

visuales del mismo modo que las novelas o las revistas se escriben en inglés (Cohn, 2013, p. 2)³.

Así, de manera general, para el cómic y en particular para el cómic-periodismo, se puede afirmar que estos relatos se escriben tanto con imágenes (*lenguaje visual*) como con textos (*lenguaje escrito*). Esta combinación se da gracias a la capacidad biológica del ser humano para comunicarse usando múltiples modalidades y recalca Neil Cohn que: «Los cómics son un contexto sociocultural en el que aparece este lenguaje visual (a menudo con la escritura). Solo para enfatizar esto de nuevo: los cómics no son un lenguaje, sino que están escritos en un lenguaje visual de imágenes secuenciales» (Cohn, 2013, p. 2)⁴.

Gracias a esta separación clave, se abre la posibilidad de explorar en profundidad algunos de los aspectos formales de la producción de un cómic-reportaje que, de otra forma, quedarían excluidos por otros abordajes teóricos como, por ejemplo: la mirada del dibujante y su ejercicio de interpretación y composición visual en el desarrollo de un relato periodístico.

Al reconocer el «lenguaje visual» como un sistema divorciado de su contexto sociocultural predominante, un «cómic» puede utilizar cualquier combinación de escritura e imágenes: imágenes individuales, imágenes secuenciales, algo de escritura, sin

³ Traducción del autor: «Comics then become the predominant place in culture where this visual language is used, often paired along with writing (a learned importation of the verbal modality into the visual-graphic). That is, contrary to the metaphor used by their authors: Comics are not a language. [...] Rather, comics are written in visual languages in the same way that novels or magazines are written in English» (Cohn, 2013, p. 2).

⁴ Traducción del autor: «“Comics” are a sociocultural context in which this visual language appears (often with writing). Just to emphasize this again: Comics are not a language, but they are written in a visual language of sequential images» (Cohn, 2013, p. 2).

escritura, dominada por la escritura, etc. De hecho, todas las permutaciones de estas combinaciones aparecen en objetos que llamamos «cómico» (Cohn, 2013, p. 2)⁵.

El texto visual

Finalmente, para cerrar con los puntos y conceptos de partida y para facilitar este ejercicio de *comparatismo periodístico-literario*, se propone abordar y analizar el *lenguaje visual* del cómic periodístico como *texto visual*, concepto propuesto por la teórica y crítica de la cultura, Mieke Bal, en su libro *Conceptos viajeros en las humanidades*, donde explica que:

Hay muchas razones para referirse a las imágenes o películas como «textos». Esta referencia implica varias premisas, incluida la idea de que las imágenes poseen, o producen, significado y promueven, actividades tan analíticas como leer. En resumen, podemos decir que la ventaja de hablar de «textos visuales», es que nos sirve para recordar al analista que las líneas, los motivos, los colores y las superficies —al igual que las palabras— contribuyen a producir significado; por tanto, la forma y el significado no pueden separarse. Ni los textos ni las imágenes producen su significado de forma inmediata. En tanto en cuanto no son transparentes, las imágenes, al igual que los textos, requieren la labor de la lectura (pp. 34-35).

Contar historias con imágenes «fijas» entraña un gran reto conceptual y creativo, aquí entramos en el campo de las narrativas. Los relatos que se ponen en palabras, imágenes, sonidos, películas, o en combinaciones de estos, se constituyen en narrativas que tienen por objetivo capturar las cosas que suceden en el tiempo y en un lugar. En el libro *Tiempos trastornados*,

⁵ Traducción del autor: «By recognizing “visual language” as a system divorced from its predominant sociocultural context, a “comic” can use any combination of writing and images: single images, sequential images, some writing, no writing, dominated by writing, etc. In fact, all permutations of these combinations appear in objects we call “comics” » (Cohn, 2013, p. 2).

Mieke Bal (2016) responde la pregunta sobre ¿Por qué se mueven y nos mueven las imágenes? La respuesta es corta y contundente: «La percepción está ligada a la memoria. Una imagen de la percepción que no esté empapada de las imágenes de la memoria es imposible» (p. 237). Así, para Bal la percepción en general y la percepción de una imagen particular, como lo puede ser la viñeta en el cómic, implica tanto la materialidad del objeto como la del cuerpo humano, concluye de esta manera que la percepción es una práctica material. «No es material por el soporte que solemos asociar a las imágenes, sino porque la acción corporal de movilizar la imagen es material; por tanto, las imágenes “fijas” también se mueven» (p. 237).

La yuxtaposición de imágenes fijas que caracteriza al lenguaje visual del cómic, propone al lector una secuencia visual que estimula su memoria y le invita desde su contexto, y a través de la lectura, a ser partícipe de la construcción de significado; el movimiento propuesto por el dibujante en el salto entre viñetas yuxtapuestas es también un movimiento de la memoria, las imágenes “fijas” en el cómic se mueven por la participación del lector.

Entender la imagen en el cómic periodístico como *texto visual* resulta necesario para profundizar en la comprensión del tipo de mirada y reporterismo particular que desarrolla el periodista-dibujante, en el que los sentidos, la sensibilidad y la memoria juegan un papel significativo para componer los dibujos y secuencia de viñetas que remitirán a la realidad que se captura en el lenguaje visual de los cómics periodísticos.

Un poco de historia: orígenes

El uso del dibujo como método para registrar acontecimientos reales no es nuevo, sus raíces, como forma de representar y documentar los hechos, pueden rastrearse a través de la historia de la humanidad. Por ejemplo, el arte rupestre hallado en el Parque Nacional Natural Serranía de Chiribiquete, en la región Amazónica colombiana, contiene una serie de murales

compuestos por dibujos que, según la datación de Carbono C14, van desde el 17000 a.C. hasta después de la conquista española, murales declarados Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO que constituyen un importante material para el estudio y entendimiento de los procesos culturales de los Karijona, los habitantes históricos de Chiribiquete.

El dibujo tampoco resulta ajeno para el campo del periodismo, el artista escocés William Simpson (1823-1899), recordado como *The Prince of Pictorial Correspondents*, fue un precursor del periodismo de guerra al dibujar escenas de las batallas de la guerra de Crimea (1853-1856) para el *Illustrated London News*, revista ilustrada inglesa que usó el dibujo para recrear escenas bélicas y dotar de mayor fuerza narrativa a las crónicas escritas en las que presentaba a sus lectores los escenarios, los protagonistas y las acciones de las batallas y con ello vender más ejemplares. Aun en el caso colombiano puede rastrearse el uso aplicado del dibujo en el desarrollo de narrativas visuales documentales que registran, conservan y divulgan expresiones sociales y culturales, por ejemplo: la primera Comisión Corográfica entre 1850 y 1859 a cargo del ingeniero militar italiano Agustín Codazzi (1793-1859), ordenada por el Gobierno de la República de la Nueva Granada para realizar un mapa corográfico y una carta general de cada provincia. El *Papel Periódico Ilustrado* publicado entre 1881 y 1888 en Colombia, destacó por el tratamiento gráfico y estético de contenidos periodísticos que capturaban e ilustraban escenas cotidianas que transitaban entre la vida social y la política del país a finales del siglo XIX.

El término *cómic* es un anglicismo entendido en español como sinónimo de historieta, tira cómica, tebeo, monos o incluso novela gráfica. El historietista, ensayista y teórico de cómics estadounidense Scott McCloud, en su trabajo *Understanding comics: the invisible art*, definió el cómic como: «Ilustraciones y otro tipo de imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector» (McCloud, 1993,

p. 9). De manera general, se trata de una forma de expresión narrativa y artística, a la vez que medio de comunicación, que consiste en una serie de imágenes enmarcadas en paneles (viñetas), que pueden o no tener texto que, leídas en secuencia, permite al lector recomponer un relato.

Hillary Chute explica en *Graphic women: life narrative and contemporary comics* que:

El medio del cómic no consiste necesariamente en «dibujar bien» — es solo un accidente cuando se hace un buen dibujo, explicó Spiegelman a un curador del MoMA—, sino más bien en lo que Spiegelman llama *escritura de imágenes* y Satrapi llama *dibujo narrativo*: cómo una persona construye una narración que avanza en el tiempo a través de palabras e imágenes (Chute, 2010, p. 6)⁶.

En 1992 la novela gráfica *Maus: a survivor's tale*, escrita y dibujada por el historietista neoyorquino Art Spiegelman (2011), fue el primer cómic en ganar el premio Pulitzer. *Maus*, a grandes rasgos, es una entrevista gráfica realizada por Art Spiegelman a su padre Vladek Spiegelman, en la que narra cómo sus padres, judíos polacos, sobrevivieron al holocausto en un campo de concentración. En este relato de no ficción se reconstruye parte del holocausto usando el lenguaje visual del cómic, presentando a los judíos como ratones y a los nazis como gatos. Uno de los impactos destacables de *Maus* es que contribuyó a la aparición de un nuevo género dentro del cómic llamado el *cómic de no ficción*.

Cómic documental, comic journalism, graphic journalism, reportage en bande dessinée, récit graphique, giornalismo a fumetti o giornalismo illustrato, periodismo visual, novela de no ficción, cómic-reportaje, cómic-periodismo, cómic periodístico, son algunos de los términos que

⁶ Traducción del autor: «The medium of comics is not necessarily about “good drawing” —It’s just an accident when it makes a nice drawing, Spiegelman explained to a curator at MoMA— but rather about what Spiegelman calls *picture-writing* and Satrapi calls *narrative drawing*: how one person constructs a narrative that moves forward in time through both words and images» (Chute, 2010, p. 6).

se usan hoy para etiquetar una gran diversidad de obras que desarrollan, desde el lenguaje visual del cómic y utilizando prácticas y métodos tomados del campo periodístico, relatos reales que transitan entre la narración autobiográfica y el tratamiento de acontecimientos históricos y noticiosos.

El cómic periodístico es un subgénero en el que destacan autores y autoras que unen en sus perfiles la investigación y el dibujo. Entre los nombres que sobresalen en una larga lista de exponentes a nivel mundial, se encuentra el periodista maltés Joe Sacco, quien, en sus cómics *Palestina: en la franja de Gaza* (2002), *Gorazde: zona protegida* (2001) y *Notas al pie de Gaza* (2010), dibuja parte de la historia de los conflictos desarrollados en la franja de Gaza y Europa central. Sarah Glidden (Boston, 1980) es una historietista judía norteamericana que se aproxima desde sus relatos gráficos a la realidad israelí-Palestina y su herencia judía, en obras como *Una judía americana en Israel* (2010); y quien, además, ha abordado preocupaciones latentes sobre la naturaleza del periodismo en *Oscuridades programadas* (2016). Por último, Emmanuel Guibert (París, 1964), dibujante y guionista de cómics francés, publicó en 2003 la obra *El Fotógrafo*, cómic realizado en colaboración con el fotógrafo Didier Lefèvre, en donde narra visualmente el trabajo de un grupo de Médicos sin Fronteras en Afganistán.

Vale la pena destacar que, si bien Colombia está lejos de ser considerado un país con una gran tradición en la producción de cómic, no ha sido ajeno a la aparición de obras y autores que mezclan técnicas de investigación documental y periodística con el lenguaje visual de los cómics para producir relatos gráficos que abordan desde una perspectiva local temas como la memoria, el conflicto armado, la historiografía y el periodismo.

Son varios los ejemplos a citar que dan cuenta de esta mezcla de métodos y narrativas en el contexto nacional: *Historia gráfica de la lucha por la tierra en la Costa Atlántica* (Chalarka,

1985) es un cómic con cuatro historias desarrolladas por Orlando Fals Borda y la Fundación del Sinú mediante la investigación Acción Participativa e ilustradas por Uliyanov Chalarka, en el que se presenta la historia de la tenencia de la tierra, del despojo y de la organización de movimientos campesinos en esta zona del país a lo largo del siglo XX. Este ejercicio *sui géneris* de narrativa visual realizado en 1972 constituye un interesante caso de análisis sobre cómo la narrativa visual permite abordar, desde una construcción colectiva y comunitaria, complejas realidades históricas y sociales; y es, a la vez, un referente necesario para entender la naturaleza particular del cómic colombiano.

Otro caso que resulta interesante para indagar se encuentra en la Comisión de la Verdad, entidad del Estado colombiano que busca el esclarecimiento de los patrones y causas explicativas del conflicto armado interno que satisfaga el derecho de las víctimas y de la sociedad a la verdad, promoviendo el reconocimiento de lo sucedido, la convivencia en los territorios y contribuya a sentar las bases para la no repetición, mediante un proceso de participación amplio y plural para la construcción de una paz estable y duradera. En este proceso de participación amplio y plural la comunicación pública ha cobrado gran importancia para dar a conocer los resultados sobre los patrones, las causas y los actores del conflicto; y allí la Comisión de la Verdad destaca por el uso de gran variedad de formatos y narrativas para contar, no solo los hallazgos investigativos; sino, además, para promover relatos que inviten a la reflexión por parte de los ciudadanos colombianos.

Dentro de este esfuerzo de narración colectiva del conflicto, el lenguaje visual del cómic ha encontrado un espacio y desde allí se han elaborado cuatro novelas gráficas: *¿Dónde están?* (2020), cuyo propósito es dar a conocer el delito de la desaparición forzada en el marco del conflicto armado interno colombiano. *Transparentes* (2020), un relato sobre la verdad de las

víctimas y los sobrevivientes de la problemática del exilio. *La fuerza de la tierra* (2020), basada en testimonios del Encuentro por la Verdad, que reconoció las afectaciones y el impacto del conflicto armado en la población campesina. *Sin descanso hasta encontrarlos* (2020), una novela gráfica sobre familiares que buscan personas desaparecidas.

Voragine.co, fundación sin ánimo de lucro y medio periodístico bajo la dirección del comunicador social y periodista José Guarnizo, se funda y comienza a publicar en 2020 durante la pandemia y ofrece en su espacio digital una sección de periodismo en cómic a cargo de la ilustradora Angélica Penagos (Angie Pik), que cubre gráficamente una amplia variedad de temas de interés.

Los ejemplos en el siglo XXI del uso del dibujo, el lenguaje visual y el cómic, como técnica y métodos posibles para la documentación de hechos, son vastos. Su inventario resultaría en un proyecto de indagación muy interesante que acercaría el campo periodístico a la historia del arte, pero esa relación no se busca resolver aquí. Espero que valgan los ejemplos citados para cimentar la idea de que el dibujo con intención *facticia documental* no resulta ajeno a la narrativa documental y menos a la periodística.

En el mejor periodismo siempre hay construcción, siempre hay empalabramiento, siempre hay una apuesta en discurso, y por tanto que, si bien es cierto que el periodismo busca ser veri-dicente, también lo es que el periodismo debe manejar la imaginación y sí estar tras eso que podríamos llamar una invención disciplinada y honrada para dar cuenta de lo que sucede, ya que lo que sucede no es en buena medida comprobable. Cuando miramos un hecho partimos de lo que el hecho tiene de comprobable, partimos de los que tiene de indiciario y con todo esto tenemos que manejar conjeturas para suplir los huecos

que los hechos nos dejan, es decir, el mejor reportero es también un imaginador (Chillón, 2015, video).

La imaginación a la que alude Albert Chillón es una imaginación informada que parte de la investigación, en este caso periodística, para dar cuenta del acontecimiento. El dibujo narrativo que habita en el lenguaje visual del cómic reportaje busca ser veri-dicente y utiliza la viñeta como espacio para construir un discurso visual que remite a la realidad y da cuenta de esta. El reportero dibujante es un imaginador disciplinado que indaga y relata desde los hechos comprobables.

La viñeta y el marco periodístico

La viñeta documental

El lenguaje visual del cómic como medio para la exploración y desarrollo de relatos de lo real, de la llamada narrativa gráfica de *no ficción*, ha ganado espacio dentro de la academia y el circuito editorial colombiano. Este creciente interés se ha originado gracias, en parte, a la creciente aparición por fuera de nuestras fronteras de una serie de creativos e intelectuales que han encontrado en el lenguaje visual del cómic un campo fértil para la producción de narrativas *ficticias* que se distancian de los imaginarios infantiles y juveniles que dieron espacio de producción al *noveno arte*⁷ a lo largo del Siglo XX.

⁷ «El cómic sería denominado “noveno arte” por el crítico e historiador de cine Claude Beylie*, también se clasificaría de esta forma en *La Chronique du 9e Art* (una sección que acabaría integrando una cincuentena de artículos al respecto, realizada por el historietista Morris y el delegado del Club de la Bande Dessinée Pierre Vankeer desde 1964 a 1967)** y más adelante, el escritor Francis Lacassin daría al medio un reconocimiento similar***. De este modo, se crearía el caldo de cultivo para popularizar el concepto como sinónimo de cómic, hasta el punto de llegar a instaurarse con normalidad dentro del ámbito académico. En lo concerniente a la asimilación oficial del medio por parte de las Bellas Artes, destacarían aquellos artículos y tesis que analizan en profundidad estas publicaciones desde la perspectiva artística****, así como prestigiosas editoriales de libros de arte que habrían afianzado el medio publicando estudios de la historieta desde ámbitos muy especializados (histórico, sociológico, artes visuales, literatura, pintura, entre otros)» ***** (Ballester, 2018, p. 38).

A la par de esta mirada hacia afuera, a este rompimiento ontológico, autores y autoras nacionales vienen proponiendo una mirada hacia el adentro, pues han encontrado en el *objeto social* cómic la posibilidad de abordar desde el lenguaje visual problemáticas propias de la idiosincrasia e historia colombiana y presentarlas a través de un medio que propone nuevas fórmulas narrativas que permiten la interpretación, la recreación, la visualización y representación de hechos reales a través del dibujo narrativo.

Preguntarse sobre las razones del interés que suscita el lenguaje visual de los cómics en el campo de las comunicaciones y el periodismo invita a una lectura comprensiva para identificar los puntos de encuentro transdisciplinares en un medio de investigación-creación que destaca por su enfoque particular del proceso de investigación mismo, por su forma plástica para capturar el tiempo y su modo personal de registrar y representar el testimonio.

En esencia este trabajo busca realizar un análisis de las relaciones existentes entre el periodismo y el lenguaje visual del cómic que permita ampliar las formas de interpretación de un género que trenza en sí mismo los propósitos informativos del reportero, la búsqueda de una propuesta estética del entretenimiento y la orientación e interpretación de la realidad desde una mirada subjetiva y editorialista. Para iniciar esta indagación sobre la forma particular de presentar la información a través del reportaje en cómic y poder perfilar a las cualidades documentales que posee la viñeta, iniciaré retomando las palabras del comunicador y periodista

*Beylie, C. (1964). La bande dessinée est-elle un art? Artículo de marzo, de una serie de cinco entre enero y septiembre. *Supplément littéraire de La Vie médicale*. Lettres et Médecins.

** Esteba Zurbrügg, M. & Morris (2012). Morris: austeridad y parodia. Palma de Mallorca: Dolmen.

***Lacassin, F. (1971). Pour un neuvième art, la bande dessinée. Slatkine.

**** Dean, M. (2001). The ninth art: Traversing the cultural space of the american comic book. Art History. University of Wisconsin.

***** Ory, P. & Martin, L. (2012). L'art de la bande dessinée. Citadelles & Mazenod.

español Javier Melero, quien en su ensayo *Footnotes in Gaza, el cómic-reportaje como género periodístico*, explica que:

La reciente explosión del cómic de no ficción se ha visto acompañada del nacimiento de un subgénero que se caracteriza por la narración de contenidos de actualidad. Esta fórmula creativa importa códigos del periodismo para informar sobre hechos reales y con voluntad de veracidad en un relato secuencial (Melero, 2012, p. 541).

Es justamente este encuentro entre metodologías de investigación periodística y la narración secuencial que propone el lenguaje visual del cómic lo que se presenta como novedoso en esta forma de tratar y presentar el acontecimiento noticioso. Al interior del espacio creativo del reportaje en cómic, dibujo y periodismo trascienden su capacidad para presentar información, textual y visual, para proponer narrativas que, desde la interpretación, el registro y el dibujo, recrean y visualizan el mundo histórico de los actores sociales y de los temas que se dibujan dentro de la viñeta periodística. Justamente para el historietista y humorista gráfico peruano Jesús Cossío, autor del cómic documental *Rupay. Historias gráficas sobre la violencia política 1980-1984* (2008), la riqueza del medio se encuentra en «el potencial de recrear un “presente” que no fue registrado en detalle, pero que el cómic lo puede representar a través del dibujo» (Cossío, comunicación personal, 19 de marzo del 2022).

Pero aclaremos esta idea. Antes de que el relato gráfico y la obra periodística tomen forma nos encontramos con el dibujante y el periodista, perfiles que en un proyecto de cómic-periodismo pueden configurarse en un equipo de mínimo dos personas o aparecer integrados en una sola. Este epicentro creativo tiene en la observación de la realidad las raíces compartidas de su trabajo; el periodista y el dibujante, o el periodista-dibujante, «se recoge y concentra [...] sus energías en un esfuerzo por entrar en contacto y quizá en comunión con la realidad» (Gomis,

1991, p.13). Esta *comuni3n* sobre la que llama la atenci3n Lorenzo Gomis es de car3cter social y plantea la relaci3n indisoluble de cualquier ejercicio period3stico con la observaci3n, en tanto m3todo para la obtenci3n de informaci3n, materia prima de la operaci3n del reportero sobre la realidad.

De esa b3squeda surgen las variadas expresiones, formas y formatos de lo period3stico, que sirven para satisfacer las diferentes necesidades informativas de las audiencias. De all3 nace *la noticia* que comunica los hechos, *la cr3nica* que presenta y yuxtapone las temporalidades de los hechos y *el reportaje* que interpreta y representa a los actores, los acontecimientos y el mundo hist3rico de los hechos. Aunque en el campo de las comunicaciones se habla de *la noticia* y *la informaci3n* como espacios diferenciados, ambas cumplen la misma funci3n, son variantes y extensiones mutuas, la noticia es informaci3n y la informaci3n es noticia.

Periodistas y audiencias necesitan estar informados para saber qu3 pasa y conocer el significado de los acontecimientos, «el lector quiere ver, sentir, entender las cosas como si hubiera estado en el lugar del suceso, comprender la articulaci3n de una serie de hechos y las circunstancias en que se han producido» (Gomis, 1991, p. 45). «Esta funci3n la cumple lo mismo el reportaje literario que el fotogr3fico o el cinematogr3fico» (Gomis, 1991, p. 46). Aunque en el texto original de *Teor3a del periodismo* Lorenzo Gomis no incluy3 al c3mic-reportaje, resulta claro que este g3nero de igual manera, y desde su lenguaje visual en tanto expresi3n del reportaje, busca indagar, preguntar, recrear y representar la realidad de tal forma que el lector-espectador las pueda sentir. En palabras de Ang3lica Penagos (Angie Pik), ilustradora bogotana parte del equipo period3stico de voragine.co

El c3mic le da el poder del tiempo al lector. Le da una imagen m3s cercana a la realidad de la que habr3a logrado con su sola imaginaci3n. [...] una sola viñeta te puede llevar a

más de una línea narrativa, te puede contar más de una historia; también, te lleva fácilmente a la intimidad de otros seres humanos por medio del poder de los símbolos y los recursos narrativos gráficos (Penagos, comunicación personal, 17 de marzo del 2022).

El dibujante reportero busca transmitir aquello que los ojos pueden ver y los sentidos percibir, a través del dibujo narrativo ofrece al lector y a las audiencias la información necesaria para crear la sensación de estar viendo en tiempo real el desarrollo de los hechos, el texto visual procura involucrar al lector en la progresión del relato para llegue a sus propias conclusiones. Precisamente desde el campo del noveno arte, Will Eisner, historietista estadounidense y teórico del cómic (quien en 1978 popularizó en Estados Unidos el concepto *novela gráfica*), insistió en el hecho práctico de que *el artista secuencial* «ve» por el lector, y que la composición de la viñeta en el relato en cómic, así como la comprensión de esta por parte del lector, requieren de una experiencia común, de un encuentro con lo real.

El éxito o fracaso de este método de comunicación depende de la facilidad con la que el lector reconozca el significado y el impacto emocional de la imagen. En este caso, tanto la habilidad para presentar imágenes y la universalidad de la forma elegida son decisivas (Eisner, 2007, p. 15).

El cómic en general, y el cómic-periodismo en particular, se sirven de dos instrumentos de comunicación que se han separado para su estudio: la imagen y la palabra escrita. En el campo del periodismo también se ha perpetuado esta división, lo que ha llevado a que en ambos medios exista un menosprecio relativo por la imagen y se eleve a la escritura, al escritor y lo escrito, como forma ideal para registrar la realidad. A este respecto Hillary Chute, académica literaria, teórica en cómic y narrativa gráfica estadounidense, subraya el hecho de que el cómic documental y el subgénero del reportaje periodístico no están exentos de críticas y despiertan

incomodidad entre lectores y académicos, quienes perciben «la noción de dibujo (y sus abstracciones) como posiblemente “verdadero” o “no ficticio”, en contraposición a la escritura, un sistema de comunicación que se considera más transparentemente, verdadero o preciso» (Chute, 2016, p.2).⁸

Cuando el lector-espectador se enfrenta a la lectura de un cómic queda a la vista que su característica más llamativa es la forma secuencial en la que se presenta el relato por medio de imágenes dibujadas. Independiente del género, la temática, o la categoría ficcional o no ficcional a la que pertenezca, la imagen en el cómic se yuxtapone, la imagen en el cómic se secuencia para contar.

La solidaridad icónica no es otra cosa que la condición necesaria para que, en una primera aproximación, un mensaje visual pueda ser visto como historieta. Como objeto físico, una historieta puede describirse efectivamente como una colección de íconos separados y solidarios (Groensteen, 2021, p. 32).

Thierry Groensteen, investigador y teórico de cómics francés, define como solidarias a aquellas imágenes que participan de una sucesión (secuencia) y que cumplen con dos características, la primera: estar separadas; la segunda: estar plástica y semánticamente determinadas por la coexistencia con las imágenes que la preceden y las que le siguen. Sin embargo, el mismo Groensteen advierte que la *solidaridad icónica*, como denominador común del cómic, puede no bastar para obtener una historieta, en la misma medida que no basta con alinear palabras para crear una obra literaria, pero reitera el hecho de que «es imposible concebir

⁸ Traducción del autor: «The notion of drawing (and its attendant abstractions) as possibly “true” or “non fictional”, as opposed to writing, a system of communication seen to be more transparently true or accurate» (Chute, 2016, p. 2).

una historieta que no confirme la ley general de la solidaridad icónica» (Groensteen, 2021, p. 31).

La plasticidad del lenguaje visual del cómic, que permite transmitir mensajes de todo orden, ficcionales y facticios, demuestra que estamos frente a un lenguaje rico en posibilidades expresivas. Es en parte por esa exuberancia en el dibujo y aparente limitación en el uso del texto escrito que surge la confusión, la mirada de sospecha, el señalamiento de medio inadecuado para tratar lo real; a pesar de su crecimiento en el terreno de lo factual, aún existe esa mácula para el cómic. Lo que no resulta necesariamente evidente a primera vista es que:

Cada viñeta tiene una función directamente narrativa; incluso en ausencia de diálogos y de didascalias⁹ o texto narrativo, la viñeta cuenta un momento de acción que constituye parte integrante de la historieta, y prescindir de ella supone perjudicar en buena medida la comprensión (Barbieri, 1998, p.21).

De allí la evidente preocupación del dibujante reportero por poner dentro de la viñeta todos los elementos visuales, icónicos y simbólicos, precisos para dar cuenta del hecho; la investigación periodística se complementa con una aguda investigación visual en la que se levantan, no solo las características que perfilan al personaje, sino también los objetos, herramientas, vestuario, muebles, entre otros, que pueblan los espacios en los que se desarrolla su cotidianidad. Estos elementos son registrados y puestos en la composición en conversación con el testimonio, para enraizar la voz del personaje periodístico en un espacio determinado, para crear la ilusión de que transcurre el tiempo, la imagen en el cómic es narrativa y tiene por objeto

⁹ También denominadas, según variantes, *cartuchos*, *apoyaturas*, *textos complementarios* o *textos en off* (N. de T.) (Barbieri, 1998, p. 21).

mostrar la dinámica de la acción, su espacio y su profundidad emotiva: «La viñeta del cómic es el relato» (Barbieri, 1998, p. 22).

Para explorar de lleno las características *documentales* de la viñeta, me atrevo a presentar como definición inicial y abierta de *documental* las palabras del laureado documentalista brasileiro Eduardo Countinho, quien fue reiterativo en reconocer «el documental como el instante de la conversación, del encuentro con el otro» (Avellar, 2003, p. 245). Desde esta perspectiva de encuentro y conversación con el otro, el cómic-periodismo y el cómic de no ficción o documental, se establecen como un medio para contar hechos reales inspirados en la vida diaria o extraordinaria, de un personaje periodístico con quien conversa el reportero. En este espacio creativo, investigadores, dibujantes y guionistas exploran temáticas como la guerra, el trauma, la historia, o la cotidianidad. En *Disaster drawn, visual witness, comics, and documentary form* (2016), Hillary Chute estudia la relación del cómic con el testimonio y lo documental y presenta el potencial que posee el lenguaje visual para expandir las modalidades para capturar, presentar y representar historias traumáticas.

Hay dos razones centrales por las que la forma actual de los cómics de no ficción se desarrolló con tanta fuerza a partir de la posguerra. La primera tiene que ver con el testimonio visual, la forma en que los cómics pueden ofrecer una intimidad absorbente con su narrativa mientras defamiliarizan las imágenes recibidas de la historia (Chute, 2016, pp. 141-142).¹⁰

¹⁰ Traducción del autor: «There are two central reasons today's form of non fiction comics developed so forcefully out of postwar period. The first has to do with visual witnessing, the way that comics can offer an absorptive intimacy with their narrative while defamiliarizing received images of history» (Chute, 2016, pp. 141-142).

Dar cuenta de un hecho, presentar una experiencia, transmitir una emoción, ser reflexivos o críticos frente a los hechos e incluso presentar una búsqueda poética desde la imagen sobre los acontecimientos, son algunas de las posibilidades que ofrece el lenguaje visual cuando se expresa a través del *objeto social* que, según Neil Cohn, son los cómics. Para la periodista, investigadora y guionista Lina Flórez, coautora del cómic periodístico *Tres horizontes* (2021):

No narramos la vida de la misma manera que la vivimos, incluso cuando le contamos la historia a alguien reordenamos situaciones o incluimos datos para dar contexto, eso mismo pasa a la hora de narrar un cómic, es necesario reorganizar la narración y los acontecimientos que tendrán lugar en la historia de manera que sean comprensibles para un lector (Flórez, comunicación personal, 16 de febrero del 2022).

Desde estas posibilidades expresivas el reportaje en cómic busca y pretende estructurar historias que hablen del mundo que compartimos y en el lenguaje visual encuentran la posibilidad de hacerlo con nuevas modalidades para el tratamiento visual, creativo, claro y envolvente de la realidad. Este afán acerca a la viñeta a la definición que ofrece el teórico en cine y documentalista, Bill Nichols, para el cine documental:

El documental habla acerca de situaciones y sucesos que involucran a gente real (actores sociales) que se presentan a sí mismos ante nosotros en historias que transmiten una propuesta plausible acerca de, o una perspectiva respecto a, las vidas, situaciones y sucesos retratados. El punto de vista particular del cineasta moldea de tal manera la historia, que vemos de manera directa el mundo histórico, más que una alegoría ficcional (Nichols, 2013, p. 35).

Tomando las palabras de Bill Nichols para formular una definición tentativa y abierta para las posibilidades documentales de la viñeta, sostengo que el cómic-reportaje indaga y habla acerca de situaciones y sucesos que involucran a gente real, aunque en este género el actor social no se presenta a sí mismo, el periodista-dibujante, usando el lenguaje visual, retrata y presenta el testimonio de los actores sociales, en historias que transmiten una propuesta verosímil acerca de, o una perspectiva respecto a, las vidas, situaciones y sucesos retratados. El punto de vista particular del periodista-dibujante moldea de tal manera la narrativa gráfica que, más que una alegoría ficcional, vemos una representación del mundo histórico.

El dibujo, como cualquier otra técnica de reproducción de imágenes, se ve obligado a hacer una selección de las características del objeto que quiere representar. No todas las características son igualmente eficaces para dar la idea del objeto, sea porque son perceptivamente, irrelevantes, sea porque son imposibles de reproducir con el dibujo (por ejemplo, olores y sonidos característicos del objeto), pero muchas de estas características pueden ser utilizadas más o menos con la misma eficacia. Dibujar es, pues, elegir entre las características útiles, aquellas a privilegiar para representar el objeto (Barbieri, 1998, p. 25).

El periodismo narra la realidad al detallar las acciones de unos personajes ubicados en un lugar y tiempo determinados, como sucede con el dibujo esquemático que predomina en el cómic, los periodistas seleccionan las características más eficaces para representar a los personajes; sin abstraerse del contexto, condición necesaria en un buen relato periodístico, el periodista toma decisiones para elegir los detalles que perfilan mejor el tiempo, las tensiones y las atmósferas que dan cuenta de los hechos que desarrollan; así, el periodismo reconstruye el acontecimiento para relatarlo y transmitirlo. La viñeta tiene una función narrativa, y usada en el

género de no ficción, se presenta como un cuadro aislado enmarcado en cuyo interior se privilegian los contenidos icónicos, plásticos y verbales que darán sentido informativo y simbólico a la acción que se comunica, el hecho real que se representa. En la viñeta el periodismo encuentra una forma gráfica para continuar con su compromiso con la información, y un espacio para reconstruir y narrar la realidad por medio de una poética visual de lo real.

La noticia puede ser dibujada

En una afirmación que busca abarcar la gran variedad de formas de expresión periodística que existen, se puede aseverar que el periodismo busca narrar con fidelidad la realidad a través de la exhibición de un mosaico de voces que presentan y representan una variedad de actores, testigos y perspectivas, conectadas todas a un acontecimiento noticioso de interés público, esta acción tiene como objetivo contribuir a la comprensión y entendimiento de este. En el centro de este ejercicio se encuentran *las noticias*, definidas por Robert E. Park, periodista y sociólogo norteamericano, «como forma de conocimiento, que contribuye desde su registro de los acontecimientos no solo a la historia y a la sociología, sino también al folclore y a la literatura; aportan algo no solo a las ciencias sociales, sino también a las humanidades» (Park, 1940, p. 681).¹¹

Desde la perspectiva que ofrece Robert E. Park se puede intuir que la noticia no es natural, el contenido que llamamos noticioso no se manifiesta de manera espontánea, sino que surge de la mirada y los sentidos del periodista que señala la importancia de un acontecimiento, influido por los medios, a partir de la observación de la realidad, sea social, política, económica o

¹¹ Traducción del autor: «Thus it seems that news, as a form of knowledge, contributes from its record of events not only to history and to sociology but to folklore and literature; it contributes something not merely to the social sciences but to the humanities» (Park, 1940, p. 681).

cultural. La noticia como *forma particular de conocimiento* es elaborada y escrita por el periodista a partir de una serie de criterios como la novedad, la improbabilidad, el interés, la proximidad en espacio y tiempo, y el atractivo o empatía que pueda generar en una audiencia determinada, a partir de estos filtros ajusta el relato de los hechos a los signos reconocibles en nuestra cultura, y en ese sentido la noticia es un producto cultural.

Las noticias son, básicamente, objetos culturales que combinan un repertorio más o menos variado de fórmulas convencionales accesibles a un público dado. Los hechos adoptan unos u otros estereotipos para hacer comprensivos los acontecimientos. Los periodistas [...] asimilan el nuevo acontecimiento —aparentemente novedoso, único y sin precedentes— a maneras familiares de entender el mundo. Y estos moldes culturales remiten a los contenidos ideológicos del contexto sociocultural (Luengo, 2008, p. 329).

Al redactar la noticia el periodista dirige la imaginación del lector por las diferentes perspectivas que recoge de las fuentes sobre el acontecimiento noticioso que reconstruye y representa en el formato noticia. Robert E. Park señala que: «La función de la noticia es guiar a las personas y la sociedad en el mundo real» (Park, 1940, p. 669),¹² y le otorga como uno de sus objetivos que: «Es algo que hace hablar a la gente» (p. 679),¹³ [...] «con carácter de documento público» (p. 679),¹⁴ «y que habla de manera característica de hechos que provocan cambios bruscos y decisivos» (p. 681).¹⁵

¹² Traducción del autor: «The function of news is to orient man and society in an actual world». (Park, 1940, p. 669).

¹³ «Something that will make people talk» (Park, 1940, p. 679).

¹⁴ «Such publication tends to give news something of the character of a public document» (Park, 1940, p. 679).

¹⁵ «News is characteristically, if not always, limited to events that bring about sudden and decisive changes» (Park, 1940, p. 681).

En este orden como sucede con el documental, la noticia se constituye en un espacio y medio para la conversación social, un momento para el encuentro con sucesos cercanos o lejanos y con el otro; su adecuada, honesta y disciplinada elaboración permite, no solo la reconstrucción del hecho, sino también su entendimiento y la toma de decisiones por parte de las audiencias. Sobre la elaboración de la noticia, el sociólogo francés Pierre Bourdieu, señaló en su libro de ensayos *Sobre la televisión* (1996) que:

Los periodistas, influidos tanto por las predisposiciones inherentes a su profesión, a su visión del mundo, a su formación y a sus aptitudes como por la lógica de su profesión, seleccionan dentro de esa realidad particular [...] un aspecto absolutamente particular, en función de las categorías de percepción que les son propias (Bourdieu, 1996, p. 24).

Este *habitus* del periodista que señala Bourdieu, engrana bien con la teoría de *marcos* que para la noticia desarrolló la socióloga estadounidense Gaye Tuchman, en la que se deja patente que los directores de medios, los editores, los jefes de sección y reporteros, desarrollan su oficio en la búsqueda permanente de marcos que les permitan incluir en el periódico su relato noticioso, y pone especial énfasis en los procesos que operan en esta búsqueda.

En todos estos casos, dos procesos se realizan de manera simultánea: un suceso es transformado en acontecimientos, y un acontecimiento es transformado en relato informativo. El marco de las noticias organiza la realidad cotidiana y el marco de las noticias es parte importante de la realidad cotidiana, pues, como vimos, el carácter público de la noticia es una característica esencial de la noticia (Tuchman, 1983, p. 207).

Al usar el lenguaje visual del cómic para hacer periodismo, el reportero usa el dibujo para presentar al lector un mosaico de imágenes en orden secuencial que exponen una variedad de

actores, testimonios y perspectivas que ha recogido de sus fuentes sobre el acontecimiento noticioso que reconstruye y representa en el medio visual del cómic. Si bien el historietista e ilustrador bogotano Henry Díaz no se define a sí mismo como periodista, al preguntarle por el origen de la inspiración para sus trabajos en cómic documental, apunta que: «Pensar en los sucesos actuales del país y del mundo, que me logran atravesar de alguna manera, se han convertido en él insumo vital de mis historias» (Díaz, comunicación personal, 3 de abril del 2022). El marco de las noticias es la materia con la que trabaja el periodista-dibujante para desarrollar el reportaje visual; su tarea pasa por transformar el acontecimiento en relato gráfico noticioso y enmarcar en la viñeta las imágenes que dan cuenta del paso del tiempo, el movimiento que implica la presencia de pensamientos, ideas, acciones y lugares.

No es que la imagen sea en sí menos real que la realidad (la hoja de papel y la tinta, y las formas así compuestas son absolutamente reales), sino que la imagen es un signo de la realidad, es una realidad que remite a otra realidad (Barbieri, 1998. p. 24).

Cuando investiga y representa hechos reales, el periodista que utiliza el lenguaje visual del cómic se enfrenta a los mismos desafíos del reportero tradicional. Encontrar a los personajes del acontecimiento noticioso, dar con las fuentes pertinentes que pueden ofrecer perspectivas sobre el mismo y aprehender los detalles de las acciones humanas que permitirán reconstruir los hechos con fidelidad a través de dibujos, para dar a los lectores un retrato y recuento de «hechos que provocan cambios bruscos y decisivos» (Park, 1940, p. 669) en su realidad.

La viñeta y el marco periodístico

El periodismo, como modalidad de discurso, tiene su centro puesto en la interrogación permanente por la realidad. El periodismo responsable somete a verificación constante los relatos y representaciones que produce sobre la realidad, el afán por la fidelidad y la precisión que caracterizan al campo periodístico lo mantienen abierto y dispuesto a la búsqueda y encuentro de técnicas y métodos en otras disciplinas que puedan ayudar a refinar su tarea informativa, por ello tiene la pulsión de ir más allá de la noticia, pues como lo expresó Lorenzo Gomis: «No todas las repercusiones que una noticia tienen en la sociedad quedan registradas en los medios, pero sí suficientes para apreciar la influencia de las noticias en la sociedad» (Gomis, 1993, p. 199).

Esta influencia, que es a la vez la huella que deja la noticia, invita tanto a reporteros como a las audiencias, a buscar formas para indagar, aprehender y reconstruir lo no registrado de la realidad, lo que queda por fuera del marco noticioso. Es gracias a esta preocupación compartida por expandir y profundizar los relatos sobre la realidad que aparecen los trabajos investigativos y los géneros interpretativos (entrevista, reportaje, documental, editorial, entre otros) que buscan construir, profundizar y divulgar relatos periodísticos que dotan de actualidad a lo ya dicho o presentado por los medios noticiosos. En este orden, dentro del periodismo expresado en el lenguaje visual del cómic opera igualmente la pulsión por indagar en las repercusiones que una noticia puede tener en la sociedad y ofrecer un marco para su comprensión; en *Documentary comics, graphic truth-telling in a skeptical age* (2016), la profesora de Estudios Contextuales y Teóricos del *London College of Communication*, Nina Mickwitz, señala el vaso comunicante entre las diferentes categorizaciones o apellidos que se dan a los cómics que abordan los relatos de lo real, de la no ficción (*cómic documental, comic*

journalism, reportage en bande dessinée, periodismo visual cómic-reportaje, cómic-periodismo, entre muchos otros).

Términos como *periodismo, reportaje y autobiografía* crean, en efecto, una distinción [...], ya que, implícitamente, se clasifican como pertenecientes a categorías distintas. Sin embargo, parece significativo que, más allá de ser historietas, compartan la ambición de mediar en los acontecimientos reales y en el mundo real (Mickwitz, 2016, p. 2)¹⁶.

El concepto del *marco*, que se estudia con diferentes énfasis en la teoría del periodismo y la del cómic, permite entrever paralelos que acercan la construcción del relato periodístico a la construcción del relato gráfico que propone el lenguaje visual del cómic. Empecemos con el periodismo y con una noción extraída de *La producción de la noticia, estudio sobre la construcción de la realidad*, obra de la socióloga estadounidense Gaye Tuchman, en la que aplica los conceptos de constructivismo social y encuadramiento para un estudio cualitativo de la producción informativa de medios de comunicación en la ciudad de Nueva York.

La noticia es una ventana al mundo. A través de su marco, los norteamericanos aprenden sobre sí mismos y sobre otros, sobre sus instituciones, líderes y estilos de vida, y sobre los de otras naciones y sus gentes [...] Pero, como todo marco que delinea un mundo, el marco de la noticia puede considerarse problemático. La visión a través de una ventana depende de si la ventana es grande o pequeña, si tiene muchos o pocos cristales, si el vidrio es opaco o claro, si la ventana da cara a una calle o a un patio. La escena que se despliega depende también de donde está uno, lejos o cerca, alargando el cuello hacia un

¹⁶ Traducción del autor: «Terms such as *journalism, reportage* and *autobiography* in effect create a distinction [...], as by implication they become classified as belonging to separate categories. Yet it seems significant that, beyond being comics, they share the ambition to mediate actual events and the real world» (Mickwitz, 2016, p. 2).

costado o mirando recto hacia adelante, con los ojos paralelos a la pared en la que está colocada la ventana (Tuchman, 1983, p. 13).

La premisa con la que Tuchman inicia el desarrollo de su estudio, la de la noticia como ventana al mundo en referencia al *marco*, abre otro punto de contacto entre el periodismo y el noveno arte. «Los marcos de los cómics, como sugiere Valerie Rohy, pueden entenderse como vitrinas que centran nuestra atención en el sujeto, y el objeto, de la investigación» (Chute, 2016, p. 193).¹⁷ La viñeta, como *unidad de referencia* (Groensteen, 2021, p. 38) del cómic, se impone como una ventana que permite dirigir la mirada del lector hacia el mundo propuesto por el autor o los autores; en la sumatoria de viñetas, de marcos, asistimos al desarrollo de acciones, situaciones y personajes que nos permiten un entendimiento del relato, de una realidad. Ese efecto de marco opera también en la noticia y en el periodismo.

La noticia como construcción social de la realidad [...] tiende a decirnos qué queremos saber, qué necesitamos saber, y qué deberíamos saber (p. 13). [...] La noticia es, inevitablemente, un producto de los informadores que actúan dentro de procesos institucionales y de conformidad con prácticas institucionales (Tuchman, 1983, p.p. 9-16).

La elasticidad de la viñeta, que puede cambiar su forma y contornos según la necesidad del relato, problematiza y ofrece la posibilidad de crear variaciones en el punto de vista, crear puntos de tensión y acentos en el contenido icónico, plástico y verbal que habita dentro del marco. Si bien este acercamiento teórico puede parecer endeble, debo recordar que, como sucede con la noticia en tanto género:

¹⁷ Traducción del autor: Comics frames, as Valerie Rohy suggests, can be understood as vitrines that focus our attention on the subject, and object, of research. (Chute, 2016, p. 193).

La rica complejidad del sistema semiótico del cómic, que constituye, no lo olvidemos, un medio escrito-icónico basado en la narración mediante secuencia de imágenes fijas consecutivas, pueden integrar en su seno textos literarios. Y esta narración está gobernada, por ello, por códigos diversos de lenguajes o paralenguajes diferentes, verbales e icónicos (Gasca & Gubern, 2011, p. 10).

Los marcos noticiosos son usados de manera rutinaria tanto por los medios de comunicación como por el reportero para procesar grandes cantidades información de manera rápida y eficaz, y además organizan la información de tal forma que pueda ser asimilada de manera confiable por las audiencias. Cabe aquí enfatizar que los marcos en el periodismo y en el cómic no son iguales, pero sí resultan complementarios y comparten objetivos narrativos similares, en palabras de Johannes C. P. Schmid tomadas de su trabajo *Frames and framing in documentary comics* (2021):

Dado que las narrativas gráficas documentales no son medios de comunicación, funcionan de forma diferente: en lugar de establecer marcos para los acontecimientos recientes, reaccionan y contrarrestan de forma rutinaria los marcos mediáticos ya establecidos. No obstante, el proceso subyacente es similar (Schmid, 2021, p.35)¹⁸.

Como sucede con el *encuadre* en la fotografía, con el *fotograma* en el cine y la televisión, o con la *noticia* en el periodismo, el cómic posee en la *viñeta* un marco que permite representar bidimensionalmente un espacio en cuyo interior acontecerá una acción de duración temporal variable. Dentro de este marco, usando una imagen fija, se escenifica un instante, una

¹⁸ Traducción del autor: «Since documentary graphic narratives are not news media, they function differently: rather than establishing frames for recent developments, they routinely react to and counteract already established media frames. Nevertheless, the underlying process is similar» (Schmid, 2021, p. 35).

composición gráfica que presenta los elementos necesarios para dotar de significado a este *marco* (personajes, diálogos, contexto, escenario, onomatopeyas, atmosfera, color, entre otros). La sumatoria de viñetas permite desarrollar una secuencia que hará avanzar la historia y encuadrar el contexto —diégesis— por el que transitan los personajes. El mosaico de imágenes que llamamos cómic, gracias a un amplio abanico de convenciones semióticas, iconografías y estereotipos, tanto propios como tomados de otras artes, posee la cualidad de mostrar a la vez que narrar.

La historieta apela solamente a la visión. Pero junta lo visual y lo verbal, y con ello juega con la discontinuidad, con la repartición en la superficie y con los efectos de red, y constituye finalmente una especie de banco de imágenes, lo que la hace situarse finalmente en la bisagra entre la civilización del libro y la de la multimedia (Groensteen, 2021, p. 180).

El autor estadounidense de historietas Will Eisner, pintor, ilustrador, guionista, editor y uno de los primeros en preocuparse por abordar teóricamente los mecanismos que permiten al lenguaje del cómic producir y transmitir de manera efectiva relatos tanto de ficción como de no ficción, planteó en 1985 que:

La función fundamental del arte de los cómics, comunicar ideas o historias por medio de palabras y dibujos, implica el movimiento de ciertas imágenes (ya sean personas o cosas) a través de un espacio. Para habérselas con la captura o encapsulación de esos acontecimientos en el flujo de la narración, es preciso desmenuzarlos en una secuencia de segmentos. A estos segmentos se les llama viñetas, y no corresponden exactamente a fotogramas cinematográficos. Más que un resultado de la tecnología, las viñetas son sobre todo parte del proceso creativo (Eisner, 2007, p. 40).

En este orden el montaje, entendido aquí como el proceso de componer y unir viñetas en el caso del cómic o marcos de información en el caso de la noticia y el periodismo, permite la estructuración de temporalidades y el desarrollo de una narrativa evocadora que capta la subjetividad de la experiencia individual del tiempo. Así, el lenguaje visual del cómic como método narrativo puede engranar con el ejercicio periodístico de representar la realidad, pues «el periodismo opera por reducción en el tiempo. No trata de interpretar toda la realidad, sino sólo un fragmento de ella: un periodo» (Gomis, 1991, p. 39).¹⁹ Retomando y profundizando en la teoría de marcos de Gaye Tuchman, ella nos muestra cómo este concepto transita entre disciplinas.

Goffman (1974) se basa claramente en la interpretación etnometodológica de Schutz para elaborar dos conceptos centrales en su obra sobre el análisis del marco. Un *marco* es «los principios de organización que gobiernan a los sucesos —por lo menos a los sociales— y a nuestra involucración en ellos. Los marcos organizan tiras del mundo cotidiano (o de cualquier otra de las realidades múltiples)». Goffman define a la tira como «una tajada o un corte arbitrario hecho en la corriente de la actividad en curso» (1974, pp. 10-11).

Como Schutz, Goffman da por sentado que experimentar la realidad impone orden sobre la realidad. Como los etnometodólogos, se desentiende de la posibilidad de que el orden sea una característica intrínseca del mundo cotidiano. De ese modo, los marcos

¹⁹ Según Lorenzo Gomis, el periodismo es un método de interpretación sucesiva de la realidad social. Este método de interpretación se basa en cinco supuestos, el primero de ellos es la noción de que: «La realidad puede fragmentarse en periodos. El único periodo que se trata de interpretar es el actual, y ese es precisamente el que no ha sido interpretado todavía por el medio. Al unificar el periodo, el medio define el presente social» (Gomis, 1991, p. 191). Este principio y los restantes cuatro se desarrollan en detalle en el capítulo tres del presente trabajo: «El tiempo enmarcado, el manejo del tiempo».

convierten en suceso discernible a los acontecimientos no reconocibles o a la conversación amorfa (Tuchman, 1983, p. 206).

Esta definición de un marco está pensada por Gaye Tuchman para la producción de la noticia y, por lo tanto, se puede argumentar que la noticia como género periodístico puede no ofrecer un campo completo de análisis que abarque la totalidad del potencial del cómic periodístico como método y género para explorar el acontecimiento noticioso. Aquí, transitamos de la noticia (como punto de partida) hacia el reportaje, género mayor del periodismo que nace de la noticia y une en sí mismo a la crónica y la entrevista para dar testimonio de las personas y su época. La noticia como materia prima del periodismo es el punto de partida de procesos de investigación-creación más amplios y profundos que dan vida a géneros como la entrevista, la crónica y el reportaje, entre otros. El reportaje es expuesto por Joe Sacco, periodista, historietista y dibujante maltés, como la médula de su propio trabajo en cómic.

Para Marques de Melo, la diferencia entre la nota, la noticia y el reportaje está en la progresión de los acontecimientos. La nota corresponde al relato de acontecimientos que están en proceso de configuración y por eso es más frecuente en la radio y en la televisión. La noticia es el relato de un hecho que ya ha irrumpido en el organismo social. El reportaje es el relato ampliado de un acontecimiento que ya ha repercutido en el organismo social (Pena, 2009, p. 75).

En el cómic-reportaje el periodista, el investigador, y el dibujante, profundizan y expanden la información presentada a través del *marco de la noticia*, aproximándose en primera instancia a los personajes y actores sociales, así como a las situaciones relativas a un lugar o tema. En este sentido, el proceso de investigación-creación que se desarrolla en el cómic-reportaje refleja *el margen de interpretación* enunciado por Lorenzo Gomis, en el que aclara que

el uso de los llamados géneros interpretativos (reportaje y crónica) tienen por objeto: «Ofrecer al público no solo noticias, sino informaciones que faciliten su asimilación y comprensión»

(Gomis, 1991, p. 108). Para Gomis, todos los géneros periodísticos son interpretación, pero aclara que la noticia es *interpretación informativa* o de *primer grado* y plantea a partir de este enunciado una gama de tres grados de interpretación que cubre toda la actividad periodística, en la cual, por supuesto, entra el cómic-periodismo:

Primer grado: interpretación de hechos o noticiosa.

Su función es componer el presente social como conjunto o mosaico de hechos. Su género propio es la noticia.

Segundo grado: interpretación de situaciones.

Presenta personajes, lugares, situaciones en un lugar del mundo o ámbito temático. Es complementaria de la anterior. Su función es comprender mejor el presente o actualidad presentada noticiosamente como mosaico de hechos. Sus géneros son el reportaje y la crónica.

Tercer grado: interpretación moral o comentario.

Analiza y juzga hechos y situaciones. Su función es esclarecer si los hechos y situaciones son buenos o malos, convenientes o inconvenientes y proyectar esos juicios sobre las acciones necesarias para conseguir que el futuro sea mejor (o menos malo) que el presente. Su género es el comentario (en sus variantes: editorial, artículos y columnas, cartas, chistes, y en general el contenido de las páginas de opinión en la prensa, así como los debates en los medios electrónicos).

Por consiguiente, el reportaje en todas sus figuraciones expresivas y narrativas es presentado por Lorenzo Gomis como un género para la *interpretación de situaciones*. En este orden, para el periodista gráfico británico y director de Empathetic Media, Dan Archer (Archcomix), destaca que:

La manera en que procesamos la información visual permite a los periodistas gráficos explorar y manipular nuestra noción de «agencia», pues no está limitada como el video o el texto a la linealidad o la cronología. De esa manera, me interesa mucho desestabilizar modos familiares y convencionales (como la voz seca y «objetiva» de las noticias) para relatar historias que merecen un tratamiento que transporte el peso de su significado sin comprometer el impacto de su aspecto emocional y subjetivo (Archer, comunicación personal, 21 de marzo del 2022).

En este campo de posibilidades creativas puede ubicarse al lenguaje visual del cómic como una metodología para comprimir o expandir los tiempos noticiosos, pues el lenguaje visual permite en el campo periodístico contextualizar, secuenciar y ordenar la información alusiva a los personajes, mundos y ámbitos temáticos, para presentarlos en un relato visual secuenciado que da cuenta de lo no explorado en el *marco de la noticia*.

Sobre este último punto se debe entender que el periodista-dibujante, más que presentar una realidad objetiva con intención fotográfica, manifiesta una visión subjetiva que construye una realidad ilustrada, una interpretación del autor en la que expresa su personal forma de entender el acontecimiento noticioso. Cada dibujo dentro de las viñetas y las secuencias en un reportaje en cómic es el resultado de una selección de las características, datos y detalles informativos considerados importantes para el entendimiento visual del hecho porque: «Saber dibujar no es solamente saber crear unas imágenes que se asemejan a ese objeto; también, y,

sobre todo, saber crear unas imágenes que subrayen los aspectos del objeto que son importantes para el discurso que se quiere hacer» (Barbieri, 1998. pp. 25-26).

Los personajes, los escenarios, las expresiones y las visiones del mundo presentadas al interior del mosaico de marcos de un cómic-reportaje se plasman en la forma en que el periodista-dibujante las entiende. Gracias a esta característica se constata el potencial del cómic periodístico como medio para la crítica social, como género de opinión, como reportaje. Al representar la realidad desde un discurso visual, el cómic periodístico puede asumir la función de recortar y enmarcar hechos, de argumentar y ofrecer hipótesis sobre el acontecimiento noticioso.

El reportaje en cómic

«Se puede afirmar que el periodismo es la narrativa de la contemporaneidad y especialmente el reportaje es la historia de la actualidad» (Osorio, 2017, p. 108).

La realización de un reportaje en el lenguaje visual del cómic no dista mucho de los procesos que de manera natural se desarrollan, por un lado, en el campo periodístico y por otro en la realización documental, espacios de investigación-creación desde los cuales se toman métodos y abordajes que se amalgaman en el desarrollo del periodismo en cómic.

De manera análoga a la realización de un filme documental o de un reportaje periodístico tradicional, el cómic-reportaje parte de una interrogación que se formula de manera abierta, una hipótesis que se contrastará con la realidad en la que indaga el reportero o reportera y que es encausada por la conversación que se da entre los investigadores con los actores sociales que dan cuenta de ella. El cómic-periodista no sabe a ciencia cierta cuál forma va a obtener o construir al final del proceso creativo del reportaje, porque las imágenes rara vez se producen en tiempo real, sino que estas aparecen o se dibujan como resultado de un proceso de comprensión y

composición visual que deriva del desarrollo y avance de la investigación. En palabras del documentalista brasileño, João Moreira Salles: «El cuadro solo se organiza después de la idea» (Avellar, 2003, p. 247).

Al indagar por la metodología de trabajo del artista visual, el autor brasileño de cómics documentales y biográficos João Pinheiro, deja manifiesta la flexibilidad del proceso de construcción de un relato gráfico facticio:

Trabajo inicialmente con una idea general del tema para crear el guion y los puntos fundamentales que quiero tratar. Una vez hecho esto, paso a desarrollar el guion mientras hago bocetos en busca del estilo más apropiado para la historia en cuestión. Una vez anotado esto, paso a los estudios de las páginas y al diseño final de las mismas. No trabajo con un guion cerrado, sino que voy cambiando lo que considero necesario sobre la marcha —añadiendo o quitando— a medida que avanza la historia. (Pinheiro, comunicación personal, 7 de marzo del 2022).

De manera general, la producción de un cómic-reportaje parte de la formulación de una hipótesis de trabajo sobre la realidad, hablo de una pregunta que permite iniciar el camino para acercarse a un tema, fenómeno o personaje de interés para él o la periodista. ¿Qué está pasando con...? Tomando como ejemplo esta figuración de pregunta inicial, se estructura primero un plan de trabajo para la investigación (aquí aparece el campo periodístico), que puede pasar por el sondeo de fuentes, la elaboración de entrevistas, la lectura de documentación de archivo, entre otros; en segundo lugar, se perfila un plan de registro visual (aquí el campo documental, en donde se conoce como plan de filmación), que permitirá al dibujante crear un cúmulo de imágenes desde el cual se construirán las secuencias visuales y narrativas que desplegará el reportaje en cómic.

Cabe aclarar que en la producción de un cómic el dibujante no filma o fotografía, sino que dibuja; es decir, no usa de manera directa el filme, la foto o el audio, en la producción material del relato, sino que pone en juego los recursos que el dibujo ofrece para la representación visual de espacios, personajes y movimientos. Así, la documentación fotográfica, fílmica y sonora tomada tanto de archivo, como del registro en campo, cobra importancia no como fin último, sino como material referencial que permitirá componer las imágenes que se dibujarán en la narrativa gráfica para dar cuenta del acontecimiento noticioso o informativo en el que profundizará el reportaje en cómic. El editor, investigador y guionista chileno, Carlos Reyes, coautor junto con Rodrigo Elgueta de *Los años de Allende* (2015), recalca la importancia y cuidado que se aplica en el levantamiento del material referencial.

Para las obras documentales primero investigo y reúno una bibliografía y/o videografía adecuada y diversa que ofrezca variados puntos de vista. Si es necesario, realizo trabajo de campo como entrevistas o visitas a lugares. Luego estudio y clasifico la información y voy trabajando en ella hasta dar con un enfoque que satisfaga nuestro interés como autores (me refiero a Rodrigo Elgueta, el dibujante). Para mí es vital que él sea parte activa del proceso creativo aún antes de comenzar a dibujar. De hecho, tratamos siempre de armar el arco argumental general en conjunto. Escribo por paquetes y se los voy enviando con mucha información adicional como material fotográfico y comentarios que creo pertinentes para darle un contexto suficientemente preciso para que pueda dibujarlo (Reyes, comunicación personal, 3 de mayo del 2022).

Estos planes de investigación y de registro visual se desarrollan de manera paralela y acompañada, y se siguen por parte del autor o autora mientras, y hasta cuando, la misma investigación-registro validen la pregunta desde la que se parte para trabajar; cuando esto no

ocurre, se reformula o formula una nueva pregunta junto a un nuevo plan de trabajo. De nuevo aquí aparecen unidos tanto el campo periodístico como el documental, pero determinados por el proceso de producción del cómic donde el boceto juega un papel preponderante en el ordenamiento de la narrativa. El desarrollo de un reportaje en cómic es orgánico y muta en forma y fondo, pues la bocetación consiste en dibujar a mano alzada las líneas que de manera vaga definirán los ejes temáticos principales y el horizonte narrativo de una historia que cambia de dirección, tono y escala, según la información nueva que aparece y que se integra a lo conocido sobre la hipótesis y el boceto. Como lo señala Carlo Reyes este proceso de edición, adición y recomposición, se continúa hasta obtener un reportaje visual consistente en su contenido con relación a los hechos explorados.

La idea para el desarrollo de un cómic-reportaje nace y es guiada por la intuición, y «la intuición primera es más intelectual, es más conceptual que estética» (Avellar, 2003, p. 247). Así, tanto la forma final del cómic-reportaje como el asunto del que trata surgen y se perfilan en la indagación sobre una pregunta que se transmuta a lo largo del proceso de producción. En la introducción del libro antológico *Reportajes* (2011), Joe Sacco advierte que no puede perderse de vista que, a la hora de hablar del periodismo en cómic, siempre existirá una tensión evidente entre la información verificable y los dibujos que buscan representar un acontecimiento noticioso.

Un dibujante de cómics ensambla elementos deliberadamente y los coloca con intención en una página. No hay en ellos nada del azar del fotógrafo que toma una instantánea de vida en el momento justo. Un dibujante de cómics toma sus dibujos en el momento que él o ella elige. Esta elección convierte el cómic en un medio inherentemente subjetivo (Sacco, 2011, p. 2).

De allí que resulte difícil contar desde el inicio con un guion completo y cerrado con el cual trabajar; sin embargo, esto no juega en contra del proceso creativo, pues lo importante pasa por la correspondencia entre lo que el cómic-reportaje dice y presenta, es decir, la información factual que contiene y la realidad (tema, fenómeno o personaje), que pretende documentar. Ningún periodista puede describir la totalidad de los hechos factuales que confluyen en, o derivan de, ese acontecimiento que reconstruye, pues un camino debe ser escogido para relatar el acontecimiento y este no puede pasar por todas partes. Como resultado de este proceso vivo de investigación-creación los reportajes en cómic rompen con idearios tradicionales sobre la verdad y la objetividad en el periodismo. De hecho, los periodistas dibujantes tienden advertir a los y las lectoras que, como investigadores y autores, no son omniscientes o imparciales y que los relatos que presentan en sus obras son un punto de vista en relación con el acontecimiento que desarrollan o, vale decir, que también representan esos acontecimientos a través de un punto de vista y que otras interpretaciones, además de las que ellos presentan, son posibles.

Esta es la función del reportaje. El reportaje representa una doble aproximación. El reportero se acerca al lugar de los hechos, a sus actores, a sus testigos, pregunta, acopia datos, los relaciona, y después todo esto lo acerca al lector u oyente, con los recursos de la literatura y la libertad de un texto firmado, para que el público vea, sienta, y entienda lo que ocurrió, lo que piensan y sienten los protagonistas, testigos o víctimas, y se haga cargo de lo que fue el hecho en su ambiente (Gomis, 1991, pp. 45-46).

Surge entonces la pregunta: ¿cómo se construye una narrativa en el lenguaje visual del cómic que dé cuenta de la actualidad? Para encontrar las primeras pistas de una posible respuesta, que no busca convertirse en tutorial, basta con observar de manera general cuáles son

los objetivos y las técnicas más utilizadas en la elaboración de un cómic de contenido factual para tender puentes de conexión con el campo del ejercicio periodístico.

La observación es la primera que salta a la vista como método para producir una narrativa visual, el dibujante observa el acontecimiento y a sus actores para recrearlos gráficamente a través del dibujo. *La experiencia-vivencia* como método, aparece también al analizar la oferta editorial de contenidos documentales y periodísticos en cómic, una buena parte de estos plantea ejercicios de relatos biográficos, autobiográficos, inmersivos, testimoniales, entre otros, en donde autores y autoras reconstruyen a través de la propia experiencia acontecimientos que pasan por lo íntimo y lo histórico, y que van de lo testimonial a lo documental. El compromiso *informativo* y la disposición para *informar* resalta como un objetivo que transita y moviliza entre ambos campos. Este compromiso ético es resaltado por la historietista, ilustradora y editora chilena, Francisca Cárcamo Rojas (Panchulei), como uno de los pilares de su proyecto autoral sobre historieta de no ficción.

Me gustan mucho los historietistas que se salen del típico formato de *comicbook* o revista de grapa y que, finalmente, ponen la historieta al servicio de los lectores comunes y corrientes con información relevante entre viñetas, me gustan las historietas informativas; como periférica y mestiza no me siento parte del centralismo del mundo, por lo que me gusta ser quien ayude, rescate o bien se ponga al servicio de las historias o ámbitos del sur global poco conocidos. Tal vez suena un poco pretencioso, pero así me veo, no me interesa hacer historietas para que las lean los mismo de siempre, mi objetivo es llegar a quienes no se familiarizan con el noveno arte, pero que sí se puedan acercar a él a través de temáticas que llamen su curiosidad. (Cárcamo, comunicación personal, 3 de abril del 2022).

Raúl Osorio, doctor en Ciencias de la Comunicación y Epistemología del Periodismo de la Universidad de Sao Paulo (2003) subraya que «el periodista tiene delante de sí la responsabilidad autoral de crear, renovar o simplemente administrar los significados de esa realidad vocalizados o no por fuentes de información» (Osorio, 2017, p. 108). Esta noción nos recuerda que uno de los compromisos del reportero, y objeto del campo del periodismo, es la búsqueda y producción de sentido sobre los acontecimientos que se dan en la cambiante realidad que nos rodea. «El periodismo es una forma de conocimiento y de mediación social que nos relaciona con las realidades y los seres humanos en el mundo actual. En un presente en el que están fuertemente unidos nuestro pasado y el posible futuro» (Osorio, 2017, p. 108).

El reportaje expresado en el lenguaje visual del cómic presenta una faceta novedosa de expresión visual para el registro y tratamiento del testimonio. El testimonio que ofrecen las fuentes o el periodista, en tanto testigos del acontecimiento, presenta retos para su tratamiento, pues el contenido que llamamos testimonio toma forma en un punto medio en el diálogo que se da entre un testigo (fuente) y el periodista (investigador) que lo registra para moldearlo en relato facticio. En el periodismo escrito el testimonio se presenta como la transcripción textual del relato dado por la fuente, es su diálogo, el lector lee lo que la fuente dice y se procura que sea la única presencia que llegue al texto final, el periodista busca desaparecer del relato para exaltar el testimonio. En el reportaje visual en cómic, por supuesto, se encuentra la transcripción textual del diálogo que ofrece la fuente, pero se registran además otras formas testimoniales como la gestualidad facial y corporal del testigo, incluso las atmosferas emotivas. Los rasgos, que solo pueden ser descritos de manera parcial en el texto narrativo, son presentados por el dibujante no con afán fotográfico, sino con intensión interpretativa y narrativa. El registro de lo dicho por el personaje periodístico es puesto en página revestido de un aura emotiva, donde el dibujo se

atreve a testimoniar la disposición física y emocional del testigo al momento de entregar su relato. Joe Sacco lo sintetizó en la fórmula: «Con los cómics puedes hacer visible lo invisible» (Cárdenas & Pérez, 2017, p. 20), pues dibujar es una forma de entablar una conversación con la realidad en la que los sentidos del periodista-dibujante procesan e integran lo que se escucha junto con lo que se siente, para proponer desde la particularidad del trazo un registro sensitivo y subjetivo, no solo del testimonio sino, además, del espacio, momento, tiempo y estado emotivo del diálogo en el que se encontraron tanto testigo como investigador.

El reportaje es una metodología compuesta por diversos métodos y técnicas; las más utilizadas son: la observación, la observación participante y la entrevista en el proceso de la experiencia-vivencia. La reportería tiene como eje fundamental la primera, pues es el medio por excelencia para aprehender lo social que se manifiesta en la experiencia y señala los procedimientos para recoger los registros y las situaciones que se viven en los contextos estudiados. A través de su experiencia-vivencia, el reportero observa para participar y participa para observar (Osorio, 2017, p. 5).

No resulta gratuito el uso del concepto de *lenguaje visual* para referirse al cómic como una metodología posible para abordar la construcción de narrativas periodísticas. Como se mencionó en el apartado sobre conceptos de partida, en sus estudios sobre la cognición de los cómics, Neil Cohn planteó que el *dibujo* en general y las *imágenes secuenciadas* en particular se estructuran como un *lenguaje* para comunicar de forma *visual*.

Las imágenes que observamos enmarcadas en viñetas dentro de las páginas de un cómic, vistas de manera individual, serían equivalentes a las frases que componen un párrafo en un texto. Así, las imágenes en secuencia darán lugar a un texto que visualmente transmite información. El reportaje en cómic se puede definir, tentativamente, como la captura en dibujo

de las dinámicas expresivas, los estados emotivos y los testimonios de los actores de un acontecimiento tratado periodísticamente. «El problema del dibujo no es crear imágenes semejantes, sino crear imágenes eficaces, es decir, imágenes que subrayen los aspectos justos de los objetos en el momento preciso» (Barbieri, 1998. p. 26).

Este subrayado de aspectos al que se refiere Danielle Barbieri puede realizarse por medio de la línea del dibujo: simple, profusa, en claroscuro; a través el encuadre: en primerísimo plano, general o lejano; con el registro expresivo o caricaturesco de ciertas peculiaridades físicas y emotivas del personaje; con la ambientación; con la correspondencia entre la imagen de una viñeta y las imágenes de las viñetas adyacentes, el lenguaje visual es rico en posibilidades. Deducimos entonces que el trabajo del periodista-dibujante pasa por transformar el acontecimiento periodístico y el testimonio sobre este, en relato gráfico informativo para enmarcar en la viñeta el paso del tiempo y el movimiento que implica la presencia de pensamientos, ideas, acciones y lugares. Para la artista visual, diseñadora editorial, e ilustradora colombiana Laura Álvarez (LauraEsNaoko), esta es una responsabilidad ineludible en la producción de cómic documental y periodístico. «Es un compromiso con ellos antes que con el guionista o con quien mande el trabajo. Un compromiso con su testimonio y su sentir, con la representación que se va a hacer de ellos» (Álvarez, comunicación personal, 24 de febrero del 2022).

El artista secuencial «ve» por el lector, pues una de las particularidades del cómic es que no requiere del lector tanto su capacidad para analizar algo como para reconocerlo. Así pues, la cuestión vital es disponer la secuencia de acontecimientos (o dibujos) de forma que se llenen los vacíos de la acción. De tal forma que el lector pueda completar los acontecimientos interpuestos por medio de la propia experiencia. El logro depende de la

habilidad del dibujante (por lo general más visceral que intelectual) para calibrar el conjunto de experiencias del lector. (Eisner, 2007, p. 40). [...] En la narración visual, la tarea del guionista-dibujante es registrar un fluir de experiencias y mostrarlo tal como sería captado por la vista del lector. Eso se consigue desmenuzando arbitrariamente el curso de experiencias en segmentos o escenas «congeladas» y encerrándolas en el interior de una viñeta. (p. 41)

Al usar tan solo el texto escrito, al escribir, el reportero dirige la imaginación del lector por los diferentes elementos e interacciones que configuran el relato periodístico, los describe. En el cómic-periodismo el reportero le da al lector lo imaginado. El reportaje en tanto metodología diversa encuentra en el lenguaje visual del cómic la reiteración de sus principios, ya que el periodista-dibujante depende de la observación para la elaboración de los bocetos y composiciones que registran las particularidades de los contextos estudiados. La imagen dibujada se convierte en una exposición del relato que invita al lector a otras formas de interpretación, el cómic le muestra a la vez que narra, es *texto visual*; el reportero que observa nutre la imagen que dibuja con la reporteria que realiza, le propone a la audiencia una conversación con la realidad, invita a quien lee el reportaje visual a ser testigo, pues como lo dijo Joe Sacco: «Sus imágenes repetidas enfocan la realidad de manera más lenta, a veces silenciosa, a veces con bocadillos, y trabajan en la mente del lector que puede elegir su ritmo» (Magi, 2009). En este sentido, la experiencia-vivencia que caracteriza el ejercicio reporteril en el reportaje como método es puesta al servicio, no solo del relato, sino además del lector, a quien desde el dibujo narrativo se le propone una experiencia.

El tiempo enmarcado

El manejo del tiempo

El concepto del tiempo y su manejo, en las múltiples acepciones que presenta el término, es una preocupación permanente en los campos del periodismo y el cómic. Desde el discurso periodístico se vive la ilusión del tiempo como una sustancia medible, y son varias las teorías que desde el campo informativo cimentan esta idea. Felipe Pena de Oliveira, periodista brasileño y teórico del periodismo, nos recuerda que el periodismo nace justamente por una preocupación por el ordenamiento cronológico de los sucesos que influyen la vida social de los ciudadanos; a partir del siglo XVI, el incremento del comercio, la consolidación de la vida urbana, la aparición y crecimiento de un público lector, y una progresiva consciencia por el *calendario*, como convención social que ordena nuestros ritmos biológicos y relaciones sociales, son algunas de las variables que se entremezclaron para la constitución de los primeros periódicos.

La relación del periodismo con el tiempo se revela profunda y va más allá del ejercicio de ordenar cronológicamente los sucesos en un relato coherente enmarcado en alguno de los múltiples géneros y formatos que para esta tarea ofrece el periodismo. Como historiadores del presente los y las periodistas buscan reconstruir el acontecimiento a través de sus métodos y lentes mediáticos, observarlo desde ángulos y miradas diversas, para dar testimonio del tiempo histórico y del orden social por medio de una interpretación reflexiva sobre la realidad.

La *actualidad*, la *novedad* y la *periodicidad* son algunas de las medidas de tiempo que de manera recurrente se utilizan para juzgar el valor noticioso de los acontecimientos, y son conceptos complejos sobre los que reflexiona diariamente el periodista. La *actualidad*, según Michael Kuncick, significa que «la información se relaciona con el presente y lo influye» (Pena, 2009, p. 41). Felipe Pena de Oliveira afirma que «es evidente que lo que está próximo en el

tiempo e influye el presente solo puede ser una novedad» (Pena, 2009, p. 41); y la *periodicidad* para Otto Groth es la característica distintiva de la empresa periodística, «Cada periódico debe volver periódicamente en el tiempo» (Faus, 1996, p. 47). «Es la relación a un punto fijo para el cual el objeto siempre vuelve y del cual está fijada la repetición. Este punto es el hombre. [...] La periodicidad es, pues, ritmo de vida» (Faus, 1996, p. 47).

La producción y diversidad de los reportajes que mezclan el lenguaje visual de los cómics y las técnicas de investigación periodística abren un espacio para reflexionar sobre las fórmulas comunicativas que abordan el tiempo como frontera conceptual, práctica y estética del periodismo. En este orden el cómic-reportaje se consolida como un género que ratifica y revitaliza el valor periodístico de la observación-investigación; mientras, a la par, propone tiempos de producción más reposados que se contraponen al *breaking news* y a la permanente actualización que impera en el periodismo en línea del siglo XXI; escenario *on line* en el que se atomizan los tiempos periodísticos y se reaviva la preocupación por los riesgos que entraña la velocidad en el ejercicio informativo, como, por ejemplo, la hiper simplificación, la banalidad y la superficialidad. Así, la narrativa gráfica se perfila como un espacio abierto para el ejercicio de un periodismo con afán historicista y una *dicción facticia documental*.²⁰

La definición del tiempo, tanto como su noción, resulta relativa, y para el periodismo este concepto solo puede ser entendido a través de contextualizaciones y gradaciones realizadas bajo

²⁰ En *La palabra facticia. Literatura, periodismo y comunicación*, Albert Chillón (2015) propone una tipología de las dicciones consistente en dos taxonomías que ordenan los enunciados de acuerdo con su estatuto gnoseológico, en una escala que va de la mayor referencialidad a la mayor fabulación posible: 1. Dicción facticia o ficción tácita y 2. Dicción ficticia o ficción manifiesta. Dentro de la primera ubica la *dicción facticia documental* y explica que: «Dicción facticia documental, caracterizada por su veracidad intencional y, al tiempo, por su relativamente alta verificabilidad. Es propia de actos de habla como la afirmación, la constatación, la exposición y la explicación; de géneros periodísticos y mediáticos como la noticia, la información, la crónica, el reportaje y el documental; y, así mismo, tanto de los procedimientos historiográficos convencionales como de los llamados métodos cualitativos: historia oral, historias de vida, docugrafías, etc.» (Chillón, 2015, p. 71).

la perspectiva de la recepción e impacto que pueden ofrecer con relación a una audiencia o momento histórico. Para el objetivo de poder entender el tiempo como un concepto viajero que tiende puentes entre el periodismo y el cómic, es necesario echar mano de la clarificadora definición que ofrece Lorenzo Gomis sobre el periodismo en su *Teoría del periodismo, cómo se forma el presente* (1991), en la cual hace evidente que el tiempo es el centro gravitatorio alrededor del cual se mueven los periodismos:

El periodismo puede considerarse un método de interpretación sucesiva de la realidad social. Como tal método, se basa en unos supuestos:

1. La realidad puede fragmentarse en periodos. El único periodo que se trata de interpretar es el actual y ese es precisamente el que no ha sido interpretado todavía por el medio. Al unificar el periodo, el medio define el presente social.
2. La realidad puede fragmentarse en unidades completas e independientes (los hechos), capaces de interpretarse en forma de textos breves y autónomos (las noticias).
3. La realidad interpretada debe poder asimilarse en tiempos variables por un público heterogéneo.
4. La realidad interpretada debe encajar en un espacio (periódico) o tiempo dado (programación de radio o televisión, entre otros).
5. Para que el público capte la realidad y tome parte en ella los medios se valen de una gama de filtros o formas convencionales (géneros periodísticos) que van de la información pura al comentario polémico (Gomis, 1991, p. 191).

¿Qué hace entonces el periodismo? «Interpreta la realidad social para que la gente pueda entenderla, adaptarse a ella y modificarla» (Gomis, 1991, p. 191). De manera simple se puede afirmar que el periodismo logra su interpretación de la realidad al fragmentar el flujo de sucesos para poder manejarlos y secuenciarlos de tal forma que se puedan presentar de manera clara los actores sociales, los temas y el momento histórico que se conjugan en el acontecimiento noticioso y periodístico.

¿Y en el cómic? La ilusión del tiempo como una sustancia medible que puede ser enmarcada para su presentación es también el centro de sus preocupaciones. La fragmentación del relato, su ordenamiento, la claridad narrativa, son objetivos que a su vez habitan en el lenguaje visual del cómic. Retomemos como punto de partida la definición dada para el cómic por el historietista estadounidense, ensayista y teórico de cómics, Scott McCloud: «Ilustraciones y otro tipo de imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector» (McCloud, 1993, p. 9). Esta es una de las muchas definiciones que existen sobre lo que es, y lo que no es, un cómic; es la profusión de definiciones y no la escasez la constante a la hora de indagar por la esencia de la historieta como forma narrativa; usaré aquí algunas de las definiciones más reconocidas para ilustrar la relación del cómic con el manejo del tiempo.

Para Roberto Bartual, doctor en Literatura Europea y profesor en el Departamento de Filología Inglesa de la Universidad de Valladolid, en España, el cómic no es más que un eslabón en una cadena de narraciones gráficas, de métodos visuales, que buscan contar historias a través de un conjunto de imágenes una práctica, que resalta, es tan antigua como la historia del arte. «Sus implicaciones estéticas y filosóficas son bien distintas a las que encierra nuestra manera

“habitual” de ver el tiempo, es decir, nuestra tendencia a considerarlo un flujo lineal constante en un solo sentido y dirección» (Bartual, 2013, p. 23).

En *los lenguajes del cómic* (1998), Daniele Barbierie consigna la importancia del uso de la perspectiva en el dibujo narrativo como medio para representar el tiempo dentro del relato del cómic; pues la perspectiva, además de simular la profundidad del espacio, nos da pistas para leer la duración de las acciones al interior de la viñeta.

Con frecuencia en los cómics las viñetas no son en absoluto instantáneas, movimientos y diálogos, proporcionan duración a la imagen misma; es decir, aquello que es representado en la imagen en cómics no es solamente un instante, sino un periodo de tiempo, en general breve, pero a veces incluso bastante largo. Se trate de un instante o de un periodo, como quiera que sea, una imagen habitualmente cuenta un lapso de tiempo más largo que el que se representa (Barbieri, 1998. pp. 116-117).

En esta pequeña exposición de las relaciones del cómic con el tiempo, cabe rescatar el aporte hecho por Umberto Eco, quien en *Apocalípticos e integrados* (1984) señala que «la historieta, al contrario que el cine, realiza un *continuum*, merced a la yuxtaposición de elementos estáticos» (Eco, 1970, p. 177). De manera general, el *continuum*, o el continuo, es un concepto utilizado en las ramas del saber para explicar las variaciones de un objeto o proceso científico, social o psicológico, a través de una transición progresiva en un espacio de tiempo determinado; es decir, lo que propuso Umberto Eco es que en el cómic el relato se resuelve con una serie de momentos estáticos que se leen como una cadena en movimiento.

El reportaje en texto, el reportaje fotográfico, el reportaje sonoro, el reportaje audiovisual, se ciñen a temas eminentemente noticiosos de interés público. Independiente del medio técnico que utilicen como soporte, en tanto reportajes, su función pasa por obtener y presentar

información que dé testimonio de los hechos de interés que aparecen en los medios de comunicación. Un reportaje en cómic se presenta como medio y método para continuar con este objetivo general; la puesta en página, entendida como el proceso de componer, organizar y unir viñetas en el cómic, permite la estructuración de temporalidades y el desarrollo de una narrativa evocadora que tiene por intención captar la subjetividad de la experiencia individual del tiempo; usando el dibujo como forma de comunicación que a través de la *solidaridad icónica* se preocupa por la figuración y la narratividad, el reportaje en cómic transmite una visión interpretativa de las relaciones de un acontecimiento con los hechos que lo anteceden, los consecuentes y sus actores.

El reportaje literario parte del hecho verídico, buscando las explicaciones más sutiles, emprendiendo un viaje de retorno hasta encontrar una composición creativa con sus múltiples voces. Como investigación, puede ser considerado como una metodología que recoge diversas perspectivas en contrapunto, exagera dinámicamente el contraste y nos hace descubrir nuevas formas de leer o de ver lo ya visto o leído (Osorio, 2017, p.16).

La percepción del tiempo y la temporalidad en el periodismo está influida por el avance tecnológico, por la evolución histórica, por las transformaciones en los medios, la empresa periodística y las prácticas del reportero, «la temporalidad no se refiere al hecho, sino a la forma en que se transmite o, mejor dicho, media. Es el instante de la mediación lo que realmente cuenta» (Pena, 2009, p. 42). El lenguaje visual del cómic se presenta como un medio narrativo que reviste novedad para el periodismo, no solo porque sus formas y mecanismos de producción sean diferentes de lo que ofrecen medios como el cine, la literatura o el audiovisual, sino porque implica una forma distinta y distintiva de representar el tiempo y el espacio que rompe con la tendencia periodística de percibir el tiempo como un flujo lineal.

La diferencia esencial entre la narración secuencial tradicional (literatura, cine, teatro) y la narración pictográfica estriba en que las primeras son lineales y la segunda, no. Cuando leemos un libro o vemos una película seguimos una secuencia de palabras o de planos.

Estos expresan unidades de tiempo que se suceden, a veces cronológicamente, otras veces dando saltos a lo largo de la línea temporal, pero sin permitirnos nunca volver atrás.

Las narraciones pictográficas, desde las tiras narrativas del Renacimiento hasta el cómic de hoy en día, presentan un concepto totalmente distinto del tiempo; un concepto similar al que el filósofo Boecio atribuyó a Dios en *Consolatio philosophiae*, quien posee la capacidad de ver pasado y futuro de forma simultánea en un «eterno presente» (Boecio, c. 524: 316). Esta misma «secuencia temporal simultánea» que servía de base teórica para El Aleph de Borges es una realidad en las narraciones pictográficas y, entre ellas, en el cómic (Bartual, 2013, pp. 22-23).

La viñeta en el cómic, ya lo he dicho, representa una acción, un instante de tiempo variable, es una unidad temporal. Dentro de cada página de un relato en cómic el lector-espectador ve, al mismo tiempo, todas las unidades temporales. Al leer la secuencia de viñetas resulta imposible ignorar la viñeta anterior o la posterior, todas las unidades de tiempo están presentes. A diferencia de lo que sucede en el cine en donde los momentos vistos ya no vuelven y no podemos saber cuál escena viene hasta el momento en que esta se nos revela, en el cómic podemos ver el pasado y el futuro del relato desde un «eterno presente» en el que se ubica el lector-espectador.

Esta posibilidad plástica del lenguaje visual del cómic plantea grandes retos para la linealidad narrativa y temporal que predomina en el relato periodístico. En lo escrito, por ejemplo, el periodista aprovecha la imposibilidad del lector para experimentar dos párrafos al

mismo tiempo para poder desarrollar la estructura narrativa de *la pirámide invertida*, en la que se desenvuelve el acontecimiento en un orden informativo jerárquico decreciente, los elementos más importantes o atractivos se presentan al inicio y se termina el relato con aquellos de menor importancia. ¿Pero cómo se puede abordar la elaboración de un relato periodístico en un lenguaje visual y medio narrativo en el que se pueden presentar varias secuencias de tiempo y ser leídas en simultaneo?

Esta naturaleza dual de las narraciones gráficas (secuencial y no secuencial, narrativa y pictórica, lineal y no lineal) es lo que separa al cómic del cine y la literatura; es lo específico del cómic con respecto del resto de artes narrativas (Bartual, 2013, p. 25).

El hecho de que el cómic no solo permite, sino que obliga, al autor a segmentar el relato en diferentes paneles, hace que el dispositivo visual del marco sea especialmente notable para representar el tiempo, un concepto abstracto de naturaleza metafórica e interpretativa, que en el cómic se resuelve al situar una imagen tras otra para representarlo, «mediante secuencias visuales, el cómic sustituye el espacio por tiempo» (McCloud, 2000, p.2). La imagen fija en el cómic muestra un instante o un periodo breve de tiempo, en donde la composición del dibujo indica una cronología tanto del acontecimiento como de los vectores (cuadros, globos, diálogos, signos, entre otros) que dirigen la mirada del lector-espectador través de la imagen (viñeta) y secuencia de imágenes solidarias, el adecuado uso de estos elementos impone el orden de lectura.

El diseño y disposición de la página nos ofrece una sensación de que el tiempo se prolonga, la regularidad de los marcos y los encuadres para separar los momentos y ordenarlo en secuencia ofrecen la percepción de causalidad, continuidad y secuencialidad. Romper con los órdenes de la visualización de las viñetas puede proporcionar sensaciones de dramatismo y urgencia, incluso la yuxtaposición de tan solo dos imágenes puede crear una sorprendente

variedad de temporalidades y estados emocionales en el lector que superan los medios de la representación meramente lingüística.

El concepto de historia se configura en la narratología del formalismo ruso haciendo jugar al tiempo en una dimensión específica: el orden; la historia sería la noción resultante de ordenar los sucesos del relato en un orden temporal natural. De este modo, el tiempo ya no es visto como componente del mundo ficcional (referencialmente), sino como componente básico de la sintaxis narrativa (Muro, 2004, p. 121).

La yuxtaposición de imágenes en el lenguaje visual del cómic ofrece la posibilidad de crear un orden progresivo e intertextual que permite abordar y analizar el acontecimiento, traerlo a la actualidad periodística y dotarlo de novedad. Lo que propone el reportaje en cómic no encaja en la categoría de las noticias en tiempo real, del *breaking news*, este género y metodología propone un enfoque histórico e investigativo para tratar de dar sentido a los acontecimientos noticiosos y a los actores sociales que en ellos participan, permitiendo la construcción de relatos visuales que indagan en el tiempo para llegar a la raíz histórica del suceso. En *Tiempo y narración, configuración del tiempo en el relato histórico*, el filósofo y antropólogo francés Paul Ricoeur nos invita a otorgar al tiempo narrativo la misma importancia que se da al tiempo fenomenológico y al tiempo cosmológico, a razón de que tiempo y narración establecen una relación fundamental:

El mundo desplegado por toda obra narrativa es siempre un mundo temporal. [...] El tiempo se hace tiempo humano en cuanto se articula de modo narrativo; a su vez, la narración es significativa en la medida en que describe los rasgos de la experiencia temporal (Ricoeur, 2004, p. 39).

Por su búsqueda por comprender la experiencia humana, el reportaje es presentado por Raúl Osorio en *El reportaje como metodología del periodismo* como el eje motor de una epistemología del periodismo, la energía que aviva a ese motor es la producción de sentido y conocimiento, pues «el periodismo no refleja la realidad, sino que ayuda a construirla» (Osorio, 2017, p. xiv). Por más que el periodismo en cómic sea creativo e imaginativo en su abordaje visual de la realidad y el tiempo, no es un género de la ficción, en su apuesta narrativa, estética y ética, sigue siendo central *el acto de reportar*; en el cómic-reportaje es posible leer, observar y teorizar sobre la realidad, porque en su desarrollo se continúan aplicando los cuatro ejes fundamentales que Raúl Osorio señala para la consecución de un gran reportaje:

1. Contextualización del hecho social.
2. Enraizamiento histórico.
3. Humanización y diagnóstico-pronóstico de los especialistas.
4. Estrategia Narrativa.

Para demostrar cómo el *acto de reportar* y los *ejes del reportaje* perviven en su expresión a través del lenguaje visual del cómic, recupero dos afirmaciones hechas por la ilustradora y narradora gráfica mexicana Idalia Candelas, en la primera se refiere al acto de reportar y a la estrategia narrativa:

El tipo de reportaje que realizo es de investigación, intento profundizar en un tema o evento desde varios puntos de vista. Cuando pongo en orden la información me quedé con lo que le dé una idea clara al lector, tomando en cuenta tener una introducción, desarrollo y desenlace (Candelas, comunicación personal, 11 de abril del 2022).

En la segunda afirmación aborda la necesidad de la contextualización del hecho social y su enraizamiento histórico:

Muchas veces he hecho adaptaciones de reportajes que han hecho otros periodistas, que me parecen muy relevantes y que se van quedando en el olvido, me parece que adaptarlos a cómic es otra manera de comunicarlo al lector y darle otra voz para lograr su cometido que es informar (Candelas, comunicación personal, 11 de abril del 2022).

La secuencia narrativa

Cómo se ha dicho, la operación básica en la construcción de un relato en cómic pasa por la unión solidaria de imágenes, el paso de la viñeta individual a la secuencia de viñetas configura al cómic en un texto visual estructurado que tiene un fin tanto narrativo como estético. Desde un nivel sintáctico el mensaje en el cómic se construye y transmite por la combinación y yuxtaposición, este montaje dinámico no cuenta con una fórmula ideal u obligatoria para su elaboración. La puesta en página en el cómic plantea la operación física de la disposición espacial de una serie de viñetas sobre una superficie, la página, que funciona como parrilla o hipercuadro,²¹ en donde se articulan y relacionan imágenes para construir una temporalidad, un tiempo y un espacio continuo para que se desarrolle en su interior un argumento hecho por unos personajes, el relato.

La operación básica que subyace en la sintaxis del cómic (cómo averiguó Metz para el cine) es, sin duda, la metonimia, dado que la vinculación (el *raccord*) entre viñetas implica la relación entre elementos diferentes que comparten, sin embargo, componentes comunes (Muro, 2004, p. 98).

²¹ «Aunque en general las veamos separadas por delgados tramos blancos, las viñetas pueden verse como fragmentos solidarios de una forma global, tanto más neta y consistente cuanto que los bordes exteriores de los cuadros están alineados de manera tradicional. Esta forma adopta en general el aspecto de un rectángulo cuyas dimensiones, con ligeras diferencias, son homotéticas con las de la página. El trazado exterior de dicha forma, su perímetro, puede recibir el nombre de *hipercuadro*, para retomar un término propuesto por Benoît Peeters. Seguiremos hablando de *plancha* para designar el conjunto de las viñetas “plenas” agrupadas en una página. El hipercuadro es a la plancha lo que el cuadro es a la viñeta, el hipercuadro no encierra un dato homogéneo y, salvo excepciones, su trazado es discontinuo» (Groensteen, 2021, p. 43).

La viñeta se configura como una unidad argumental dada su condición temporal y espacial, la secuencia narrativa propone articulaciones de significados, su asociación presenta a consideración por parte del lector-espectador, fondos, figuras y signos que sustentan la acción; la lectura se efectúa gracias a la tendencia cognoscitiva del ser humano a relacionar elementos delimitados y enmarcados. La puesta en página aprovecha la margen del marco de la viñeta para destacar una forma sobre la página, para informar el contenido de la imagen e influenciar su percepción por parte del lector. Como sucede en el periodismo estos marcos, permiten enfocar la realidad, centrar la atención en el objeto y sujeto protagonista del relato y organizar el proceso perceptivo y cognitivo.

El trabajo del historietista no es solo proveer de elementos gráficos a la lectura de una obra literaria. Su lectura es el paso interpretativo y dibujarlo es una renovación completa de la obra base, aunque mantenga el argumento. La traducción a un sistema semiótico diferente también renueva la obra (Álvarez, 2020, p.72).

A lo largo de la historia del periodismo los reporteros han buscado e integrado estructuras y recursos de otras artes narrativas para la construcción de relatos informativos efectivos; aunque son abundantes los estudios semióticos sobre el análisis e interpretación del lenguaje visual y el papel del cómic como forma artística y literaria, priorizaré el trabajo del investigador francés y teórico de cómics, Thierry Groensteen, para señalar cómo la historieta y los modos en los que se articulan los cuadros ofrecen al periodista un espacio-tópico y una serie de funciones para la viñeta que enriquecen los recursos narrativos del periodista.

En *sistema de la historieta*, Thierry Groensteen definió la *espacio-topía* como un término que reúne los conceptos de espacio y lugar, término que parte de la idea de que toda imagen dibujada se encarna, existe, y se despliega en un espacio, ese espacio es la página, donde se

ponen en relación las viñetas de la historieta. Dentro del espacio-tópico, Thierry Groensteen otorga seis grandes funciones que cumple el cuadro de la viñeta, cada una de estas ejerce un efecto en el contenido de la viñeta, estas funciones son: función de clausura, función separadora, función rítmica, función estructurante, función expresiva, y función lectural.

La función de clausura

La función del cuadro es cerrar la viñeta y darle una forma particular. Thierry Groensteen advierte, como lo señalaron antes Will Eisner y Umberto Eco, que el cuadro en la historieta no es un equivalente del cuadro cinematográfico, que presenta un fragmento privilegiado del relato audiovisual que desarrolla, su rigidez es condición *sine qua non* para la forma narrativa que se proyecta. La elasticidad del cuadro en la historieta es una de sus características más notables, el cuadro en una viñeta no deja nada por fuera, esta encierra y delimita un área en la que se ofrece un dibujo y sus enunciados verbales, es un fragmento de espacio-tiempo que pertenece a la diégesis del relato. Un dibujante pone en cuadro, dibuja, lo que cree necesario para dotar de significado a la viñeta, aunque por efecto de la composición o el recorte deliberado de un dibujo, o por el uso de recursos como la *voz en off* puede sugerir la existencia de información por fuera del cuadro, esta es una construcción mental, es un campo diegético virtual, la viñeta se configura como una unidad argumental completa, nada queda por fuera.

La función separadora

La viñeta, que posee un fuera de campo diegético virtual, posee también un fuera de campo físico, compuesto por las viñetas adyacentes. Las viñetas están físicamente separadas unas de otras, este aislamiento es una condición necesaria para que sea posible leerla por separado. Lo que separa a las viñetas es «la triple frontera constituida por el cuadro de la primera viñeta, en primer lugar, luego el blanco intericónico, y finalmente el cuadro de la segunda viñeta» (Groensteen, 2021, p. 59). Esta función separadora permite la fácil identificación de una

viñeta respecto de las otras y su aprehensión cognitiva. Thierry Groensteen reconoce tres excepciones o desviaciones para este dispositivo de compartimentación o contención, desviaciones que no revocan en ningún momento la función de clausura y separación en la viñeta:

1. A veces la separación está dada por una única línea que pertenece simultáneamente a los cuadros de cada una de las dos viñetas colindantes.
2. A veces sucede que no hay una margen tangible, un línea o líneas, que separe las viñetas de la secuencia narrativa aparte del blanco del papel, un espacio entre viñetas que no es ocupado por dibujo alguno.
3. A veces las imágenes no están ni encuadradas ni separadas por líneas o espacios en blanco, sino que se interpenetran de manera libre y es el contenido lo que marca la segmentación de la acción.

La función rítmica

El texto de la historieta obedece a un ritmo impuesto por la sucesión de cuadros. «Cada viñeta nueva precipita el relato y simultáneamente lo contiene. El cuadro es el agente de esta doble maniobra» (Groensteen, 2021, p. 61). La historieta distribuye rítmicamente el relato, la operación de saltar entre cuadros con la mirada propone una cadencia. Esta cadencia es variable gracias a la diversidad de técnicas expresiva y estéticas que los autores ponen en juego en la forma, dimensión, contenido y acciones que encierran en los cuadros.

La función estructurante

Un cuadro, en la medida en la que estructura el espacio, es un elemento determinante de la composición de la imagen: informa durante toda la fase de ejecución acerca del dibujo

que se elabora dentro suyo, así como más tarde influenciará su lectura (Groensteen, 2021, p. 61).

El espacio encerrado en un cuadro está siempre estructurado, en primer lugar en función del soporte impreso que ya de por sí es naturalmente rectangular o cuadrado debido a la estandarización de los procesos editoriales y de impresión, lo que permite una relación mimética; en segundo lugar porque esta forma y sus dimensiones influyen las decisiones que afectan las composición dentro del mismo para subsecuentemente influenciar las percepción del lector, es decir, su forma influencia la distribución de los elementos, la presencia y la ubicación de un texto, el escalonamiento de los planos, el ángulo de visión propuesto y todos los parámetros que organizan la imagen que se presentan están vinculados a la forma y dimensiones del cuadro. Sirve además para orientar la mirada, indicando la entrada y la salida del orden de lectura, impone una lectura que va de izquierda a derecha, el sentido de lectura occidental.

La función expresiva

«El cuadro de la viñeta de historieta puede connotar o ser un índice de la representación que encierra» (Groensteen, 2021, p. 65). El cuadro y lo representado en él están unidos por una relación de transparencia y/o redundancia, puede llegar a informar al lector sobre lo que tiene que leer, es decir ofrecerle un protocolo de lectura de la imagen de la viñeta, o incluso una interpretación de esta.

La función lectural

Finalmente, para la función lectural, Thierry Groensteen nos recuerda lo que deberá ser evidente tanto para un autor como para un lector de cómic: «Un cuadro es siempre índice de un algo-que-hay-que-leer. Cuando un lector se encuentra con un cuadro, debe presuponer que hay algo allí, dentro del perímetro trazado, un contenido que descifrar» (Groensteen, 2021, p. 67).

En un relato en cómic una viñeta no se presenta sola, participa de una sucesión causal de acciones, de una secuencia abierta a la lectura e interpretación. Si bien no busco con estas definiciones ofrecer un abc para la estructuración de un relato gráfico periodístico, conocer estas funciones abre un abanico amplio de posibilidades formales en el entendimiento del potencial retorico que cada periodista dibujante puede desarrollar a través del uso de la viñeta y la secuencia narrativa en el relato periodístico.

La búsqueda para entender el cómo y por qué las imágenes fijas separadas por un espacio en blanco pueden contar una historia es el centro de la mayoría de los estudios semióticos sobre la historieta; este tema de profundo debate se desarrolla en muchos e interesantes estudios, recomiendo cuatro de especial resonancia en el presente para ahondar en el alcance semiótico del cómic: *Entender el cómic: El arte invisible* (1993), de Scott McCloud; *Análisis e interpretación del cómic, ensayo de metodología semiótica* (2004), de Miguel Ángel Muro Munilla; *Sistema de la historieta* (2021), de Thierry Groensteen, y *Cómic, arquitectura narrativa* (2017), de Enrique Bordes.

Para develar porqué la secuencia es el espacio en donde se produce el diálogo entre imágenes para producir sentido, me remito a Thierry Groensteen, quien explica que el mérito de *la narratividad* al interior de la historieta se da gracia a la secuencia, en donde la co-ocurrencia de las viñetas dentro del multicuadro, la visibilidad de los intervalos entre cuadros, su presencia simultánea a ojos del lector-espectador, sumado al dibujo narrativo, distinto de la ilustración o de la pintura, tienen un poder estructurante donde *los encadenamientos de imágenes construyen articulaciones muy parecidas a las de la lengua* (Groensteen, 2021, p. 124).

Las viñetas presentan solo esquirlas del mundo supuesto en que se desarrolla la historia.

Pero, como se supone que dicho mundo es continuo y homogéneo, todo ocurre como si,

una vez dentro, el lector ya no saliera más de la imagen que le da acceso. Atravesar los cuadros se vuelve una operación mecánica y en gran medida inconsciente, disimulada por la atención al (la absorción en el) mundo virtual postulado por el relato. La diégesis es la imagen virtual, fantasmática, que comprende todas las viñetas, las trasciende, y que el lector puede habitar. Si, siguiendo el término de Pierre Sterckx, es posible nidificar en un cuadro de historieta, es porque, a la inversa, cada imagen representa metonímicamente la totalidad de dicho mundo. [...] La multiplicidad y el despliegue de sus imágenes, la ubicuidad de sus personajes, hacen que la historieta abra verdaderamente hacia un mundo consistente. Fácilmente me convengo de que puedo habitarlo [...], leyendo, salgo y entro constantemente (Groensteen, 2021, p. 21)²².

La imagen secuencial es narrativa, «la significación viene dada por la secuencia completa ligada al tiempo y al intérprete tanto como al autor» (Ricoeur, 2004, p. 23). Cuando el o la periodista publica su interpretación de un acontecimiento noticioso, narra la historia de una secuencia de acontecimientos enlazados de manera causal, acciones que tienen consecuencias de valor o de no valor para la construcción del *presente social de referencia* de las audiencias. El lenguaje visual del cómic no solo expande el tiempo noticioso, permite además ordenar, secuenciar, y contextualizar los hechos; desde su lógica secuencial entabla relaciones visuales con el presente continuo, permite transmitir acciones que se prolongan en el tiempo. Si como lo afirma Lorenzo Gomis «los medios priman la inmediatez» (Gomis, 1991, p. 193), en el periodismo en cómic, en el cómic-reportaje, lo que se prima es la interpretación de situaciones,

²² Thierry Groensteen, *Plaisir de la bande dessinée*, 9e Art, n°2, Angoulême, CNBDI, enero de 1997, p. 14-21. Cita en p. 20.

su función es comprender mejor el acontecimiento relatado, prolongando la actualidad de un hecho noticioso al exponer un mosaico de hechos.

Corresponde por eso a la actividad profesional llamada periodismo dar de la realidad social presente una versión concentrada, dramatizadora, sugestiva, que escoja lo más interesante de todo lo que se sepa que ha ocurrido y hasta lo retoque para ajustarlo a las necesidades del tiempo y el espacio (Gomis, 1991, p. 190).

A través de la secuencia narrativa del lenguaje visual del cómic percibimos la realidad que se desarrolla en el relato gráfico como un periodo consistente y objetivado. Los hechos en el cómic-reportaje no se desvanecen al difundirlos y la secuencia favorece la participación del lector-espectador, al hacerlo actor del relato que se desarrolla ante sus ojos y por sus ojos, al ritmo que el lector impone con la mirada; lo invita a ir de ida y de vuelta, genera comentarios, le da en que pensar, de que hablar, que ver, motiva su interés. La secuencia es precisamente la particularidad que destaca el periodista político y dramaturgo Javier Forero Ortiz, investigador y coguionista de *Galán, crónica de otra muerte anunciada* (2019):

El lenguaje visual es la base de la narración, o si no el cómic sería un texto dibujado y esa no es la idea. El cómic tiene su propio «idioma» gracias al manejo de secuencias, los enfoques, los planos, los llamados *cliffhangers*, etc. (Forero, comunicación personal, 17 de marzo del 2022).

La presentación secuencial de los eventos en el periodismo a menudo ha tomado en préstamo técnicas de la literatura y el cine como, por ejemplo, el montaje cinematográfico o el manejo de la tensión para crear atmósferas que viene de la literatura. En la puesta en página que propone el lenguaje visual del cómic se accede a un método para el periodismo que, aunque utilice los virtualmente infinitos recursos del dibujo narrativo, no inventa nada, porque sigue

presente en su producción el compromiso de informar. De manera sencilla se puede observar al reportaje en cómic como la historia completa de un hecho de actualidad, presentada con pluralidad de fuentes, contexto y una estrategia visual narrativa.

La mirada del dibujante

La voz visual

El dibujante en el reportaje en cómic desempeña un papel periodístico particular, en el que se conjuga la comprensión de un acontecimiento relevante y la representación gráfica de las escenas que pueden comunicar los detalles y pormenores de dicho acontecimiento. Cabe señalar de nuevo que este trabajo es híbrido, pues tiene cimientos en el campo del registro documental, las artes y en la investigación periodística; pero como todo reportaje consta de tres etapas fundamentales: la investigación es la primera, la segunda es la toma de decisiones en relación con el enfoque del trabajo y la tercera es el proceso de redacción, en este caso de escritura con dibujo y edición del trabajo. Dibujar un reportaje en el lenguaje visual del cómic entraña un proceso de producción paciente y lento, en donde la observación atenta juega un papel central.

Al contrario de la fotografía, que como lo señala Susan Sontag, «no depende de un creador de imágenes. Aunque el fotógrafo intervenga cuidadosamente en la preparación y guía del proceso de producción de las imágenes, el proceso mismo sigue siendo óptico-químico (o electrónico) y su funcionamiento automático» (Sontag, 2013, p. 154), el dibujo que propone el lenguaje visual del cómic, en esencia esquemático, es un ejercicio imaginativo informado, su composición no es automática y obedece a la interpretación del dibujante, depende totalmente de las decisiones y la mirada particular del creador.

El concepto de mirada posee toda una serie de historias diferentes. En ocasiones se utiliza como un equivalente del concepto de «la visión» para indicar la posición del sujeto que mira. Como tal, señala una posición, real o representada. Que también se utiliza en contraposición al ver, como un modo de mirar colonizador, fijo y fijador, que cosifica, se apropia, desarma e incluso, posiblemente, viola. Su sentido lacaniano (Silverman 1996), es ciertamente diferente, o incluso opuesto, a su uso más habitual como el equivalente de la «visión» o de una versión de ésta. Por decirlo de forma más sintetizada, la «mirada» lacaniana es el orden visual, (equivalente al orden simbólico, o a la parte visual de ese orden) en el que el sujeto está «atrapado». En este sentido, se trata de un concepto fundamental para entender los campos culturales, incluidos aquellos basados en textos. La «mirada» consiste en el mundo que mira (de vuelta) al sujeto (Bal, 2006, p. 46).

Partiendo de la conceptualización que, sobre la mirada, propone Mieke Bal, es posible evidenciar que la mirada del dibujante trasciende las acciones de registrar e interpretar. A través del dibujo la mano del dibujante traduce sus pensamientos y puntos de vista a un orden simbólico en el papel; el dibujante escribe y describe visualmente su comprensión única del acontecimiento periodístico en un proceso que aprovecha el *lenguaje visual* para comunicar la posición del sujeto que mira. En este espacio de investigación-creación se establece un diálogo de subjetividades entre el reportero dibujante y el lector-espectador, este encuentro deriva en una constante reflexión en torno a la imagen, la representación visual, la información, la comunicación, el periodismo y la sociedad. En el centro de este diálogo se encuentra el reportero dibujante.

El reportero es la persona clave en los medios [...], es el filtro mayor en el proceso de acceso. No obstante, el reportero es también una persona de la organización que trabaja

para un periódico con metas, estructuras, procedimientos normalizados y políticas que de algún modo limitan y dan forma a la discreción que tienen los reporteros individuales en el acopio de noticias y en el reportaje (Tuchman, 1983, p. 148).

Aquí aparece de nuevo el problema de la representación de la realidad, citado y desarrollado también por Daniele Barbieri en su libro *Los lenguajes del cómic*, en donde (como lo hace Joe Sacco) se recuerda la tensión permanente entre el hecho verificable, *lo real*, y la imagen que lo representa, *el dibujo*. Barbieri nos invita a resolver dicha tensión afirmando que: «La imagen es un signo de la realidad. Es una realidad que remite a otra realidad» (Barbieri, 1998, pp. 23-24). Para ejemplificar esta idea bastará reconocer que en un dibujo se reproducen tan solo algunas de las características del objeto real que se representa, aquellas que lo caracterizan y comunican de la manera en la que lo percibimos; características como los contornos, las sombras, o los volúmenes, que son evidentes y suficientes para darnos una idea clara de la figura o realidad que se evoca.

El dibujante pone en juego la selección de características consideradas importantes de la realidad, el resultado de su observación e interpretación. Así, el reto en el reportaje en cómic pasa por crear una serie de imágenes que desde el dibujo presenten una narrativa que *subraye* los aspectos que caracterizan y dan cuenta de los actores sociales, del tema y del mundo histórico en que estos habitan. El objeto de cómic-reportaje es pues, ser un *signo* de la realidad.

¿Y la anterior no es la función de un reportero? Evidente resulta la consonancia de las funciones esperadas de un dibujante con las esperadas de un reportero. Según Clóvis Rossi:

La función del reportero es la única por la que vale la pena ser periodista. [...] La profesión sólo es válida por la sensación de poder ser testigo ocular de la historia de su

tiempo. Y la historia ocurre siempre en la calle, nunca en la redacción de un periódico (Pena, 2009, p. 81).

La construcción del presente social que propone el periodismo es una actividad profesional de mediación que es ejecutada por el reportero, quien transita entre la realidad y la audiencia para proponer conversaciones entre estas. Y es en ese reportero o reportera, sin importar el medio para el que trabaje, la metodología que utilice o el género en el que se desenvuelva, en quien recae la responsabilidad de: «Dar de la realidad social presente, una versión concentrada, dramatizadora, sugestiva, que escoja lo más interesante de todo lo que sepa que ha ocurrido y hasta lo retoque para ajustarlo a las necesidades del tiempo y el espacio» (Gomis, 1991, p. 190).

La naturaleza inmediata de la fotografía registra en un clic toda la información que habita en el encuadre propuesto por el fotógrafo, el instante queda capturado, una parte de la realidad es resaltada, otra es omitida, y según la finalidad que se dé a la fotografía podrá haber un proceso de edición posterior. El proceso que sigue el dibujante en el reportaje en cómic es interpretativo, la edición de la imagen se da al mismo tiempo en que se captura en el papel, el dibujante interpreta lo que ve y lo materializa. Esta forma de documentar el acontecimiento es selectiva, el dibujante dirige la atención del lector por el relato al seleccionar los elementos que componen la imagen que representa, este es un proceso análogo a la escritura en general y la escritura periodística en particular, en la que el dibujante ilustra los puntos y personajes claves que movilizaran el relato.

El modo en que se modula la línea de contorno (gruesa o fina, curva o quebrada, etc.) es determinante para el efecto de conjunto de la historieta en el cómic, como también en la ilustración. Establecer las diferencias entre las diversas modulaciones de línea nos pone

en condiciones de entender algunas características fundamentales de las imágenes. [...] La ausencia o presencia de relleno, el uso de negro y de la trama y no de sombreados, la densidad o dilatación de los rellenos, son todos aspectos que el lector puede observar fácilmente y le ofrecen indicaciones precisas sobre cómo se crea el efecto emotivo y narrativo general, aplicadas a la imagen única de la ilustración y a una viñeta, entre las demás, del cómic (Barbieri, 1998, pp. 23-24).

Esta es la voz visual a la que se refiere Hillary Chute, la forma única, personal y finalmente subjetiva en la que un periodista dibujante interpreta la realidad que observa para plasmarla en una narrativa gráfica que se escribe con trazos, líneas, tramas, sombras y contornos. La imagen en el cómic relata, cada viñeta tiene una función narrativa que presenta un momento de la acción, con el objeto claro de permitir la comprensión del relato, sus actores y la trama.

El cómic es una forma que Art Spiegelman llama «escritura de imágenes» y la dibujante iraní Marjane Satrapi, autora de *Persépolis*, llama «dibujo narrativo»: la narración, o el discurso, avanza en el tiempo a través de las palabras y de las imágenes (Chute, 2016, p. 70)²³.

En contrapunto *el reportaje como metodología del periodismo* propone a este género como un tejido de relaciones que mezcla tiempos largos y cortos en su investigación, elaboración y lectura, para consagrarse como espacio para el encuentro y producción de conocimiento. En este orden Raúl Osorio señala al reportaje como un espacio idóneo para la exploración e

²³ Traducción del autor: «Comics is a form that Art Spiegelman calls “picture writing” and the Iranian cartoonist Marjane Satrapi, author of *Persepolis*, calls “narrative drawing”: the narrative, or the discourse, moves forward in time through both its words and its images» (Chute, 2016, p.70).

inserción de miradas diferentes y diversas que no solo exploran narrativas posibles para el relato de los acontecimientos, sino que además exploran en la experiencia de reportear la realidad.

Es que no solo vemos con los ojos, sino también con los oídos, el olfato, el tacto y el cerebro; en el Humano Ser estos sentidos son el complemento de la visión. Pero hay una diferencia que para el periodismo ha sido fundamental: ver es pasar los ojos, es una «actividad visual», es una acción puntual, mientras que mirar es una acción lenta, de duración prolongada, consciente del análisis como actividad. Cuando se mira con detenimiento, se percibe y se observa en otras dimensiones. Mirar es una acción atenta (Osorio, 2017, p. 7).

El dibujo narrativo

«Es importante para mí que con las imágenes logre transmitir la información, pero sobre todo un sentimiento que de fuerza al relato» (Candelas, comunicación personal, 11 de abril del 2022).

La forma narrativa de presentar una historia a través del lenguaje visual del cómic facilita estructurar cronológicamente el desarrollo de los hechos, pero no anula la posibilidad de plantear una estructura que, a su vez, sea dramática. La información factual contenida en el cómic-reportaje no es idéntica al contenido emocional que puede proyectar; el contenido emocional en el cómic no solo depende de la información comprobable que se encuentra en su interior, también depende de la forma en la que se presenta y representa gráficamente el contenido objetivo, depende de las decisiones que toman los autores y autoras relativas a la forma, orden, linealidad o no linealidad y énfasis en lo narrativo para dar cuerpo a la *estructura dramática*, tan importante como la verosimilitud y referencialidad de los datos presentados.

Uno de los mayores desafíos de cualquier periodista es intentar ver los hechos desde diferentes puntos de vista. En otras palabras, el periodista debe prescindir de sus visiones estereotipadas y conceptos predefinidos para poder apreciar los diversos ángulos y contextos (Pena, 2009, p. 161).

La estructura dramática en un reportaje en cómic tiene en cuenta la inducción controlada de emociones a sus lectores a través del uso consciente de los recursos narrativos del lenguaje visual, esa dimensión epistemológica del cómic no está en contradicción con la naturaleza informativa del ejercicio periodístico. Puesto en palabras de Daniele Barbieri:

La línea modulada es mucho más informativa que la línea pura: y más informativa no solo significa que nos proporcione más datos. Las informaciones que proporciona una imagen son, en efecto, vividas a nivel emocional y de implicación. Una imagen puede ser más informativa en el sentido que nos proporciona una mayor posibilidad de implicación, de que nos aboca a la situación con mayor intensidad (Barbieri, 1998, p. 32).

Él o la periodista en cómic busca, a veces consciente a veces de forma intuitiva, expresar de la manera más eficaz, concisa y emotiva el discurso que ha elaborado a partir de la investigación sobre el acontecimiento que relata; este discurso se elabora entremezclando el lenguaje periodístico, el lenguaje visual del cómic, así como otros lenguajes que aportan herramientas para desarrollar esta búsqueda expresiva y estética. A este respecto Laura Álvarez (LauraEsNaoko), advierte que es: «Importante saber que se puede jugar con la trama, pero nunca con el argumento. Los elementos del lenguaje no pueden ser sólo pensados desde lo estético sino también por su aporte al contenido» (Álvarez, comunicación personal, 24 de febrero del 2022).

Cabe resaltar que es gracias a la investigación-observación que el periodista dibujante se hace interlocutor del testimonio que ve y escucha. La puesta en página, que puede pasar por toda la gama de estilos gráficos —que va desde el dibujo más realista pasando por expresiones de la caricatura y llegando a la total abstracción visual —, dependen de la investigación y de la mirada del dibujante. En el cómic de carácter periodístico el contenido relativo al acontecimiento se amplía al presentar en el espacio de la viñeta la adaptación visual de diferentes modalidades textuales, desde entrevistas, testimonios, hasta informes en profundidad. Además, cuando el dibujante periodista reconstruye la realidad, acaba reconstruyendo su propia percepción de los hechos, tal y como los observa.

Hablamos de la verdad de los hechos, la que el reportero acumula a través de testimonios, de documentos o de su percepción de lo que ocurre, no de otra. Pero ésta no se puede considerar absoluta, definitiva o inmodificable; es una verdad provisional (Restrepo, 2004, p. 50).

Para la aprehensión de la realidad, para la búsqueda de la verdad de los hechos que propone Javier Darío Restrepo en *El zumbido y el moscardón* (2004), el dibujante-periodista utiliza como principal herramienta la observación; este método se organiza sobre una serie de rutinas prácticas y reflexivas que confieren rigor a la mirada del dibujante. Para describir algunas de las acciones que se ponen en juego en el campo de la investigación periodística tomaré la clasificación de métodos que propone João de Deus Corrêa en *Pesquisa em jornalismo* (2003) y que sintetiza Felipe Pena de Oliveira en *Teoría del periodismo* (2009), seis clasificaciones que trenzan el ejercicio del dibujante narrativo con el del reportero.

El primer método es la *observación directa*: «Consiste en que el investigador, personal y directamente, “se da de bruces” sobre el objeto, sin intermediarios» (Pena, 2009, p. 59). Tanto

para el reportero tradicional como para el dibujante de cómic-reportaje, esto significa que se atestigua el suceso que será objeto del reportaje, se hace presencia en el lugar de los hechos, se ve y escucha al personaje periodístico.

El segundo método es la *Observación directa participante*: «Ocurre cuando el estudioso se introduce en el fenómeno que va a observar con el objeto de sensibilizarse con las corrientes y dinámicas internas a este» (Pena, 2009, pp. 59-60). Aquí hablamos por supuesto de la inmersión, la investigación en profundidad que busca acompañar por un periodo dado al personaje periodístico, vivir en el terreno en el que se desarrolla el acontecimiento, no solo se atestigua, se hace presencia e interactúa para buscar un entendimiento profundo y personal de lo que será llevado al reportaje.

El tercer método es la *observación indirecta*: «Caracterizada por el uso de intermediarios que analizan para el investigador, a quien suministran los datos ya listos para trabajar sobre ellos» (Pena, 2009, p. 60). Las relaciones de intermediación en este método se pueden presentar como fuentes expertas a las que accede el reportero y el dibujante, como historiadores, economistas, médicos, entre otros, que ofrecen contextos informativos necesarios para el reportaje; también puede presentarse como la relación con investigadores y académicos que facilitan estudios que se analizaran en conjunto para ser llevados a un lenguaje visual, narrativo y periodístico. Incluso puede darse el caso de que un periodista presente un guion o escaleta que desarrolle una narrativa ya estructurada y que el periodista dibujante tan solo entre a desarrollar el proceso de dibujo de esta.

El cuarto método enunciado es la *colecta*: «Se puede definir como un proceso en el que las fuentes u objetos de investigación hacen disponibles los datos para el observador, sin que este necesite de más esfuerzo que el de hacerse con ellos (“tomarlos”), en principio de forma acrítica»

(Pena, 2009, p. 60). Felipe pena de Oliveira señala que este método se basa sobre todo en la utilización de balances, informes o comunicados, entre otros contenidos, generados por empresas o instituciones y elaborados por asesores de prensa. Este método sería el de menos utilización en la producción de un reportaje en cómic, su uso o adaptación directa al lenguaje visual parece difícil por las extensiones y por la profusión de datos estadísticos que en ellos se encuentran; pero no puedo descartar su posible utilización en tanto este tipo de material puede ser insertado de alguna forma en el relato, tomando de ellos solo datos contextuales o su reproducción parcial en forma de gráficos de barras o tortas con fines informativos. Parece más probable que estos hagan parte de las fuentes documentales o de archivo en las que indaga el periodista para formarse una idea o interpretación sobre el objeto investigado.

El *levantamiento*, como quinto método: «Consiste en un proceso generado por la desconfianza de que los datos disponibles no sean fiables o suficientes; el paso siguiente es investigar qué puede haber sido escondido, negado, omitido o alterado por la fuente» (Pena, 2009, p. 60). Aunque el tono en la redacción para este método suena un tanto alarmante y hasta paranoico, este es un método de trabajo estándar en el ejercicio periodístico que consiste en corroborar la información ofrecida por una fuente, sea esta una persona entrevistada o una fuente documental; de manera simple esto se hace consultado, cotejando y comparando diferentes fuentes, distintas miradas y disciplinas, que desde el encuentro puedan ayudar a construir una mirada amplia del suceso que será relatado tanto por el reportero como por el dibujante.

Por último, el sexto método es el *análisis*:

Es el ritual más riguroso entre las metodologías aquí presentadas. Se realiza al descomponer en subunidades el objeto y examinar la coherencia interna de cada elemento recogido u observado. Luego se investiga la coherencia de las relaciones de cada uno de

esos elementos con los demás, que con él forman un todo, así como la relación de cada uno con el todo (Pena, 2009, p. 60).

Este método es, por supuesto, la esencia del periodismo investigativo y del reportaje, el análisis tiene por objetivo dotar al relato de profundidad al hilar de manera clara las causas, los contextos, los personajes y las consecuencias. En el reportaje en cómic las fuentes, los testimonios y los datos son revisados e interpretados a consciencia por parte del periodista y/o el dibujante antes de enfrentar la puesta en página y traducirlos al lenguaje visual.

En el dibujo narrativo del lenguaje visual del cómic la imagen es el resultado de un proceso de observación interpretativo, su elaboración implica análisis y meditación para integrar en una viñeta los elementos que remiten a la realidad de la que parte; así, el trabajo investigativo tiene mayor valor cuando el dibujante hace parte de este proceso o lo realiza el mismo dibujante, su inmersión en cada etapa de la investigación evita que sea solo un transmisor pasivo de información elaborada por terceros y le permite dotar de significado, fiabilidad y emotividad a la viñeta.

La adaptación de una obra literaria a otro medio (sea obra de teatro, cine, cómic, etc.) no tiene que ser una transcripción palabra por palabra de lo que dice el texto, sino una en la que el autor historietista se presta como negociante entre dos lenguajes que comparten elementos semánticos pero que funcionan de manera distinta debido al sistema semiótico al que pertenecen (Álvarez, 2020, p. 19).

La puesta en página y la elaboración de cada una de las viñetas de la secuencia en el relato gráfico facticio, sea este documental o periodístico, están determinadas por el encuentro e interpretación de, mínimo, tres vectores: el testimonio de las fuentes, la evidencia de archivo y la

experiencia personal del dibujante y el periodista. Este encuentro se da de manera particular en las narraciones gráficas y es entendido por Joanne Rappaport, antropóloga y profesora emérita del Departamento de Español y Portugués de la Universidad de Georgetown, como una forma de mirar.

En el estudio *El cobarde no hace historia, Orlando Fals Borda y los inicios de las investigación-acción participativa* (2021), Joanne Rappaport profundiza en los métodos de producción e investigación de la IAP y dedica un importante espacio a indagar sobre la figura del dibujante e historietista pereirano Uliánov Chalarka, quien junto a Orlando Fals Borda, Víctor Negrete, Néstor Herrera y la Fundación del Sinú, elaboraron en 1972 cuatro cómics cortos que relatan procesos de arraigo y resistencia en el campo caribeño colombiano durante el siglo XX. Estas historias fueron publicadas en 1985 en un único tomo, bajo el título *Historia gráfica de la lucha por la tierra en la costa atlántica* y se constituye en un referente del cómic documental colombiano, libro que desde el estudio realizado por Joanne Rappaport nos ayuda a entender la particularidad e importancia de la mirada del dibujante en la construcción del contenido emocional de un reportaje en cómic.

Uliánov Chalarka creaba narraciones en primera persona, con base en experiencias que conocía indirectamente, a través de testimonios de los protagonistas. Sin embargo, cuando vemos sus viñetas, tenemos la impresión de estar presenciando las escenas que dibujó. De hecho, él fue testigo de las condiciones del presente. Se adueñaba de lo que observaba y combinaba esas percepciones con lo que le contaban, con la información que identificaba en las fotos históricas, con los datos que recogía al leer el voluminoso archivo recopilado por los investigadores de la fundación. A partir de esa combinación de observaciones, creaba un relato que el lector percibe como una experiencia testimonial,

una narración visual que nos hace sentir como si estuviéramos caminando hacia Bogotá con Felicita Campos o acompañando a Juana Julia Guzmán mientras la policía ataca Lomagrande (Rappaport, 2021, p. 124).

A pesar de la idea generalizada de que elaborar un cómic es fácil y económico en tanto solo requiere papel, lápiz y un dibujante, al profundizar en la elaboración de un dibujo narrativo en cómic lo contrario resulta ser lo cierto, sobre todo cuando la narración gráfica implica un ejercicio facticio documental. El desafío en la construcción de un reportaje en cómic pasa por la composición de la imagen de la viñeta, pues este dibujo más que un medio de simple registro de la realidad supone un ejercicio de compresión y composición a partir de toda la información recolectada y este solo se logra a través de la mirada del dibujante quien debe, a veces en compañía a veces en solitario, condensar en una imagen dibujada la información factual y emotiva necesaria para que ese cuadro comunique.

Así, el dibujante periodista o el equipo de periodista y dibujante se comprometen a usar todos sus sentidos para entrar en una relación de entendimiento sobre el acontecimiento periodístico que estudian con el objeto de traducir adaptar los hechos a modalidades de información visual, recordemos el llamado que hace Joe Sacco: «Un dibujante de cómics ensambla elementos deliberadamente y los coloca con intención en una página. No hay en ellos nada del azar del fotógrafo que toma una instantánea de vida en el momento justo» (Sacco, 2014, p. 2).

El proceso de investigar y crear una historia gráfica, que desde el lenguaje visual abordé un relato periodístico, promueve un escenario propicio para el diálogo entre investigadores y fuentes, entre el periodista y la realidad, que puede llevar a la producción de conceptos,

abstracciones y narrativas sobre los temas que adquieren importancia en el presente. Como se ha dicho antes, dibujar no es solamente reproducir un objeto, el dibujo narrativo en el cómic implica mirar y analizar para proponer experiencias testimoniales.

La narración es una de las diferencias entre el reportaje y la crónica, ya que el reportaje privilegia las acciones, está sustentado en los hechos. [...] Hay una gran cantidad de situaciones que se van presentando y que configuran un universo completo, una historia que no deja ningún cabo suelto. Para conseguir este rigor se vale de la investigación y de técnicas narrativas propias de otras disciplinas, se nutre de otras fuentes (Puerta, 2020, p. 125).

El personaje periodístico

En el cómic-reportaje los y las dibujantes aspiran a presentar la experiencia cotidiana de los personajes periodísticos resaltando a su vez la experiencia sensorial y sensitiva de los testimonios ofrecidos por las fuentes; como resultado, los relatos gráficos tienen la capacidad de convocar las propias emociones del lector para conectarlos con los protagonistas. La voz, el tono, el ritmo y la respiración, que son atribuidos a la correcta construcción de un texto literario y que en el periodismo son imputados a los más acuciosos ejercicios de periodismo narrativo, son parte central de las preocupaciones relativas a la producción de un relato gráfico periodístico. En *Periodismo narrativo, cómo contar la realidad con las armas de la literatura* (2018), el periodista argentino Roberto Herrscher enfatiza un principio rector del periodismo investigativo y literario que perpetua su vigencia a la hora de utilizar el lenguaje visual del cómic: «La gente habla para ser escuchada, no para ser leída. Tenemos que saber interpretar y registrar los textos, los tonos, los silencios, la reacción a un contexto exterior» (Herrscher, 2018. p. 290).

El reportaje en cómic, como los reportajes más tradicionales, procura destacar un hecho y, dentro de este, a uno o varios personajes. Para separarlos del flujo normal de los acontecimientos de la realidad y recrearlos se vale de los detalles personales, circunstancias y anotaciones impresionistas que se recogen a lo largo de la investigación, con ellos se pinta el ambiente, se dibujan las acciones y secuencia el flujo de los sucesos para comunicar al lector-espectador una idea redonda, una mirada completa sobre el acontecimiento y sujeto que desarrolla. Cabe señalar un segundo compromiso de suma importancia en el desarrollo de todo reportaje, crítico en su expresión gráfica, se debe convencer al testigo de que la representación dibujada y el relato en cómic que se construye representa su experiencia.

La periodista y guionista Lina Flórez, recalca el lugar trascendente que tiene el personaje en su trabajo gráfico periodístico:

Regularmente el tema nos lleva al personaje, y es el personaje quien traza la ruta a seguir en cuanto a los lugares, acontecimientos y tiempos en los que se va a desarrollar la historia. Esto no es una camisa de fuerza y puede variar, pero es una de las rutas de trabajo. Es complejo porque la realidad es que las historias no nos pertenecen, y hay que ser respetuoso de cómo se maneja su información, cómo se representa visualmente ciertas situaciones y cómo se aborda finalmente la historia. Por eso es importante para mí que cuando los protagonistas de las historias están vivos, puedan ser quienes lean de primera mano el primer borrador (Flórez, comunicación personal, 16 de febrero del 2022).

«Muéstralo, no lo cuentes», «mostrar, no contar», son algunas variaciones de una popular frase que hace parte de cursos de literatura creativa, del periodismo y en general de las artes narrativas, en ella se encierra la búsqueda por dejar en el relato las descripciones y escenas

precisas que den cuenta de un mundo y unos personajes tridimensionales. Resulta fácil pensar que por el simple hecho de narrar a través del uso de imágenes dibujadas se puede cumplir directa y fácilmente con el propósito de registrar e interpretar los tonos, los silencios y las reacciones de la gente que habla, pero, aunque el lenguaje visual del cómic continúa ofreciendo herramientas complejas e imaginativas para el abordaje periodístico, esta tarea no resulta menos ardua.

Organizar y planear cómo se desarrollará el relato visual es una tarea esencial, tal como lo hace cualquier reportero, el periodista-dibujante dosifica la información para proponer un texto visual con un ritmo en el que haya variedad tonal, para que el recuento del acontecimiento avance sin atropellar o adormecer al lector-espectador; respetar la «verdadera voz» de los protagonistas, que se perciban como personas de carne y hueso, es imprescindible. Como sucede en todas las artes narrativas, él o la periodista en cómic buscan siempre que el relato visual este en consonancia con el mundo que se describe. Este es otro de los desafíos del reportaje en cómic, reconstruir visualmente el acontecimiento a partir del testimonio oral. Joe Sacco condensa este tremendo reto de la siguiente manera:

Tengo que utilizar necesariamente mi imaginación o, mejor dicho, mi imaginación informada. Con esto quiero decir que todo lo que dibujo debe estar fundamentado en las características específicas de tiempo, lugar y situación que estoy tratando de recrear (Schmid, 2021, p. 55)²⁴.

La presencia de la entrevista, de la crónica, del documento y de la observación participante en la construcción de la representación gráfica en el reportaje en cómic, aumenta la

²⁴ Traducción del autor: «I must necessarily use my imagination, or, rather, my informed imagination. By this I mean that whatever I draw must have grounding in the specifics of time, place, and situation I am trying to re-create» (Schmid, 2021, p. 55).

conciencia sobre la complejidad del proceso de la narración gráfica, que desde su abstracción y de la codificación en dibujo ofrece una forma de representación locuaz que mixtura múltiples herramientas metodológicas para proponer miradas e interpretaciones de y sobre la realidad. Esta *imaginación informada* no es otra cosa que una mirada transdisciplinar, mirada que se encuentra en línea con la noción de *la imaginación como forma de creación y comprensión* (Osorio, 2017, p. 74) que Raúl Osorio propone como procedimiento fundamental para el encuentro del reportero consigo mismo y con los otros, señalando que este procedimiento se transforma en una narrativa construida en forma de reportaje, una historia plausible que se construye a partir de la selección y estructuración de hechos. Estructuración que, a su vez, Raúl Osorio conecta con la noción de *imaginación constructiva*.

El historiador necesitará de lo que (Collingwood) llamó «imaginación constructiva», un mecanismo que funcionaría más o menos como la imaginación apriorística de Kant, cuando nos dice que, aunque no podamos percibir simultáneamente ambos lados de la superficie de una mesa, «podemos estar seguros de que ella tiene dos lados, ya que tiene un lado, porque el propio concepto de un lado implica por lo menos el otro». (White, 1994:100) (Osorio, 2020, p. 108).

Los dibujantes de cómics que desarrollan narraciones facticias documentales no copian modelos inmóviles, por el contrario, inventan y reinventan formas para representar las acciones en los sucesos y en su encuentro con el reportaje como metodología del periodismo hallan la posibilidad de trenzar en el relato múltiples acontecimientos para verlos suceder al mismo tiempo, por lo menos en términos narrativos rompen con la frontera entre el pasado y el presente, con la linealidad, proponen una mirada que hace énfasis en la continuidad y la circularidad del

relato, suman las voces de los interlocutores para, desde la unión de testimonios, construir una verdad colectiva de los hechos que empatiza y nos acerca a los otros.

El montaje de la subjetividad

«Dibujar es luchar por atravesar un invisible muro de hierro que parece alzarse entre lo que sientes y lo que eres capaz de hacer». Vincent Van Gogh, Cartas a Theo, 2012, p. 15.

La gramática básica del cómic compuesta por texto e imágenes se presta para el registro del testimonio y el testigo, para el desarrollo en profundidad del acontecimiento noticioso. Resulta innegable, como lo expresó Javier Melero, que «esta nueva receptividad de los viejos diarios hacia el cómic se entiende por la creciente segmentación de las audiencias de la información, derivada del auge de Internet y la televisión, y la necesidad de explorar narrativas más visuales con la esperanza de atraer lectores jóvenes» (Melero, 2012, p. 546), pero someterse a esta variable —cierta, pero de limitado alcance—, como única razón para abrazar al lenguaje del cómic dentro de los métodos del periodismo sería quedarse en la superficie del potencial que ofrece el noveno arte al relato periodístico.

El cómic como medio de comunicación es ante todo visual. En el reportaje en cómic las secuencias de viñetas son enmarcadas, puestas en yuxtaposiciones lineales y no lineales, para crear relaciones de significado entre los componentes de un relato de manera gráfica. El periodista puede aparecer como narrador, como actor de reparto, o desaparecer y dejar estas funciones al testigo o personajes periodísticos. La suma de viñetas propone un desarrollo rítmico que va revelando una progresión natural del suceso a medida que un lector lo recorre al leerlo. El lenguaje visual del cómic es un método para acercarse, enmarcar y relatar la realidad que ofrece la posibilidad plástica de expresar con claridad los marcos desde los que opera el periodista para

encuadrar la realidad que aborda en el reportaje, este método escoge la vía larga, describe, particulariza, escenifica y recrea la realidad de manera vívida e imaginativa.

Un periodismo que busque comprender la profundidad del mundo observa, participa, interpreta, relata, guía y enseña. Ese periodismo encumbra a la libertad de pensamiento, expresión y diálogo social como los valores más elevados de su ejercicio y es el reportaje el mejor método que ofrece el campo periodístico para reflexionar sobre la realidad. Dentro de esta metodología es el reportero quien puede abrir la puerta para desarrollar nuevas prácticas y coberturas que permitan a los públicos forjar sus discursos y ponerlos en circulación en los medios de comunicación.

El reportaje es un ser en comunicación. La conversación se llama reportaje de las palabras, de los gestos, de las imágenes y de los diversos modos de comunicarse. Cada uno con su forma, a su modo, nutre nuestros diálogos humanos. Y a través de la narrativa encontramos la imagen de aquellos que son necesitados. [...] Y allí está el periodista para ponerse a dialogar con la ciudad como un todo humano, con sus diversos prismas, con sus múltiples hablas (Osorio, 2017, p. 96).

El metódico ejercicio hilar un relato gráfico a través de una cuadrícula de paneles, propone para el relato periodístico la elaboración de una serie de ventanas que ordenan y presentan, como un metrónomo, los cambios, arranques y evoluciones de la narración. El cómic-periodismo propone además una conversación entre subjetividades para la elaboración de un relato pensado para presentar visualmente hechos facticios; es decir, en el más puro espíritu transgresor del periodismo literario, el cómic-periodismo busca y es capaz de hacer algo más que registrar y transmitir el punto de vista del narrador, puede —gracias al dibujo— presentarnos las

múltiples voces y puntos de vista de los otros, de los personajes periodísticos, como les denomina Roberto Herrscher (2018); mostrar sus lógicas, sus sensibilidades y narrar, en una construcción colaborativa, los sucesos y sus derivaciones. Esto lo consigue, en parte, gracias a la identificación y la empatía que permiten los retratos; la representación de un humano real a través del dibujo señala en el relato gráfico que este es un humano real, este espacio existe, estos hechos acontecieron. Así, el periodismo y el lenguaje visual usan las mismas técnicas para interesar e interpelar al lector: la individuación y la humanización.

La relación entre encuadres sucesivos muestra la existencia de una sintaxis específica, o mejor de una serie de leyes de montaje. Hemos dicho «leyes de montaje», pero la alusión al *film* no debe hacernos olvidar que la historieta se «monta» de forma original, aunque sólo sea porque el montaje de la historieta no tiende a resolver una serie de encuadres inmóviles en un flujo continuo, como en el film, sino a realizar una especie de continuidad ideal a través de una real discontinuidad. El cómic desmenuza el continuum en unos pocos elementos esenciales. Que luego el lector une estos elementos en su imaginación y los ve como continuum, es cosa evidente (Eco, 1970, p. 172).

Los relatos en cómic nunca son simples, la yuxtaposición de dibujo y texto y la relación dinámica entre las viñetas que componen las secuencias lineales y no lineales, articulan los espacios, tiempos y ritmo de la historia. La puesta en página de un cómic propone el desafío de pensar y elaborar los elementos precisos para lograr el *continuum* al que se refiere Umberto Eco. Son muchas las preguntas que se hace el reportero dibujante ante y con relación a los materiales e información acumulados ¿Se presta para el desarrollo de una secuencia lineal o discontinua? ¿Conviene para el impacto del relato que el reportero figure en el reportaje? ¿Se hará en primera o tercera persona? ¿Cómo se presentarán los testimonios y las ambientaciones?

La construcción del relato gráfico facticio demanda del investigador, escritor y dibujante, entablar conversaciones con los diferentes signos, rasgos, símbolos, manchas y composiciones, que desde la realidad serán llevados a la narrativa visual; y para lograr esto, para aprehender estos elementos utiliza diferentes géneros y métodos: la crónica, ligada a la voz de quien investiga, escribe o dibuja, ofrece un flujo narrativo del tiempo a través del encadenamiento de fechas, lugares, cifras y nombres. Este flujo temporal adquiere rigor gracias a la entrevista que en su contrapunto de pregunta-respuesta plantea la conversación entre sujetos y subjetividades, condición *sine qua non* para la elaboración de una narrativa que proporciona rostros, espacios, e historias. El reportaje toma de la literatura, el cine y el cómic, diferentes y variadas formas para escenificar la acción y crear atmosferas emotivas. Esta permanente mixtura condensa el impulso ético y estético del campo periodístico por hallar en el intercambio de métodos nuevos caminos para ampliar los marcos para comunicar la realidad a las audiencias.

El reportaje en cómic es una forma de escritura que, por sus características, que incluyen encontrar y perfilar personajes, recrear y secuenciar acciones, y esbozar escenarios y contextos, entraña el desafío de descubrir, comprender y narrar los múltiples sentidos, tiempos y espacios de la vida.

Siguiendo la concepción griersoniana del documental, el cómic subraya la creatividad en el tratamiento de la actualidad y acoge el renovado interés por la subjetividad. El cómic también subraya el elemento humano en la autenticación de las afirmaciones documentales (Schmid, 2021, p.47)²⁵.

²⁵ Traducción del autor: « Following the griersonian understanding of documentary, comics underlines the creativity in the treatment of actuality and embraces the renewed interest in subjectivity. Comics also stresses the human element in authenticating documentary claims» (Schmid, 2021, p. 47).

Como ya se ha dicho, la interpretación ocupa un papel central en el ejercicio periodístico, es el sistema nervioso central del periodismo narrativo o literario y del reportaje. Todo reportaje se estructura sobre una continua toma de decisiones por parte del reportero, la escogencia del tema, el enfoque, resaltar o no personajes, exacerbar o descartar datos, entre otra muchas, son decisiones personales que se toman a partir de los sentimientos, ideas e intuiciones del periodista. En este orden, esencialmente el reportaje propone una mirada subjetiva sobre el acontecimiento, una mirada transdisciplinar que transita entre métodos para abordar el relato facticio, una mirada comprometida con la verdad que no inventa, que no da cabida a la mentira y que no teme realizar un tratamiento imaginativo y estético de los hechos.

En resumen, los reportajes son una negociación específica del medio entre el hecho y el artefacto, entre el periodismo remodelado artísticamente y el arte legitimado periodísticamente. Responden así a lo que, [...] podría llamarse una «ética del testimonio» con un doble deber: es su deber informar fielmente, pero fielmente a su visión, a cómo aprehenden esa realidad (Ludewig, 2019, p. 26)²⁶.

Aún en la actualidad, la tensión entre los valores periodísticos de la objetividad y la subjetividad es una de las más discutidas y criticadas. La objetividad continúa siendo asociada a lo fáctico y con un desapego emotivo e ideológico por parte del periodista hacia la verdad en el hecho noticioso. La subjetividad, inherente a la mirada individual y personal del reportero, es asociada al tratamiento creativo, estético, y artístico si se quiere, de los hechos; pero sin un marco narrativo los datos, por sí solos, no atraen al lector y esta premisa aún genera apasionadas

²⁶ Traducción del autor: «In sum, the reportages are a medium-specific negotiation between fact and artefact, between artistically reshaped journalism and journalisticly legitimized art. They thus answer what, to speak with Hillary Chute (2010, 3), could be called an “ethics of testimony” with a two-fold duty: it is their duty to report faithfully, yet faithfully to their vision, to how they apprehend that reality» (Ludewig, 2019, p. 26).

discusiones pues fácilmente se cae en el equívoco de llamar ficción a una apuesta por la narración y modulación artística de los hechos. Esta tensión constitutiva del periodismo literario se caldea en el cómic-reportaje gracias a lo fáctico estilizado que se presenta en su relato visual. Pero lo que es válido y sólido para defender las expresiones más tradicionales del periodismo, el reportaje y el rol del reportero frente a la información, resulta válido también para dar la bienvenida a nuevas dicciones periodísticas:

El lenguaje mismo posee y es poseído por la dinámica de la ficción. Y su más preciado fruto, ese que acordamos llamar «verdad», está entretelado de ella, por más que las convenciones usuales nos empujen a olvidarlo. Con todas sus luces y sus sombras, la época posmoderna ha fomentado una lúcida conciencia a este respecto, todavía minoritaria pero relevante. Y lo ha hecho a la vez que fomentaba esa propensión a la hibridación, la mezclanza y la promiscuidad entre ficción y ficción que distingue al periodismo literario y, en general, a una considerable porción de la cultura mediática de nuestro tiempo (Chillón, 2015, pp. 73-74).

Así la preocupación e interés por el movimiento integrado entre lo fáctico y la licencia artística, natural y normalizada en el periodismo narrativo o literario es heredada por el reportaje en cómic. En donde también existe un compromiso por crear una narrativa ética del acontecimiento, apoyada en una actitud profesional que busca ofrecer una mirada honesta a favor de la verdad que se apoya en una implicación transparente por parte del dibujante en el suceso, en la que se combinan las impresiones propias del reportero con el testimonio de las fuentes con el objetivo comunicativo de: despertar el interés del lector espectador con una puesta en página llamativa.

Creo que los creadores crean a partir de las necesidades y los valores de su tiempo, por lo que la mayoría de las veces expresamos cosas que escapan a nuestro control. En general, para mí el arte es la posibilidad de la alteridad, que es un proceso de autocomprensión a través de la aceptación y percepción de los valores del otro (Pinheiro, comunicación personal, 7 de marzo del 2022)²⁷.

Todas las formas y lenguajes que buscan registrar la realidad contienen un elemento humano y en el reportaje en cómic se hace claramente explícito el importante rol del reportero como testigo que desde su subjetividad e interpretación humaniza al relato y lo relatado. La naturaleza artesanal y artística del reportaje en cómic permite advertir la mirada particular del creador, su huella; así como el reportaje literario recurre a estrategias literarias, el reportaje en cómic recurre a estrategias visuales de no ficción para confeccionar su discurso pues «el periodismo también es un arte narrativo» (Neveu, 2004, p. 537)²⁸.

²⁷ Traducción del autor: «Acredito que os criadores criam a partir das necessidades e valores da sua época, de modo que a maioria das vezes expressamos coisas que estão além do nosso controle. De modo geral, a arte para mim é a possibilidade de alteridade, que é um processo de autocompreensão pela aceitação e percepção dos valores do Outro» (Pinheiro, comunicación personal, 7 de marzo del 2022).

²⁸ Traducción del autor: «Journalism is also a narrative art. The beliefs concerning the shrinking and rapidly collapsing attention levels of audiences, the processing-power of computer graphic to digest in graphs or maps complex data have converged to develop innovations in brevity. The style –if any– of modern journalism appears as the narrative equivalent of the skills of the Jivaro head-shrinkers. Such competence is useful, but the art of reporting has an opposite dimension. It means using the narrative dimension of the “once upon a time...” It means bringing audiences in hidden, unknown or surprising places and finding the words to express their peculiarities» (Neveu, 2004, p. 537).

«El periodismo es también un arte narrativo. Las creencias sobre la reducción y el rápido colapso de los niveles de atención de las audiencias, la capacidad de procesamiento de la infografía para digerir en gráficos o mapas datos complejos han convergido para desarrollar innovaciones en la brevedad. El estilo -si es que lo hay- del periodismo moderno aparece como el equivalente narrativo de las competencias de los jíbaros reductores de cabezas. Esa competencia es útil, pero el arte de informar tiene una dimensión opuesta. Significa utilizar la dimensión narrativa del "érase una vez...". Significa llevar al público a lugares ocultos, desconocidos o sorprendentes lugares y encontrar las palabras para expresar sus peculiaridades» (Neveu, 2004, p. 537).

La ética en el reportaje en cómic

La propuesta visual, conceptual y narrativa que propone el cómic-reportaje pone al periodismo y al lenguaje visual del cómic sobre una mesa de debate, en la que la discusión oscila entre el uso del dibujo narrativo como método para estructurar la crónica de la actualidad y el uso del periodismo como campo posible para la exploración estética. Entre estas dos concepciones se encuentra la ética periodística, una actitud o conducta construida para enmarcar las relaciones que establece el campo y el reportero con la aprehensión, tratamiento y relato del acontecimiento noticioso.

La ética en el periodismo es una estructura compleja de conexiones en la que se relacionan valores personales, profesionales y sociales. En ese entrecruce radica la gran dificultad que siempre acompaña a la discusión sobre la ética periodística, en la que por lo general se juzga como ético al reportero que desarrolla su ejercicio profesional de acuerdo con los valores vigentes en el lugar en el que, y desde el cual ejerce, así como del tiempo o momento histórico en el que se desenvuelve y que a su vez se ajustan al grupo social o comunidad a la que pertenece. Javier Darío Restrepo definió a la ética periodística como un *saber práctico* que se define de manera autónoma y se origina en un diálogo transdisciplinar permanente entre los diversos métodos y saberes con los que se arropa el periodista para el desarrollo diverso de su actividad.

La ética ocupa por supuesto un lugar importante en el desarrollo del reportaje en cómic, como sucede en cualquier expresión o género periodístico, el ejercicio práctico y técnico del reportero difícilmente podrá ser separado de su identidad y postura profesional. Luis Ramiro Beltrán, periodista, escritor y teórico de la comunicación boliviano entendía la ética periodística como:

La manera moral de ser y de hacer del periodista, regida por su profunda identificación con principios y normas de adhesión a la equidad, al respeto por la dignidad y por la intimidad de las personas, al ejercicio de la responsabilidad social y a la búsqueda del bien común (Osorio, 2017, p. xvii).

Desde esta perspectiva de la ética, resulta natural pensar en el manejo de la información como un vector para abordar la ética en el reportaje en cómic. La información es el producto con el que históricamente la empresa periodística se ha relacionado con sus audiencias, y la información generada por el periodismo está sujeta a permanente escrutinio por parte de las audiencias, su tratamiento correcto y transparente generan confianza y credibilidad.

De igual manera el periodismo visual y el reportaje en cómic están sometidos a una permanente revisión de su referencialidad y pertinencia; pues, aunque a veces lo olvidemos, el periodismo es una forma social de conocimiento y el reportaje, por más creativo y abierto que sea a la integración de nuevos lenguajes, no es un género para la ficción; por lo cual el cómic-reportaje debe responder a los valores éticos de comprender, explicar, interpretar, orientar y promover la conversación y el diálogo social y democrático que rigen al periodismo.

La estética del periodismo en cómic nos pide que consideremos cómo se forman y transmiten los modos de conocimiento. Esta estética produce su compromiso ético en el ámbito del conocimiento de la historia y la articulación de la complejidad de la experiencia observada en palabras e imágenes (Chute, 2016, p. 206)²⁹.

²⁹ Traducción del autor: «Comics journalism's aesthetics ask us to consider how modes of knowledge are formed and transmitted. This aesthetics produce its ethical engagement in the arena of knowing history and articulating the complexity of observed experience in words and images» (Chute, 2016, p. 206).

Para obrar de manera ética y ofrecer una información útil y fidedigna no basta con contar lo que pasó. El periodista selecciona con cuidado las fuentes según su conocimiento del tema a desarrollar, verifica, confronta y confirma cada dato de la información que obtiene para reducir el riesgo de equivocación o engaño; la información verificada y verificable es un importante vector ético del periodismo, no cabe duda en ello, pero no es el único factor por el cual se juzga adecuado a un reportero y su trabajo; dentro del reportaje como método la conversación resulta tan importante como la consistencia de la investigación en el acto de reportar, la conversación es el método por el cual se articula la complejidad de la experiencia en testimonio e información, y de ella parte la estructuración de la narrativa y el conocimiento.

En sus trabajos documentales, los autores se ciñen a una ética y unas normas periodísticas estrictas, y presentan a conciencia las lagunas e incoherencias de sus reportajes. Dado que el cómic constituye un medio que construye y enmarca de forma tan evidente los acontecimientos y escenarios que pretende documentar, se justifica una mirada más atenta a la concepción contemporánea de lo fáctico y la «Verdad» (Schmid, 2021, p. 16)³⁰.

La estética del periodismo en cómic, con su doble capacidad investigadora e imaginativa, procura una selección crítica de la información, en la que se explora la fuerza performativa del testimonio para generar espacios de encuentro y conversación a través de la imagen y el dibujo que narra e informa. En *El Periodismo narrativo, manual de géneros* (2020) Andrés Puerta, doctor en lenguajes y manifestaciones artísticas y literarias de la Universidad de Málaga, explica

³⁰ Traducción del autor: «In their documentary works, the authors adhere to strict ethics and journalistic standards, and conscientiously gaps and inconsistencies in their reporting. Since comics constitutes a medium that so obviously constructs and frames the events and scenarios it seeks to document, a closer look at the contemporary conception of factuality and “Truth” is warranted».

que el testimonio es tanto materia prima y género para el periodismo, y desde esta noción plantea el reto que entraña el trabajo en torno al testigo y su testimonio:

El testimonio es particular porque requiere de un testimoniador que establece un diálogo para dar voz, para que tome protagonismo un testimoniado. Es un acto de solidaridad, es un diálogo en el que toma especial relevancia la palabra del otro. Nació de la entrevista. Es un género que surgió en el periodismo, pero recibió impulso de otras disciplinas sociales como la antropología y la historia que lo convirtieron en una forma de darle voz a los que, tradicionalmente, no la han tenido. [...] No hay equilibrio entre el periodista y el testimoniado, la única presencia que llega al papel es la de la persona a la que se toma testimonio. Obviamente, por sus características, no cualquiera puede ser testimoniado, debe ser un excelente narrador y deben hacerse varias conversaciones con él (Puerta, 2020, pp. 116-117).

Si bien he dicho antes que el periodista dibujante pone en juego la selección de características que considera importantes de la realidad que relata, y que el dibujo resultante en las páginas de un reportaje en cómic es el resultado de su observación e interpretación, es posible ser riguroso dentro de los marcos subjetivos que plantea una narrativa dibujada. En el cómic lo que puede ser dibujado fielmente aparecerá con fidelidad en el reportaje, es decir, lo que aparece dibujado será presentado de manera fácilmente reconocible por parte del lector-espectador, enfatizando las características necesarias para narrar y presentar eficazmente las particularidades del personaje periodístico, el lugar, el tiempo y los detalles del acontecimiento que se recrea; en particular la transcripción del diálogo con el personaje, su testimonio, fuente esencial de conocimiento.

Andrés Puerta enfatiza la presencia de dos formas de testimonio en permanente conversación en el periodismo, el testimonio directo y el testimonio indirecto.

El testimonio directo alude a un periodista o un testigo que publica el relato tal y como lo vivió. [...] Por otro lado, hay otro tipo de testimonio que tiene un carácter dialógico de lo que Gargurevich denomina testimonio indirecto [...] determinado por ese diálogo entre un testimoniado y un testimoniado (Puerta, 2020, p. 116).

El movimiento de ida y vuelta entre estas dos formas de testimonio fomenta el acercamiento empático del periodista dibujante hacia el sujeto y objeto de investigación, este intercambio entre el narrador y el escucha tiende puentes entre los hechos y las subjetividades que aparecen en la conversación entre el *testimoneador* y el *testimoniado*.

Afortunadamente, no hay manual de estilo que le diga al periodista de cómic hasta dónde tiene que llegar en la reproducción exacta de los detalles. El ilustrador dibuja con la verdad esencial en mente, no con la verdad literal, y esto permite una gran variedad de maneras de dibujar. Dos ilustradores no dibujaran nunca exactamente de la misma manera un camión de la ONU, por mucho que ambos se basen en el mismo material de referencia (Sacco, 2014, p. 3).

Los hechos nos son los únicos que evolucionan, el reportero y su perspectiva, sus marcos de referencia y métodos de trabajo también mutan a lo largo del proceso de investigación producción y divulgación. De igual manera, los géneros periodísticos evolucionan, como es bien sabido, integrando métodos, técnicas y herramientas importadas de otros campos de las ciencias humanas o de las artes, está permanente apertura al cambio es en esencia una postura ética del periodismo frente al estudio y registro de la realidad.

Las transformaciones en la producción informativa no son ajenas a la disciplina periodística, resulta inherente a su compromiso con la verdad y asegura su relevancia y permanencia en la sociedad. Las evoluciones técnicas en la prensa, la fotografía, la radio, el cine, la televisión y en los medios digitales han promovido la búsqueda por el refinamiento epistémico, material y tecnológico de la disciplina y los géneros periodísticos con el objeto de responder de manera diversa a las necesidades informativas de las audiencias y en este sistema abierto el lenguaje visual del cómic invita a continuar con la permanente reconfiguración del campo, ofreciendo la posibilidad de construir, o mejor de integrar, una nueva y distintiva faceta profesional en la que el dibujo narrativo, presente en los albores del periodismo, se suma al diverso abanico de dicciones y lenguajes que usa el periodismo en el siglo XXI.

La forma del cómic ha pasado a ocupar un lugar central entre una serie de formas documentales —que avanzan, por ejemplo, desde la era del Nuevo Periodismo y el *cinéma vérité*— que innovan los parámetros del documental, investigando el trauma histórico e incluso el propio concepto de historia. Funcionando visiblemente en dos registros narrativos diferentes, la forma palabra-imagen del cómic amplía el alcance del documental, registrando hechos al tiempo que cuestiona el propio proyecto de lo que significa documentar, archivar, registrar (Chute, 2016, pp. 6-7)³¹.

Al ser una disciplina que produce significados al correlacionar temporal y narrativamente diversidad de saberes, el periodismo enfrenta un gran reto en el universo de la comunicación en red que abrió la convergencia digital, la modernidad líquida perfilada por Zigmunt Bauman,

³¹ Traducción del autor: «The form of comics has taken center stage among a range of documentary forms —moving forward, say, from the era of New Journalism and *cinéma vérité*— that innovate the parameters of documentary, investigating historical trauma and even the concept of history itself. Functioning conspicuously in two different narrative registers, the wordand- image form of comics expands the reach of documentary, recording facts while also questioning the very project of what it means to document, to archive, to inscribe» (Chute, 2016, pp. 6-7).

continúa transfigurando la vida social, la política y la sociedad y en ese cambiante y evolutivo escenario el periodismo ha visto mutados y diversificados sus lugares, medios, lenguajes y tiempo de trabajo.

En el ensayo *De la cosa a la no-cosa* Byung-Chul Han comenta que hoy las disciplinas, prácticas y oficios que requieren tiempo para su conceptualización y elaboración parecen estar en tránsito a desaparecer. La disciplina periodística no es ajena a esta tendencia de comunicación que acelera y atomiza algorítmicamente los tiempos de producción y repuesta de lo noticioso, demandando una permanente actualización informativa. «En nuestra cultura posfactual de la excitación, los afectos y las emociones dominan la comunicación. [...] Desestabilizan la vida. La confianza, las promesas y la responsabilidad también son prácticas que requieren tiempo» (Han, 2021, p. 19).

En este escenario se hace fundamental la búsqueda de lenguajes que ayuden a ralentizar y enfocar la realidad; la mirada del dibujante periodista y el reportaje expresado en el lenguaje visual del cómic puede ayudar a combatir parte de la miopía informativa de la que advierte Byung Chul Han, no solo porque por su naturaleza propone unos tiempos de producción y lectura que rompen con el frenetismo imperante en el periodismo actual, sino porque además implica un periodismo socialmente responsable que revivifica la importancia del gran reportaje, investigativo, analítico, consistente, que busca la comprensión humana.

La aparición del cómic como forma documental se ajusta a estos nuevos retos de la era digital y, en cierta medida, se ha anticipado a ellos. Siguiendo la concepción griersoniana del documental, el cómic subraya la creatividad en el tratamiento de la actualidad y acoge el renovado interés por la subjetividad. El cómic también subraya el elemento humano en la autenticación de las afirmaciones documentales. En contraste con la miríada de

fuentes online no verificadas, los libros de narrativa gráfica documental sirven como evidencia material en la que los autores inscriben su persona a través de sus líneas en la página. Se podría pensar en los cómics documentales como el extremo lógico de la autorreflexividad documental o como una respuesta plausible a los desafíos «posdocumentales». Jeff Adams incluso caracteriza el cómic documental como una crítica específica del género (2008, 66). Aunque una crítica de las prácticas periodísticas es inherente, los cómics constituyen menos un rechazo y más bien una exploración radical del documental (Schmid, 2021, p. 47).

Conclusiones

En la propuesta inicial para el desarrollo de esta exploración teórica se presentó como norte el objetivo general de tratar de evidenciar las características que hacen del cómic una metodología y lenguaje visual narrativo posible y propicio para el abordaje periodístico de narrativas de la realidad. Para emprender dicho camino de exploración teórica se usó como marco de indagación la línea de énfasis del reportaje como metodología del periodismo, como resultado inicial de este acercamiento teórico se comprobó la coincidencia y coexistencia epistémica de conceptos que transitan de ida y vuelta entre el lenguaje visual del cómic y el reportaje; evidenciado en aspectos críticos de la producción de narrativas de la realidad como: la teoría de marcos, la fragmentación y reconstrucción del tiempo, la observación participante, la mirada particular del dibujante-reportero en el acto de reportar, la humanización de los personajes y el registro y transmisión de información a través del dibujo para relatar historias completas y empáticas caracterizadas por su veracidad intencional y, al tiempo, por su alta verificabilidad.

En este orden se puede afirmar que el reportaje en cómic es un género periodístico de primer orden, en el que se pueden investigar y publicar obras de gran calado informativo y estético, que no solo abre ventanas de entendimiento sobre realidades particulares, sino que además abre la posibilidad cierta de renovar y aportar a la discusión de la teoría de géneros periodísticos.

El cómic-reportaje, es pues, un género híbrido en el que se conjugan el periodismo — como método de interpretación sucesivo de la realidad social—, y el lenguaje visual del cómic —como arte narrativo que crea un relato continuo gracias a la yuxtaposición de imágenes estáticas—, para crear textos visuales que indagan y hablan acerca de acontecimientos que involucran a personajes periodísticos, a gente real. Este género propone historias de dicción facticia documental que transmiten una propuesta informativa y una perspectiva interpretativa respecto de las vidas, situaciones y sucesos que se reconstruyen y comunican por medio del dibujo narrativo.

Esta conjunción entre método y lenguaje surge por la resonancia que existe en ambos campos de entender que la realidad (en el caso del periodismo), el relato (en el caso del cómic), el tiempo y los hechos (en ambos campos), son sustancias medibles que pueden ser fragmentadas en periodos para su análisis, interpretación y ordenamiento a través de marcos que contienen y organizan la información, que delimitan y centran nuestra atención en el sujeto y el objeto de la investigación y que además en la sumatoria de marcos proponen secuencias narrativas que recrean experiencias testimoniales que se figuran como forma de conocimiento que contribuye al examen e interpretación de la realidad por parte del lector o las audiencias.

El cómic-periodismo es un medio de expresión y comunicación que rompe con la manera habitual de entender el tiempo como un flujo lineal que predomina en el relato periodístico y

abre la posibilidad de crear yuxtaposiciones tanto lineales como no lineales, para establecer de manera gráfica relaciones de significado entre los componentes del relato periodístico. Por su naturaleza artesanal propone también tiempos de investigación y producción más reposados que divergen del *breaking news* y la permanente actualización que acelera y atomiza algorítmicamente los tiempos de producción y repuesta noticiosa que impera en el periodismo en el presente siglo.

Desde el punto vista autoral el periodista-dibujante desarrolla un tipo de reporterismo particular que suma a los métodos investigativos tradicionales un énfasis específico en la documentación visual, en la que los sentidos, la sensibilidad y la memoria, juegan un papel significativo en la composición de los dibujos y secuencias de viñetas que remitirán a la realidad. La mirada del dibujante más que presentar una realidad objetiva, con intención fotográfica, manifiesta una visión subjetiva que construye una realidad ilustrada, una interpretación en la que el reportero expresa su personal forma de entender el acontecimiento noticioso. El artista secuencial ve por el lector y moldea de tal manera la narrativa gráfica que, más que una alegoría ficcional, vemos una representación del mundo histórico. Su mirada sintetiza, propone un orden visual y simbólico, usando el lenguaje visual indica una posición al lector que mira, para que desde allí observe y lea el testimonio de los actores sociales.

El periodista en cómic toma decisiones para seleccionar las características más eficaces que perfilan el tiempo y los personajes; sin abstraerse del contexto, condición necesaria en un buen reportaje periodístico, privilegia los contenidos icónicos, plásticos y verbales que darán sentido informativo y simbólico a la acción que se comunica. En la viñeta el periodismo encuentra una forma gráfica para continuar con su compromiso con la información y un espacio

para reconstruir y narrar la realidad por medio de una poética visual de lo real que contextualiza el hecho social.

El marco de las noticias es la materia prima de la que parte el periodista-dibujante para usar el lenguaje visual del cómic como estrategia narrativa para hacer reportaje, el reportero usa el dibujo narrativo para presentar al lector un mosaico de imágenes en orden secuencial que remiten a la realidad. En esta amalgama el dibujo narrativo se erige como método para estructurar la crónica de la actualidad y al periodismo como campo posible para la exploración estética, en donde el reportero-dibujante se compromete desde la investigación a crear una narrativa ética del acontecimiento, apuntalada en una actitud profesional que ofrece una mirada honesta a favor de la verdad, que se apoya en una implicación transparente en la reconstrucción del suceso; narración en la que se trenzan las impresiones propias del reportero y el testimonio de las fuentes con el objetivo comunicativo de interesar e interpelar al lector por los hechos por medio de una puesta en página sugestiva.

Como se comprueba a lo largo de este ejercicio de investigación, el reportaje en cómic destaca por ser un género en donde el marco de la viñeta permite el desarrollo de un tipo de periodismo investigativo, con compromiso informativo e historias polifónicas, que atraen a la audiencia y conectan con experiencias testimoniales que dan cuenta del paso del tiempo y el movimiento que implica la presencia de pensamientos, ideas, acciones y lugares. Al representar la realidad desde un discurso visual, el cómic periodístico puede asumir la función de recortar y enmarcar hechos, de mostrar y narrar, de argumentar y ofrecer hipótesis sobre el acontecimiento noticioso. Gracias a las características enunciadas se constata el potencial del cómic periodístico como medio para la crítica social, como género de opinión, y como reportaje.

El periodismo y el cómic poseen lenguajes y metodologías diferenciadas pero compatibles, no parece haber nada en el periodismo que no pueda ser llevado al lenguaje visual. El dibujo narrativo en el cómic-periodismo trasciende la idea simplista de ser «gancho para el lector», va más allá de ser un complemento o síntesis gráfica de la información escrita, es un producto informativo complejo y completo, con entidad e identidad propia gracias a la voz visual única que propone la particularidad de cada estilo de dibujo.

Esta identidad debe continuar siendo explorada, se hace necesario desarrollar más estudios sobre cómic desde la perspectiva periodística para analizar las relaciones periodismo-cómic con la semiótica, la lingüística, la comunicación, la realidad, las artes, y su impacto como producto cultural en los lectores y la sociedad en general. Quedan muchas incógnitas por explorar sobre el lenguaje visual del cómic y sus posibles relaciones con el periodismo narrativo o literario, con otros géneros mayores como la entrevista, el perfil y la crónica, y las posibles figuraciones visuales de géneros de opinión como el editorial, la columna y la crítica. Estudios que puedan ahondar en el perfilamiento del periodismo como un arte narrativo que en el caso particular del cómic-periodismo muestre su plasticidad para adaptarse al dibujo y al uso de la línea como método de investigación estética para explorar la realidad y la verdad periodística.

Referencias

- Álvarez, L. (2020). Narración visual en el arte secuencial. Adaptación de textos literarios a lenguaje narrativo visual [Tesis de maestría en Artes y Diseño]. Universidad Nacional Autónoma de México. Repositorio Institucional de la UNAM.
https://tesiunam.dgb.unam.mx/F/?func=find-b&local_base=TES01&find_code=WRD&request=laura+valentina+alvarez+pe%C3%B1a&adjacent=N
- Avellar, J. C. (2003). Joao Moreira Salle (Brasil) en Paranaguá, P. (Ed.), Cine documental en América Latina (1ª ed., pp. 245–253). Editorial Cátedra.
- Bal, M. (2006). Conceptos viajeros en las humanidades. Estudios visuales: Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo, ISSN 1698-7470, Nº. 3, 2006 (ejemplar dedicado a: Estética, Historia del Arte, Estudios Visuales), págs. 28-77.
- Bal, M. (2002). Travelling concepts in the Humanities. University of Toronto Press.
- Ballester, S. (2018). El cómic y su valor como arte [Tesis de doctorado Universidad Complutense de Madrid]. Universidad Complutense De Madrid.
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/47463/>
- Barbieri, D. (1998) Los lenguajes del cómic. Editorial Paidós.
- Bartual, R. (2013). Narraciones gráficas del código medieval al cómic. Ediciones Factor Crítico.
- Bourdieu, P. (1996) Sobre la televisión. Editorial Anagrama.
- Cárdenas, M. & Pérez, P. (2017). El momento fatal, una entrevista a Joe Sacco. *Revista El Malpensante*, 191, 12-21.

Chillón, L.A. (1994). Periodismo y literatura: una propuesta para la fundación del comparatismo periodístico-literario. *Comunicación: Estudios Venezolanos de Comunicación*. Caracas: Centro Gumilla, 87 (julio-septiembre), 26-38.

Correa, João de Deus. (2003). Pesquisa em jornalismo. Mimeo.

Chillón, L.A. (2015). La palabra facticia. Literatura, periodismo y comunicación. Universitat Autònoma de Barcelona.

Chinn, M., McLoughlin, C., & Marcos, A. (2009). Curso de novela gráfica: Guión, personajes, color, maqueta, tipografía, bocadillos / Mike Chinn, Chris McLoughlin; [traducción: Álvaro Marcos]. Barcelona: Gustavo Gili.

Chute, H. (2010). *Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics*. Columbia University Press.

Chute, H. (2016). *Disaster drawn: visual witness, comics and documentary form*. Harvard University Press.

Cohn, N. (2013). El Lingüista ilustrado. *Revista Exégesis*, 24, 58-60. <https://revista-exegesis.com/2013/08/numero-24/>

Cohn, N. (2013). *The visual language of comics, introduction to the structure and cognition of sequential image*. Bloomsbury.

Eco, U. (1984). *Apocalípticos e integrados*. Editorial Lumen.

Eisner, W. (2007) *El cómic y el arte secuencial*. Norma Editorial.

- Faus, A. (1966). La ciencia periodística de Otto Groth. Instituto de Periodismo de la Universidad de Navarra Pamplona.
- Gasca, L. & Gubern, R. (2011). El discurso del cómic. Ediciones Cátedra.
- Gomis, L. (1991). Teoría del periodismo, cómo se forma el presente. Paidós Comunicación.
- Groensteen, T. (2021). Sistema de la historieta. Nauta Colecciones Editores.
- Han, B. (2021). No-cosas, quiebras del mundo de hoy. Taurus.
- Herrscher, R. (2018). Periodismo narrativo, cómo contar la realidad con las armas de la literatura. Icono Editorial – Editorial Marea.
- Ludewig, J. (2019). The art of comic reportage. *Diegesis*, 8 (1) 24-47. <https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/352/558>
- Luengo Cruz, M. (2008). El producto cultural, claves epistemológicas de su estudio. ZER: *Revista de Estudios de Comunicación*, 13 (24), 317-335. ISSN: 1137-1102. <https://ojs.ehu.es/index.php/Zer/article/download/3630/3262>
- Magi, L. (2009). No soy objetivo, pero sí honesto. *El País*. https://elpais.com/diario/2009/10/25/cultura/1256421601_850215.html
- Matos, D. (2015). El cómic como género periodístico: De Art Spiegelman a Joe Sacco [Tesis de doctorado]. Universidad Pontificia De Salamanca. <https://summa.upsa.es/viewer.vm?id=42678&lang=es>
- McCloud, S. (1993). Understanding Comics: the invisible art. Tundra Publishing.

- McCloud, S. (2000). *Reinventing comics: how imagination and technology are revolutionizing an art form*. Paradox Press.
- Melero, J. (2012) Footnotes in Gaza. El cómic-reportaje como género periodístico. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 18 (2), 541-561.
<https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/41031/39278>
- Muro, M. (2004). *Análisis e interpretación del cómic, ensayo de metodología semiótica*. Universidad de la Rioja, servicio de publicaciones.
- Neveu, Erik (2014). Revisiting narrative journalism as one of the futures of journalism. The University of Sheffied. *Journalism Studies* (5), 533-542.
- Nichols, B. (2013). *Introducción al documental*. Universidad Autónoma de México.
- Osorio, R. (2017). *El reportaje como metodología del periodismo. Una polifonía de saberes*. Editorial Universidad de Antioquia.
- Osorio R. (2020) Reportaje, novela y crónica: metodología de la Narrativa . En María E. Osorio Soto, Juan Fernando Taborda Sánchez (Eds.), *Parte de literatura, diálogos y redes trasatlánticas* (pp. 99-116). Editorial Peter Lang.
- Park, R. (1940). News as a form of knowledge: a chapter in the sociology of knowledge. *American Journal of Sociology*, XLV (5), 669-686.
- Pena de Oliveira, F. (2009). *Teoría del periodismo*. Grupo Editorial Alfaomega.
- Puerta, A. (2020). *El periodismo narrativo: manual de géneros*. Universidad de Medellín.

- Rappaport, J. (2021). El cobarde no hace historia, Orlando Fals Borda y los inicios de las investigación-acción participativa. Universidad del Rosario.
- Restrepo, J. (2004). El zumbido y el moscardón, taller y consultorio de ética periodística. Fundación para un nuevo periodismo Iberoamericano - Fondo de cultura Económica.
- Ricoeur, P. (2004). Tiempo y narración I, configuración del tiempo en el relato histórico. Siglo XXI Editores.
- Sacco, J. (2014). Reportajes. Random House Mondadori S.A.
- Sontag, S. (2020). Sobre la fotografía. Penguin Random House Grupo Editorial.
- Schmid, J. (2021). Frames and Framing in Documentary Comics. Palgrave Macmillan.
- Tuchman, G. (1983). La producción de la noticia, estudio sobre la construcción de la realidad. Editorial Gustavo Gili.
- Institut de la Comunicació InCom-UAB. (Productor). (2015). La palabra facticia. Literatura, periodismo y comunicación, Albert Chillón [Video].
Youtube: <https://youtu.be/NdNz6NZgn00?list=FL3Nq6pcKvuW-3tzczmN4nbg>
- Van Gogh, V. (2012). Cartas a Theo. Alianza Editorial.
- Mickwitz, N. (2016). Documentary comics, graphic truth-telling in a skeptical age. Palgrave Macmillan.

Apéndice A. Efemérides de autoras y autores entrevistados

- Angélica Penagos (Angie Pik), Colombia. Ilustradora bogotana de literatura, cómic y preproducción audiovisual. Hace parte del equipo periodístico de voragine.co, donde publica su obra, enfocada a temas sociales como la infancia, la mujer, las minorías, entre otros. *Los niños reclutados a la fuerza no son máquinas de guerra* (2021), *La dura vida de los corteros de caña en Colombia* (2022), son algunos de sus trabajos. (Entrevista realizada el 17 de marzo del 2022).
- Francisca Cárcamo (Panchulei), Chile. Historietista, ilustradora y editora. Sus obras destacan dentro de la historieta de reportaje, no ficción y autobiografía. *Mujeres entre viñetas* (2020), trabajo sobre cómics y novelas gráficas creadas por mujeres. *El otro archivo* (2020 - a la fecha) es un proyecto autoral sobre historieta de no ficción, hechos históricos, efemérides y actualidad en formato de historieta. (Entrevista realizada el 3 de abril del 2022).
- Idalia Candelas, México. Ilustradora y narradora gráfica. Desde 2020 colabora en El Chamuco y los hijos del Averno, revistas de contenido político que abordan a través del cómic-reportaje diversos temas coyunturales en México, con un enfoque social y crítico. Algunos de sus cómics reportajes son *Ser mujer en México* (2020), *Mantener al candidato* (2021) y *Regina Martínez, un crimen impune contra la prensa* (2021). (Entrevista realizada el 11 de abril del 2022).
- Laura Álvarez (LauraEsNaoko), Colombia. Artista visual, diseñadora editorial, literata e ilustradora, ha realizado cómics documentales para el periódico El Tiempo e Intermedio editores. *Puerto Gaviotas, la comunidad que huyó del conflicto con sus casas al hombro*

(2018), *Galán, crónica de otra muerte anunciada* (2019). (Entrevista realizada el 24 de febrero del 2022).

- Lina Flórez, Colombia. Periodista, psicóloga, investigadora independiente y guionista de cómic periodístico, hace parte de altais-comics.com un espacio web dedicado a la producción, investigación y divulgación del cómic colombiano. Ha publicado los libros de cómic periodístico *Emilia* (2019) y *Tres Horizontes* (2021). (Entrevista realizada el 16 de febrero del 2022).
- Carlos Reyes, Chile. Guionista de historietas, investigador, comunicador audiovisual y docente. Cofundador en 1999 del sitio web www.ergocomics.cl, colectivo que trabaja por la difusión, desarrollo y estudio de la narrativa gráfica chilena y latinoamericana. La novela gráfica documental *Los años de Allende* (2015) es uno de sus trabajos más reconocidos y ha sido traducida al italiano, catalán, turco y francés. (Entrevista realizada el 3 de mayo del 2022).
- Dan Archer (Archcomix), Reino Unido. Periodista gráfico y director de Empathetic Media, un estudio de producción de contenido periodístico basado en realidad virtual y aumentada, ubicado en Nueva York, ha colaborado con muchos medios como Fusion, Associated Press, The Washington Post y el Espectador. *Abandonado por el Estado* (2017), *Bajo tierra* (2018), *Colombia's Uncertain Road to Peace* (2018) son algunos de sus reportajes gráficos sobre Colombia. (Entrevista realizada el 21 de marzo del 2022).
- Henry Díaz, Colombia. Historietista e ilustrador bogotano, hace parte de los colectivos de investigación y producción de cómic *El Globoscopio* y *4 mesas*. Ganador del Japan International Manga Award 2017 con el cómic de ciencia ficción *Dos Aldos* (2016). Parte

del equipo autoral de las novelas gráficas documentales *Caminos Condenados* (2016) y *Recetario de sabores lejanos* (2020). (Entrevista realizada el 3 de abril del 2022).

- Javier Forero, Colombia. Periodista político y dramaturgo. Publica en medios como Revista Semana, El Espectador, diario ADN y El Tiempo Casa Editorial. Participó como investigador y guionista de los cómics documentales: *Yo no corrí frente al miedo* (2018) y *Galán, crónica de otra muerte anunciada* (2019). (Entrevista realizada el 17 de marzo del 2022).
- Jesús Cossío, Perú. Historietista, humorista gráfico, investigador y guionista. Ha publicado en diversas revistas peruanas e internacionales y ha participado en eventos relacionados con el cómic en Perú y otros países sudamericanos. Dos de sus más conocidos cómics documentales trabajos son *Rupay – Historias gráficas sobre la violencia política 1980 – 1984* (2008), y *Barbarie – Cómics sobre la violencia política 1985 – 1990* (2010). (Entrevista realizada el 19 de marzo del 2022).
- João Carlos Pires (João Pinheiro), Brasil. Es un artista visual y autor de cómics que colabora con revistas como Hipnorama (Argentina), Inkshot (Estados Unidos), Serafina, Rolling Stone y Bill (Brasil). Es coautor de los cómics documentales y biográficos *Carolina* (2016), nominada al Premio Jabuti, *Burroughs* (2015), *Depois que o Brasil acabou* (2021). (Entrevista realizada el 7 de marzo del 2022).