



# UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

## Facultad de Educación

A VIÑETAS:

ENSAYOS SOBRE LA LECTURA, ESTUDIO Y CREACIÓN DE CÓMIC

**Estefanía Henao Barrera**

Trabajo presentado para optar al título de Licenciada en Humanidades, educación básica  
con énfasis en Lengua Castellana

Asesora

**María Nancy Ortiz Naranjo**

Doctora en Ciencias Humanas y Sociales

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

MEDELLÍN

2018

**Resumen:** el trabajo a continuación presenta, en clave de ensayo, las consideraciones y hallazgos de tres años dedicados a la práctica del taller de lectura, estudio y creación de cómics de la Universidad de Antioquia, *Indulfania Cómics*. De forma puntual, los ensayos abordan: la definición de cómic, la lectura, el estudio, la creación y el taller de cómics. Este último se propone como respuesta al problema de la difusión de cómic en tanto material de lectura, objeto de estudio y arte. A modo de conclusiones, se deriva un decálogo a tener en cuenta para realizar talleres de esta índole.

**Palabras clave:** taller, lectura, estudio, creación, cómic, historieta.

**Abstract:** As essays, the following research presents the considerations and results from three years developing a comic workshop at University of Antioquia for reading, studying and creating comic, named *Indulfania Cómics*. Specifically, these essays talk about: comic definition, reading, study, creation and comic workshop. The last one is proposed as response for the comic diffusion problem, as reading material, as subject of study and of course, art. Finally, a decalogue is suggested as a conclusion, and it might be considered for developing any other workshop of this kind.

**Keywords:** workshop, reading, study, creation, comics, comic studies.



Al novena arte.



**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3



**Agradecimientos**

A María Belarmina Osorno, mi abuela, por alcahueta.

A Gloria Cecilia Barrera, a quien grité "¡Esa es mi mami!" en su graduación.

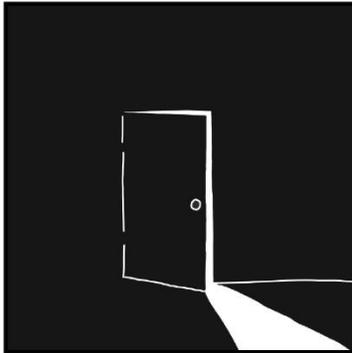


**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

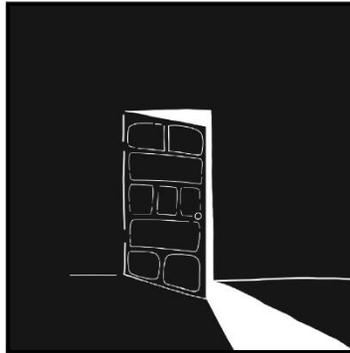
1 8 0 3



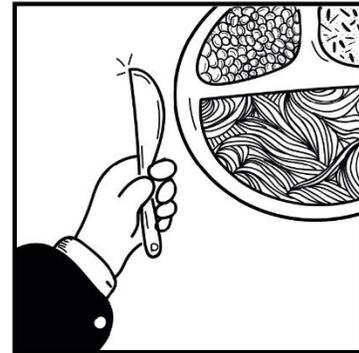
# ÍNDICE



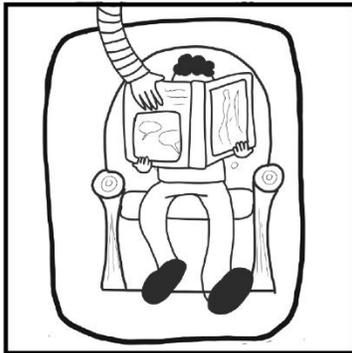
PRELIMINAR P. 1



LIMINAR: DEL CÓMIC COMO DISCIPLINA, DEL ENSAYO COMO MÉTODO P. 3



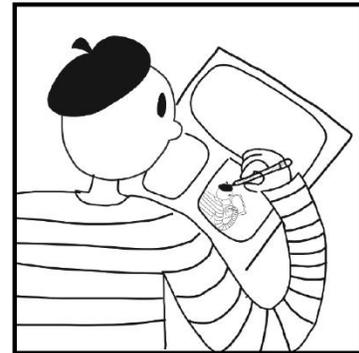
DE QUÉ HABLAMOS CUANDO HABLAMOS DE CÓMIC P. 16



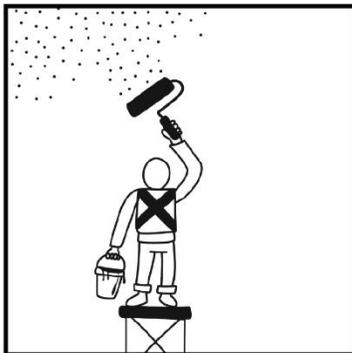
VIÑETAS EN BUSCA DE LECTOR P. 42



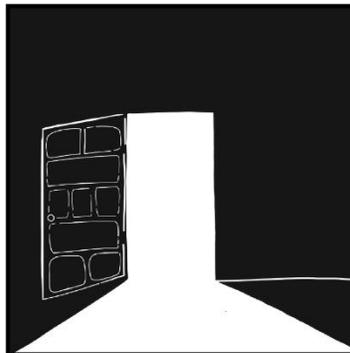
SOBRE EL ESTUDIO DE CÓMIC P. 55



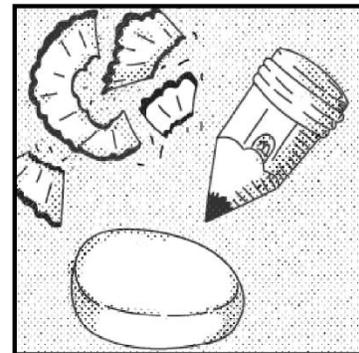
EL ARTE DE CREAR VIÑETAS P. 63



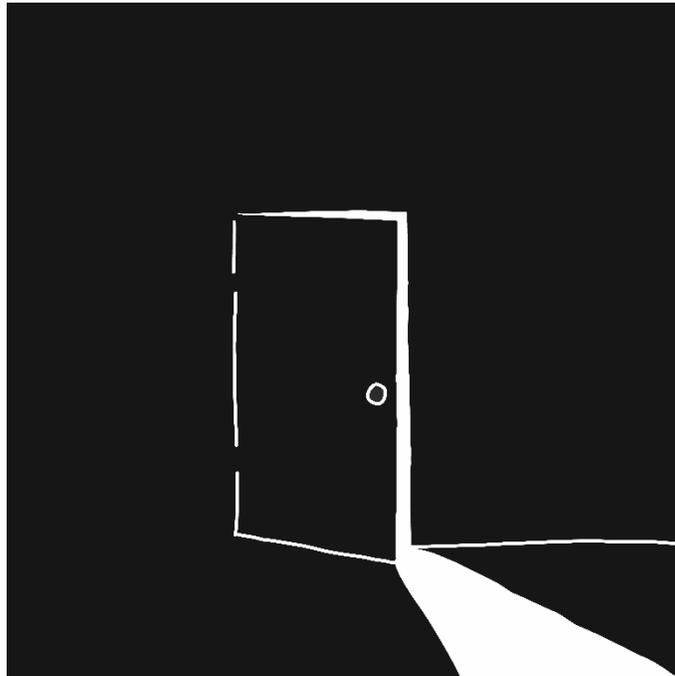
EL TALLER DE LECTURA, ESTUDIO Y CREACIÓN DE CÓMICS P. 75



REFERENCIAS P. 103



ÁNEXOS P. 110



### **Preliminar**

A *viñetas: ensayos sobre la lectura, estudio y creación de cómics* no es una compilación, aunque exista una unidad temática en común: el cómic. La figura que se plantea a través de este ensayo (ensayos), como lo delata el título, es la de la viñeta. Para algunos, esta es la unidad mínima de significado del cómic, se trata de aquellas ventanas, usualmente rectangulares, que contienen las ilustraciones y textos que articulan la información que se desea mostrar. Por ello, cada ensayo, viñeta, puede ser leído como una entidad autónoma y autoconclusiva, pero a la vez, puede ser secuencial, como parte de un todo que se arma al leer viñeta tras viñeta. Entre sí, los ensayos son diferentes; unos poseen un carácter más rígido, otros un tono más libre. Hay también, en ese transitar de una viñeta a otra, un elemento importante: la entreviñeta, este espacio habitualmente blanco se suele asociar al reposo, pero en realidad, pertenece al lector y es allí donde completa la significación o interpretación de lo leído.

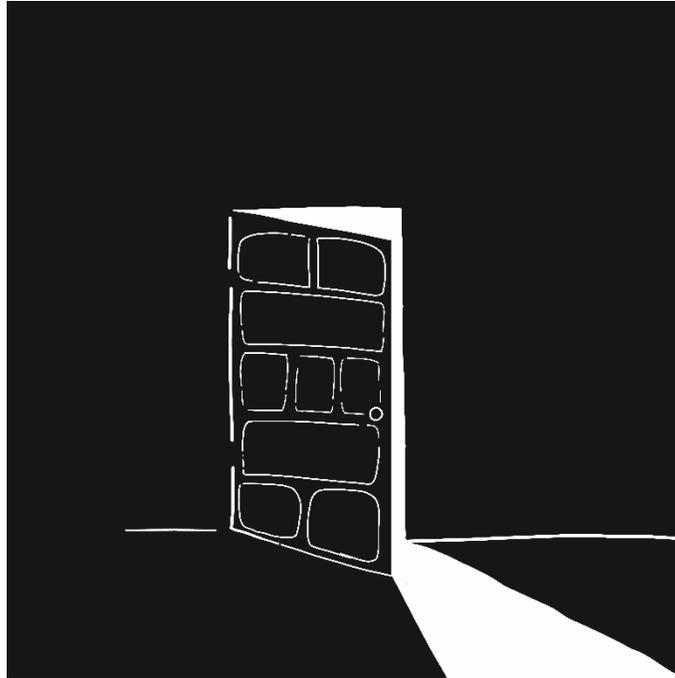
Los ensayos aquí plasmados son fruto de un *camino recorrido*, tres años dedicados al taller de lectura, estudio y creación de cómics de la Universidad de Antioquia, *Indulfania Cómics*. Su objetivo, no es otro que el de difundir, en el sentido de dar luz, si es que es posible, el cómic y,

**Facultad de Educación**

en especial, el taller como respuesta al problema de la difusión, lectura, estudio y creación de cómic.

Si los números interesan, en este trayecto se han realizado en total seis ciclos de talleres, uno por semestre, cada uno de una intensidad de 4 horas semanales y una duración de doce a diez semanas. En suma, en el taller se han tenido cerca de 126 inscritos, la mayoría, estudiantes y egresados de los diferentes programas académicos de la universidad, así como personas externas a la institución. Asimismo, cabe mencionar que, en octubre del año 2017, junto con el Sistema de Bibliotecas de la Universidad de Antioquia, se realizó la exposición *El arte de hacer y de leer cómics* que incluía algunos trabajos de los participantes del taller junto con la colección de material bibliográfico de cómics de la Biblioteca Carlos Gaviria Díaz.

El lector también encontrará un par de dibujos, viñetas en todo sentido, que se resisten a retirarse de la discusión y lugar que les compete. Algunas surgieron antes del ensayo mismo, otras, son fruto de los pensamientos suscitados mientras se escribía. Espero, las ideas aquí expresadas se encuentren a la altura del lector y la materia que tratan.



**Liminar: del cómic como disciplina, del ensayo como método**

**La investigación en cómic**

*Que Sais-je?*

Montaigne

...eso de crear algo de la nada es para cuando de verdad se inventa algo. Y eso ni merece la pena ni es gran cosa. Mientras que crear algo a partir de algo quiere decir saber descubrir algo que ya existía todo el tiempo en ti y descubrirlo a través de algo que ha sucedido y que nunca antes había pasado.

Etgar Keret

Existe en los trabajos académicos que tienen al cómic como objeto de estudio, una limitación evidente: el cómic no cuenta aún con su propia disciplina, pese a que se escuchan ya murmullos de “los estudios del cómic o la historieta”, o “estudios historietísticos o comicográficos”, y

**Facultad de Educación**

aunque vayan en aumento los espacios académicos que tienen al cómic por centro, como congresos, revistas indexadas y cursos formales.

La dificultad de dicha consolidación radica, en parte, en los disímiles nombres con que se denota el mismo objeto. Así Labio (2011) lo señala:

Funnies, bande dessinee, fumetti, historieta, tebeo, manga, comic... this varied nomenclature gives some indication of the formal complexities of a genre that is both narrative and visual, that first flourished as a form of popular entertainment, that has a global reach, and that is formally and geographically hybrid. (p.123)

Siguiendo esta línea, en el mundo hispanohablante, tres de las palabras más usadas para referirse al llamado noveno arte, parecen destacar diferentes rasgos del mismo: el término tebeo, empleado en España, hace alusión a la revista TBO (1917-1998) que popularizó el formato entre el público infantil y juvenil español; historieta, literalmente ‘historia pequeña’, se refiere a expresiones más cortas o de poca relevancia a través de viñetas; y cómic, se trata de la incorporación de un anglicismo a la lengua española, por lo cual se marca la tilde, pero, a su vez, hace evidente su procedencia del inglés *comic*, con el cual se alude a la intención preponderante de este formato en sus inicios: lo cómico o humorístico.

Sin embargo, la forma de nombrar parece lo de menos, pues lo mismo sucede con la falta de acuerdo sobre qué designa aquel nombre. Si ‘mano’ independientemente del idioma en que se nombre, no pierde sus cualidades por este hecho, ¿por qué el cómic, historieta o el término que se prefiera, habría de hacerlo? Así pues, el problema radica más en la falta de acuerdo en el contenido, su definición, que como lo menciona Labio (2011) se ha vuelto urgente “Defining our object of study -comics- is a fraught yet obligatory first step in the process of academic disciplinary formation” (p.124).

Al respecto, cabe mencionar, por el momento, que el cómic parece cargar aún el lastre de ser considerado un producto cultural de la sociedad de masas (Eco, 1974), e incluso, subliteratura, cuando no, literatura.

**Facultad de Educación**

Además de los anteriores factores, cabe notar, como es el caso, lo señalado por Matly (2017):

El investigador de cómic es una especie minoritaria tanto en su propia universidad como en el océano del conocimiento, y su trayectoria es particular. No proviene de una carrera asociada con el cómic, por el simple hecho de que no existe, y en la mayor parte de los casos ha recibido poca o ninguna formación específica. Construye su carrera de investigación por interés propio, no como consecuencia lógica de su anterior recorrido o búsqueda de un particular reconocimiento académico. Si bien el cómic ha adquirido respetabilidad y seguirá mejorando su imagen, no se puede negar que sigue existiendo una cierta condescendencia hacia su estudio en el ámbito universitario. Se supone que una tesis doctoral sobre Quevedo, Lope de Vega o García Márquez va a abrir más puertas que otra sobre Carlos Giménez o Héctor Germán Oesterheld.

Este es el caso de Colombia, donde los trabajos de investigación realizados que mencionan al cómic, tienden a considerar este no como un arte o un objeto de estudio, sino como una herramienta, mediación o estrategia didáctica útil para cumplir objetivos educativos. Así lo hacen notar Piñeros & Sepúlveda (2017) con su objetivo de “fortalecer la capacidad de lectura intertextual de los estudiantes de séptimo grado mediante una estrategia didáctica centrada en el uso de la tira cómica” (p. 52). Y Reina & Valderrama (2014) cuando se proponen “Fortalecer, por medio del cómic, la adquisición y comprensión del vocabulario en inglés en los alumnos de ciclo 5 de la institución educativa Miguel Antonio Caro, jornada nocturna” (p. 17). Entre otras muchas fórmulas similares que dejan ver cómo se instrumentaliza el cómic y no se estudia más allá del fin educativo que se pretenden alcanzar por medio de este. Incluso, cuando se habla del cómic como ‘cosa seria’ se supedita a su uso educativo en la modalidad de instrumento, como en el artículo *El cómic es cosa seria* de Arango, Gómez & Gómez (2009) que tiene por objetivo “establecer las características y condiciones que debe tener el cómic como mediación para la enseñanza en la educación superior” (p.17). También es frecuente, en el área de los estudios literarios, encontrar trabajos que abogan por el cómic como literatura, para poder emprender, bajo este postulado el análisis de una obra de cómic con herramientas propias de la literatura. Ahora bien, valga mencionar que, en el presente trabajo el sentido pedagógico no reposa en una pregunta por el cómic como herramienta didáctica o mediación pedagógica, sino en el cómic mismo; la lectura, el estudio, la creación de cómics y el taller de cómic, así pues, el sentido

**Facultad de Educación**

pedagógico se encuentra en todo el texto, mas, aflora, ante todo, en el apartado dedicado al taller de cómic.

Ejemplos reseñables de trabajos investigativos sobre cómic que van más allá de uso instrumental del mismo, se encuentran en: *Legitimar el cómic en la educación superior* (2016) de Santiago Bustamante. Y en *Más allá de la página* (2016) de Edward Muñoz Ospina. El primero da un giro a la mirada educativa del cómic, al apostar por la legitimación del cómic dentro del contexto universitario, gracias a esta apuesta el taller Indulfania Cómics se instaura dentro de la Universidad de Antioquia<sup>1</sup>. El segundo, se pregunta por el cómic mismo más allá del soporte que canónicamente lo ha sustentado: el papel, indagando tanto por sus posibilidades en otros formatos como por su estética y lenguaje. De este último autor también destaca su artículo *El cómic como lenguaje visual híbrido y su vigencia en la era digital contemporánea* (2016), y su trabajo como líder del semillero de narrativas gráficas y transmisión del conocimiento de la Universidad de Ibagué.

Asimismo, cabe mencionar que la única materia exclusivamente de cómic en el marco de programas de educación superior en Colombia, de la que se ha tenido noticia, se encuentra en la Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá, ofertada para los estudiantes de Diseño gráfico, sin embargo, no se sabe si continúa vigente. Y apenas en 2017 surge en la Universidad Tecnológica de Pereira una optativa llamada “Narrativa gráfica”. Esfuerzos como el anterior, los de Bustamante, y los de Muñoz dan cuenta de un creciente interés por el cómic en espacios académicos. Mientras tanto, en Colombia aún no se cuenta con revistas indexadas especializadas en el estudio del cómic, como si es el caso de Argentina con *Estudios y crítica de la historieta argentina* de la Universidad Nacional de Córdoba y España con *Cuco Cuadernos de Cómic*.

Por otro lado, destacan esfuerzos a nivel internacional por estudiar el cómic o la historieta a través del ensayo. Así lo ha hecho, por ejemplo, Santiago García, en su obra *La novela gráfica* (2010) donde revisa la historia del cómic a través de sus diferentes denominaciones y soportes

---

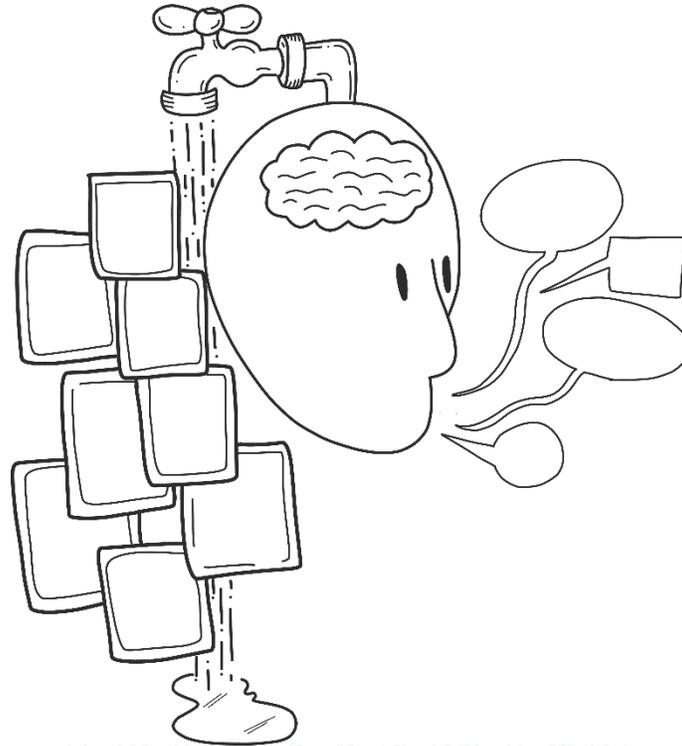
<sup>1</sup> El trabajo de Bustamante recoge todo el proceso para la instauración de un espacio para los cómics dentro de la Universidad de Antioquia como una apuesta por una legitimación del cómic dentro de lo académico. Bustamante creó y dirigió Indulfania Cómics en su primera etapa (desde el semestre 2014-1 al 2015-1), período dentro del cual fui participante del taller que luego pasaría a dirigir y que motiva este texto.

**Facultad de Educación**

hasta llegar al problemático y mentado término de ‘novela gráfica’. García también es editor y compilador del trabajo *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea* (2013) una compilación de ensayos de diferentes autores españoles que estudian la novela gráfica y sus mutaciones.

También destacan los trabajos: *Diez ensayos para pensar el cómic* (2017) de Ana Merino, una serie de ensayos sobre diversos aspectos de cómic y diferentes formas de análisis, *On the Edge of the panel Essays on comics criticism* (2015) un libro editado por Julio Cañero y Esther Claudio para la Universidad de Cambridge, que recoge las ponencias de un evento académico que buscaba aproximarse al análisis de los cómics.

Asimismo, no pueden pasar desapercibidos los trabajos de Scott McCloud que en sus libros teóricos *Entender el cómic: el arte invisible* (1995) y *Hacer cómics: secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica* (2012) no solo habla y teoriza sobre cómic, el libro mismo es un cómic que ensaya sobre cómic, constituyendo una suerte de ensayo en cómic. Al igual que Nick Sousanis con *Unflattening* (2015) un trabajo de maestría realizado para la universidad de Harvard que aúna cómic y ensayo.



### **Del ensayo como método**

La búsqueda misma crea la materia del hallazgo

Ezequiel Martínez Estrada

Pareciese el ensayo ser la vía natural que diferentes teóricos han encontrado para hablar del cómic de forma profunda, pues, este género permite la suficiente libertad y rigurosidad para ahondar en el cómic como objeto de estudio, sin seguir métodos propios de otras disciplinas, lo cual podría dar por sentados rótulos que no permiten al cómic su desarrollo disciplinar, lo cual no evita que cada autor ponga su impronta.

De este modo, lo han hecho García (2010) y Vilches (2012) desde un matiz histórico. Y McCloud y Eisner desde la perspectiva del oficio de historietista, aunque cabe aclarar es McCloud quien logra con maestría esto pues su ensayo es a la vez un cómic donde intenta develar y mostrar los secretos del arte secuencial. Incluso se dibuja a sí mismo para dirigirse casi que cara a cara al lector. Hecho que no podría ilustrar mejor lo enunciado por Winberg (2012)

**Facultad de Educación**

respecto al género “el ensayo remite al observador a la vez que al objeto mirado a través de una configuración del lenguaje que supone la consolidación de una nueva forma en prosa” (p.19).

Pero estos autores no son los únicos, en *The art of Cómics: A philosophical Approach* Meskin & Cook (2012) congregan varios ensayos de diferentes autores donde el acento está puesto en lo filosófico a partir de los cómics. Mientras que Ana Merino (2017) en *Diez ensayos para pensar el cómic* ensaya desde diferentes perspectivas analíticas, que pasan por lo histórico hasta temas como el feminismo y el hispanismo.

Así pues, parece que no hay materia que se resista a emprender el ensayo, pues como acota Vélez (2010) “la escritura de un ensayo no es ajena a ninguna disciplina o, expresado de otro modo, que ningún saber posee exclusividad sobre esta forma de expresión” (p.2). Así como parece que no hay disciplina que se resista al cómic. Por lo cual no es de sorprender que este sea el género elegido por varios autores para exponer sus reflexiones teóricas acerca del cómic, no con la intención de abarcar, sino de profundizar. Sin embargo, este proceder no está exento de riesgos, uno de ellos es la dificultad de conciliar lo que aúna el rótulo “ensayo académico”, es decir, el contenido teórico con el fluir de las reflexiones propias, pero allí “justamente, (es) donde se presenta otra contradicción con respecto al trabajo académico, pues mientras éste (el trabajo académico) procede horizontalmente, el ensayo lo hace de modo vertical” (Vélez, 1995, p.5).

Lo cual implica que el ensayo exige equilibrio entre el saber y la forma de su expresión, entre el trabajo intelectual que sustenta la exposición y la voz propia que dice lo que le corresponde decir, del modo que solo esa voz podría hacerlo. “el ensayista siente que ciertas cosas del mundo tienen que ser dichas” (Winberg, 2012, p.22).

A la vez, llama la atención que el ensayo y el cómic compartan rasgos, como su aparente definición imposible o su carácter híbrido. No en vano la figura que más se trae al caso, cuando se habla del ensayo, es la del centauro (Reyes, 1944), ni en vano se suele creer que el cómic es fruto de la junción de las artes gráficas y la literatura. Pero, si el ensayo y el cómic son híbridos por naturaleza, equiparables a lenguas bífidas o criaturas mitológicas ¿cuál es la figura

**Facultad de Educación**

mitológica precisa para aludir a la unión de estos dos? ¿Cómo denominar entonces a un híbrido de híbridos? a un ensayo sobre cómic o un cómic ensayístico.

Son varias las figuras que se han propuesto para el ensayo, de hecho, la etimología deja entrever una: “se originó en el latín *exagium*, que a su vez se derivó del griego *exagion*, sustantivo que se emplea para referirse al acto de pesar” (Soca, 2016, p. 190). Pesar. Pensar. Sopesar. Se dibuja entonces la figura de la balanza.

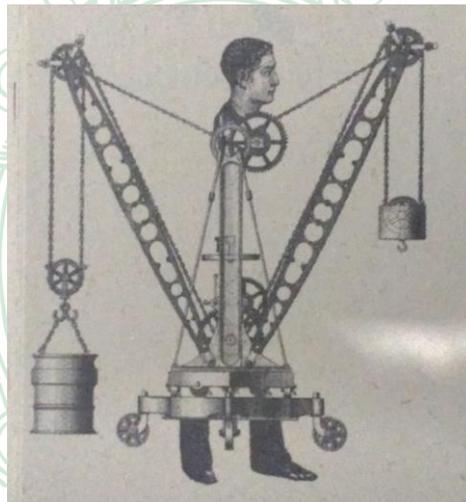


Figura 1. *Ensayo* por Ricardo Soca.

Vélez (2016) por su parte propone que:

las ideas de un buen ensayo deberían fluir con la misma apariencia de libertad del agua que corre y con la misma transparencia y limpieza de un arroyo del campo. El ensayo, o la palabra que discurre, difícilmente encontraría una imagen más acertada de su naturaleza que esta del manantial (p. 44).

Mientras que para Chesterton (2015) la figura adecuada para el ensayo es la de una serpiente suave y ágil que tienta (ensaya) su camino “la serpiente puede golpear sin garras como puede correr sin patas” (p.21).

**Facultad de Educación**

De este modo, quizás aunando estas dos últimas propuestas se tenga la figura ideal para hablar del cómic-ensayo, se tendría entonces la serpiente de agua, lejos de la figura mitológica y voluminosa del centauro, se tendría un animal grácil, dotado para reptar y bucear a la vez, como debe ser el pensamiento del que ensaya; un animal de equilibrio como la balanza, como deben sopesarse las ideas antes y durante su manifestación en la página a través del dibujo y la escritura; pero también de aparente ligereza, como se le ha atribuido al cómic, pero que esta apariencia no nos engañe.

Un buen ejemplar de la figura anterior es el cómic *Unflattering* de Nick Sousanis(2016), una disertación doctoral presentada y, posteriormente, editada por la Universidad de Harvard. Una apuesta por el conocimiento expresado más allá de la forma tradicional. Su autor dibuja y ensaya al tiempo, al respecto argumenta que:



Figura 2. Unflattering de Nick Sousanis, página 79. Drawing is a way of seeing and thus, a way of knowing, in which we touch more directly the perceptual and embodied processes underlying thinkings. The prevailing image of thinking is all in our heads, while we remain still in body. Drawing, as Masaki Suwa and Barbara Tversky suggest, is a means of orchestrating a conversation with yourself. Putting thoughts down allows us to step outside ourselves, and tap into our visual system and our ability to see in relation. We thus extend our thinking -distributing it between conception and perception- engaging both simultaneously. We draw not to transcribe ideas from our heads but to generate them in search of greater understanding

La idea central de *Unflattering* no es otra que la de defender lo visual como parte de nuestro pensamiento, es una invitación a no separar la imagen y la palabra del cauce de nuestros

**Facultad de Educación**

pensamientos, y como sugiere Muñoz, H (2017) recordando que “la palabra teoría (θεωρία, theōría) estaba vinculada con la palabra griega ver, lo que indica que en sus orígenes, la teoría contenía una relación entre lo conceptual y lo visual, entre lo abstracto y lo práctico” (p. 4).

Ahora bien, también se señala respecto al ensayo que su escritura debe proceder más allá de los fines académicos, de una búsqueda

desde su mismo origen, esta forma de escritura ha mantenido constante su carácter de búsqueda, más que la de exposición doctrinaria. El gran ensayo de todas las épocas posee la virtud de mostrar al hombre en un doble aspecto: en primer lugar, desde los distintos saberes a los cuales se hace referencia en este género; pero, sobre todo, desde su misma forma de expresión, capaz como ninguna de apresar la respiración, el pulso del pensador y las vicisitudes de su manera de pensar. Visto así, el ensayo comunica, al mismo tiempo, un saber y el proceso de conocimiento correspondiente. (Vélez, 2016,p.39)

Una búsqueda que redunde en la escritura misma, pues esta es parte del proceso mismo de poner en orden el pensamiento, del discurrir y la labor intelectual. O en palabras de Vásquez:

Por medio del ensayo es que "nos vamos ordenando la cabeza"; es escribiendo ensayos como comprobamos nuestra "lucidez" o nuestra "torpeza mental". Cuando Theodor Adorno, en un escrito llamado -precisamente- "El ensayo como forma", señala el papel crítico de este tipo de escritura, lo que en verdad sugiere es la fuerza del ensayo como motor de la reflexión, como generador de la duda y la sospecha. El ensayo siempre "pone en cuestión", diluye las verdades dadas, se esfuerza por mirar los grises de la vida y de la acción humana. El ensayo saca a la ciencia de su "excesivo formalismo" y pone la lógica al alcance del arte. (...) Y el ensayo, que es siempre una búsqueda, no hace otra cosa que “hurgar” o remover en esas grietas. Digamos que el ensayo -puro ejercicio del pensar- es el espejo del propio pensamiento. (1996, p.5)

Asimismo cabe aclarar que El ensayo como lo afirma Vélez (2010)

consiste más en un efecto que en una causa. A él se llega como consecuencia de un desarrollo consciente de adquisición de conocimientos, de exposición y de debate del pensamiento; pero, sobre todo, de formación de un criterio propio.(p.5)

Si a McCloud y Eisner los impulsaba el peso del saber recogido en la experiencia: del oficio de hacer cómics, y a García, Vilches y Merino un interés más académico. A título personal, me impulsa la práctica del taller de lectura, estudio y creación de cómics, así como un interés académico en el cómic, en el dibujo y la escritura.

Emprendo entonces, un ejercicio de escritura como método de investigación misma, aunque decir esto redunde, pues toda investigación termina siendo un producto de la escritura. “La escritura en general (debería tomarse) como parte esencial de un método de conocimiento – no otra debe ser su función-” (Vélez, 2010, p.1). O como Barthes (1986) lo sugiere:

desde el momento en que una investigación interesa al texto (y el texto va mucho más lejos que la obra), la investigación se convierte a sí misma en texto, en producción; todo «resultado» le es, al pie de la letra, *im-pertinente*. La investigación es, entonces, el nombre prudente que, bajo la violencia de determinadas condiciones sociales, damos al trabajo de escritura: la investigación está de parte de la escritura, es una aventura del significante, un exceso del canje; es imposible mantener la ecuación: un «resultado» *contra* una «investigación». Por ello, la palabra a la que debe someterse una investigación (en el enseñante), aparte de su función parenética «(*«Escribid»*) tiene como especialidad recordar a la «investigación» su condición epistemológica: no debe, busque lo que busque, olvidar su naturaleza de lenguaje ; y esto hace finalmente inevitable reencontrar la escritura.

Para emprender la ya mencionada escritura, y a riesgo de caer en desequilibrio, se entenderá por ensayo un género que “representa una mirada que observa a la vez que evalúa, en un esfuerzo tensional que se extiende como puente desde y hacia un mundo valorado” (Winberg, 2012, p.19). Es decir, un género que busca guardar la distancia adecuada entre lo que trata, para este caso el cómic mismo. En este ejercicio los temas a tratar son varios, por lo cual debe advertirse que

un ensayo discurre. Es discurso pleno. Los buenos ensayos se encadenan, se engarzan de manera coherente. No es poniendo una idea tras otra, no es sumando ideas como se compone un buen ensayo. Es tejiéndolas de manera organizada. Jerarquizando las ideas, sopesándolas (...) Si en un

**Facultad de Educación**

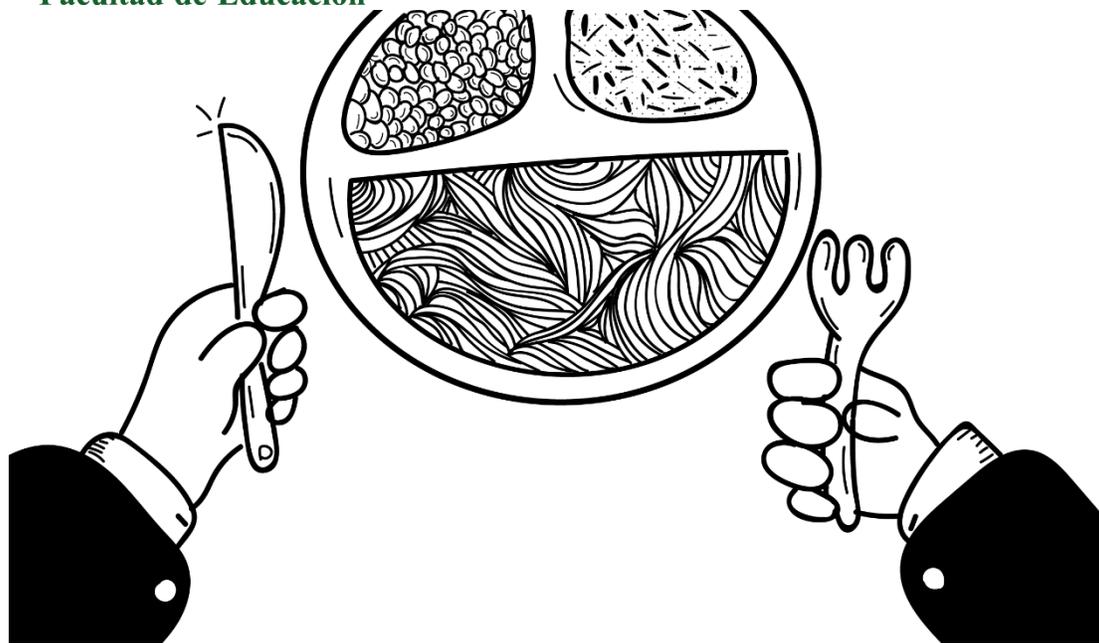
ensayo no hay una lógica de composición, así como en la música, difícilmente los resultados serán aceptables. (.Vásquez,1996,p.1)

Lo cual exige una construcción teórica a la vez que reflexiva, tan clara para el lector, como si la mente de quien escribe pudiese leerse, como un reflejo del pensamiento. Sin embargo, el discurrir del ensayo no es estático, si bien, obedece a un camino recorrido, la escritura por su parte, es un camino que se va descubriendo mientras se ejecuta.

El lugar de enunciación del ensayo no es un lugar de origen fijo que marca una dirección única, sino un lugar que se descubre a sí mismo y desde el que se plantea un proyecto intelectual plural abierto al diálogo y la coincidencia.(Weinberg (2012, p.33)

Y esencialmente, ensayar, no responde tanto a un querer abarcar como a un saber profundizar, por ello, vale advertir que “en contra de cierta tendencia malsana, no demanda tanto un derroche de erudición como de saber” (Vélez, 2010, p.5).

Los ensayos a continuación, son entonces una forma de poner en orden los pensamientos de tres años dedicados al taller de lectura, estudio y creación de cómic, Indulfania Cómics. Es este un reto de esgrima, de: tanteo, equilibrio y respeto donde el lector encontrará: primero en *De qué hablamos cuando hablamos de cómic* una entrada a la discusión sobre el cómic y su definición, luego tres ensayos: *viñetas en busca de lector*, *sobre el estudio de cómic* y *el arte de hacer viñetas*, sobre la lectura, el estudio y la creación de cómic respectivamente, seguido de una aproximación al concepto de taller y una propuesta de taller de cómic, para terminar con un decálogo donde se recogen los hallazgos del ejercicio del taller.



### De qué hablamos cuando hablamos de cómic<sup>2</sup>

En la mente panorámica todas las ideas están relacionadas

Jaime Jaramillo Escobar

Quizás una de las concepciones que más ha perjudicado la consolidación del cómic como arte y de una disciplina que se encargue de su estudio, es idea de que el cómic es literatura. En un principio parece natural ¿qué más sería un contenido cuyo vehículo habitual es el mismo de la literatura, el libro? Sin embargo, dejar el asunto allí, equivale a entender como literatura todo aquello que se presente a través del soporte libro y, como se sabe, este no es el caso, incluso fotógrafos y artistas visuales suelen presentar su trabajo a través de este soporte sin que su obra migre de arte o disciplina. Sin mencionar los libros de recetas, pasatiempos, entre otros. Entonces, ¿por qué el cómic habría de hacerlo? Como si fuera poco, el cómic no solo se presenta en este soporte, sino en fanzines, hojas sueltas, páginas de periódicos, soportes digitales, lienzos... ¿qué pasaría si un muralista decide hacer un cómic en la fachada de un edificio? o ¿si

---

<sup>2</sup> Este ensayo recoge y amplía algunas ideas de la charla "Cómic y Literatura" realizada en octubre de 2017 en el marco de la exposición *El arte de hacer y de leer comics* en la Universidad de Antioquia.

**Facultad de Educación**

Chris Ware decidiera llevar su *Fabricar historias*<sup>3</sup> a otro nivel, fabricando cómics en los pisos de edificios reales? y no fabricando cómics que evocan edificios, como ya lo hizo.



Figura 3. *Fabricar historias* de Chris Ware. Un cómic compuesto por afiches, libros, cuadernillos, plegables, etc.

El mismo Ware (citado por García, 2010) de un modo previsor advierte que “los cómics son vendidos como literatura en librerías y como arte en galerías”. Sumado a lo anterior, encontramos un problema de similar tendencia, “el que abre un cómic hereda el término ‘lector’ prestado de la literatura, pero por naturaleza no es solamente eso, sino también otra innombrable persona que se enfrenta a la imagen (Matly, 2017). Efectivamente lo que hace quien abre un cómic, no es otra cosa que leer, tanto imagen como palabras, pero en sentido estricto, leer. De hecho, la misma parte del cerebro que se encarga del desciframiento del código escrito es la misma que se encarga del desciframiento del código gráfico (Cohh, 2013). Lo cual no implica que todo lo que se puede leer es literatura ni todo lo que está en un libro lo es. Así mismo acota García (2010) “El cómic se lee, sí, pero es una experiencia de lectura completamente distinta de

<sup>3</sup> El título original *Building stories* juega con la palabra stories en el sentido de historia y de planta de edificio.

**Facultad de Educación**

la experiencia de lectura de la literatura, de la misma manera que la forma como vemos un cómic no tiene nada que ver con la forma en que vemos una película o la televisión” (p.27).

Sin embargo, la confusión persiste y no hace poco. El mismo Rudolph Töpffer, considerado el padre del cómic por algunos teóricos<sup>4</sup>, a falta de un nombre mejor para su obra se refería a ella como garabatos o *littérature en estampes* (Literatura en estampas). Así pues, el cómic vino con una confusión terminológica desde su génesis, como es apenas lógico que sucediera.

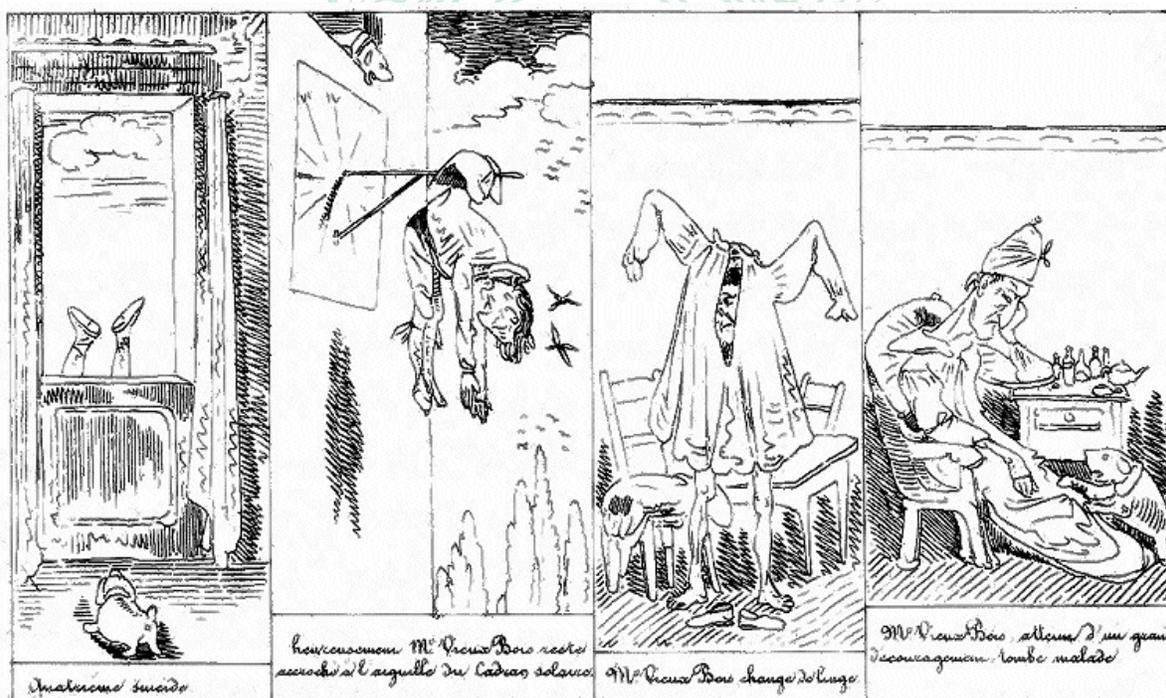


Figura 4. Página 61 de *Les amours de Mr. Vieux Bois* (1837) de Rodolphe Töpffer (1799-1846) Tomado de gutenber.org. El profesor suizo no solo utilizó un estilo de dibujo caricaturesco, sino que además tomó la decisión de dividir en recuadros acompañados por cajas de texto -que luego conoceríamos como viñetas y bocadillos- sus narraciones, valiéndose de imagen y palabra para transmitir su mensaje.

Will Eisner<sup>5</sup>, uno de los primeros teóricos del cómic, en su libro *El cómic y el arte secuencial* también se refiere a este como “una forma artística y literaria” (Eisner, 1985, p.7). Así como a un

<sup>4</sup> Así lo consideran David Kunzle y Thierry Groenstein.

<sup>5</sup> En su honor, los premios más importantes del cómic pasaron a llamarse *Eisner Awards*.

**Facultad de Educación**

“medio literario” (Eisner, 2001, p. 5). Lo que ha dado pie a una confusión hoy sin tregua. Y como García (2010) señala:

el bienintencionado empeño por considerar al cómic como literatura por parte de autores como Eisner no ha hecho sino perjudicar la consideración en la que se tiene al cómic, ya que se ha facilitado que se le juzgue utilizando criterios propios de la literatura, en lugar de criterios específicos del cómic. (p. 27)

Esta idea del cómic como literatura también ha sido reforzada, por algunos académicos provenientes del campo de los estudios literarios que, armados con las herramientas de esta disciplina, se disponen a hacer lo propio dando por sentado que el cómic es apto de un tratamiento tal. Y en cierta medida lo es, el análisis de la obra de un autor, los mecanismos narrativos presentes en un título concreto e incluso el rastreo de líneas temáticas en un corpus, son formas de proceder de los estudios literarios que los cómics también pueden admitir, del mismo modo que una película lo puede hacer, pero ¿cuántos otros factores y elementos propios del cómic han sido ignorados en este proceso simplemente porque incluirlos significaría salirse del campo literario? Bajo este actuar se esconde la citada idea de que el cómic es un híbrido, parte literatura que sí interesa y parte otra cosa que no.

Además, la mayoría de los estudios de este tipo parten de la idea de estudiar el cómic como un contenido narrativo, y lo es, pero no exclusivamente<sup>6</sup>, y no al modo de la literatura, la narración en el cómic sucede gracias a cada uno de sus elementos y no gracias a la exclusión de aquellos que se consideran literarios. Asimismo, no se toma en consideración aquellos cómics que exploran las posibilidades del medio a grado tal que lo logrado en un cómic no sería replicable en otro arte. A propósito de esto y su cómic *Aquí*, el autor, Richard McGuire expresa en una entrevista:

Hay cosas que puedes hacer en cómic que no pueden hacerse en otro medio. Coge mi libro como ejemplo, un montón de información es expresada de manera simultánea en él. Los cómics funcionan especialmente bien cuando quieres contar una historia no-lineal. Puedes leer la historia

---

<sup>6</sup> Al respecto Sotelo (2016) realizó un trabajo de investigación cuyos resultados demuestran que en el cómic hay más que la tipología textual narrativa.

**Facultad de Educación**

como si fuera un diagrama, clara y rápidamente como un mapa, es una ventaja especial. Si mi libro fuera una novela tendría que haber descripciones larguísimas seguidas de las palabras “mientras tanto...” y no podrías experimentar la inmediatez de sus múltiples vistas simultáneas. Si este libro fuera una película sería imposible ver el movimiento de todas las viñetas, no sabrías dónde dirigir la mirada. (Pérez, 2015, p.80)

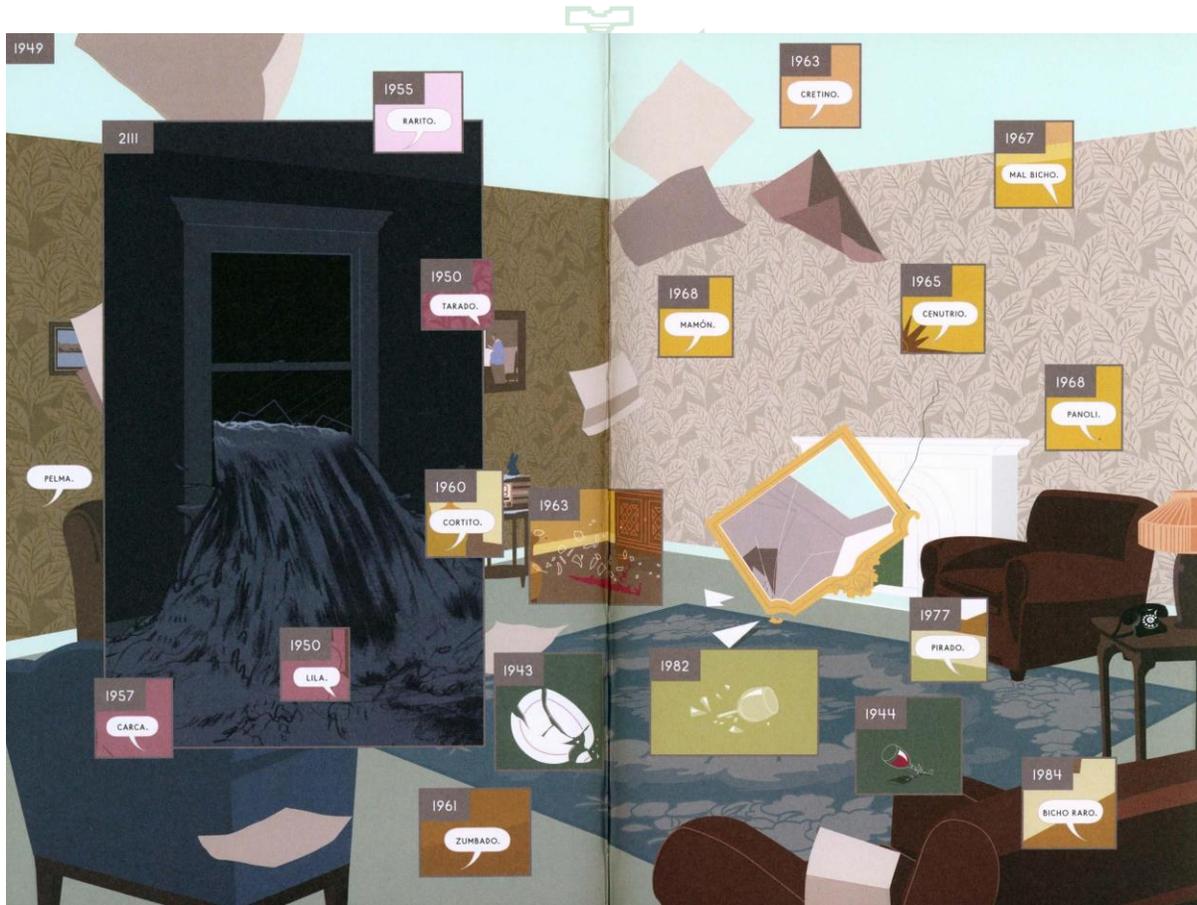


Figura 5. Página de *Aquí* de Richard McGuire. Un cómic que muestra el pasar de los años en la sala de una casa, a través de múltiples viñetas con marcas temporales, así muestra de manera simultánea lo sucedido en el mismo espacio en diferentes fechas.

Es de notar la forma con la que, por ejemplo, Cárdenas (2017) sustenta el carácter literario del cómic para efectos de su investigación en el marco de la Maestría en Literatura “es deseable establecer el estatus que tiene la historieta como manifestación literaria” (p. 29). Después el autor trae a colación un par de citas que refuerzan su deseo y resuelve el asunto diciendo “Si bien existen otras perspectivas teóricas sobre el particular, para efectos de este ejercicio investigativo se asumirán las propuestas de los autores anteriormente citados, como ciertas, pues presentan

**Facultad de Educación**

sustento argumentativo suficiente frente al estatus de la historieta como manifestación literaria” (p. 33). Lo cual hace evidente cierto amaño por parte del investigador, pues más que discutir si el cómic es literatura o no, lo da por sentado a la luz de autores que así lo han defendido para sus propios fines de investigación literaria. Parece más fácil cobijar al cómic bajo el mismo manto de la literatura, un arte ya constituido y con su propia disciplina, que admitir la existencia de otro arte, el noveno arte. Pretender que el cómic sea un género literario, responde a la misma visión reduccionista de un hispanohablante refiriéndose al portugués o el italiano como un español mal hablado. Además, dicha pretensión sólo responde a una lógica aglutinadora, de la homogenización en detrimento de las artes, siguiéndola no existirían las artes, sino una sola: la literatura.

Esta postura del cómic como literatura parece ir en aumento desde que las editoriales literarias, antes reacias a publicar cómic, ahora incluyen estos en sus catálogos bajo el rótulo de ‘novela gráfica’. Casi diciendo que lo que ellos publican sí es digno de estar en los estantes, sí es literatura, pero otras formas anteriores, las tiras cómicas, los *comics books*<sup>7</sup>, y ciertas expresiones como el cómic superheróico, no.

A quien se le atribuye la popularización del término novela gráfica es al mismo Will Eisner, quien decide que sus cómics merecen ocupar un lugar en las librerías, cerca de lecturas “más serias” como los clásicos de la literatura y estar al alcance de un público adulto. Entonces en 1978 el autor logra convencer a la editorial literaria Baronet Books de publicar su libro *Contrato con Dios* “argumentando que su obra no era un tebeo infantil, sino una novela gráfica” (Vilches, 2014, p. 85). Tan hondo caló el argumento de Eisner que, en su portada, el libro advertía “Una novela gráfica de Will Eisner”.

Sin embargo, el término no era nuevo, ya se habían empleado construcciones similares, como *Picture Novels* (novelas en imágenes) con la que se denominaron los trabajos de artistas como Lynd Ward, Frans Masereel y Otto Nückel, que habían desarrollado y publicado libros donde

---

<sup>7</sup> Conuerdo con Barrero (2008) quien señala que traducir *Comic book* como “libro de cómic” es erróneo, ya que, realmente connota un tipo específico de soporte, de grapa, de una extensión entre 24 y 32 hojas aproximadamente, un término más cercano podría ser revista.

**Facultad de Educación**

contaban historias de largo aliento a través de imágenes y sin emplear palabras, por ello, también eran conocidos como *wordless books* (libros sin palabras) (García, 2010).

Se puede intuir entonces de dónde ideó Eisner tal rótulo, él mismo reconoce en estos autores una fuerte influencia; “en 1978, animado por la obra de los artistas gráficos experimentales Otto Nuckel, Frans Masereel y Lynd Ward que los años treinta publicaron novelas serias contadas con dibujos sin texto, intenté una obra importante de forma similar” (Eisner, citado por García p.88)

Curiosamente, la llamada primera novela gráfica de Eisner (y de la historia, se suele considerar<sup>8</sup>), no conserva una de las características de las Novelas en imágenes que tanto lo inspiraron: el contar solo una historia; por el contrario, Eisner recopila en *Contrato con Dios*, cuatro historias entre las que se cuenta la que da título a la obra.

Por su parte, en España desde años atrás, ya se empleaba el término ‘Novela gráfica’ en los subtítulos de las historietas, así lo haría la editorial Bruguera en 1948 con sus historietas adaptaciones de los clásicos literarios de 20 páginas, y para 1960 la denominación ‘novela gráfica’ o ‘novela gráfica para adultos’ ya era usual en los títulos de historietas de género policial o de amoríos que, según la censura, no eran aptos para el público infantil o juvenil, (Barrero, 2008)

El término causa diferentes confusiones que van desde dividir el cómic entre el contenido culto y no culto, literario y no literario, el cómic de calidad y el que no la tiene; o un simple formato de encuadernación cartoné así su contenido sea una recopilación de historietas autoconclusivas. El asunto puede ser solo una confusión del formato, un ‘acierto’ desafortunado, “el último (hasta ahora) de los varios intentos hechos por el cómic de asaltar la fortaleza de la respetabilidad cultura” (García, 2010, p.12) o una perversión genérica de una etiqueta editorial como menciona Barrero (2008) en el título de un artículo sobre el tema.

---

<sup>8</sup> Barrero (2008) relata que esto se decidió en 2003 en la convención de cómics de San Diego y que las razones para que así se le considere responden a los intereses de los allí reunidos.

**Facultad de Educación**

Incluso los propios autores de la llamada novela gráfica no alcanzan a precisar sus límites, así lo hace notar Eddie Campbell (2004), en su Manifiesto sobre la novela gráfica, donde intenta dar luces sobre lo que se entiende por novela gráfica, aun así, el manifiesto resulta evasivo y como es usual en los manifiestos de movimientos nacientes, irreverente.

5. Puesto que el término define un movimiento, o un evento en evolución, más que una forma, no se gana nada con definirlo o “medirlo”. Tiene aproximadamente treinta años, aunque el concepto y nombre ha comenzado a sonar desde hace al menos diez. Como aún se está desarrollando existe una gran posibilidad de que cambie su naturaleza el año que viene por estas mismas fechas. (Varillas, 2014, p.22)

Lo que sí deja claro es su inconformidad hacia la asimilación del término novela gráfica a lo literario:

1. “Novela gráfica” es un término desagradable, pero lo emplearemos partiendo de la premisa de que por “gráfico” no nos referimos en absoluto a gráficos y de que “novela” no significa nada relativo a las novelas (de la misma manera que “Impresionismo” no es un término estrictamente aplicable; de hecho fue empleado originalmente como un insulto y posteriormente adoptado en espíritu de desafío).

2. Puesto que no estamos de ningún modo refiriéndonos a la novela literaria tradicional, no sostenemos que la novela gráfica deba ser de las mismas dimensiones o peso físico. En consecuencia, los términos “novella” y “novellete” no son aplicables aquí y sólo contribuyen a confundir y distraer a los espectadores de nuestro objetivo (ver abajo), haciéndoles pensar que estamos creando una versión ilustrada de literatura estándar cuando en realidad tenemos asuntos más importantes que atender; esto es, estamos forjando una nueva forma de arte que no estará atada a las reglas arbitrarias de una anterior. (Varillas, 2014, p.21)

Aunque Campbell resalta algunos elementos de la novela gráfica como movimiento, y afirma que no se trata de una versión ilustrada de la literatura, no se puede negar que, como señala Muñoz (2016):

### **Facultad de Educación**

Estos intentos de relacionar el mundo de la literatura con el del cómic además de la evidente estrategia comercial, pretendían diluir las acusaciones que los intelectuales de las letras esgrimían en contra de las historietas por considerarlas un atentado en contra del mundo alfabetizado. (p.61)

Tan es así que algunos autores han optado por poner explícitamente otras denominaciones a sus obras, para de este modo evitar una asociación errónea, de que si el cómic no es literatura, la novela gráfica sí, como es el caso de: “Daniel Clowes que para su cómic Ice Heaven escogió el término “Comic-strip Novel” o Chester Brown que eligió para Louis Riel “Comic-Strip Biography” o Allison Bechdel que optó por “A Graphic Memoir” para su galardonada obra Fun Home” (Muñoz, 2016, p.62).

Sin embargo, ‘novela gráfica’ no deja de ser un término desafortunado, y para teóricos como Barrero hasta ridículo, equivalente a nombrar al cine como fotografía en movimiento. “Desde una perspectiva semántica, „novela gráfica“ es un término tan válido como „cine congelado“, si es que se quiere designar un medio con la presencia adjetivada de otro” (Barrero, 2008, p.3).

Vale la pena preguntarse hasta qué punto este deseo de vincular el cómic a la literatura ha sido alimentado por aquellos que teniendo una formación o vocación literaria se interesan por el cómic, y en busca de aval del estamento o sistema al cual pertenecen, terminan por amañar sus ideas sobre el cómic a lo literario, para de este modo no tener inconvenientes. Este podría ser el caso de investigadores vinculados a departamentos y facultades de literatura o estudios literarios, pero también el caso de editores, librerías, e incluso autores para los cuales, por fines prácticos, resulta más fácil decir que el cómic es literatura que justificar ante todo un sistema que es un arte en sí mismo, pues decir que no es literatura podría implicar desde el rechazo de un trabajo investigativo, hasta la compra rápida de un lector purista.

Respecto al origen del cómic, ya se ha mencionado a Töpffer como el padre, pero realmente aún no hay consenso. La de Töpffer es tan solo una postura de dos que sobresalen. La segunda tiene que ver con ligar el surgimiento del cómic al medio que, en gran parte de su historia, y aún hoy, serviría para su reproducción y transmisión: la prensa. Bajo el argumento de que el factor decisivo en el cómic es su carácter de contenido de masas, ya que “frente a la obra de arte única

**Facultad de Educación**

e irreproducible, el cómic es un objeto industrial, es decir, que se reproduce masivamente mediante medios mecánicos” (Vilches, 2014, p. 8). Concretamente, esta postura se sustenta en lo sucedido a finales del siglo XIX en Estados Unidos, justo a comienzos de la edad de oro de la prensa:

En 1895 aparece en la edición dominical [del New York World] la primera página de historieta a color de la historia: Hogan’s Alley (El callejón de Hogan). Obra de Richard Felton Outcault, esta página mostraba, acompañada de texto, una única ilustración en la que se veían escenas de la vida cotidiana de un barrio humilde de Nueva York, protagonizadas sobre todo por una pandilla de niños, entre los que estaba uno calvo vestido con un enorme camisón amarillo: The Yellow Kid. Como una versión tosca del bocadillo de texto, las palabras que decía este chaval estaban escritas en su camisón. El impacto de esta historieta fue tal que muy a menudo se le atribuye, equivocadamente, la condición de primer cómic. (Vilches, 2014, p.11)

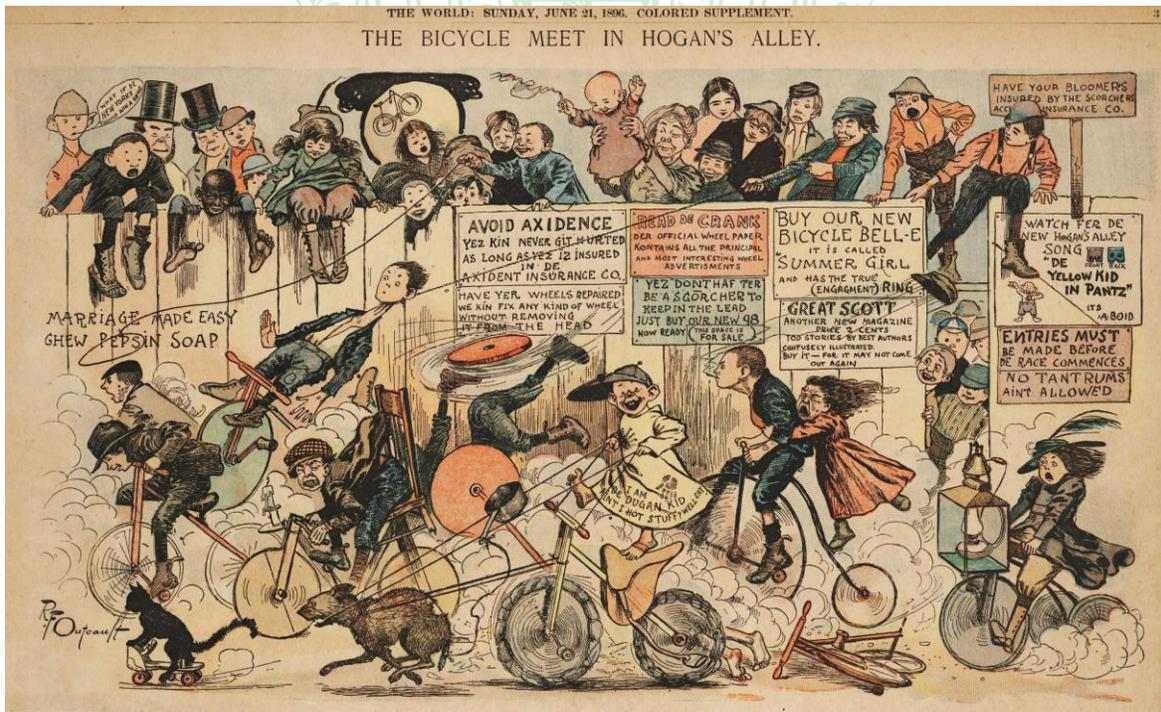


Figura 6. Página de Hogan’s Alley, aparecida en 1896 en [https://cartoons.osu.edu/digital\\_albums/yellowkid/1896/1896.htm](https://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/1896/1896.htm) elegir una

Sin embargo, la historieta de Outcault aún no daba cuenta de las convenciones del cómic, se trataba más de una suerte de ilustración de tono humorístico que buscaba incorporar el texto a un

**Facultad de Educación**

solo dibujo de una situación, aun así, Hogan's Alley fue tan importante para la época que incluso desató una disputa legal entre los dos periódicos más importantes para ese entonces (*New York World* de Joseph Pulitzer y *New York Journal* de William Randolph Hearst), lo que derivó en la expresión “prensa amarillista”, haciendo alusión al camión amarillo que caracterizaba al personaje principal, Mickey Dugan.

No fue sino hasta el 25 de octubre de 1996 que aparecería el primer globo de diálogo en Hogan's Alley, y es justo esta publicación la que se considera el primer cómic, pese a que antes ya se había utilizado, como Bartual (2013) anota:

El bocadillo fue un dispositivo formal muy utilizado por los caricaturistas ingleses de la primera mitad del siglo XIX, y en especial por George Cruikshank, quien les dio la forma de nube a lo que hoy estamos acostumbrados. E incluso antes de que se fijara dicha forma de nube, algunos grabadores del XVII como Francis Barlow ya hacían hablar a sus personajes mediante el uso de filacterias, es decir, pergaminos con texto que se desenrollan desde su boca (p.35).

Pero Outcault no era el único, como él trabajaban numerosos artistas entre los que se contaban: Rudolph Dirks, Bud Fisher, Winsor McCay, entre otros, quienes iniciaron a través de los periódicos una exploración de las posibilidades del cómic, llegando, más tarde, a definir algunas de las características de este medio como el uso de viñetas y globos dialogados.

Inclinarse por una u otra postura puede responder a un interés por justificar las propias creencias, como lo indica Ann Miller (citado por García, 2010, p.28), “este debate revela una maniobra estratégica entre quienes quieren definir el cómic como medio de masas y quienes prefieren verlo como parte de la tradición cultural artística”. Lo que catapultó a quienes se inclinan por la postura de los historietistas de la prensa americana es que fueron ellos quienes hicieron avanzar el medio a través de las páginas de los periódicos con las tiras de prensa y dominicales, inaugurando así un nuevo camino que sería el derrotero a seguir por muchos años.

Por su parte, lo que juega a favor del profesor suizo como ‘inventor’ del cómic es el hecho de que, pese a, en apariencia, no tomárselo muy en serio e insistir en alcanzar prestigio a través de aspiraciones literarias a la par que académicas, en 1845 el mismo Töpffer escribiría y publicaría un pequeño ensayo dedicado a este entretenimiento, el *Essai de Physiognomie*, un texto en el

Facultad de Educación

cual plasmó sus pensamientos acerca de la *littérature en estampes*, a la vez que ilustraba con algunos ejemplos cómo dibujar personajes, invitando al lector a hacer sus propios garabatos - término que Töpffer también empleaba para referirse a su arte-. En retrospectiva, el ensayo de Töpffer se considera el primer texto teórico del cómic.

quelquefois bien plus vive ou bien plus comique que l'on n'avait pu s'y attendre; c'est évidemment récréatif. Après tout ces visages rient, parlent, rient, pleurent; tels sont bonnes gens, tels maussades, tels très supportables. et voici tout à l'heure sur la page une société avec laquelle vous êtes en rapport, de façon que vos sympathies et vos antipathies sont en jeu. Pour nous, nous avons toujours préféré ces partners - là à des partners de Whist ou de piquet.



Parmi ces partners on en voit qui ont du bon assez, de l'intelligence de quoi, ou encore une naïve fatuité parfaitement suffisante pour les rendre en tout temps satisfaits d'eux-mêmes et contents de leur destinée, et on les laisse tels quels. L'on en voit aussi



de qui l'œil, le nez, la bouche ou quelque autre trait signale quelque défaut ou quelque vice qui menaçent leur bonheur ou celui de leurs proches, et l'on a le désir de les



en débarrasser.

Presque toujours aussi, parmi ces partners, l'on en découvre qui, mis en rapport les uns avec les autres peuvent donner lieu à une scène plaisante; alors on les assemble, on les complète, on trouve la scène qui précède celle-là, on invente celle qui doit suivre, et l'on est tout prêt à composer une histoire en estampes.



Ainsi il est clair que lorsque la plume a donné comme ci-contre une bonne maman qui reconforte son garçon chéri, c'est que ce garçon chéri vient de recevoir quelque correction de son papa ci-contre, et l'on est libre alors de poursuivre le tableau des avantages d'une éducation première dans laquelle l'enfant a été sans cesse rôté d'une part, pansé de l'autre



15.

Figura 7. Rodolphe Töpffer *Essai de physiognomie* p.13. Tomado de gutenber.org. En su ensayo Töpffer resalta las ventajas de la literatura en estampas, mostrando cierta curiosidad por el funcionamiento de esta.

Si bien el tono general de Töpffer no puede catalogarse como serio, pues no ve sus historietas como una ocupación u oficio a la altura de sus otras ocupaciones, y no lo era para la época, no se le podría acusar de irresponsabilidad o falta de interés, a fin de cuentas, la redacción misma de un ensayo delata su interés en pensar y hacer manifiesto sus trabajos, además, quién lo podría

**Facultad de Educación**

culpar, a fin de cuentas, actuó en consonancia a la timidez risueña de quien no sabe a lo que se está enfrentando, o siendo el caso, inventando.

Sea como fuere, la historia del cómic no puede negar ninguna de estas figuras, ni a Töpffer quien inspirado por Hogarth ideó una forma de contar a través de recuadros que contenían texto y dibujo, ni a la camada de historietistas que publicaron sus tiras en los periódicos del siglo XIX. Más que una guerra de pulsos, ambas posturas y momentos aportan a lo que se entiende hoy en día por cómic; los historietistas de prensa aportaron algunos elementos formales al cómic como el globo de diálogo, y Töpffer una pretensión de autor de historia de largo aliento y publicado en un solo tomo.

Por otro lado, Común a Töpffer y los cómics de prensa se encuentran dos elementos sin los cuales probablemente los cómics no hubiesen logrado su desarrollo, o al menos tendrían otro nombre: la caricatura y lo cómico. Influencia, quizá, de las revistas satíricas que circulaban en ambos países y épocas. Mientras Töpffer realizaba historias de “viajes satíricos en los que el protagonista salta de una peripecia rocambolesca en peripecia rocambolesca impulsado por casualidades exageradas” (García, 2010, p.48). Tanto así que en su primera historieta *Les amours de Mr. Vieux Bois*, el protagonista llegar a cometer seis intentos de suicidio, todos fallidos por razones absurdas. Los artistas de la prensa estadounidense se empeñaron en presentar historias surrealistas de tono humorístico. A ello, a este tono, debemos el nombre más general con el que se designa este arte, como señala Carl Pott (citado por Gubern, 1972):

El término cómic fue acuñado en los años treinta, cuando aparecieron por primera vez. Los primeros cómics eran colecciones de humor basadas en tiras publicadas en periódicos. Este término se mantuvo cuando un nuevo material, que englobaba un rango de géneros y temas mucho más amplio, se apoderó del formato del cómic.

De hecho, hoy día todavía en Estados Unidos se conoce como *cartoonist* (caricaturista) a los autores de cómic. Sea cual sea el origen, el cómic no surgió como un llamado a la lógica, por el contrario, era un llamado al entretenimiento, y fuera humor blanco o sátira, a la risa. Mas, no se quedó allí, pese a la confusiones que el nombre pueda implicar

**Facultad de Educación**

The very phrase comic books, in English, asks us to laugh at them, and the Spanish word historietas (literally, “little stories”) almost apologizes for the genre. But across the world, hundreds of thousands of people have fought over their content. Why take comic book as a battlefield?” (Rubenstein, 1998, p. 7)

Ahora bien, desde sus orígenes el cómic se ha asociado, erróneamente, a lo infantil. Puede que en este tipo de dibujo caricaturesco radique la causa de la consideración del cómic como producto menor y la confusión entre cómic y literatura. Pues, incluso hoy se piensa que a mayor presencia de ilustraciones y dibujos en un libro, menor es la edad de su lector. Además, como las reglas aún no estaban claras, pues apenas se estaban descubriendo o creando, no se sabía cuál sería la función de la imagen y cuál la de la palabra, así que, por asimilación de lo ya conocido era fácil pensar que era un tipo de literatura Ilustrada, (como ciertas manifestaciones anteriores), y no un nuevo arte.

Era fácil pensar que la imagen sería prescindible. Y como el dibujo no tiene su propio lugar dentro de las bellas artes, también resultaba más fácil pensar que el cómic era literatura dibujada, que dibujos letrados. Además, recordemos que dichos libros tenían por receptores un público, en su mayoría, infantil, con lo cual también era de esperarse, por asimilación, que este fuera el del cómic. De hecho, muchos de los personajes favoritos de las tiras cómicas eran precisamente niños, Nemo de Little Nemo, Calvin de Calvin y Hobbes, el propio Yellow kid, entre otros.

Muestra de este tanteo del lenguaje del cómic y su exploración, son algunas historietas publicadas en prensa, donde se puede evidenciar como el texto se limitaba a reforzar lo mostrado por la imagen, cuando no, cometía un acto de redundancia, enunciando lo que la imagen ya decía.

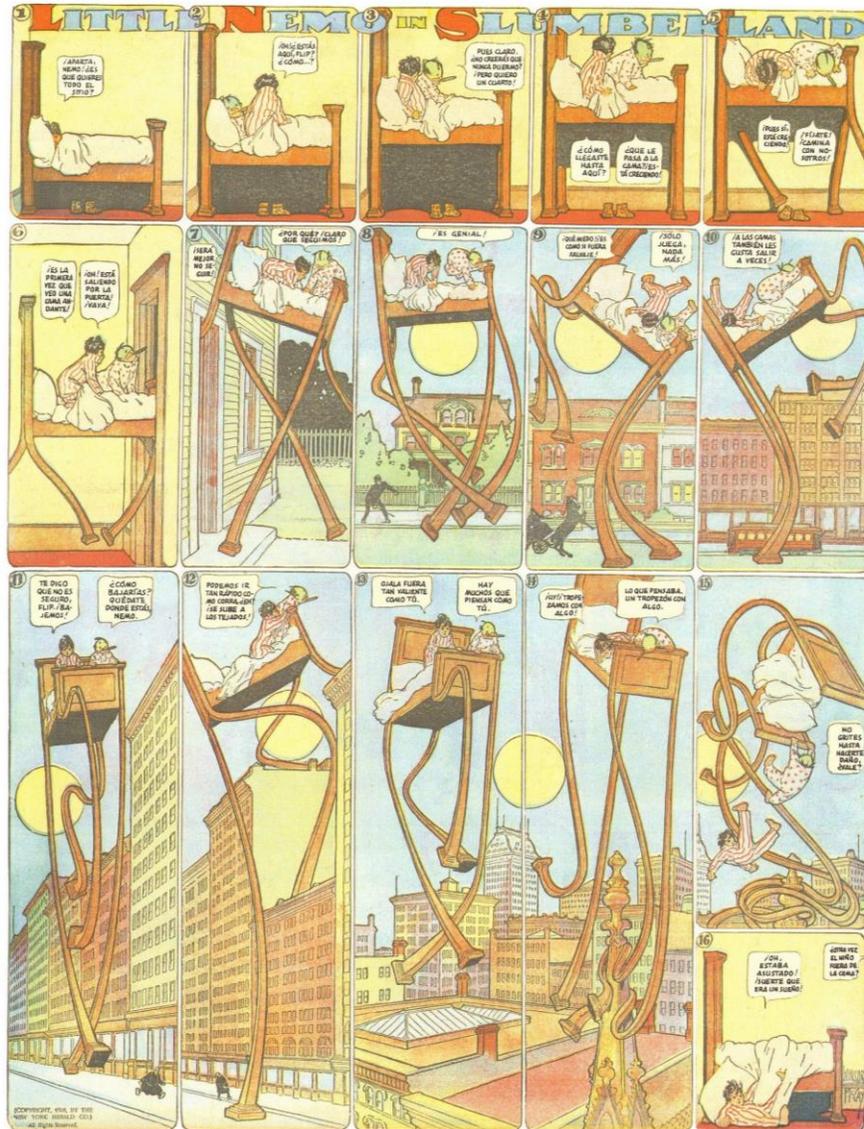


Figura 8. Página de *Little Nemo en el país de los sueños*. Volumen II: 1907- 1908. Norma Editorial. Winsor McCay. p.85. Aparecía en la página dominical del New York Herald. 1. ¡Aparta, Nemo! ¿es que quieres todo el sitio? 2. ¡Oh! ¿estás aquí Flip? ¿cómo...? 3. Pues claro. ¿No creerás que nunca duermo? ¡Pero quiero un cuarto! 4. ¿cómo llegaste hasta aquí? / ¿Qué le pasa a la cama? ¡está creciendo! 5. ¡Pues sí, está creciendo! / ¡Fíjate! ¡Camina con nosotros! 6. ¡Es la primera vez que veo una cama andante! / ¡Oh! ¡Está saliendo por la puerta! ¡Vaya! 7. ¡Será mejor seguir! ¿Por qué? ¡Claro que seguimos! 8. ¡Es genial! 9. ¡Qué miedo! ¡Es como si fuera salvaje! / ¡Sólo juega, nada más! 10. ¡A las camas también les gusta salir a veces! 11. Te digo que no es seguro, Flip. ¡Bajemos! / ¿Cómo bajarías? Quédate donde estás, Nemo. 12. Podemos ir tan rápido como corra ¿eh? ¡Se sube a los tejados! 13. Ojalá, fuera tan valiente como tú. / Hay muchos que piensan como tú. 14. ¡Ay! ¡Tropezamos con algo! / Lo que pensaba. Un tropezón con algo. 15. No grites hasta hacerta daño ¿vale? 16. ¡Oh! estaba asustado! ¡Suerte que era un sueño! / ¿Otra vez el niño fuera de la cama?

McCay no solo repetía en los textos lo que bien decía la imagen, sino que además sentía la necesidad de numerar las viñetas, para guiar la lectura. En los trabajos de Töpffer (fig. 5) también se hace notar esta torpeza, de hecho, el suizo nunca empleo globos de diálogo aunque parece que sí lo pensó (García, p. 32). Juega a favor de McCay que para ese entonces el cine ya se encontraba en desarrollo, él mismo fue uno de sus precursores del cine de animación donde se puede presumir vino el buen manejo de secuencialidad del artista. Además, para la época los estudios cronofotográficos de Muybridge ya habían sido ampliamente publicados y como anota Bartual (2013) “McCay debió haber visto y estudiado en profundidad las imágenes de Muybridge, pues *Animal Locomotion* contiene estudios de todos los animales en movimiento representados por McCay” (p.55). Lo cual debió haber influido en la forma de entender y representar el movimiento de McCay tanto en sus cómics como en sus animaciones. En sus inicios *The Hogan's Alley* (fig.4) también se evidencia que a falta de la convención de los bocadillos de narrador Outcault insertaba el texto en la ilustración a partir de elementos del escenario como letreros, carteles y la propia bata amarilla de su personaje principal.

Tanto en la literatura infantil como en el cómic, la imagen juega un papel importante, pero esto no quiere decir que el cómic se encuentre solo en este género, cuya existencia también se cuestiona. Una hojeada rápida por el mundo del cómic, da como resultado saber que en este caben todos los matices de lo que entendemos por géneros, al modo de la literatura y al modo del cine, y por lo tanto en el cómic caben todos los públicos, todos los lectores.

Respecto a la función de la imagen y la palabra en cómic y el lenguaje mismo del cómic para transmitir información o una historia en contraposición a la literatura, a modo de ejemplo, se comparará el lenguaje empleado por Lewis Carroll en *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas* y Alicia en el país de las maravillas adaptación en cómic de David Chauvel (guionista) y Xavier Collete (ilustrador). Se tomará para ello un momento de la narración donde sea posible equiparar ambos lenguajes, teniendo en cuenta que el libro original cuenta con ilustraciones de John Tenniel, es decir, es un libro ilustrado.



**Facultad de Educación**

¡«Vaya», pensó Alicia para sí, «después de una caída como ésta, rodar por una escalera no me va a parecer nada! ¡Qué valiente van a pensar que soy, en casa! ¡Bueno, incluso si me cayese del tejado, no dirían nada!» (cosa que era lo más probable). Siguió cayendo, cayendo, cayendo. ¿Es que la caída nunca iba a tener fin? «Me pregunto cuántas millas llevaré ya», dijo en voz alta. «Debo de estar cerca del centro de la tierra. Veamos: el centro estará a unas cuatro mil millas, creo...» (como veis, Alicia había aprendido varias cosas de este tipo en el colegio, y aunque no era ésta muy buena ocasión para presumir de lo que sabía, ya que no había nadie que la escuchase, sin embargo, era buena práctica repetirlo) «... sí, creo que es ésa la distancia... pero entonces, ¿en qué Latitud y Longitud me encuentro?» (Alicia no tenía la menor idea de lo que eran Latitud y Longitud, pero le pareció que eran palabras importantes). Luego empezó otra vez: «¡No sé si atravesaré la tierra de parte a parte en la caída! ¡Qué divertido sería aparecer entre la gente que anda cabeza abajo! Los antipatías, creo...» (casi se alegró de que no hubiese nadie escuchando esta vez, ya que no le sonó correcta la palabra, ni mucho menos) «... pero tendré que preguntarles cómo se llama el país, naturalmente: Por favor, señora, ¿es esto Nueva Zelanda o Australia?» (y al decirlo trató de hacer una reverencia... ¡figuraos, haciendo reverencias mientras caía por los aires! ¿Podrías hacerlas vosotros?) «¡Qué niña más ignorante pensaría la señora que soy, por preguntarlo! No, no conviene preguntar; quizá lo vea escrito en alguna parte». (1999. p.27)

**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3

## Facultad de Educación



Figura 9. *Alicia en el País de las maravillas* de David Chauvel y Xavier Collete, página 7. 1. Es extraño tengo la sensación de caer lentamente... 2. ¡¡Bueno, creo que después de esto ya no tendré miedo de caerme por las escaleras!! / ¡¡De hecho, si un día me cayera del techo de casa, ni me quejaría!! 3. Me pregunto cuántos kilómetros he descendido ya... Si esto sigue así recorreré seis mil kilómetros, lo que, si me acuerdo bien, me llevaría al centro de la tierra... 4. Por favor, señora, ¿me podría decir si estamos en Nueva Zelanda o en Australia? / Qué ignorante parecería... 5. Mejor no preguntar nada...

**Facultad de Educación**

En ambos casos se trata del mismo momento de la narración: Alicia cae por la madriguera del conejo. Nótese en el caso del texto literario, cómo el narrador, a través de marcas textuales como las comillas y el uso de verbos como ‘pensó’, hace acotaciones para aclarar que se trata de pensamientos de Alicia, mientras que en el cómic los pensamientos y enunciados de Alicia salen directo de un globo de diálogo proveniente del personaje. Es decir, mientras en el texto literario el narrador enuncia, en el cómic se muestra directamente. Asimismo, la sensación de caída se enfatiza al optar por viñetas alargadas verticalmente y los cambios de posición de Alicia de viñeta a viñeta, lo que da la sensación de que el movimiento sucede ante los ojos del lector, de hecho, el lector debe realizar una lectura descendiente ya que los globos de diálogo siguen a Alicia que viñeta a viñeta se encuentra más abajo. También, cabe mencionar que el tiempo y el espacio en el cómic funcionan a nivel de la viñeta, se tiende a decir que viñetas más grandes ocupan mayor tiempo en la narración, así como requieren mayor tiempo de lectura, al tener en la página 5 viñetas iguales, se da a entender que el tiempo y el espacio transcurrido es el mismo de una a otra. Todo esto a nivel de la ilustración, es una adaptación en el sentido de proponer una reinterpretación a partir del texto literario, creación pura, sin embargo, a nivel de guion se evidencia que los hechos que suceden, su orden, e incluso los diálogos de los personajes son un trasvase.

También cabe notar que, pese a que en la obra original aparecen 35 ilustraciones distribuidas en 154 páginas para hacer apoyo al texto, para este momento de la narración no cuenta con una ilustración. Mientras que el cómic posee imágenes por doquier en secuencias de viñetas y globos de texto que con convenciones propias del noveno arte hacen un complejo proceso de semiosis para hacer avanzar la narración; en el libro ilustrado se cuenta una escena por medio del texto que posteriormente será ejemplificada con la ilustración.

Ahora bien, son tan cercanos y a la vez distante los cómics y los libros-álbum que ¿cuántos cómics se han leído pensando que se trataban de libros-álbum o libros álbum? Esto sucede con el libro *Emigrantes* del autor Shaun Tan, quien es conocido por sus libros infantiles, sin embargo *Emigrantes* es según el propio autor una novela gráfica<sup>9</sup> sin palabras, proyecto que no era así en

---

<sup>9</sup> Algo similar sucede con la obra de David Wiesner quien se reconoce como un autor de literatura infantil, pero ha recibido galardones de cómics. El autor también admite que emplea en sus libros ilustrados técnicas de los cómics

**Facultad de Educación**

un inicio, pero que le permitió al autor entender, explorar y explotar las posibilidades del lenguaje del cómic.

Unwittingly, I had found myself working on a graphic novel rather than a picture book. There is not a great difference between the two, but in a graphic novel there is perhaps far more emphasis on continuity between multiple frames, actually closer in many ways to film-making than book illustration. I have never been a great reader of comics (having come at illustration as a painter) so much of my research was redirected to a study of different kinds of comics and graphic novels. What shapes are the panels? How many should be on a page? What is the best way to cut from one moment to the next? How is the pace of the narrative controlled, especially when there are no words? (Shaun, 2007)

Lo que hace cómic al libro de Shaun Tan es no solo el uso de viñetas, bien pudo haber empleado algunas de estas e incluso globos de diálogo, como a veces se hace en los libros-álbum, sino la atención al detalle a través de estas, las transiciones que presenta el libro y el manejo del tiempo. Un momento de la narración que da cuenta de ello son las páginas 17 y 18 del libro, (figura tal) el personaje principal, acaba de abordar un barco, la duración del trayecto y la forma en que se contempla este por parte del lector y el personaje es una serie de nubes. Describir el mismo trasegar en un libro-álbum hubiese sido, por el contrario, un mecanismo muy diferente, probablemente una acotación del texto seguida de una sola ilustración de un barco y un horizonte nuboso como sucede en la doble página anterior, pero Shaun Tan decidió detenerse en la temporalidad y el movimiento de estas, para transmitir la sensación del viaje.

**Facultad de Educación**

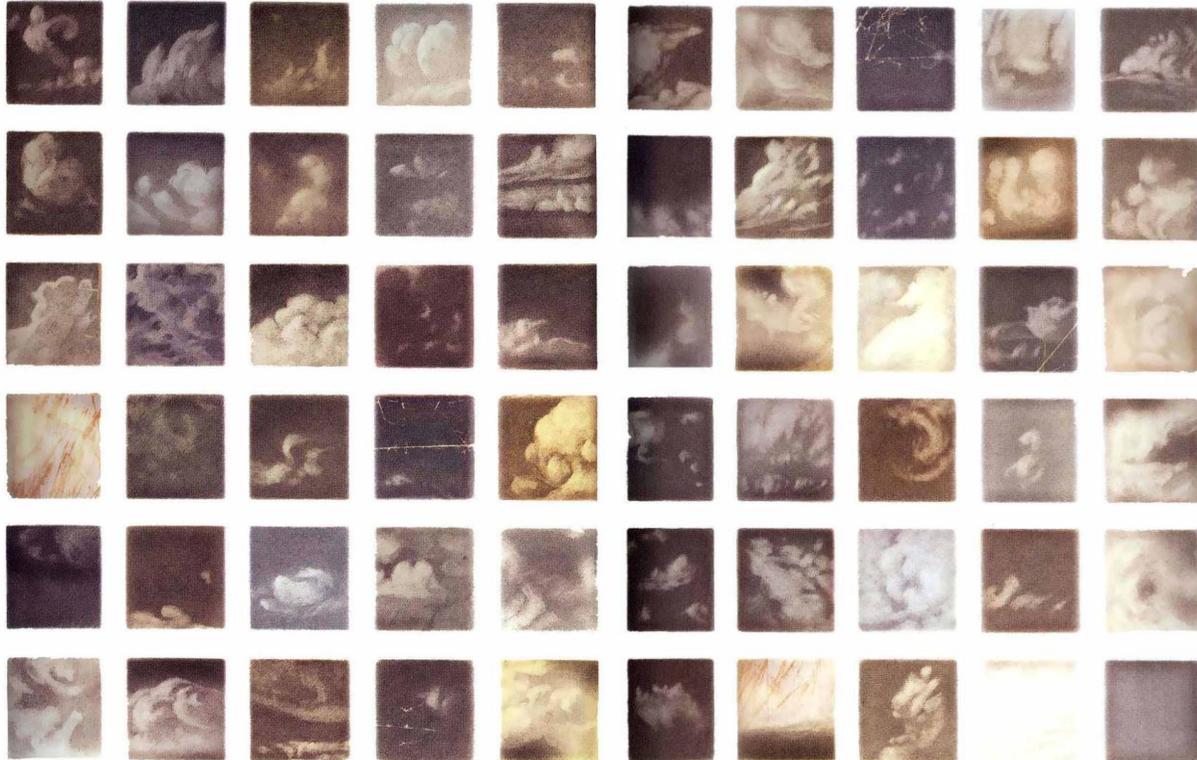


Figura 10. *Emigrantes* de Shaun Tan, doble página 18 y 19.

Otro caso reseñable es la secuela de *El club de la pelea* de Chuck Palahniuk, el propio autor es el guionista del cómic *El club de la pelea II*. En una entrevista realizada al autor a propósito del cómic, se le preguntó por los motivos para elegir este arte y no otro, a lo que respondió que en vista de que su historia ya tenía una adaptación a película y una primera novela, si decidía hacer una novela u otra película, la opción que eligiese, sería juzgada en comparación con su antecesor, mientras que si hacía un cómic tendría mayores oportunidades de que esta obra fuera juzgada por sí misma (Palahniuk, 2014). Lo cual denota en Palahniuk una conciencia de que el cómic es otro medio, otro arte y como tal implica otras reglas y mecanismos diferentes a los ya conocidos por él en su faceta de escritor literario. Asimismo, el autor admite que hacer un cómic implica para él convertirse en estudiante de nuevo, ser un tonto en una habitación llena de expertos, donde él es quien más puede ganar (Palahniuk, 2014).

Una relación similar entre el cómic y la literatura, se encuentra entre el cómic y el cine, de hecho, se suele decir que el cómic es un arte híbrido obtenido del cruce del cine y la literatura, y ha hecho carrera la frase “el cómic es el cine de los pobres” de Hugo Pratt. Sin embargo, más

**Facultad de Educación**

que el cómic haya heredado algunas de los rasgos de estas artes, aunque puede que así sea en algunos casos, se trata de que estas lograron su constitución sin los tropiezos que el cómic ha encontrado. Si bien el lenguaje del cómic bebe de la terminología del cine, como hace notar Moore (2003):

Los cómics son hablados en los términos del cine, y ciertamente mucho del vocabulario de trabajo que yo uso cada día en la lista de instrucciones para el artista que sea con que estoy y trabajando deriva completamente del cine. Hablo en términos de acercamiento, tomas amplias, zooms y paneos. Son palabras útiles convenidas precisamente para instrucciones visuales, pero también tienden a definir los valores del cómic en nuestra mente como virtualmente indistinguibles de los valores del cine. Mientras el pensamiento del cine ha indudablemente producido muchos de los mejores trabajos del cómic en los pasados 30 años, como modelo sobre el que basar nuestro medio lo encuentro, eventualmente, limitante y restrictivo. Por un lado, cualquier emulación de la técnica del cine por el medio de los cómics debe inevitablemente sufrir en la comparación. Seguro, puedes usar la progresión de paneos cinematográfica para hacer tu trabajo más envolvente y vivo que el de uno que no ha dominado el truco aun, pero el análisis final te dejará con un film que no tiene movimiento ni sonido. El uso de técnicas cinematográficas puede avanzar los estándares del arte y la escritura del cómic, pero si esas técnicas son vistas como el punto más alto al que el arte del cómic puede aspirar entonces el medio está condenado para siempre a ser un pariente pobre de la industria de las películas. (p.3)

Esto no implica que el cómic no sea un arte autónomo o un pariente menor, por el contrario, si algunos términos del cine son útiles a la hora de hablar y crear cómics, compete emplearlos, así como sería pertinente emplear términos del cómic a la hora de hablar o crear otros contenidos como el cine o la literatura. De hecho, muchos de los recursos y términos hoy asociados a lo cinematográfico, en realidad, tienen su origen en páginas de cómic<sup>10</sup>, como Bartual (2013) señala

Mucho se ha hablado de la influencia del cine en los primeros cómics publicados durante la última década del siglo XIX y la primera del XX. Y sin embargo, (...) existen ciertas secuencias gráficas que ponen en entredicho tal influencia, o que al menos desmienten que dicha influencia se produjera en una sola dirección. (p.52)

---

<sup>10</sup> Este tópico es abordado de forma más amplia por Bartual (2013).

Este hecho de que ciertos recursos no fueron nombrados sino hasta que el cine los usó, responde, en cierta medida, a que la implementación de estos al cine requería un avance tecnológico. En este mismo sentido, se suele decir que una de las dificultades para determinar el origen o esencia del cómic es que su surgimiento no viene asociado a un avance o invento tecnológico, como sí sucedió con la fotografía o el cine. “En mi opinión, las dificultades teóricas para fechar el nacimiento del cómic se deben a que sus orígenes no se derivan de la invención de un soporte determinado, como ocurre con el cine”. (Bartual, 2013, p.35).

Así pues, no se trata de una visión aséptica en la que el cómic debe ser tratado como un ente puro, que no debe ser tocado por las otras disciplinas y artes como la literatura, el cine, la lingüística, la pedagogía, entre otras. Aunque sí vale la pena entender que “en el sentido de diferente de otros, la historieta ni es relato literario ni es un ramal de lo pictográfico” (Barrero, 2008, p.2). Se trata de reconocer que el cómic puede y debe ir más allá de las cotas que estas disciplinas se imponen a sí mismas y por ende al cómic mismo. Pues, el noveno arte en sí debe ser la propia medida de sus alcances.

Ahora bien, después de las concepciones y confusiones a la hora de hablar de cómic, lo cierto es que aún no hay consenso sobre la de qué hablamos cuando hablamos de cómic, algunas de las definiciones de más amplio uso son las propuestas de Eisner, McCloud y Gubern, y cada una de ellas ha encontrado críticas.

La más antigua es la de Will Eisner (2001), bajo su idea de “la narración gráfica” aventura una serie de definiciones, entre las cuales se cuentan:

- Narración gráfica: descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea. Tanto el cine como el cómic recurren a la narración gráfica.
- Cómics: Despliegue secuencial de dibujo y globos dialogados, particularmente la propia de los comics books.
- Arte secuencial: engranaje de imágenes que configuran una secuencia. (la narración gráfica, p.6)

**Facultad de Educación**

Las de Eisner no solo resultan definiciones que vuelven sobre sí mismas, sino que además, no profundiza en las particularidades del cómic como medio que se vale de la narración gráfica.

Luego Scott McCloud, un poco influenciado por Eisner, propone:

Cómics: ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector (1995, p.9),

Nótese que McCloud resalta elementos tales como la secuencialidad y el uso de imágenes, pero en ningún momento menciona la palabra como un requisito para la existencia del cómic y exalta la intención del autor y la figura del lector como receptor. Sin embargo, su definición es tan amplia que engloba manifestaciones como las fotonovelas<sup>11</sup>. A su vez, siguiendo su definición el propio McCloud considera cómics trabajos más antiguos que los de las dos posturas predominantes ya vistas, como la columna de trajano.

Un procedimiento similar sigue Gubern (1972) para este, el cómic es una “estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética” (p. 35).

Como se puede apreciar las tres definiciones parten de la idea de secuencialidad, lo cual, quiere decir que para la existencia de un cómic es necesario al menos dos viñetas, en esto último algunos teóricos difieren ya que deja en el “impreciso limbo del ‘humor gráfico’ o la ‘ilustración’ todas aquellas producciones de historietistas que se resuelven en una sola viñeta” (García, 2010, p. 40). Asimismo, mientras para McCloud y Gubern el texto puede ser prescindible, para Eisner no. También Eisner hace mayor énfasis en lo narrativo, pues la ‘narración gráfica’ fue su idea, igual que Gubern resalta este aspecto. De hecho, esta idea del cómic como narración parece ser en la que más se ponen de acuerdo algunos teóricos, dando por hecho que sin narración no hay cómic, “entenderemos que estamos ante una historieta cuando esa expresión nos comunica un mensaje de carácter narrativo, para lo cual se sirve de un lenguaje propio” (Barrero, 2012, p.30).

---

<sup>11</sup> Esta es la crítica que autores como García y Sotelo hacen de la definición de McCloud.

Así, abundan cantidad de definiciones que vienen a ser, al final, no más que reconfiguraciones de las propuestas iniciales o intentos por dar con la ‘esencia’ o el valor intrínseco al cómic, que lo define y diferencia de las otras artes de forma cabal y, en el peor de los casos, formulaciones que buscan definir el cómic a partir de otro arte, como la idea de ‘literatura dibujada’ o ‘cine para pobres’. Pero allí mismo reside un problema, en este afán de definir el objeto, se suele o abarcar más de lo necesario o acotar tanto que se dejan por fuera expresiones que sí pertenecen.

Por su parte, David Kunzle (citado por García, 2010) propone cuatro requisitos para definir el cómic:

- 1) Tiene que haber una secuencia de imágenes separadas;
- 2) Tiene que haber una preponderancia de la imagen sobre el texto;
- 3) El medio en el que aparece el cómic y para el que está destinado originalmente tiene que ser reproductivo, es decir, en forma impresa, un medio de masas;
- 4) La secuencia debe contar una historia que sea tanto moral como tópica. p.42

Por el tercer numeral Kunzle ha sido fuertemente criticado, sobre todo por Thierry Groenstein, ya que, el mismo Kunzle es el autor de un libro que considera la imprenta como el origen del cómic, es decir, se le acusa de favorecer en su definición del cómic, sus propios intereses (García, 2010). Sin embargo, el mismo Kunzle defiende a Töpffer como padre del cómic.

A su vez, Thierry Groenstein en sus intentos por definir el cómic lo ha llamado “la definición imposible” (Groenstein, 2009) y “un objeto cultural no identificado” (Matly, 2017), a tal punto que ha señalado que esta definición no es necesaria, desde su perspectiva, puesto que resulta una empresa imposible a la vez que innecesaria para el tipo de estudios que él y sus colegas realizan (Sotelo, 2013).

Así, cada investigador a su vez intenta definir el cómic teniendo en preponderancia el aspecto del cómic que a sus estudios interesan, como si hubiese tantas definiciones de cómic como investigadores de este. Entonces, si se tratase de una cuestión de estandarizar el término y su significado, el procedimiento sería desigual.

**Facultad de Educación**

Pero si de algo dan cuenta todos estos impulsos por definir de qué hablamos cuando hablamos de cómic, dan cuenta de que todas las definiciones hasta ahora propuestas son insuficientes para un objeto de este talante<sup>12</sup> y que aún hoy parece estar en invención.

Por lo pronto es de destacar la necesidad de entender el cómic como un arte autónomo, que requiere una disciplina de estudio particular, que si bien debe dialogar con las tradiciones más antiguas, no puede pretender juzgar este bajo los parámetros de estas, sino unos propios. O como García (2010) menciona:

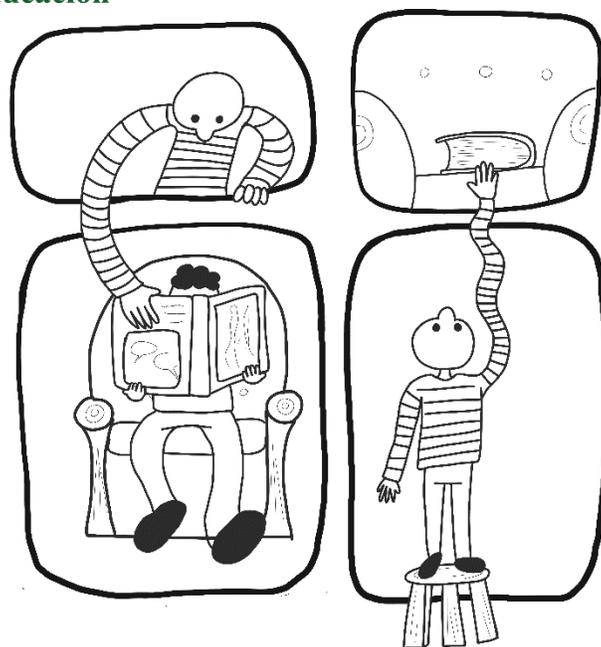
El cómic no es un híbrido de palabra e imagen, un hijo bastardo de la literatura y el arte que haya sido incapaz de heredar ninguna de las virtudes de sus progenitores. El cómic pertenece a una estirpe distinta, y se realiza en un plano diferente al que se realizan cada una de estas artes. Tiene sus propias reglas y sus propias virtudes y limitaciones, que apenas hemos empezado a entender. (p.265)

Asimismo, si se ha de requerir una definición de cómic esta deberá ser tan amplia como para no castrar las posibilidades del medio y lo suficientemente precisa para acertar a saber cuándo hablamos de cómic y cuándo no.

**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**  
1 8 0 3

---

<sup>12</sup> Un trabajo reseñable que revisa y propone una nueva definición de cómic se encuentra en La historieta como objeto de estudio de Marco Antonio Sotelo (2013), el autor no solo hace una revisión sistemática de las definiciones anteriores, sino que además se detiene en el análisis y discusión de puntos de discrepancias teóricas, como el de asunto del cómic como un medio de comunicación y las historietas de una sola viñeta, para al final proponer su propia definición.



### Viñetas en busca de lector

Unlike prose or film or theater, we read comics as a window to other comics, comics we may never see, comics that may or may not be out there. We read all the comics we've ever read and all the comics we've yet to read.

Tom Spurgeon

Mucho se dice que en Colombia la propia ley del libro, irónicamente, fue la culpable de la muerte de lectores de cómic incluso antes de su nacimiento. Pero antes de señalar al villano, que nadie niega que sea cuando menos un secuaz, es propicio preguntarnos porqué deberíamos leer cómics. La respuesta simple: "porque es literatura" aquí no es la válida, pese a que suponemos que todo lo que sea considerado como tal algún contenido proteico debe tener. El cómic, pese a lo que quieran hacernos creer (o tragar) algunos, no es literatura. Es un arte, el noveno arte si las apuestas siguen como van. Tampoco es el preámbulo a una verdadera lectura, la versión light o decorada de una obra literaria. De hecho, quienes creen esto menosprecian el dibujo y su potencial. El cómic es lectura. Por si quedan dudas al respecto, así lo han corroborado estudios cognitivos como el de Cohn, y si aún esto no es suficiente, baste para el lector, recordar cómo aprendió a leer. Pero volviendo al quid del asunto, especulemos un poco: para 1993 la ley 98, la

**Facultad de Educación**

ley del libro, declara inaxequibles el material de pornografía, juegos de azar, humor gráfico e historietas, gravandolos con impuestos mayores a los de otro tipo de material y cortando así la dieta de los futuros adultos lectores de cómic. Supongamos por un momento que la ley del libro nunca hizo tal cosa, que en una versión paralela, el curso de la historia siguió por ese sendero: nuestros jóvenes crecen, las editoriales igual quiebran -dije una versión paralela no una versión ideal- pero cada tanto una editorial nueva surge e intenta hacer lo suyo, cada tanto hasta que se logra consolidar un canal entre lectores, creadores y obras, a grado tal que este texto sería redundante. ¿Qué es aquello que ganamos? Y volviendo a la realidad, ¿de qué tipo de lecturas nos hemos perdido?

Para empezar, hemos perdido un tipo de lectura que conjuga la imagen y la palabra, a veces solo la imagen. Algo que no subsana ni el cine ni la literatura. Pues el cómic posee sus propios métodos de ejecución. Hemos perdido grandes canales de distribución de obras, y por ello, el tener en nuestras bibliotecas y mesitas de noche al menos un cómic. Y por supuesto, toda una producción que, si bien no es perfecta, encontraría menos tropiezos. Ante todo, hemos perdido como lectores apreciar una forma de arte que propicia una experiencia estética diferente, una que muchos aún no conocen. Estando las cosas como están, admitamos primero que pequeños impulsos empiezan a sentirse ya, librerías, autores y hasta editoriales ponen sobre la mesa y estantes cada vez más cómics. Y aunque su fuerza quisiera tener un efecto retroactivo, y esperemos que algún día lo sea, aún no lo es. Y segundo, crucemos por un momento las líneas paralelas y en lugar de estarnos preguntando qué es eso que brinda el cómic que otras lecturas no, leamos o tal y como si se tratase del estante de recomendados de una librería, hojeemos un poco:

Para empezar, una buena lectora: Alison Bechdel, una autora de cómic que no puede evitar mostrar en sus trabajos, algunos biográficos, cuán bibliófila es. Su obra no solo está plagada de referencias a libros e incluso dibujos de sí misma viviendo y leyendo, sino de citas y recreaciones de la vida de los autores que lee. Apreciemos, por ejemplo, una de sus lecturas:

Facultad de Educación

VIRGINIA WOOLF PARECÍA CONSIDERAR SU PROPIO DIARIO COMO UN REGISTRO MÁS BIEN EXTERNO, UN RELATO DE LA "VIDA" MÁS QUE DEL "ALMA".

Lunes 19 Febrero

Me interesaría mucho que este diario llegara a convertirse en un diario de verdad, un diario en el que pudieran verse los cambios, los estados de humor en desarrollo. Pero para eso haría falta que yo hablara del alma, y ¿no me prohibi hablar del alma cuando lo empecé? Lo que sucede es que, como siempre, cuando me dispongo a escribir sobre el alma la vida se interpone. Hablar de diarios me hace pensar en la vieja Kate, en el comedor del n. 4 de Rosary Gardens; cuando abría el armario y allí, sobre un anaquel, se alineaban sus diarios, desde el 1 de enero de 1877. Algunos eran marrones, otros rojos; todos exactamente iguales. Y yo le pedía que me leyera un

EL RECHAZO DE WOOLF A HABLAR DEL "ALMA" ME RECUERDA UN POCO LA INSISTENCIA DE MI MADRE EN QUE SU DIARIO NO ES MÁS QUE UN LISTADO DE COSAS HECHAS QUE NUNCA VUELVE A RELEER...



Figura 11. ¿Eres mi madre? de Alison Bechdel, página 17.



Figura 12. Figura tal. *¿Eres mi madre?* de Alison Bechdel, página 17.

Como se puede apreciar, la dedicación de Bechdel por los libros no se limita a citarlos a través del texto, todo lo contrario, en la mayoría de los casos dibuja las portadas, páginas enteras con sus subrayados y notas, incorporando la palabra a la imagen, y haciendo que se lea como tal. Tampoco teme en mostrar la lógica de sus lecturas, incluso muestra cómo un libro la lleva a otro, y configura sus cómics tal y como una biografía lectora, relacionando sus temas de interés: la homosexualidad, la vida de su padre, la relación con su madre, los sueños, entre otros, con las lecturas que acompañaron cada una de estas búsquedas.

Facultad de Educación



Figura 13. *¿Eres mi madre?* de Alison Bechdel, página 170.

Tan es así que *¿Eres mi madre?* empieza cuando Bechdel empieza a trabajar en *Fun home*, un cómic sobre su padre, en este último la autora explora las lecturas de su padre, trayendo a las viñetas sus libros, la correspondencia enviada entre sus padres y ella cuando estaba en la universidad, e incluso entradas del diccionario con subrayados de su padre, es decir, haciendo múltiples intertextualidades entre libros y libros, la vida y los libros, e incluso sus propios cómics.

## Facultad de Educación

LA PRIMERA NOVELA DE CAMUS TRATA SOBRE UN HÉROE TUBERCULOSO QUE NO TIENE UNA MUERTE DEMASIADO FELIZ. MI PADRE HABÍA SUBRAYADO UNAS LÍNEAS.

PERO PAPÁ SIEMPRE ESTABA LEYENDO ALGO. ¿DEBERÍAMOS HABER DESCONFIADO CUANDO EL AÑO ANTERIOR INTENTÓ LEER A PROUST?

le había liberado de mucha soledad. Había sido injusto. Al mismo tiempo que su imaginación y su vanidad le habían acordado demasiado precio, su orgullo no le había dado bastante. Experimentaba por qué paradoja cruel nos engañamos siempre dos veces sobre los seres que queremos, en su beneficio primero y en desventaja suya después. Comprendía hoy que Marthe había sido natural con él, que había sido lo que era y que por esto le debía mucho. Llovía apenas, solo lo suficiente para que las luces de la lluvia, veía el

**UN EPITAFIO APROPIADO PARA EL MATRIMONIO DE MIS PADRES.**

se sentía poseído por una gratitud voluble que no



¿ACASO ERA UNA SEÑAL DE DESESPERACIÓN? DESPUÉS DE TODO, SE DICE QUE LA GENTE ALCANZA LA MADUREZ EL DÍA QUE SE DA CUENTA DE QUE NUNCA LEERÁ EN BUSCA DEL TIEMPO PERDIDO. PAPÁ TAMBIÉN DEJÓ UNA NOTA EN EL MARGEN DE OTRO LIBRO.

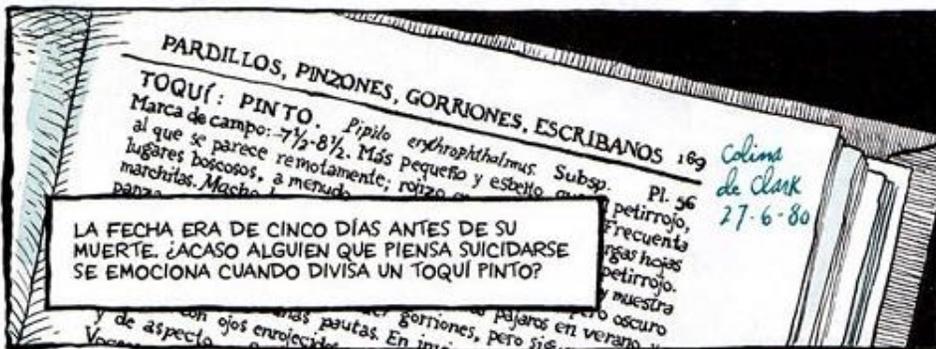


Figura 14. *Fun Home* de Alison Bechdel, página 28.

A propósito de cómics que involucran la palabra de formas particulares, se encuentran las historias presentadas por Lucas Varela y Diego Agrimbau en *Diagnósticos*. Limitémonos a dos ejemplos: *Afasia* y *Sinestesia*.



Figura 15. *Diagnósticos* de Lucas Varela y Diego Agrimbau, página 43.

*Afasia* se enfoca en una mujer con un trastorno del lenguaje específico, pues no es capaz de entender el lenguaje oral, pero sí el escrito. Varela y Agrimbau aprovechan al máximo esta premisa incorporando todo el texto de la historieta en los objetos que componen la viñeta sin incluir globos de diálogo, haciendo que el lector viva mientras sucede la lectura de la historia el mismo trastorno que la protagonista.



Figura 16. *Diagnósticos* de Lucas Varela y Diego Agrimbau, página 44.

En *Sinestesia* sucede algo similar, la protagonista puede ver sonidos hasta tres horas después de su emisión.



Figura 17. *Diagnósticos* de Lucas Varela y Diego Agrimbau, página 32.

Para enfatizar esto, Varela y Agrimbau cargan el cómic no solo de constantes onomatopeyas y globos de diálogo, sino que también a través de la forma cómo dibujan o expresan estos resaltan características gráficas correspondientes a lo sonoro, como hacer una onomatopeya más grande para dar a entender que es un sonido estruendoso o cambiar el color de los globos y onomatopeyas para diferenciar su proveniencia o el tiempo en el que fueron emitidos.



\*

Ahora bien, un cómic que plantea al lector un rol diferente: el de detective, es *3 segundos*, de Marc Antoine Mathieuen. Este cómic expone el recorrido de un rayo de luz a través de todas o casi todas las superficies reflectantes con las que choca en un tiempo de tres segundos.

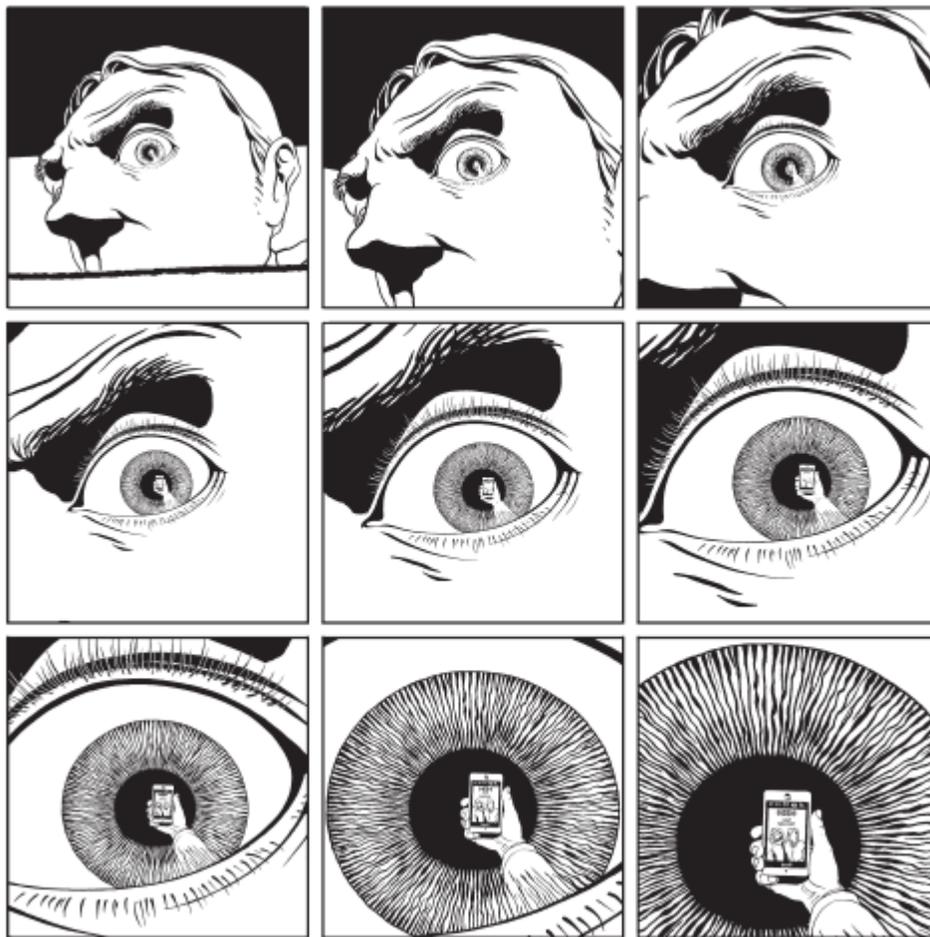


Figura 20. *3 segundos* de Marc Antoine Mathieuen, página 7.

1 8 0 3

El cómic está articulado de modo tal que apreciamos las viñetas como si fuésemos el propio rayo de luz rebotando en objetos insospechados como pupilas, cámaras, dientes de oro, herramientas de ortodoncia, trofeos y hasta un satélite.

**Facultad de Educación**

Al leer un cómic una viñeta lleva a otra, allí su secuencialidad, al leer 3 segundos, los objetos reflectantes presentados en una viñeta son posibles trayectorias, un reflejo o rebote de luz remite a otro, pero todos son parte del mismo trayecto, del mismo hilo narrativo.

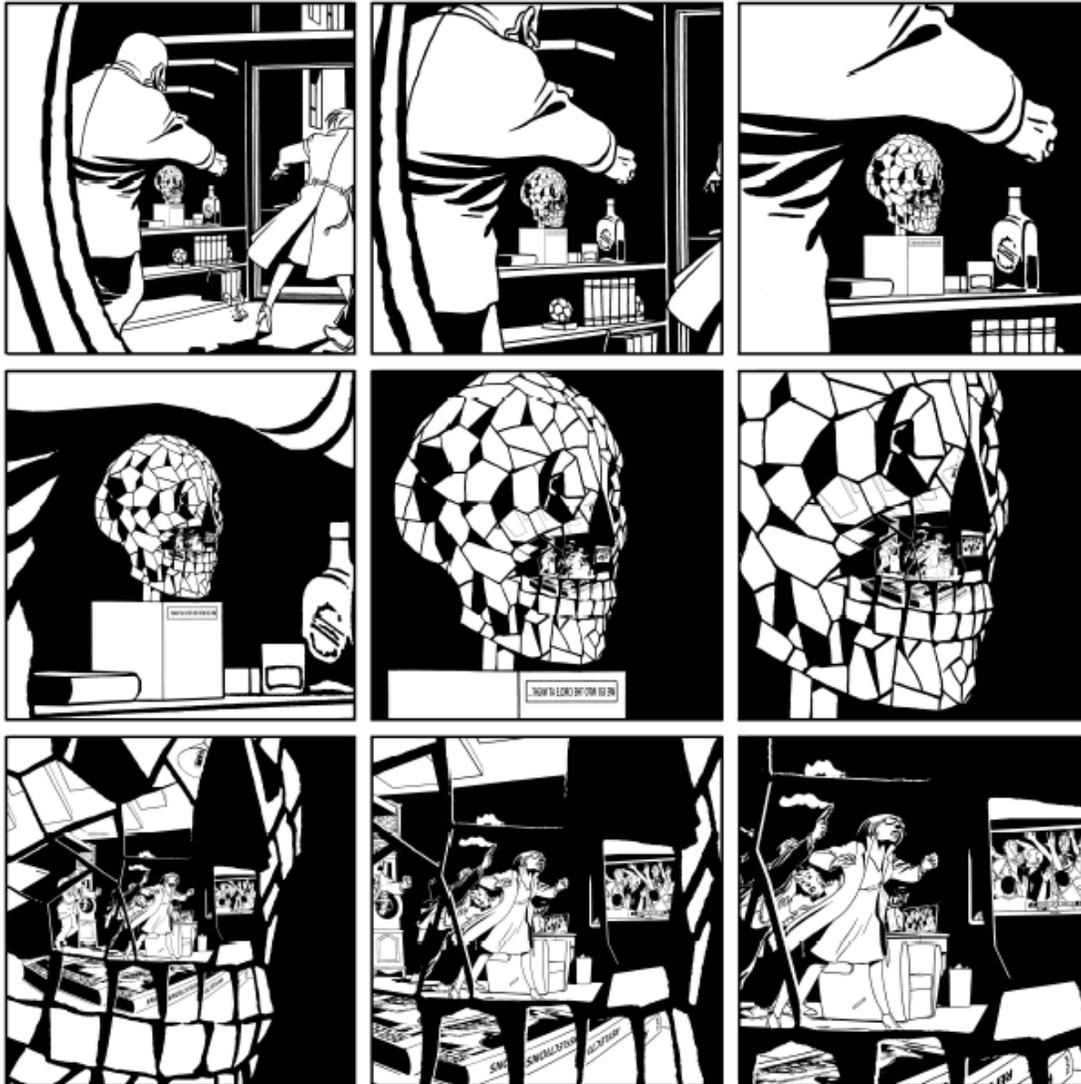


Figura 21. 3 segundos de Marc Antoine Mathieuen, página 59.

Además, 3 segundos plantea una intriga, la trayectoria seguida atestigua un misterio que solo un lector atento a las pistas o con lupa en mano podrá resolver. Una pista: en apariencia este es un cómic silente, y aunque su lectura supone un reto visual de zooms y reflexiones de luz, una lectura donde prevalece la imagen, el texto sí está presente, solo que incrustado al interior de las imágenes.

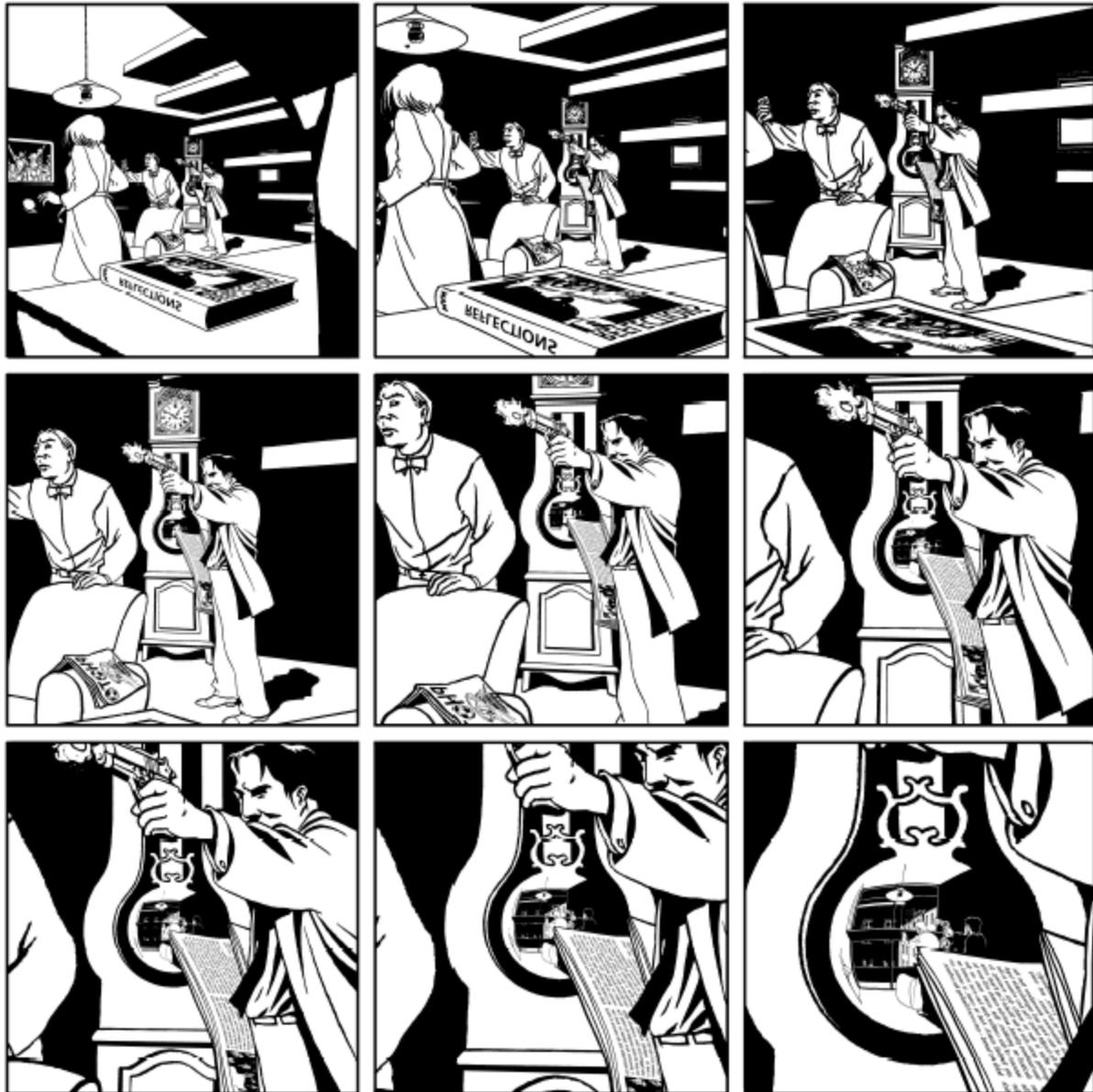


Figura 22. 3 segundos de Marc Antoine Mathieuen, página 38.

DE ANTIOQUIA

\*

1 8 0 3

Ahora bien, todo lo anterior sucede en los cómics, sin mencionar, claro está, otras particularidades como la lectura de cómic, el cómic silente, o dinámicas de lectura propias de los cómic seriados, aquellos distribuidos en revistillas que los lectores van adquiriendo a medida que se va realizando la historia, y que cuando son recopilados en un solo tomo pierden detalles, como

**Facultad de Educación**

la contraportadas de los doce números de *Watchmen* que al ser recopilados y vendidos como una novela gráfica pierden las contraportadas que eran todo un guiño al lector.

O detalles que hacen gala del manejo del lenguaje del cómic como que secuencias del inicio tengan que relación con otras aparecidas ya al final del cómic, que viñetas remitan a otras viñetas e incluso a otros cómics, que en medio de un dibujo realista aparezcan dibujos caricaturescos para enfatizar el espacio imaginario o que el protagonista sea un garabato en medio de un mundo dibujado de forma realista, entre otros detalles del cómic que lo caracterizan como un arte. Lo anterior es apenas un anzuelo, una muestra de las lecturas de las que nos hemos perdido, o mejor, de las que podemos ganar.

Ahora, de lector a lector una lista de cómics recomendados:

1. McGuire, R. (2015). *Aquí*. Barcelona: Ediciones Salamandra.
2. Mazzucchelli, D. (2010). *Asterios Polyp*. Madrid: Sinsentido.
3. Mathieu, M. (2012). *Tres segundos*. Madrid: Sinsentido.
4. Evens, B. (2011). *Un lugar equivocado*. Madrid: Sinsentido.
5. Agrimbau, D., & Varela, L. (2016). *Diagnósticos*. Barcelona: La cúpula.
6. Brrémbaud, F., & Bertolucci, F. (2014). *Love*. Burbank: Magnetic Press.
7. Ott, T. (2005). *Cinema panopticum*. Barcelona: La cúpula.
8. Gibbons, D., & Moore, A. (2013). *Watchmen*. Barcelona: ECC.
9. Urasawa, N. (2017). *Pluto*. Barcelona: Planeta de Agostini.
10. Jason, (2008). *No me dejes nunca*. Bilbao: Astiberri Ediciones.
11. Thompson, C. (2011). *Habibi*. Bilbao: Astiberri Ediciones.
12. Asano, I. (2015). *Buenas noches Punpun* (2015). Barcelona: Norma Editorial.



### Sobre el estudio de cómic

Asking the question “Why comic studies?” is like asking the question “Why Cinema, Television, Game, or Media Studies”

Angela Ndalianis

Ya mucho se ha hablado de la necesidad de constituir una disciplina que se encargue del cómic como objeto de estudio, se han mencionados los inconvenientes de dicha constitución y los problemas que conlleva estudiar el cómic sin tener antes una definición precisa o un término unificado, pero que estas dificultades no nos aparten de lo mínimo, difícilmente se enriquecerá la discusión desde la quietud, por esto y en vista de que un consenso tal vez no sea necesario, partamos de una base que pueda aportar a los estudios del cómic. No se trata de ignorar las discusiones que deben darse, sino de avanzar pese a lo inconcluso de estas.

Partamos del hecho de que el cómic parece estar aún en construcción, muchas veces en el lindero que separa dos artes o en espacios donde antes no se creía posible como los museos o los

**Facultad de Educación**

medios digitales, parece que el cómic irá siendo lo que sus creadores vayan haciendo de él<sup>13</sup>, en este sentido, quizás, el primer paso sea atender a quienes se encuentran más involucrados en el cómic mismo: los creadores.

Y esto comienza por tratarlos como tal, es decir como profesionales abocados a una tarea creadora que demanda tiempo, preparación y dedicación. Tanto el dibujante como el guionista –dado el caso en que se dé esta dupla– son creadores, y el cómic no sería posible sin su intervención conjunta. Por ello, resulta lamentable cuando invitan a un evento o entrevistan solo a uno de los creadores bajo la creencia de que el invitado es quien realizó el trabajo duro, mientras el resto es secundario o accesorio. Sucede por ejemplo con Alan Moore (guionista) y David Gibbons (dibujante) y su obra *Watchmen*, suele atribuirse esta obra a Moore por encima de Gibbons<sup>14</sup>, pues se cree que Moore es la mente maestra y Gibbons solo el ejecutor de la parte gráfica, sin embargo el trabajo del equipo dibujante y guionista va más allá de esto, así lo hace evidente Gibbons en entrevista con Pérez (2007) donde cuenta que el proceso de creación fue mucho más orgánico, de modo tal que resulta difícil distinguir cuál de los dos incorporó una u otra decisión a la historia.

–La creencia habitual es que Moore escribió el texto y tú hiciste los dibujos. ¿Cómo colaborásteis realmente?

–La gente siempre parece querer saber de quién fue esta idea o la otra, pero en realidad muy pocas veces se puede discernir claramente. Un ejemplo fue la cara del Smiley. Recuerdo que cuando empecé a diseñar al Comediante, que se suponía era un personaje profundamente siniestro, (...) como un capricho, le dibujé una chapita con el smiley, sólo para alegrar el conjunto. No tenía ningún significado particular para mí, pero Alan lo vio y le inspiró. (...)

Decidimos mostrar el chapita del smiley en una alcantarilla llena de sangre, y con una gota de sangre sobre la misma chapita. Y cuando pensamos algo más sobre ello, el

---

<sup>13</sup> Por lo cual no es de extrañar que algunos autores sientan temor.

<sup>14</sup> También se suele menospreciar el dibujo de Gibbons o especular que *Watchmen* sería una obra mejor si hubiese sido otro el dibujante.

**Facultad de Educación**

smiley se convirtió en un símbolo de toda la serie (...). Así que decir que lo del smiley lo pensé yo o lo pensó Alan es una simplificación enorme, fue algo mucho más orgánico.

O en palabras del guionista colombiano Pablo Guerra (citado por Castaño, 2016)

En una historieta, la historia se escribe cuando se dibuja. Yo construyo un mapa argumental y unos personajes, pero en realidad el dibujante es quien narra materialmente la historia. En parte, mi labor como guionista es seducir al artista con la historia para que quiera apropiársela y encarnarla.

Por ello cada una de las partes debe ser tratada por igual. Aun cuando la mayoría de los autores de cómic han aprendido su oficio no por asistir a una academia o recibir una formación específica, sino gracias a su propio pulso, de forma autodidacta, como lo hace notar Joe Sacco, autor de cómics periodísticos, en entrevista con Mario Cárdenas y Pablo Pérez (Altai)

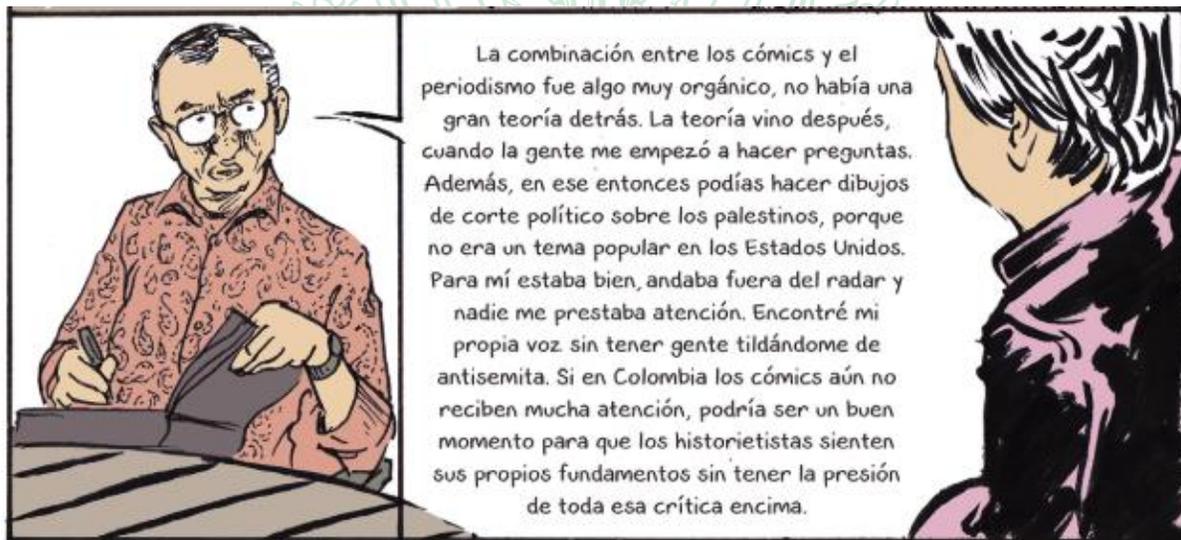


Figura 23. Viñetas de *El momento fatal* entrevista a Joe Sacco por Mario Cárdenas y Pablo Pérez.

Además, son quienes han innovado el noveno arte, de hecho, son los creadores en un acto reflexivo de su propio oficio quienes más han contribuido a sentar las bases para abordar el cómic. Eisner y McCloud antes de escribir y teorizar sobre el noveno arte y su proceso de creación, son ante todo, autores. Al igual que Töpffer, quien es considerado el padre del cómic,

**Facultad de Educación**

primero hizo sus garabatos y después plasmó sus pensamientos sobre estos por medio de un ensayo. Asimismo, lo han hecho autores como Alan Moore o Neil Gailman, entre muchos otros.

Otros actores que deben tenerse a consideración a la hora de abordar el estudio del cómic son los lectores, después de todo son ellos quienes completan la obra con su lectura. Pero allí existe una labor de difusión, algunos lectores desprevenidos desconocen si algunas de sus lecturas son cómics, o no saben cómo referirse a ellos, incluso en presentaciones de libros de cómic, quien presenta suele evidenciar que se enfrenta a un trabajo cuya naturaleza desconoce. La labor de difusión es entonces no tanto en un sentido evangelizador o purista del cómic como panacea para incentivar la lectura o similares, sino en términos del cómic mismo, asuntos simples como entender que en cómic se habla de viñetas y globos de diálogo, se habla de dibujo, enfoque, planos y guión; y que el cómic no puede juzgarse como se hace con una ilustración pues es un conjunto, ni como una obra literaria pues responde a otras dinámicas, aunque algunas bases de estos pueden resultar útiles. En este sentido, evidenciar el andamiaje interno de la labor o consecución de una obra ayudaría en gran medida a que hablar de cómic sea cada vez menos nubloso. Así lo hizo Richard Mcguire, autor de *Aquí*, un cómic que expone los acontecimientos sucedidos en la sala de una casa a través de la historia, en *Aquí*, Mcguire innova por su manejo del tiempo en las viñetas, pues establece marcas temporales al interior de cada viñeta y juega de modo tal con las secuencias que logra enlazar diferentes líneas temporales a través de un solo espacio. Para explicar su proceso el autor expuso sus originales en The Morgan Library and Museum de New York y publicó en la revista *Five Dials* Número 35 partes importantes del proceso de creación.

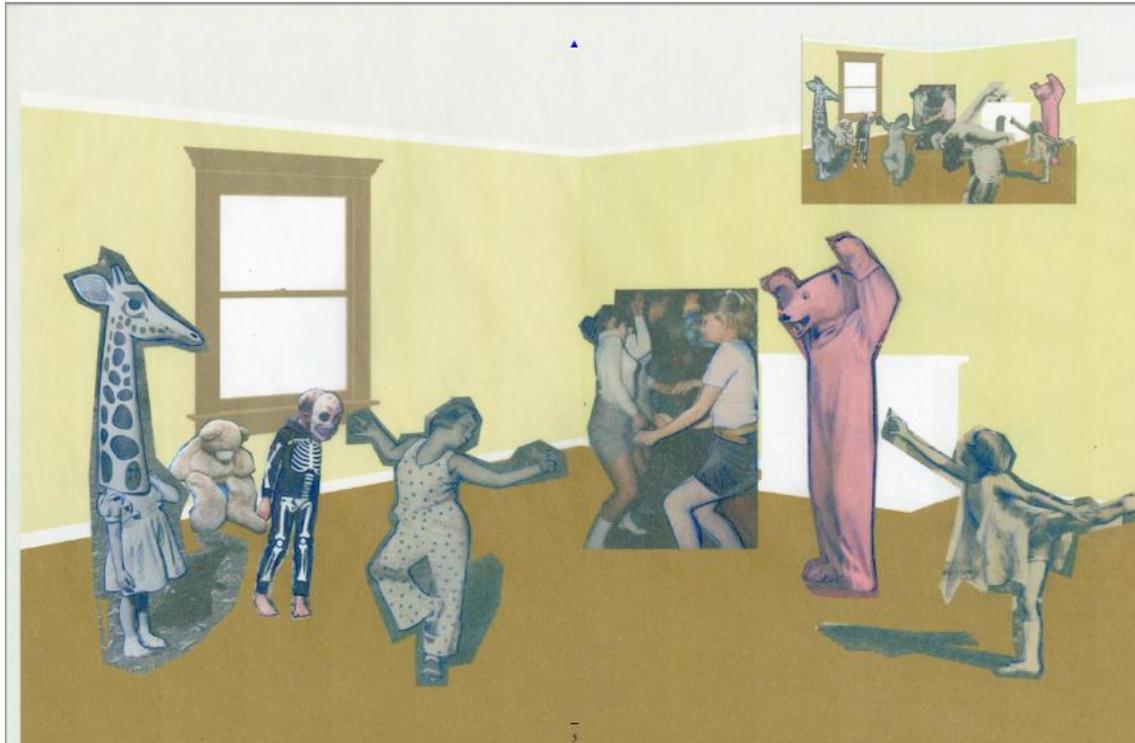


Figura 24. *Five Dials* Número 35, *From Here to Here: Richard McGuire Makes a book*, Richard McGuire página que muestra el proceso para la construcción de *Aquí*



UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

Facultad de Educación



Figura 25. Aquí de Richard McGuire, páginas 80 y 81.

Exponer el proceso por parte de los autores parece por su parte una evidencia una labor de difusión del oficio, pero a la vez, para el receptor es una muestra de que el cómic encierra procesos más ricos de los que deja ver a simple vista la página. Otros ejemplos de trabajos que develan el detrás de viñetas de las obras son *MetaMaus* de Art Spiegelma, *Cómo se hizo* de Canales & Guarnido (2008), donde los autores cuentan a detalle los trucos empleados para la construcción de *Blacksad*, además de algunas de sus páginas, también dejan en claro cómo fue su trabajo como dupla.

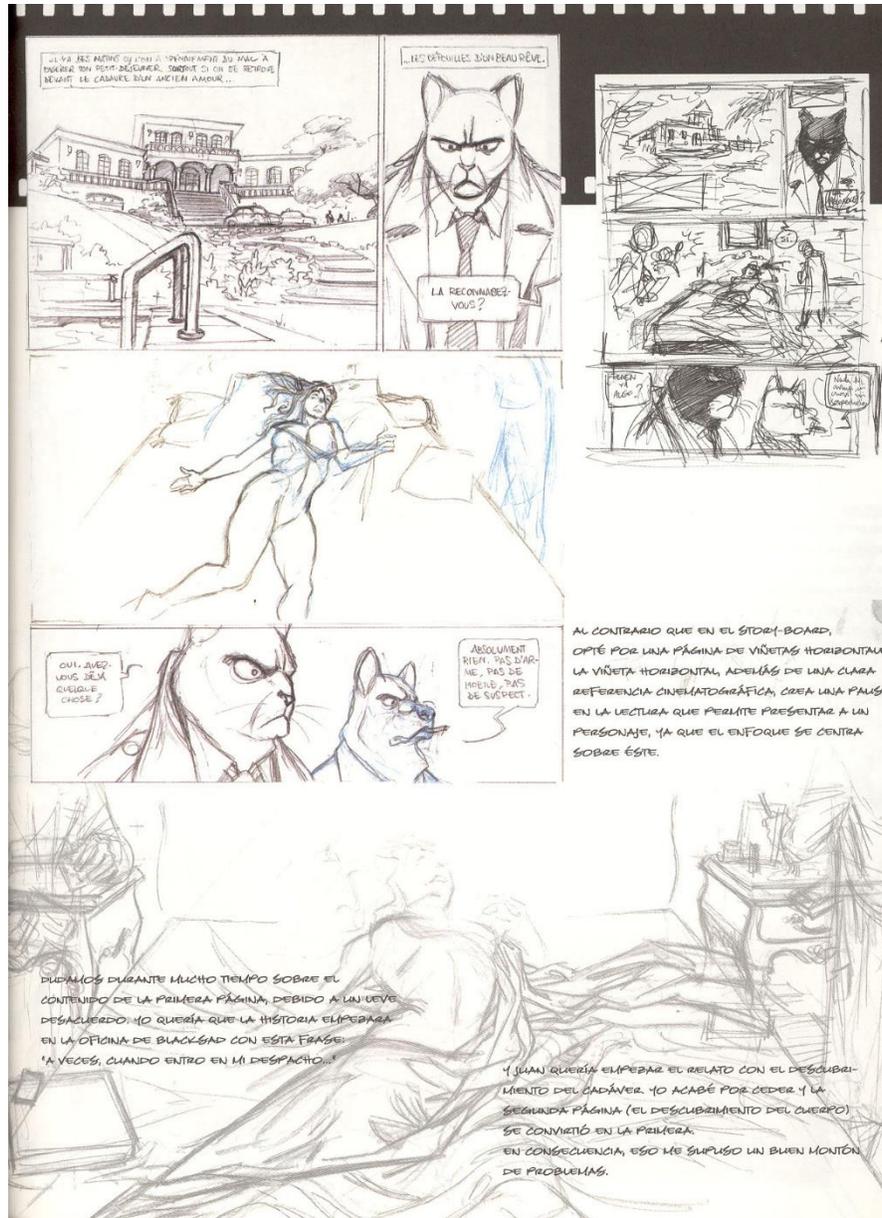


Figura 26. Cómo se hizo de Canales & Guarnido (2008), página 20. Donde muestran cómo se decidió la primera página del cómic.

E incluso Nick Sousanis a través de su blog<sup>15</sup> y en la parte final de su cómic *Unflattening* pone a disposición del lector interesado partes del proceso, incluso paso a paso reconstruyendo todo el proceso de pensamiento e ilustrado con cada uno de los borradores que van mostrando cómo una

<sup>15</sup> La dirección web del blog de Sousanis donde se puede ver el proceso de su obra es: <http://spinweaveandcut.com/sketching-entropy/>

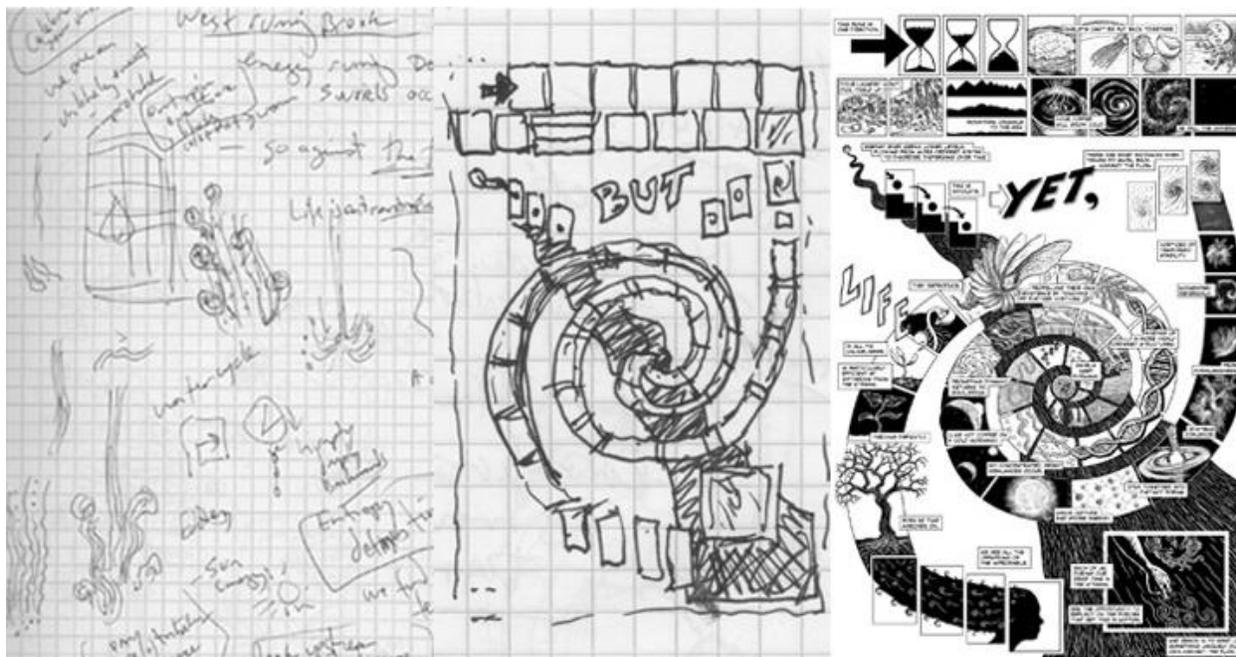


Figura 27. Proceso de una página de de *Unflattening* relatado y explicado por su autor en la web.

Además, se debe recordar que quien luego habla de cómics en esencia es un lector, no puede saltarse el proceso de leer para hablar o leer escribir, sería como ser un crítico de cine que no ve películas. Si los creadores son los que innovan y propician el diálogo entre la obra y el lector, son los lectores quienes detectan y aprecian estas.

Por último, no se trata de enaltecer, sino de tratar en la medida justa un objeto de estudio que ha estado ahí y ahora parece en ebullición, por esto se insinúa que vivimos una segunda era de oro del cómic. Y quizás, lo más importante para avanzar en estudios sobre cómic sea tratar este como objeto por encima de los obstáculos y entender que cuando lo estudiamos nos enfrentamos a un sistema de autores, lectores y obras, y que son estos, y no otros agentes o disciplinas, los que dan la pauta a seguir por encima de los demás.



### El arte de crear viñetas

He querido entender qué motiva a las personas a hacer cómic, de hecho, entiendo muy bien a quienes desisten de hacerlo. Hacer cómic involucra muchos procesos y es una de esas tareas que evidencian cierta desproporción entre el tiempo de creación y el tiempo de recepción. El cómic se lee muy rápido, mucho más rápido que un libro que contiene solo palabras, el tiempo que un lector invierte en leer una página de cómic es tan breve que apenas alcanza a pensar cuánto tardó el creador o creadores en realizarla. Y la medida no es proporcional. Pero también posee una ventaja indudable: en esencia, solo se necesita un lápiz y una hoja para hacer cómic.

El autor de cómic, como todo creador, debe mediar el camino que existe entre una idea y su materialización, lo cual para su caso involucra desde la concepción de la idea, su refinamiento, el borrador, el guion, el ensayo, el error, el dominio de las particularidades del lenguaje del cómic, el manejo de lo gráfico y lo textual, y el pensar en el entendimiento por parte de otro, el lector, y un sin fin de consideraciones según la particularidad de la obra. Pero esto lo dice mejor una editora:

## Facultad de Educación



Figura 28. *No me dejes nunca* de Jason, página 13.

Pero a hacer cómics se aprende haciendo, consumiendo y escudriñando cómics. Por ello, para entender la creación de cómics, o al menos dar un esbozo de lo que conlleva dicho oficio, nadie mejor que los propios creadores. De hecho, parece una tendencia en los autores de cómic expresar por medio de su propio arte las tareas del oficio. Abundan, por ejemplo, las viñetas de creadores dibujándose a sí mismo mientras dibujan cómic.



Figura 29. Asaf Hanuka.

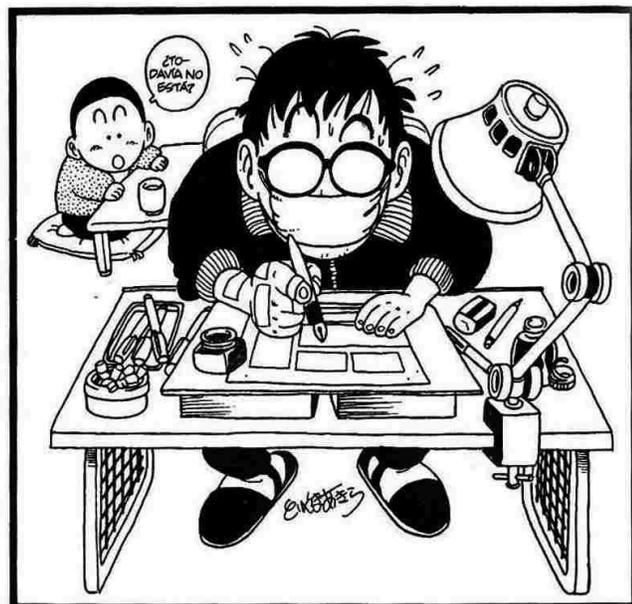


Figura 30. Akira Toriyama.

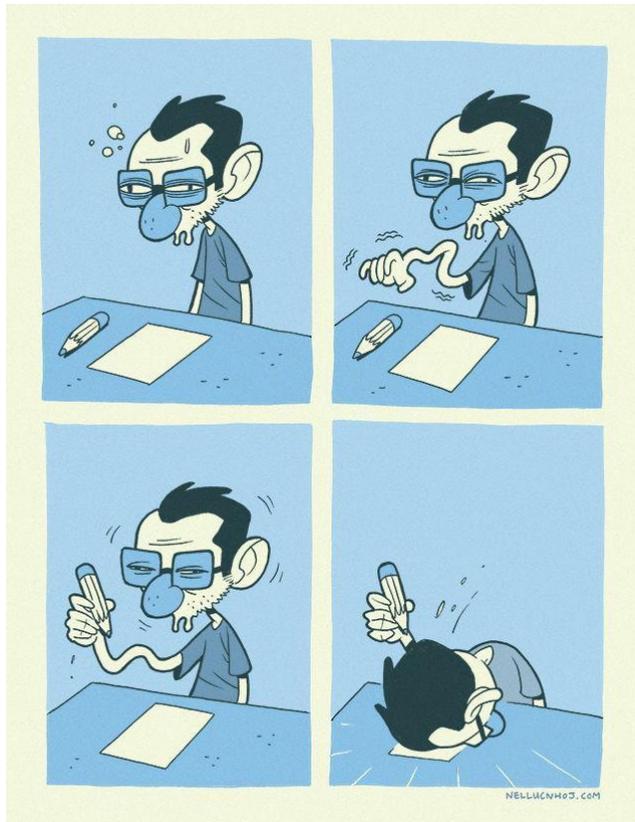


Figura 31. Nelluchnoj (Jhon Skullen)

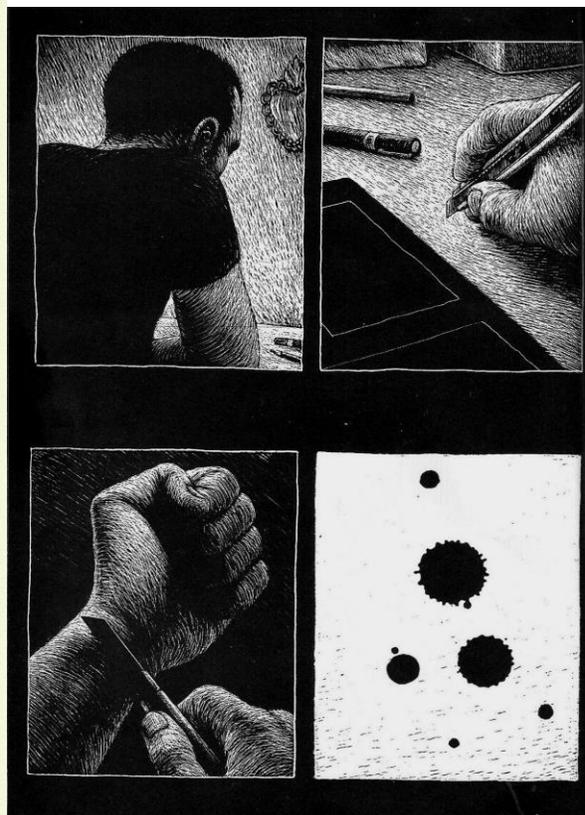


Figura 32. México de Thomas Ott, página tal, El autor tiene la peculiaridad de hacer sus cómics raspando con un bisturí placas negras.

Una tarea ardua, no cabe duda, pero también creativa. Una labor que se materializa por el trabajo constante, por la dedicación a la tarea que sea de modos tradicionales, digitales o más particulares implica enfrentarse a la creación con persistencia.

Asimismo, algunos autores también introducen desarrollos más amplios en sus obras para dar cuenta de su oficio. Así lo hace Jason en *No me dejes nunca*<sup>16</sup> una obra que especula sobre cómo serían algunos artistas congregados en París de los 20s, si en lugar de ser escritores o pintores, hubiesen sido autores de cómic.

<sup>16</sup> El título original de la obra es *Hemingway*.

Facultad de Educación

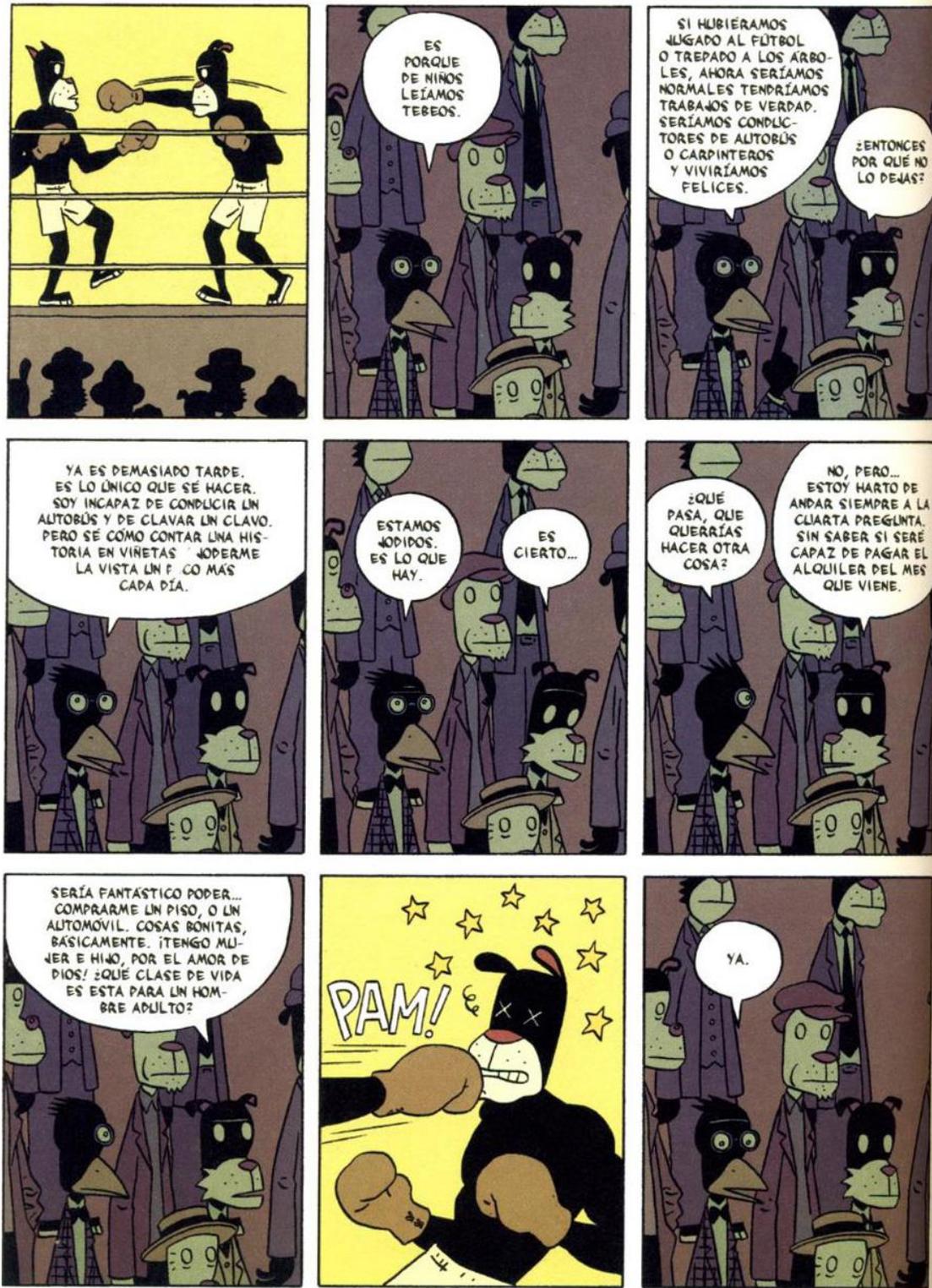


Figura 33. No me dejes nunca de Jason, página 20. En la viñeta anterior el personaje de gafas corresponde a Ezra Pound y a su derecha Hemingway. De la página anterior venía la preguntaba “¿por qué hacemos tebeos?” Jason (2015) p.19

Similarmente lo hace el autor español David Rubín, en *La tetería del oso malayo* donde introduce a modo de preámbulo un relato donde el dibujante de la obra en la ficción se dispone a iniciar su narración y da la bienvenida a los lectores; y un epílogo donde retoma dicho relato esta vez para despedir a los lectores. Sin mencionar que otro de sus trabajos, *Cuaderno de tormentas* narra las peripecias de un autor de cómic que deambula por ciudad Espanto con un cuaderno de notas en busca de historias para contar luego en sus cómics.



Figura 34. La tetería del Oso Malayo de David Rubín, página 10.



Figura 35. La tetería del Oso Malayo de David Rubín, página 177.

Por su parte, el colombiano Luto (Luis Tobón) expone en algunas historietas autoconclusivas de una hoja de extensión su percepción del oficio aprovechando el propio lenguaje del cómic, estas historietas fueron primero publicadas en su blog o en fanzines durante años, y ahora se encuentran recopiladas en su libro *Viñetero*.

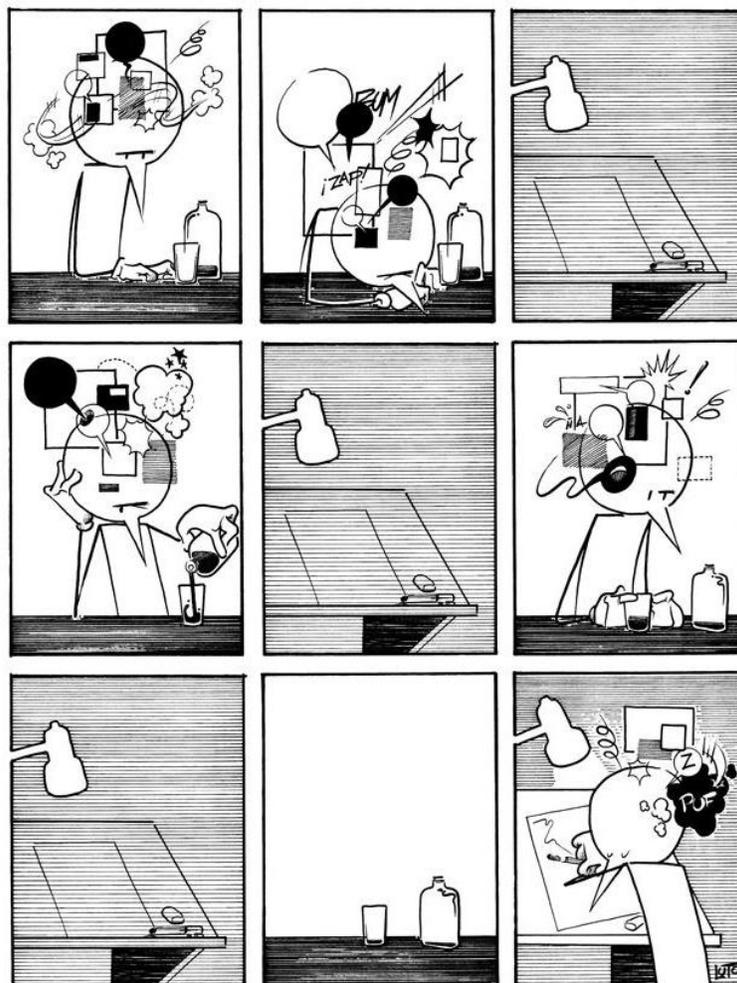


Figura 36. Luto.

A propósito de *Viñetero*, Luto en entrevista con Espinal (2018) admite que:

Todo obedece a un interés personal y profesional, un interés por el oficio. Una de las cosas que me llama la atención es cómo el lenguaje de la historieta se puede explotar, no es que esté en contra del lenguaje tradicional, sino que me interesa también entender cómo esos mismos elementos tradicionales se pueden usar para experimentar, para contar cosas más abstractas. Eso me gusta mucho. *Viñetero* es una serie de historietas que van en una búsqueda de lo que se puede lograr con este lenguaje.

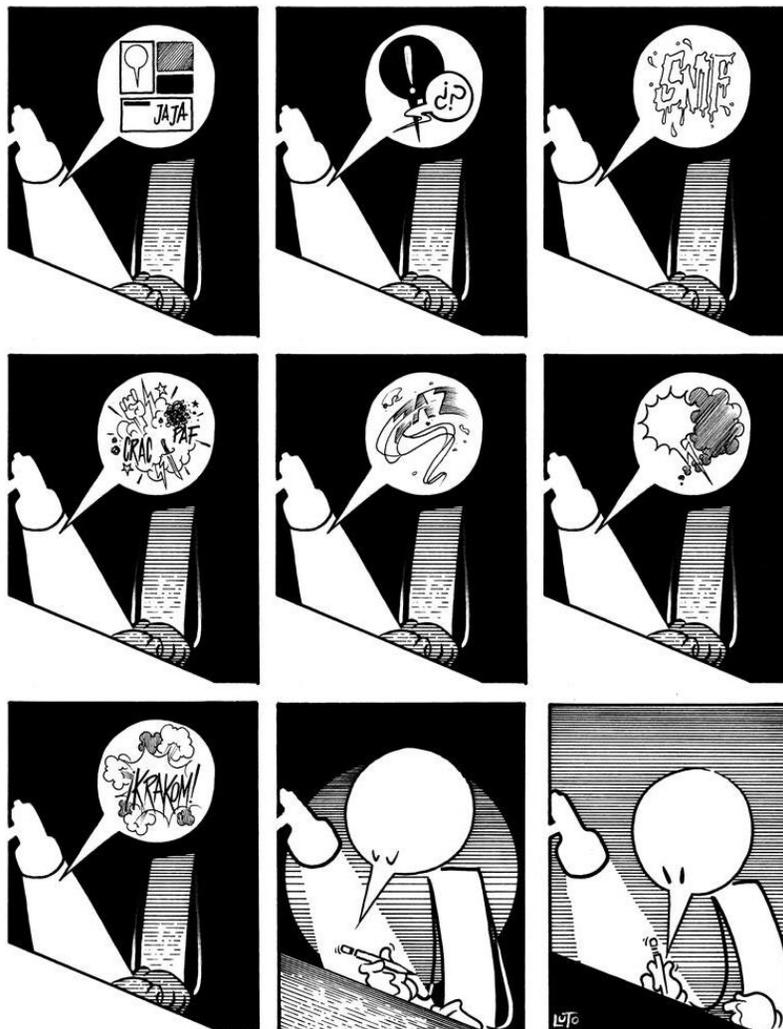
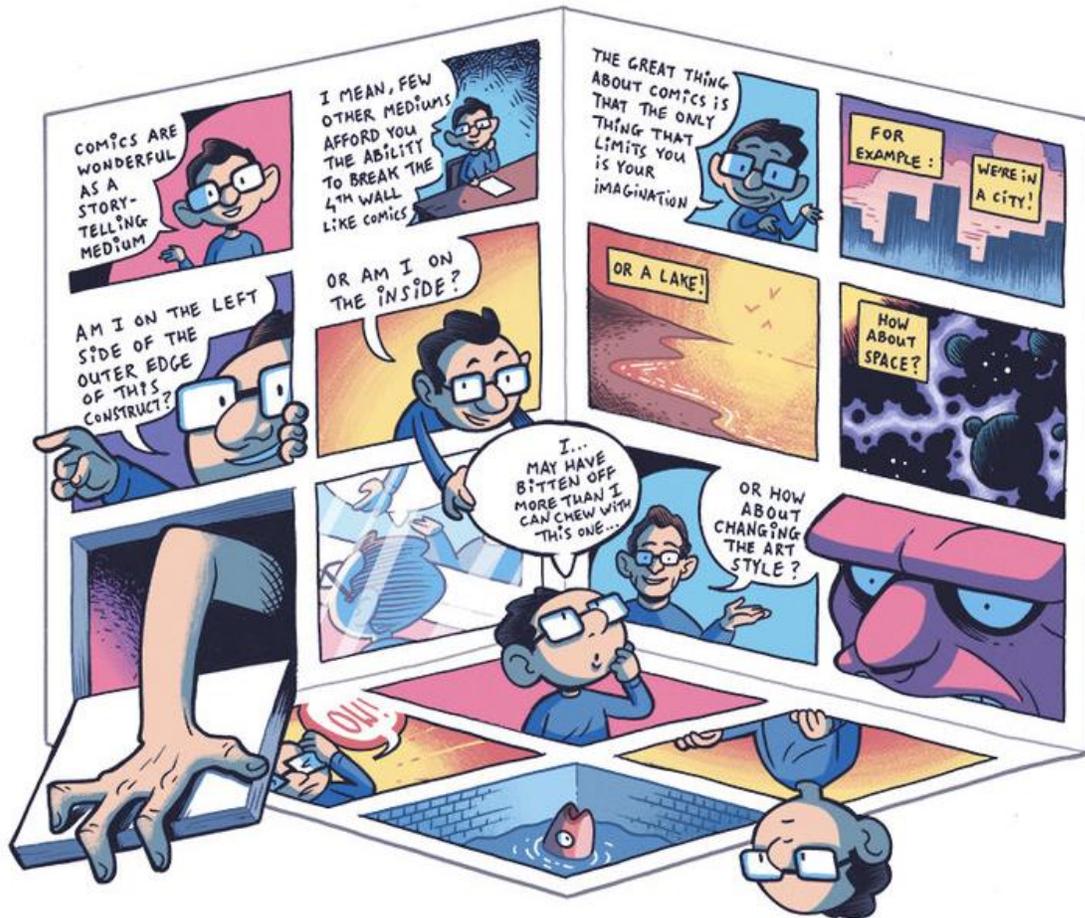


Figura 37. Luto.

Si bien, cada uno de los trabajos es diferente y particular, común a ellos se encuentra una misma pulsión por el hacer cómic, un interés por la creación de cómic y una señal de que la creación sucede en la mente y en la mesa de trabajo, es un trabajo tanto intelectual a nivel del pensamiento creador, como artesanal a la altura de la dedicación que exige el trabajo material.

Además, cada uno hizo, con su propio estilo, gala del manejo del lenguaje del cómic, por ejemplo mientras Jason y Luto optan por una composición de página de 9 viñetas en una disposición de 3x3, usualmente empleada para dar simetría a la página y dar a entender que cada viñeta tiene igual peso que las demás, Rubín empleó viñetas alargadas para brindar así una vista más completa de la situación a la vez que divide en 3 viñetas la misma escena para enfatizar que su duración es superior.

Estos cómics se convierten así en metacómics, cómics que hablan de cómics, que vuelven sobre sí mismos. A grado tal que se expande la frontera de lo ya conocido para crear nuevas posibilidades, como hace



NELLUCNHOJ.COM

Figura 38. Nellucnhoj (Jhon Skullen) En este cómic el autor no solo propone un conjunto de viñetas de vista tridimensional, sino que además expone a través del discurso escrito y el dibujo que todo es posible en los cómics.

1803

O el autor colombiano Pablo Pérez en su cómic *Vicisitudes de un historietista que no supo qué contar*, en la cual el autor reflexiona acerca del bloqueo creativo a la hora de crear un encargo para el fanzine Doctor Fausto. El autor emprende entonces una historieta sobre el no saber qué contar, donde subvierte algunas reglas del juego, como que los dibujos se solapen entre sí y la enteviñeta se ausente para hacer que el dibujo haga parte de varias viñetas a la vez.

Facultad de Educación

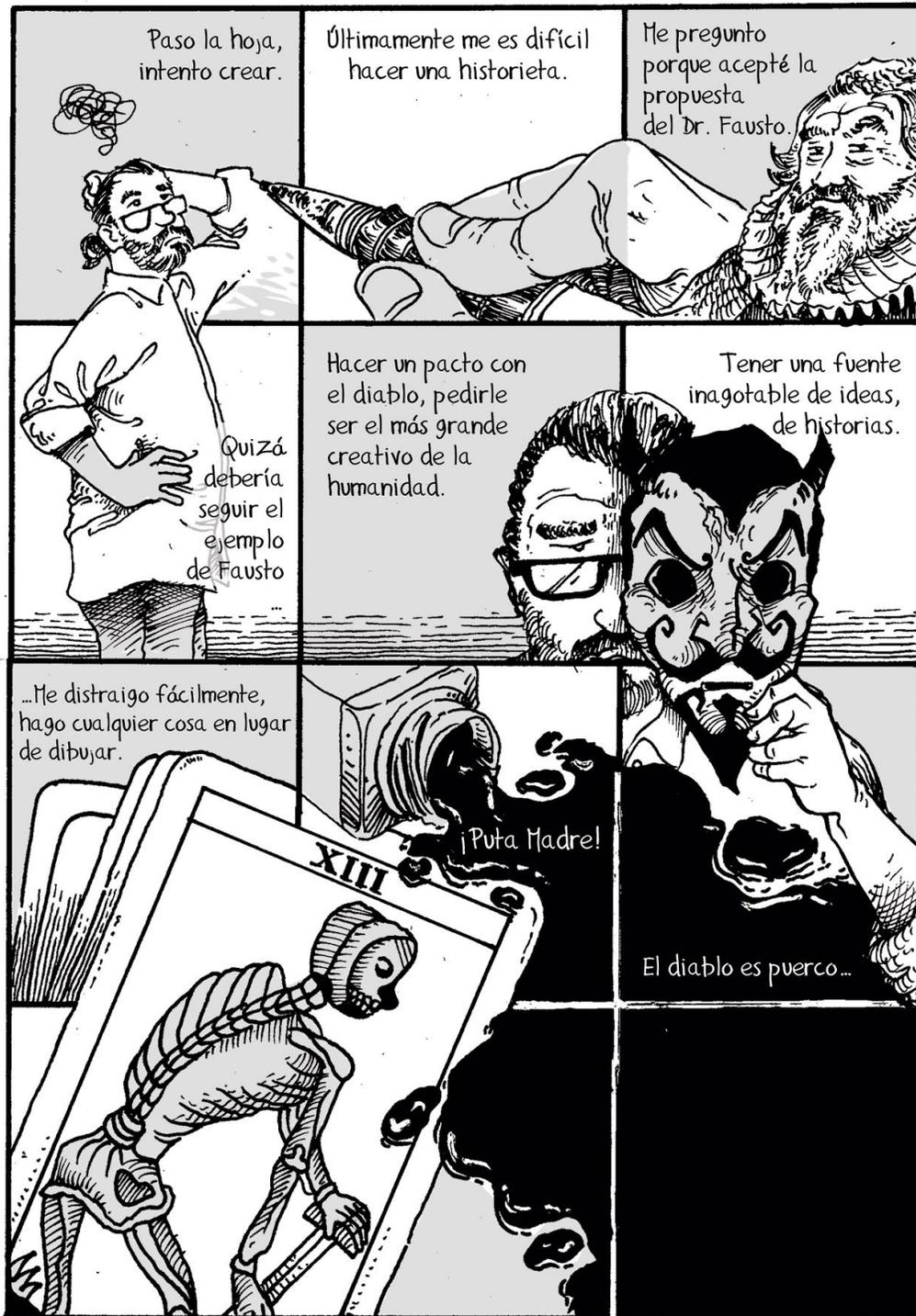


Figura 39. Vicisitudes de un historietista que no supo qué contar de Altai (Pablo Pérez), página 3.

Existen muchos más ejemplos, en el caso del manga es una constante usar el mismo como un medio para denunciar, o al menos exponer, los ritmos de trabajo frenéticos a los que deben

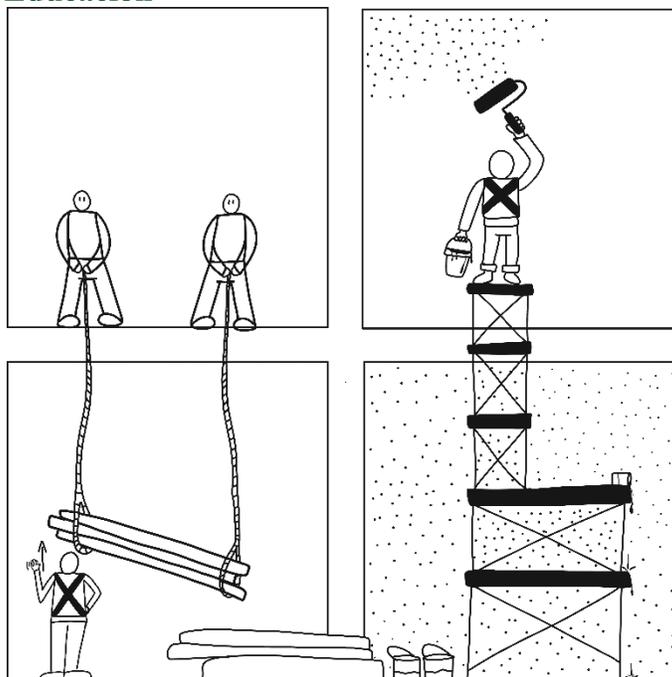
**Facultad de Educación**

someterse los aspirantes a mangakas y los mangakas ya profesionales, así lo hacen por ejemplo *Bakuman* de Tsugumi Obra y Takeshi Obata, y *Billy Bat* de Takahi Nagasaki y Naoki Urasawa, ambas obras tienen por protagonista aspirantes a mangakas situación que aprovechan para reflejar la situación laboral de este arte en Japón. También era usual en Osamu Tezuka dibujarse a sí mismo en las viñetas de sus cómics, visibilizándose así como autor de un arte invisible, como lo denomina McCloud.

Pero lo que deja entrever aquellas manifestaciones no es más que un grupo de creadores haciendo explícitas sus reflexiones sobre el oficio, mostrando que los historietistas mismos son los que albergan los secretos de la creación de cómics y que esta compromete mucho más de lo que se alcanza a atisbar en la página ya acabada.



Figura 40. Comedia sentimental pornográfica de Jimmy Beaulieu, página 173.



### El taller de lectura, estudio y creación de Cómics

La mayor astucia humana está en la didáctica.

La mayor perversidad es la enseñanza.

Educar es domesticar.

Jaime Jaramillo Escobar

Este es un taller y aquí no se charla sino que se trabaja;  
aquí no tienen valor alguno lo que uno haya podido fantasear y  
lo que pueda decir, sino sólo lo que uno sepa hacer con las manos.

Hermann Hesse

Cuando se habla de ‘taller’ hoy, ya no se evoca aquella idea antigua que dio origen al concepto. Se evoca el trabajo, sí, pero no en un punto de reunión donde el hacer artístico o artesanal tiene lugar, por el contrario, se piensa, en el lugar de reparación o ensamble automatizado, que poco o nada tiene que ver con las labores de un creador convocado a la realización de su obra. Se piensa, en una disposición de preguntas a propósito de un texto, que poco agradaría a los autores, o en una lista de ejercicios escolares. Sin embargo, el taller, ese concepto tan polisémico,

**Facultad de Educación**

proviene de una práctica ya vetusta, actualmente más cercana a lo realizado por los artistas en sus propios estudios. Tal y como fueron retratados o autorretratados pintores ya clásicos acometiendo su propia obra *in situ*, así debería evocarse el taller, parte hábitat, parte desorden, parte obra en ejecución, pero ante todo: movimiento.

Concretamente, taller proviene del francés *atelier* que refiere al lugar donde un artista realiza su obra. La época de apogeo de dicho significado tiene lugar en el medioevo, donde artesanos aprendices se congregaban bajo un mismo espacio físico y bajo la dirección de un maestro a aprender de diferentes técnicas, con el tiempo, cada aprendiz sería a su vez un maestro dueño de su propio taller. Como relata Zuleta (1995)

En Florencia nos encontramos con centenares de talleres. ¿Qué se aprendía allí? En primer lugar, no sólo se aprendía, también se trabajaba, es decir, era un verdadero taller. Se trabajaba desde los 12 años, se aprendía fundición, metalurgia, arquitectura, técnicas de pintura, etc. De estos talleres salieron una serie de personajes como Sandro Botticelli y Leonardo Da Vinci, que estuvieron juntos, por la misma época, en el pequeño taller de Verrochio. La idea era trabajar y aprender haciendo. Pero también se leían los Diálogos de Platón. El método de estos talleres no era sólo aprender determinadas técnicas, sino hacer lo que se llama técnica pura. Los griegos hacían una distinción entre *tecné* y *cognesis*; su combinación era igual a creación. (p.32)

El aspecto de la técnica demandaba para la época el manejo de instrumentos, herramientas, para la ejecución de sus tareas, pues más que proyectos personales en los talleres se llevaban a cabo encargos a petición de la clase alta de la época. Así, los aprendices se limitaban a las tareas menores, las imitables, que no requerían un sello propio, al contrario, era el maestro quien luego perfeccionaba y daba su toque al resultado final, hasta que el aprendiz devenía oficial y luego, maestro. Sin embargo, dicho acuerdo no era tan ligero, encerraba, de hecho, un compromiso casi filial. Como lo hace evidente Senett (2008) cuando plantea que “el taller es el hogar del artesano, expresión que debe entenderse históricamente en su sentido literal. En la Edad Media, los artesanos dormían, comían y criaban a sus hijos en los lugares en los que trabajaban” (p. 39).

De forma similar a esta antigua práctica, el concepto taller ha sido trasladado hoy a otras áreas artísticas, ya no para denotar aquella vivencia casi filial, sino para evocar aquella relación de aprendices bajo la tutoría de un maestro convocados en un mismo espacio donde la adquisición

**Facultad de Educación**

de las técnicas y el conocimiento da lugar a la creación de la obra individual<sup>17</sup>. Hoy, en Colombia, no es de sorprender que exista a nivel Nacional una Red de Escritura Creativa (Relata) asociada a talleres de escritura de todo el país, cuando apenas en 1978 se fundaba el primer taller de escritura del país a cargo del escritor Manuel Mejía Vallejo. Este no es el caso del cómic, de hecho, en Medellín son pocos los espacios que tienen como foco al cómic, pero se cuentan algunos como: el Salón del Cómic, Manga y Caricatura de la UPB, que se realiza cada dos años y brinda la oportunidad de exponer a artistas de las diferentes categorías; la Escuela de cómic Plasart Medellín, que oferta cursos de dibujo tipo cartoon, caricatura, cómic americano y manga; el Club de Lectores de Cómic de la universidad Eafit y las conversaciones sobre historieta de la tienda de discos Surco Records (del historietista Truchafrita), ambos orientados por Mario Cárdenas; al interior de las bibliotecas municipales cada tanto surge una iniciativa por el cómic como el club de lectura y dibujo de cómics de la Biblioteca Pública El Poblado en 2017 y el club de mangakas del Parque Biblioteca Belén; y el Laboratorio de historieta, La chimenea, conducido por Luis Echavarría desde 2015. También se han dado unos cuantos espacios y talleres de cómic de dos sesiones o una sola autoconclusiva en el marco de eventos específicos como el Festival Entreviñetas o la Fiesta del libro y la cultura ( El rastreo detallado de estos espacios se encuentra en el Anexo A). Todos estos eventos y espacios de algún modo dan cuenta del creciente interés por el cómic y de las diferentes visiones y apuestas por este, su presencia es un buen indicador, pero lo sería más su permanencia, o la consolidación de una red.

Por otro lado, se encuentra el taller Indulfania Cómics, el cual motiva esta escritura. Este surge en 2014 gracias al apoyo de El Sistema de Bibliotecas y la Facultad de Educación de la Universidad de Antioquia. Indulfania era en sus inicios un aula-taller de “lectura y creación” de cómics como rezaba su logo, ofertado a toda población de la Universidad de Antioquia<sup>18</sup>.

---

<sup>17</sup> La relación de los mangakas japoneses es más similar al antiguo taller, de hecho muchos aprendices de mangakas trabajan solo a cambio de techo y comida, animados por el hecho de que trabajar con un mangaka le proporcionará conocer más del oficio y cierto prestigio.

<sup>18</sup> Indulfania Cómics surgió como una iniciativa de Santiago Bustamante, todos los detalles sobre esta primera etapa de Indulfania 2014- 2015-1 se encuentran en su trabajo de grado "Legitimar el cómic en la educación superior" (2017). Este texto se centra a la segunda etapa de Indulfania, del 2015-2 a 2018-2 donde el taller fue liderado por Estefanía Henao Barrera.

### **Facultad de Educación**

Desde entonces, Indulfania ha sufrido mutaciones, muestra de ello son los afiches realizados para las convocatorias semestrales (Anexo B). En 2016 se decidió añadir al logo que entonces rezaba “lectura y creación”, el “estudio” como una forma de resaltar un interés en el cómic desde una postura disciplinar o de objeto de estudio. Desde entonces el taller se orientó bajo esas tres directrices: lectura, estudio y creación. Ahora, se proponen estas, junto con todo un entendimiento del taller como un método que podría seguirse para responder al problema de la difusión, lectura, estudio y creación de cómics. Si método significa camino, he aquí un recorrido durante tres años. Lo que viene a continuación no es un derrotero, sino una propuesta constituida gracias a las propias pisadas, un camino de herradura dispuesto para quien lo desee transitar o transformar.

### **Entendimiento del taller**

Para empezar, se ha de aclarar que el taller se refiere más a un aura que a un lugar en sí mismo, en ese sentido se acoge a la ya mencionada, acepción de taller como *atelier*, es decir, donde el artesano asiste para realizar su obra.

Las razones que impulsan a las personas a unirse a un taller son tan heterogéneas como el grupo que se consolida al final. Quien llega a un taller de cómic lo hace por una real intriga, esta puede ser tan simple como no saber nada o no saber concretar lo poco que se conoce, si lo que ha leído si es cómic o no; o tan esencial como querer examinar el espacio que dice hablar de algo en cuya búsqueda o afición siempre se ha estado solo<sup>19</sup>. Tal es esta intriga que al taller se llega incluso siendo externo a la universidad o por recomendación ajena.

---

<sup>19</sup> Así lo han manifestado algunos asistentes al taller, como una estudiante de historia interesada en el cómic superheróico desde una perspectiva histórica, una estudiante de artes plásticas que desea vivir de hacer cómics, una estudiante de traducción interesada en la traducción de cómics, entre otros.



Figura 41. Uno de los primeros ejercicios que del taller del semestre 2018-1. El ejercicio consistía en elaborar un en 3 o 4 viñetas un gag. El talleristas decidió para este exponer su propia situación.

Pero el taller es, ante todo, un punto de encuentro y cada quien debe tener cabida en él, o al menos, no debe ser rechazado. Independientemente de las preferencias o visiones que se tengan respecto al cómic. En el taller conviven quienes desean implementar el cómic en sus propias prácticas profesionales, quienes desean forjar un camino profesional en el cómic, quienes lo ven como un pasatiempo, quienes lo ven como literatura y no, quienes lo valoran como el noveno arte, quienes nunca habían considerado la posibilidad, y nada de eso debe entorpecer el taller y sus propósitos, pues el desarrollo de este puede ir aclarando asuntos o conciliando visiones. Por supuesto, la visión que el tallerista líder tenga del cómic influenciará el rumbo, pues será su criterio el que marcará el plan, pero esto no debe ser razón de prejuicios o censuras. Al respecto acota Macías (2008) que:

1 8 0 3

No puede el director ser excluyente de las líneas estéticas, ideológicas o filosófica que riñen con su concepción particular del mundo, debe ser amplio y tolerante, lo cual no obsta para que sea claro y sincero respecto a lo que considera la mejor opción en todos los casos. Está obligado además a saber reconocer las virtudes y posibilidades de cada uno de los asistentes y a establecer

**Facultad de Educación**

un plan de trabajo con cada uno de ellos de tal modo que se desarrollen en armonía con su proceso individual y puedan ofrecer lo mejor de sí en todos los casos. (p.22)

Por ello, la primera sesión es la carta de presentación no solo del taller, sino del tallerista líder, allí se pone sobre la mesa no un abrebocas, sino un menú, que debe estar presto a modificarse según lo requieran los otros talleristas. O como Jaramillo (2011) lo expresa:

El taller se orienta por las necesidades que expresen sus integrantes. No se siguen órdenes preestablecidas, porque toda clasificación es tan arbitraria e ilógica como cualquiera otra, y porque la vida real no consulta los cronogramas académicos. A partir de cierto momento en su vida, el estudioso recibe la información de diversas fuentes en distintas formas, y él mismo la procesa según sus necesidades. (p. 124)

Esto implica de parte del líder flexibilidad, pero también conocimiento para saber qué piezas mover y cómo. Así, más que preguntar, como es típico en las materias universitarias, aún antes de presentar el plan de estudios ¿qué espera de la materia?, debiese preguntarse, después de presentar el plan (el menú) del taller ¿Qué les apetece? ¿Cómo llegaron aquí?

Las respuestas a la última pregunta son pistas, las más comunes delatan intenciones: “me gusta dibujar”, “quisiera dibujar”, “me gusta leer cómics”, “nunca he leído cómics”, “me dio curiosidad”. Y como suele ocurrir en este tipo de cursos no obligatorios ni ligados a programas académicos, se quedarán los realmente interesados o seducidos por el taller. Pues como aclara Motejo (1996) el desarrollo del taller “depende en mucho de la formación y sensibilidad de los concurrentes, y sobre todo del clima fraterno y cordial que a través de la práctica llegue a establecerse” (p. 127). Por ello, el tallerista líder debe intentar desde el principio establecer un ambiente propicio para la participación de todos, y aclarar que cada quien es cincel y mármol a la vez:

Hay que apuntar alto y tratar de llegar lejos. Y hay que tener criterio y, por supuesto, valor para tachar lo que haya que tachar y para oír opiniones y reflexionar seriamente sobre ellas. Un paso más y ya estamos en condiciones de poner en duda y someter a prueba incluso aquellas cosas que no parecen buenas. Es más, aunque a todo el mundo le parezcan buenas, uno debe ser capaz de ponerlo en duda. No es fácil. (García, 1995, p. 21)

La ya mencionada aura del taller tiene mucho que ver con una idea de lo sacro, en cierta medida quien asiste a un taller debiese hacerlo con la misma actitud con la que se presenta a un culto, siguiendo esta línea, el taller también encierra la idea del ritual. Pues de este modo se forjan hábitos. “El ritual sirve para crear y asentar hábitos, para arraigar rutinas, para aclimatar métodos, para ir propiciando la familiaridad y la confianza en el oficio”. (Vásquez, p.19, 2004). Asimismo, Macías (2008) señala que:

el taller debe sustentarse en una rutina que, más que rutina, debe constituirse en ritual, de modo que el director sea más bien el oficiante, porque para las exigencias de la creación artística, solo la labor sagrada puede ofrecer opciones a las preguntas esenciales del hombre. (p 21)

En un taller de cómic, como Indulfania, se tiene la tentación de dividir el contenido y proceder de las sesiones en dibujo y escritura o dibujo y narrativa, pero esta segmentación puede resultar poco favorecedora<sup>20</sup>, en parte porque avala la idea de que el cómic es un híbrido y no una entidad autónoma, además porque se pueden terminar desequilibrando las sesiones, al mostrarse un segmento más teórico o práctico que otro. En el cómic lo teórico no es lo concerniente a la narración y lo práctico el dibujo, ambos requieren contenido teórico y práctico, por ende las sesiones no deberían estar divididas de este modo.

Un ritual para un taller de cómics podría ser: empezar cada sesión con la lectura de un cómic propuesto por el tallerista líder. Ya que una lectura en voz alta de cómic sin que cada uno de los participantes pueda apreciar el contenido visual de la obra, no tiene sentido, se recomienda proyectar esta y emprender la lectura como un ejercicio conjunto donde cada participante se apropie de la voz de un personaje, incluso alguien puede encargarse de realizar las onomatopeyas presentes en el cómic, buscando una lectura dramática, no plana. Luego, puede pasarse a la parte de comentarios por parte de todos los talleristas, y a mencionar algunos detalles propios del lenguaje del cómic, detenerse en aspectos teóricos, composición, historia, narrativa entre otros

---

<sup>20</sup> De este modo se planteó Indulfania en un inicio, y aunque siguen siendo dos sesiones semanales, y una duración de 10 o 12 semanas, la materia misma de la cual trata el taller exige el trabajo en unidad.

**Facultad de Educación**

por parte del tallerista líder, según lo propicie la obra seleccionada. Y finalmente, se pasaría a que cada tallerista se ocupe de trabajar en su propia obra y según emerja en el proceso de cada quien, ir abordando aspectos específicos que podrían servir a todos en general. Es decir, la tarea del tallerista líder es orquestar cada sesión, para lo cual debe seleccionar unas lecturas, a la luz de estas abordar ciertos asuntos que evoque la obra, y luego estar pendiente del trabajo de cada quien para saber qué trabajar o discutir a nivel general.

Asimismo, conviene que todos los talleristas estén al tanto de en qué están trabajando sus pares, pues de este modo pueden ir contribuyendo entre sí. Y llegado un punto del taller, la dinámica será más de compartir entre todos el estado actual de lo que se está trabajando, las ideas y dudas para recibir y dar comentarios y correcciones. Cabe aclarar que simultáneo a esto, el tallerista líder debe hacer un acompañamiento individual de cada proceso, para poder hacer anotaciones precisas o recomendaciones particulares.

Sin embargo, este ritual propuesto suele tener desvíos, pues hay momentos que requieren un mayor despliegue teórico y se desplaza el momento de lectura o de trabajo *in situ* para poder dar cabal exposición de los asuntos. Por ejemplo, antes de empezar a leer en conjunto es propicio hablar sobre qué es el cómic, o al menos, aventurar un par de definiciones propuestas, o cómo se lee un cómic y sus convenciones<sup>21</sup>.

Siguiendo con la idea del taller como un aura, hay una noción importante referente a quien lidera u orquesta este: quien dirige un taller no puede ser ajeno a lo que pretende transmitir<sup>22</sup>. Si lo mínimo que se le exige a quien orienta un club de lectura es que sea un buen lector. Lo mínimo que se podría pedir de quien lidera un taller de cómic es no ser ajeno al noveno arte. Como el taller de cómic involucra no solo la lectura, sino el estudio y la creación, se espera que ojalá su tallerista líder pueda dar testimonio del oficio de hacer cómic (ya sea como

---

<sup>21</sup> Además recordemos que Colombia no tiene una tradición en cómic, por lo cual el taller puede ser, en algunos casos, el primer acercamiento al cómic y como tal exige especial detenimiento en ciertos asuntos

<sup>22</sup> De hecho, el buen tallerista parece transmitir conocimiento solo con su actuar, como si su actuar hiciese manifiesto un saber no tangible o, al menos, no explícito.

**Facultad de Educación**

dibujante/guionista o ambas), así como se espera que sea un gran lector y estudioso de cómic.

Similar a esto Vásquez (2004) menciona:

Creo que para enseñar literatura, así como para otras artes (el cómic, en nuestro caso), se requiere del modelaje del maestro. Y aquí modelar significa, poder mostrar, dar fe de un saber hacer. Uno de alumno necesita que su maestro testimonie aquello mismo que pretende enseñar. Es como una condición ética, como un mínimo acuerdo en la relación maestro alumno. (p.12)

Esto supone un problema si tenemos presente que en Colombia aún no existen opciones de profesionalización en cómic, por lo cual a veces los cursos de cómic terminan siendo cursos de dibujo tipo *cartoon* o *manga*, o de estudio teórico. Pero, a falta de oficio o carrera como historietista, el tallerista líder podría, al menos, enfrentarse a los mismos ejercicios que propone a los demás, o bien, emprender la creación de su propia obra junto a ellos y a la par recibir comentarios y recomendaciones. Si el tallerista líder no puede dar fe del oficio, que al menos pueda dar fe de un interés en la materia. Otra opción es invitar al taller autores de cómic, de hecho, aun teniendo el tallerista líder cómo dar fe del oficio, la presencia de alguien ajeno al taller del cual se puede aprender sobre la misma materia en voz distinta siempre resulta enriquecedor y da muestra de que el taller es un punto en común para el intercambio de conocimiento (en el Anexo C se encuentran algunos de los afiches de los talleristas invitados a Indulfania).

**Facultad de Educación**

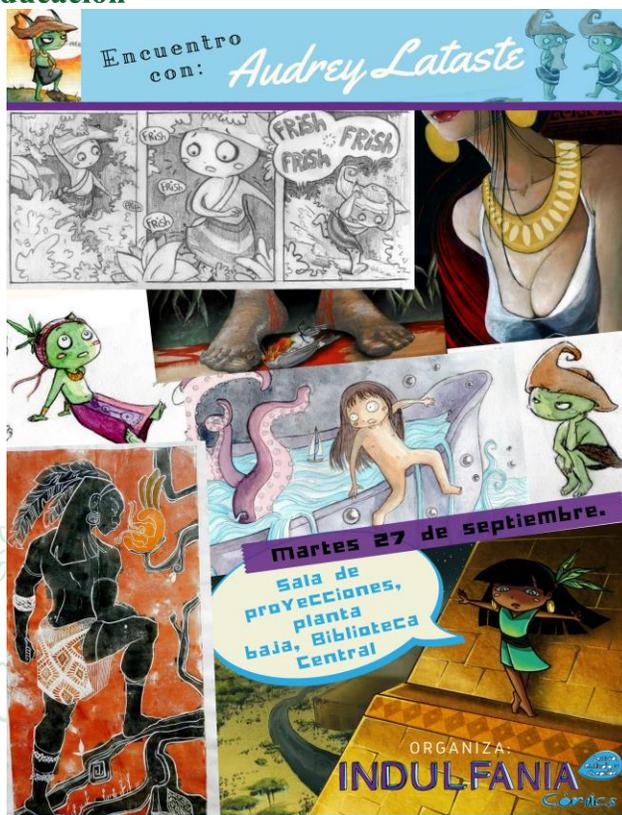


Figura 42. Afiche del encuentro con Audrey Lataste, autora francesa de libros ilustrados y cómic, quien actualmente reside en Medellín, legó a Indulfania como participante, donde luego brindo una charla sobre su trabajo y experiencia como historietista desde la tradición francesa.

Asimismo, vale la pena recordar que en el taller, como punto de encuentro, asisten varios talleres individuales. Es decir, cada quien es su propio taller. En ese sentido, el taller colectivo tiene mejores frutos cuando cada uno de sus integrantes asume para sí el taller como un compromiso con la creación, o en palabras de Jaramillo “el mejor taller es el que cada uno realiza en la privacidad de su estudio, taller permanente favorecido por la concentración del trabajo individual” (2011, p.99,). Además, en el taller colectivo es donde se comparten los trucos del oficio, donde se aliviana la carga de la creación individual y se sopesan los pensamientos y hallazgos propios con los de los demás, a propósito de esto, Macías agrega que el taller “permite la confrontación permanente y enseñan que la labor estética es obra de una larga paciencia, educada en la disciplina, el trabajo y el amor constante y no el producto del genio espontáneo u ocasional” (p.23, 2008).

**Facultad de Educación**

Por ello, en los talleres es tan importante la conversación o el comentario, nada confronta las posturas estéticas de un autor como el dialogar sobre ellas o, bien, ponerlas en tela de juicio a través del comentar obras, pero para que esto ocurra es necesario que los talleristas entiendan que no se trata de cuestiones personales, cuando se comenta o crítica una obra, se hace con la mirada y criterio del creador que detecta lo que funciona o no, lo que es bello o no, y cómo podría serlo. Así animaba García Márquez (1995) a los participantes de su taller de escritura de guion cinematográfico “aquí hay que opinar con absoluta franqueza; cuando algo no nos parece bien, hay que decirlo; tenemos que aprender a decirnos las verdades cara a cara y a funcionar como si estuviéramos haciendo terapia de grupo” (p. 12).

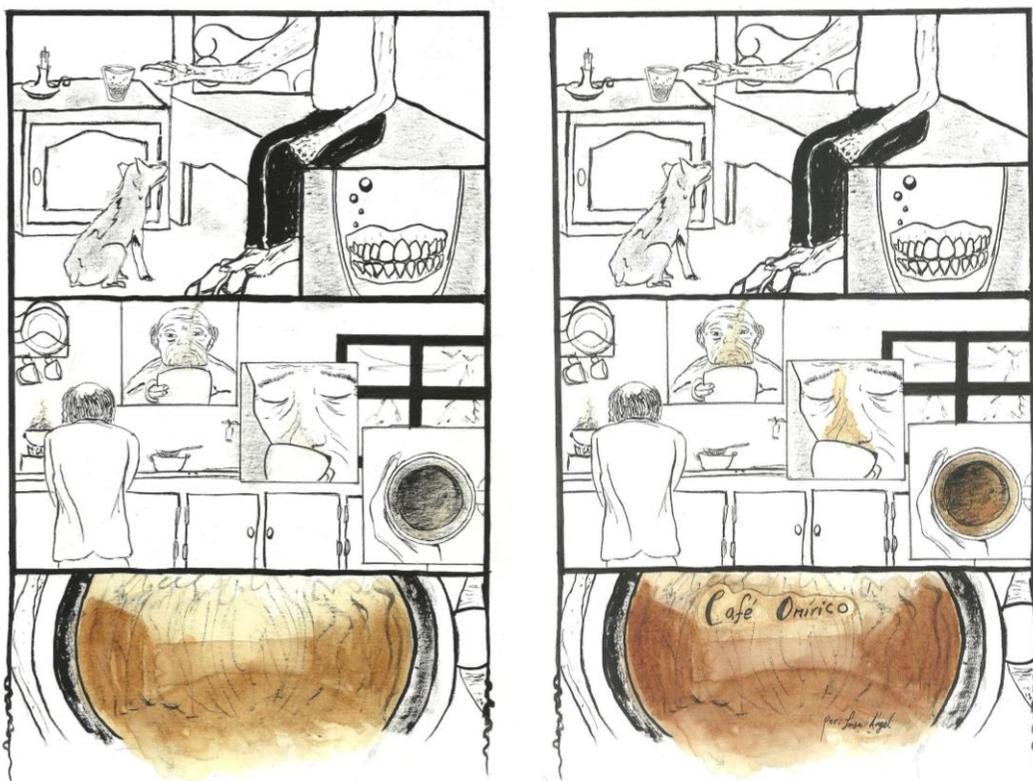


Figura 43. Página 2 *Café onírico* de Luisa Ángel, antes y después de recibir comentarios en el taller.

También existen detractores del taller, pues creen que lo que se pretende es dar talento. Por el contrario, el taller se erige bajo la idea de que es el trabajo y compromiso creador lo que lleva a un artista a la maestría. Además, la práctica del taller contribuye a la formación de criterios de corrección y autocrítica, ya que, al confrontarse con las posturas y juicios de otros, el creador decide qué correcciones son pertinentes o no para su obra. Al respecto Jaramillo (2011) expresa

**Facultad de Educación**

que “Lo más difícil de lograr para el poeta (autor, en nuestro caso) es la autocrítica, puesto que exige tomar distancia frente a la propia obra, lo que resulta prácticamente imposible a casi todos” (p. 122).

El poeta Eugenio Montejo en su texto *el taller blanco*, en un principio, confiesa ser un poco escéptico ante la idea del taller, pues cree que la labor artística se conjura en soledad. Sin embargo, al final del texto el autor admite que sí asistió a un taller que marcó su labor poética: durante su juventud, Montejo asistió al taller blanco, una panadería donde aprendió los criterios que aplicaría luego a su obra.

Del taller blanco me traje el sentido de devoción a la existencia que tantas veces comprobé en esos maestros de la nocturnidad. La atención responsable a la hechura de las cosas, la fraternidad que contagiaba un destino común, en fin, la búsqueda de una sabiduría cordial que no nos induzca a mentirnos demasiado. ¿Cuántas veces, mirando los libros alineados a mi frente, no he evocado la hilera de tabloncillos llenos de pan? ¿Puede una palabra llegar a la página con mayor cuidado, con más íntima atención que la puesta por ellos en sus productos? Daría cualquier cosa por aproximarme alguna vez a la perfecta ejecutoria de sus faenas nocturnas. Al taller blanco debo éstas y muchas otras enseñanzas de que me valgo cuando encaro la escritura de un texto. (Montejo, 1996, p. 133)

Así pues, aun sus detractores parecen asistir, aunque no lo sepan, a su propio taller, de donde aprenden por sí mismos los pormenores de su labor, “la atención responsable a la hechura de las cosas”, así como las lógicas internas que cada creación demanda. “Que se comparta con otros esta experiencia en un colectivo, sólo puede ser criticable por el egoísmo de quienes pretenden cerrarle el paso a los demás” (Jaramillo, 2011, p. 92). Al taller colectivo se asiste no para verificar el propio método, sino para hacer método entre todos que cada quien se llevara luego a su propio taller. Y también, quizás, para materializar juntos un proyecto que parecía individual, como puede ser una publicación antológica o una exposición, este fue el caso de la exposición *El arte de hacer y de leer cómics* que se llevó a cabo en octubre del 2017 en la Biblioteca Carlos Gaviria Díaz<sup>23</sup>, la exposición fue acompañada por una serie de charlas sobre cómic en diálogo

---

<sup>23</sup> El programa de televisión de la Universidad de Antioquia, La Última Vocal, dedico un capítulo al taller Indulfania Cómics, con motivo de la exposición. En este se pueden apreciar mejor algunos detalles: <https://www.youtube.com/watch?v=k0oul3JyN6U&t=102s>

**Facultad de Educación**

con otras áreas (Anexo D) por una publicación donde cada autor contó con tres páginas, también incluye dos textos sobre la exposición de cómic y el taller de cómic respectivamente, (Anexo E)

Así pues, de manera puntual se propone que el taller de cómic esté orientado por tres directrices: la lectura, el estudio y la creación, entendiéndose que más que responder en cada sesión a estas como tres momentos inamovibles de todos los encuentros, se plantean como ejes que transversalizan la totalidad del taller. Como tal habrá sesiones donde estarán presentes las tres directrices, dos o solo una.<sup>24</sup>

**Lectura**

La selección de lecturas llevadas a un taller no debe estar viciada por prejuicios o restricciones de género, estilo, popularidad o extensión. Por razones prácticas se suelen privilegiar formatos cortos, cuya lectura conjunta en el taller pueda realizarse en una sola sesión, sin embargo, leer obras de largo aliento, incluso dedicar todo el taller a una sola obra es posible, en caso tal de que el interés de los participantes en la obra o autor lo amerite.

En dicha selección se pone en evidencia el criterio del tallerista líder, y para realizarla se debe disponer también de un bagaje de lecturas que puedan ser traídas a colación cada que se requiera, ya sea con el interés de ejemplificar o con el fin de propiciar una discusión más amplia. Asimismo se recomienda aceptar sugerencias.

Hay que tener en cuenta, además, que la lectura en un taller es una tarea de difusión o promoción de lectura, lo que contribuye a formar un público lector, y como tal debe darse con la seriedad que amerita, explorando previamente la obra, su autor, sus particularidades, mejores momentos e incluso teniendo en consideración lo que otros han dicho o escrito sobre ella.

---

<sup>24</sup> Cabe aclarar que esta propuesta deviene no solo de los tres años dedicados a orientar el taller Indulfania Cómics, sino además gracias a las lecturas e indagaciones propias.

**Facultad de Educación  
Estudio**

El estudio de cómic, como ya se ha mencionado, presenta muchas minucias. En un taller de cómic lo que debe privilegiarse a la hora de estudiar es el cómic mismo, el lenguaje propio<sup>25</sup>. Esto exige momentos para la exposición magistral y la demostración. Pero también resultan valiosos ejercicios de estudio como la crítica o deconstrucción de una obra con la intención de saber cómo está armada, desentrañando sus componentes y funcionalidades, aunque suene a un ejercicio meramente de índole estructural, debe trascender a otros aspectos a nivel global de la obra y su construcción. Asimismo y ligado a la lectura, se debe tener presente que la lectura de una obra para quien aspira a saber de cómics, sea con pretensiones de creación o no, trae consigo el estudio de la lectura que se está llevando a cabo. Existe también un factor interdisciplinar en el grupo de talleristas que permite conocer detalles y conexiones que especialistas de ciertas áreas pueden conocer mejor que ninguno, así como trazar líneas entre el cómic y otras disciplinas.

**Creación**

Como el taller incluye la acción, el aprender haciendo, existe la tendencia a plantear de forma desmesurada ejercicios, quizás con el afán de comprobar lo visto en la teoría, hecho que a veces causa justo el efecto contrario: demeritar la teoría. Un ejemplo de esto es proponer cadáveres exquisitos a modo de cómic para cada sesión variando apenas la temática o algunas reglas del juego.

Ante esto, vale la pena advertir que los ejercicios del taller deben estar pensados en pro de fortalecer la creación de cómics en todos sus aspectos, esto es: lo narrativo, la expresión, el dibujo, la composición. Por ello se sugiere que todos los ejercicios impliquen el uso de la secuencialidad.

En un principio, conviene realizar ejercicios de dibujo, ya que es probable que algunos de los talleristas tengan prejuicios o temor a mostrar sus producciones, o bien, no dibujen hace tiempo. Estos ejercicios deben ser juzgados a la luz de su naturaleza rápida, escueta, de borrador.

---

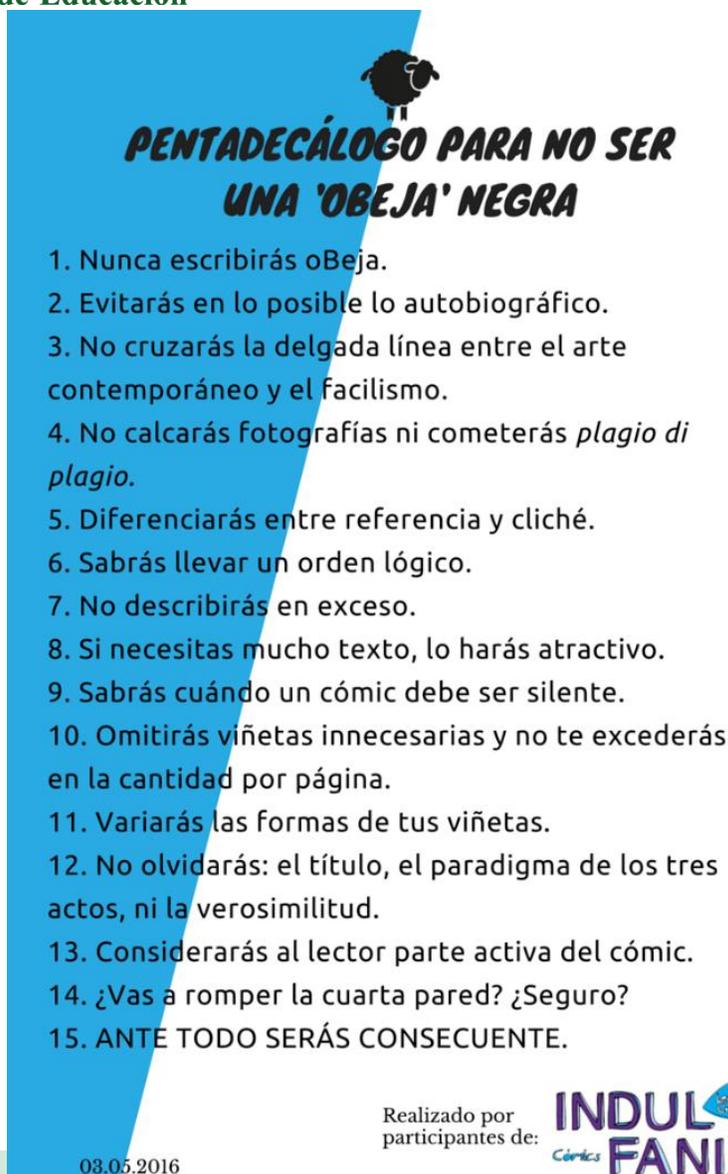
<sup>25</sup> Dos autores que podrían ayudar en este aspecto son Scott McCloud y Will Eisner, sus libros teóricos, son de algún modo la exposición del taller propio.

**Facultad de Educación**

Algunos pueden poseer o albergar potencial para un cómic y como tal deben ser reconocidos.

Otro aspecto importante en este sentido es incentivar la corrección, lo que un día es un borrador crudo, más tarde bajo un proceso de corrección puede ser un buen cómic, bajo los criterios de su autor. Por esto también hay que crear la conciencia de todos los procesos que llevan un cómic desde su estado inicial a su versión final.

Una muestra de los ejes señalados: lectura, estudio y creación y cómo estos transversalizan las sesiones es un ejercicio crítico realizado a una publicación de cómic. Este consistió primero en la lectura en voz alta y comentada de la obra a criticar, segundo en el estudio de los autores presentes en la publicación y sus obras anteriores, y por último en la realización conjunta de un decálogo a modo de manual de estilo. La idea con dicho decálogo era que este fuese la regla con la que mediríamos luego los trabajos realizados en el taller. A continuación se explica cada uno de los puntos del “Pentadecálogo para no ser una ‘obeja’ negra”, como finalmente se tituló el resultado.



**PENTADECÁLOGO PARA NO SER  
UNA 'OBEJA' NEGRA**

1. Nunca escribirás oBeja.
2. Evitarás en lo posible lo autobiográfico.
3. No cruzarás la delgada línea entre el arte contemporáneo y el facilismo.
4. No calcarás fotografías ni cometerás *plagio di plagio*.
5. Diferenciarás entre referencia y cliché.
6. Sabrás llevar un orden lógico.
7. No describirás en exceso.
8. Si necesitas mucho texto, lo harás atractivo.
9. Sabrás cuándo un cómic debe ser silente.
10. Omitirás viñetas innecesarias y no te excederás en la cantidad por página.
11. Variarás las formas de tus viñetas.
12. No olvidarás: el título, el paradigma de los tres actos, ni la verosimilitud.
13. Considerarás al lector parte activa del cómic.
14. ¿Vas a romper la cuarta pared? ¿Seguro?
15. ANTE TODO SERÁS CONSECUENTE.

Realizado por  
participantes de: **INDULFANIA**  
Cómics

03.05.2016

Figura 44. Pentadecálogo para no ser una 'obeja' negra.

1. En la publicación se encontró 'obeja' entre otros errores ortográficos, por ello se añadió un llamado a la ortografía.
2. En la publicación se evidenció un uso excesivo de lo autobiográfico, lo que derivó en una discusión sobre este género. Más que una crítica al género en sí, es una invitación a romper los patrones y lugares comunes.
3. Este punto tenía que ver específicamente con un cómic que parecía hecho para llenar páginas más que otra intención.
4. Lastimosamente, uno de los cómics incluidos era a todas luces calco de otro.

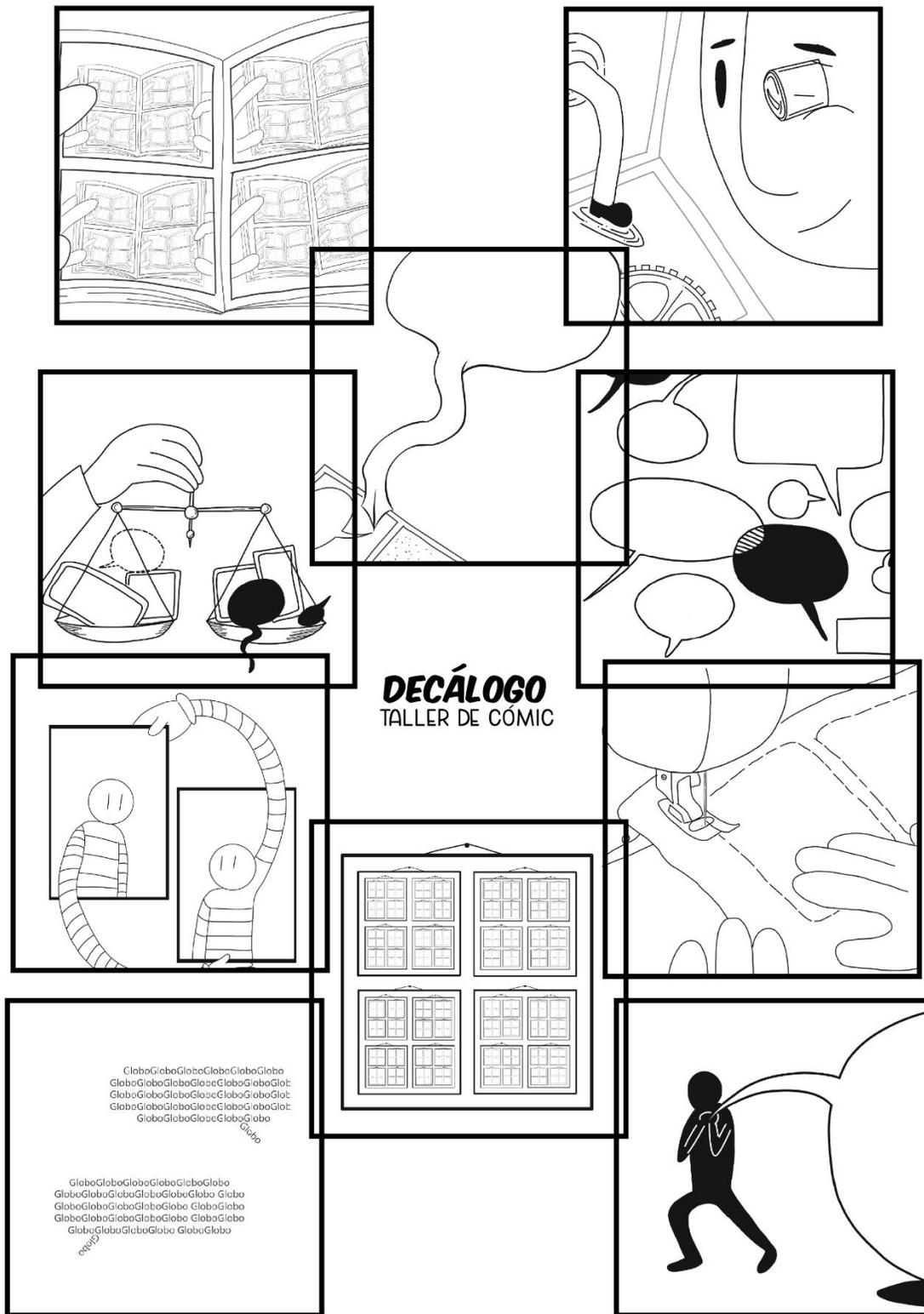
**Facultad de Educación**

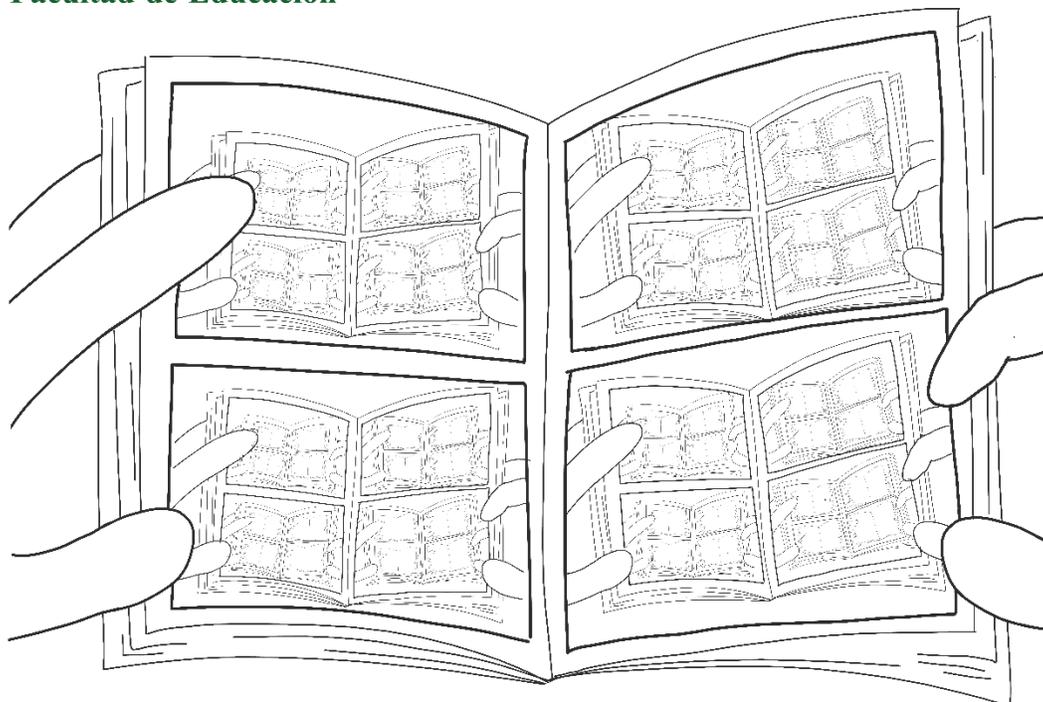
5. Una advertencia por hacer buen uso de las referencias.
6. En cómic si bien la secuencialidad no implica un orden cronológico, sí implica un orden que el lector pueda reconstruir, que le resulte lógico.
7. Un llamado por hacer que el texto y la imagen no redunden entre sí, sino que se complementen.
8. Una apuesta por hacer la página atractiva, sobre todo en algunas circunstancias.
9. Silencio.
10. La necesidad de no sobrecargar la página a menos que tenga una intención.
11. Saber jugar con el contenedor de la historia.
12. Un memo de algunos elementos de narrativa y de construcción de cómics.
13. Una invitación a no olvidar al lector y ponerse en su lugar cuando se crea.
14. Una advertencia a saber cuándo ejecutar ciertos recursos.
15. Un compromiso con lo anteriormente enunciado.

De forma similar, se presenta entonces un decálogo para talleres de cómic. Más que reglas, son sugerencias, hallazgos que bien pueden valer para otros talleres o no, entendiendo el taller ya sea como un colectivo o como uno mismo. En ese sentido se puede omitir o jugar con cada uno de los numerales de la forma que se desee.

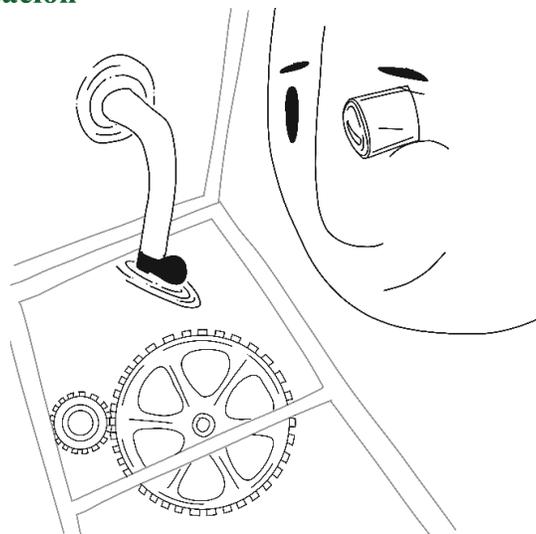
**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3





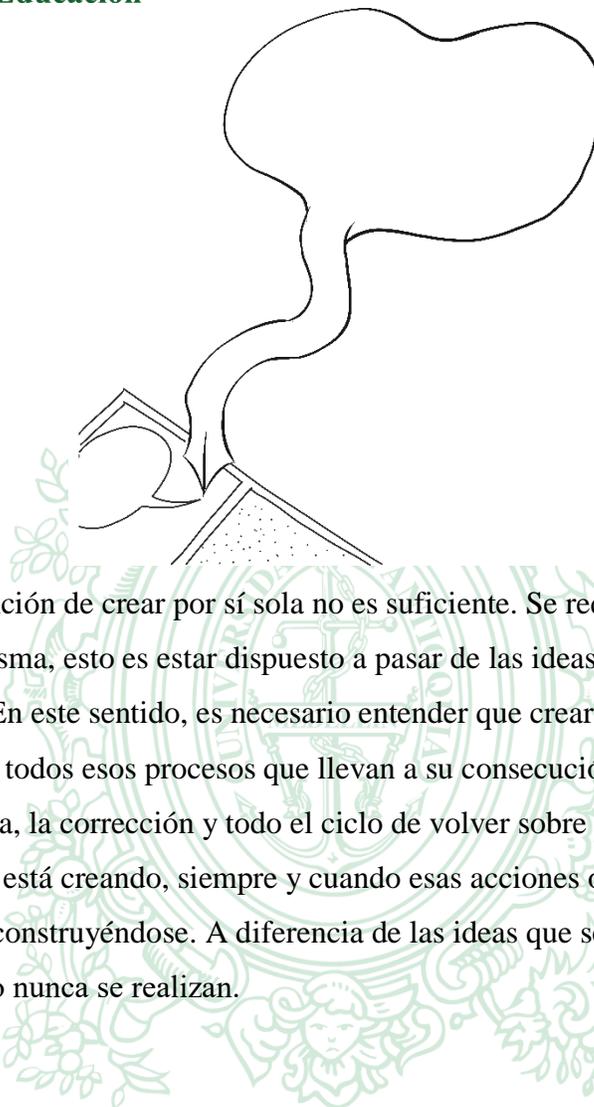
1. **Leer:** en un sentido amplio, leer, no solo contenidos que asociamos de forma natural a este verbo, sino también leer películas, fotografías, sucesos, tramas. Leer en el sentido de mirar atentamente, como un espectador ansioso. Leer en clave de relojero o detective. No solo cómics, aunque sobre todo cómics. Se lee con la intención de disfrutar, sí, y de forjar el gusto, esto es, conocer los intereses propios, las posturas, no basta con decir que algo es malo o bueno, sino conocer porqué, y cuándo algo entra en nuestro gusto, se lee con la intención de descifrar el cómo se hizo. Se lee para adquirir los códigos propios del arte que se pretende crear. Además, se debe leer teniendo en cuenta al lector que pronto se encontrará leyendo la obra. Es decir, pensando en el lector que mañana recibirá una obra ajena, así uno mismo sea ese lector.



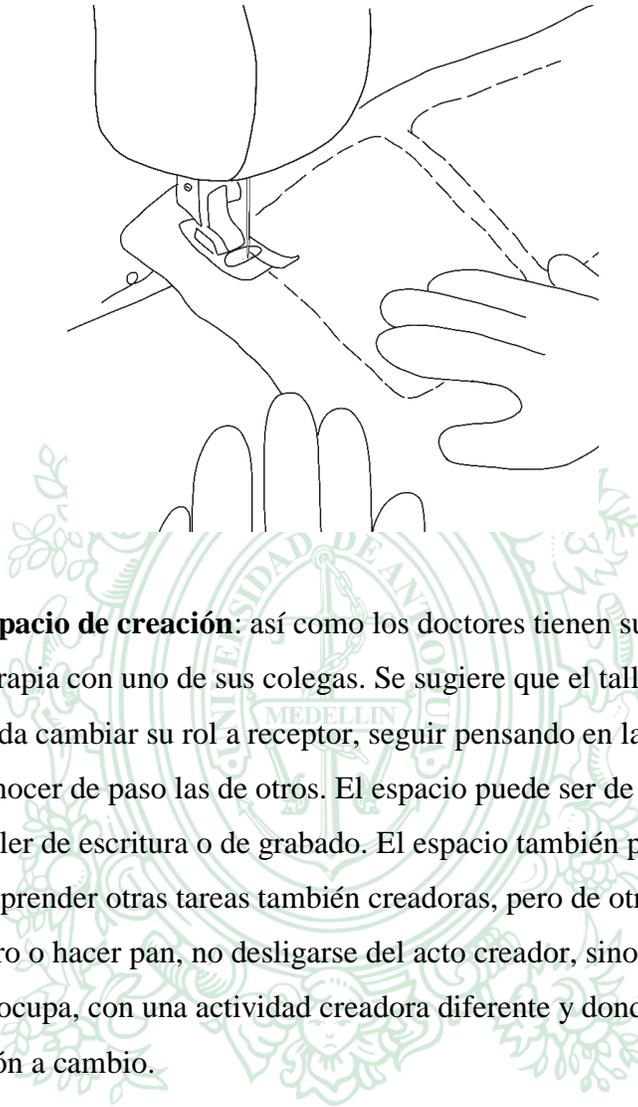
2. **Estudiar:** si bien, es cierto que se suele acusar a los estudiosos o críticos de nunca enfrentarse al acto creador, conviene que el creador se acerque al estudio del objeto que pretende crear. Ello no significa que adopte una postura de supremacía con respecto a quienes no toman su objeto de estudio con la misma seriedad, sino una conciencia de que la materia que crea tiene una lógica, unos conceptos, unos enfoques y sobre todo, no surgió de la nada. Asimismo, estudiar significa preguntarse por lo que se ha hecho y no en el campo, qué se puede aportar o qué de eso puede alimentar las indagaciones propias. Se puede estudiar un autor, un estilo, una obra concreta, lo importante allí es el aprendizaje que se deriva de este proceso y como este nutre la obra.

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

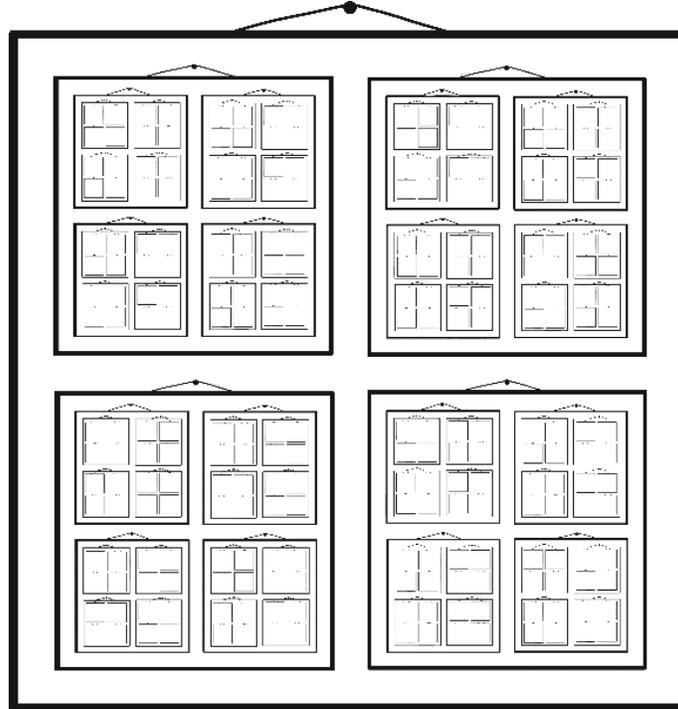
1 8 0 3



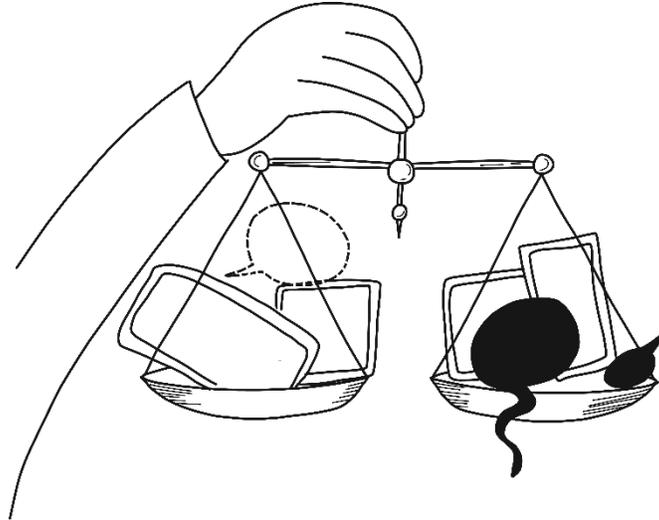
3. **Crear:** la intención de crear por sí sola no es suficiente. Se requiere una actitud de querer encarar la creación misma, esto es estar dispuesto a pasar de las ideas fenomenales a las creaciones tangibles. En este sentido, es necesario entender que crear no se refiere solo al estado final de la obra, sino a todos esos procesos que llevan a su consecución: la ideación, el garabato, el borrador, la pregunta, la corrección y todo el ciclo de volver sobre lo ya hecho. Se trabaja o se crea aun cuando no se está creando, siempre y cuando esas acciones o ideas vayan en el camino a ser ejecutadas, vayan construyéndose. A diferencia de las ideas que se quedan en comentarios de “quiero hacer...”, pero nunca se realizan.



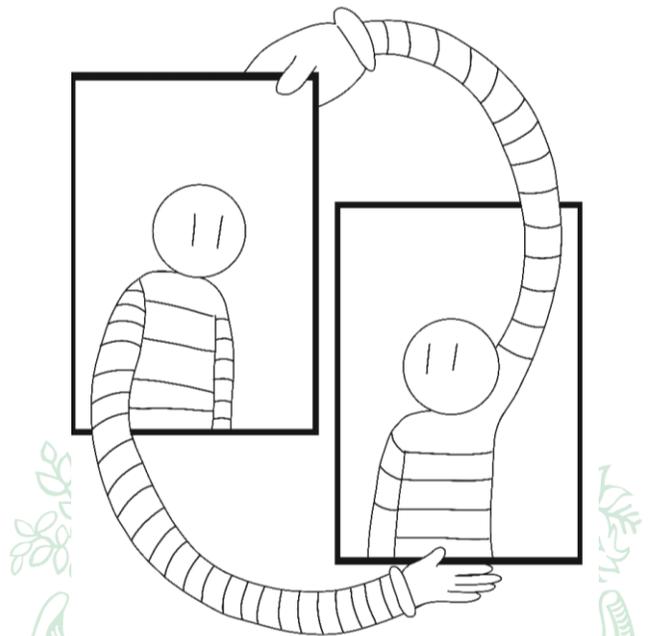
4. **Asistir a un espacio de creación:** así como los doctores tienen su propio doctor, o los psicólogos asisten a terapia con uno de sus colegas. Se sugiere que el tallerista asista a un espacio de creación donde pueda cambiar su rol a receptor, seguir pensando en las cuestiones que su labor implica, pero conocer de paso las de otros. El espacio puede ser de otra área, un club de lectura o dibujo, un taller de escritura o de grabado. El espacio también puede ser un lugar físico donde se dispone a emprender otras tareas también creadoras, pero de otra naturaleza como puede ser modelar barro o hacer pan, no desligarse del acto creador, sino reposar del acto creador que en el momento lo ocupa, con una actividad creadora diferente y donde ojalá, pueda recibir guía o retroalimentación a cambio.



5. **Exposición:** ya sea que se cree para sí mismo, para un receptor en específico o un público desconocido, la creación carece de sentido si no se construye pensando en un destinatario o, al menos, el efecto o mensaje que se desea transmitir. Para ello, es oportuno tener claro de qué va la historia, el mensaje o la información que se desea transmitir. A falta de cierta precisión en esto o justamente para precisar qué es lo que se desea transmitir, -pues las ideas rara vez se presentan de forma nítida desde su concepción, por el contrario a partir de ese chispazo inicial es que va tomando cuerpo lo que será- conviene tener en mente un lector ideal, pues nada mejor para evaluar si ese resultado sí corresponde con lo esperado que otro ante el cual exponerse. Aislarse podría responder a un temor, pero encarar ese temor a verse expuesto posibilita el evaluar y el pulir. Muchos artistas han pasado su vida sin exponerse por menospreciar su propio trabajo, por timidez o por evitar el reconocimiento. Existen formas más íntimas y sutiles de exponerse como dejar a la vista en lo que se está trabajando para así poder recibir comentarios espontáneos y sinceros, pero ante todo conviene hacerlo con aquellos que están en la misma búsqueda, ya que son quienes mejores saben que un halago flojo desagrada, mientras una crítica dura pero sincera alienta.



6. **Criterio:** nada dice de un autor como su criterio, la capacidad para reconocer y sopesar sus propios avances y retrocesos, aciertos y falencias, la firmeza que muestra una mano cuando acierta un trazo debe ser la misma con la que se acepta un borrón. Solo el autor sabe cuándo su creación está a punto, y aunque puede y debe escuchar los comentarios de los demás al respecto, es solo quien crea, quien decide. En este sentido, el autor no puede ser remilgado para aceptar cambios o caprichoso para aferrarse a un trabajo mediocre a sabiendas de que puede mejorar, debe saber medir sus propios alcances con los mismos criterios con que juzga a otro. Así como se forja el gusto, se forja el criterio, se debe catar la propia obra con el rigor con el que se cata algo ajeno. Autocrítica.



7. **Compartir:** la actitud que debe caracterizar a quien crea no es otra que la de estar dispuesto a compartir el conocimiento o la experiencia, en sentido bidireccional, es decir estar tan dispuesto a compartir lo que se ha aprendido como a recibir el conocimiento de otros. Sobre todo en terrenos que no se encuentran en lo académico, es importante reconocerse como parte de un todo. Si al taller llegase otro que sabe más, debe ser acogido con el mismo respeto de quien apenas está aprendiendo, y por supuesto, darle la oportunidad de exponer aquello que sabe y los demás ignoran. El intercambio de conocimiento debe ser un flujo constante, entre el noveno arte y otras artes o entre quienes ya conocen los trucos del oficio u otro arte lo saben por conocimiento de causa, deben ser bienvenidos. A quien se le comparte algo nuevo, luego extenderá un nuevo conocimiento de regreso.

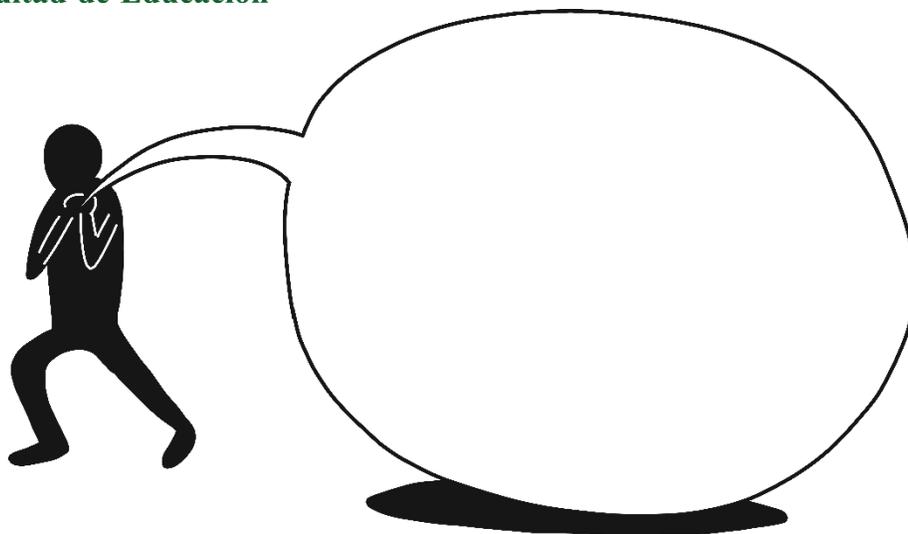
Facultad de Educación



8. **Imagen-texto:** la relación que más debe pensar y dominar quien quiera crear cómics es la relación entre la imagen y la palabra, esta prevalece en el noveno arte, pero no se halla solo allí, sino en otras manifestaciones como la caricatura, el humor gráfico, los diagramas, los libros-álbum, entre otros. Y como tal debe ser explorada de manera amplia, cuando la palabra y la imagen no van juntos, tropiezan; cuando el texto o la imagen sobra es mejor omitir. Aun cuando la historieta será silente o la viñeta un vacío, dicha decisión debe responder a una conciencia de lo que está ausente.



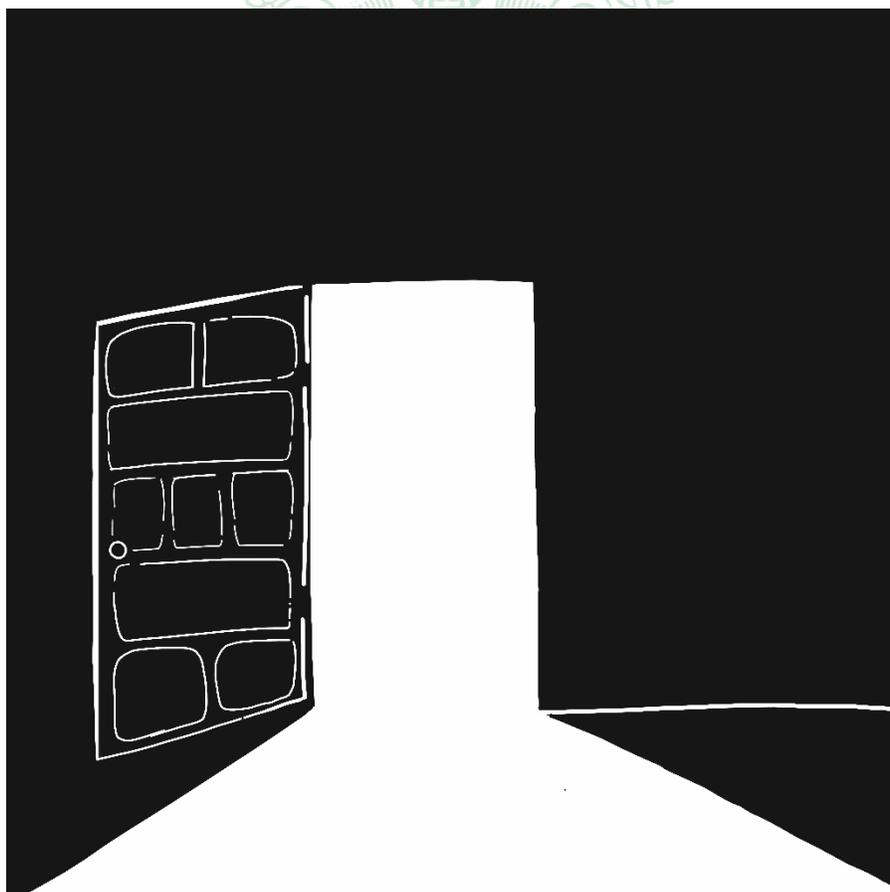
9. **Comentario:** expresar las opiniones sobre las obras que se admiran como de las que molestan es un ejercicio necesario, no sólo por una cuestión de comunicar aquello que gusta y no. Sino por un ejercicio de evaluar las propias opiniones y en el trayecto ver si estás mutan o se precisan. El comentario equivale en la mayoría de los casos a la reseña, quien reseña lo hace porque desde el inicio asumió una mirada detallada, una disposición por comentar. Asimismo, comentar los trabajos en proceso de otros, puede contribuir a pulir o mejorar la creación ajena, pues es usual que los creadores no alcancen a percibir todos los matices de sus trabajos. Cuando se manifiestan las percepciones que genera una obra, no solo se está entablando un diálogo con el autor, sino que además se está profiriendo una consideración, un consejo o una visión, que puede aplicar más adelante para un trabajo propio.



10. **Exigencia:** se suele decir, para disimular la falta de oficio o porque de hecho así se cree, que no se tiene tiempo suficiente para ejecutar la idea que se tiene en mente, pero el mayor reproche hacia sí mismos de quienes tienen buenas ideas y nunca las ejecutan debiese ser su falta de disciplina. Quien asume sus ideas a la altura que estas exigen, esto es, con la dedicación que requieren, va por buen camino a lograr lo que desea, quien no se exige permanece novato. La exigencia también debe ser entendida como la no conformidad, la ambición de encarar proyectos mejores y abordarlos de un modo cada vez más próximo a la maestría.

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3



**DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3

**Referencias**

Agrimbau, D., & Varela, L. (2016). *Diagnósticos*. Barcelona: La cúpula.

Arango, J., Gómez, L., & Gómez, M., *El cómic es cosa seria. El cómic como mediación para la enseñanza en la educación superior Caso Universidad Nacional, Universidad de Medellín y Universidad Pontificia Bolivariana*. Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación, vol. 7, núm. 14, enero-junio, 2009, pp. 15-32 Universidad de Medellín. Medellín, Colombia.

Asano, I. (2015). *Buenas noches Punpun* (2015). Barcelona: Norma Editorial.

Barrero, M. (2008). *La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial*.  
Literaturas en  
Literaturas, 2008, Recuperado  
de: <http://www.literaturas.com/v010/sec0712/suplemento/articulo8diciembre.html>

Barrero, M. (2012). De la viñeta a la novela gráfica un modelo para la comprensión de la historieta. En A. M. Peppino (Ed.), *La narrativa gráfica. Los entresijos de la historieta* (pp. 29-60). México: Universidad Autónoma Metropolitana.

Bartual, R. (2013). *Los orígenes del cómic en la segunda mitad del siglo XIX: de Fliegende Blätter a Little Nemo*. Cuadernos de cómic, 1. p. 33-62.

Bechdel, A. (2008). *Fun home. Una familia tragicómica*. Barcelona: Reservoir Books Mondadori.

Bechdel, A. (2012). *¿Eres mi madre?* Un drama cómico. Barcelona: Reservoir Books Mondadori.

Beulieu, J. (2012) *Comedia sentimental pornográfica*. Madrid: Sinsentido.

**Facultad de Educación**

Brrémbaud, F., & Bertolucci, F. (2014). *Love*. Burbank: Magnetic Press.

Bustamanete, S. (2016). Legitimar el cómic en la educación superior. Universidad de Antioquia, Medellín.

Canales, J., & Guarnido, J. (2008). *Cómo se hizo*. Barcelona: Norma Editorial.

Cañero, J., & Claudio, E. (2015). *On the edge of the panel Essays on comics criticism*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.

Cañero, J., & Claudio, E. (Ed.). (2015). *On the edge of the panel Essays on comics criticism*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.

Cárdenas, D. (2017). *20 años de viñetas: una caracterización de 3 autores de historieta colombiana*. Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira.

Cárdenas, M., & Pérez, P. (noviembre, 2017). El momento fatal. Una entrevista con Joe Sacco. *El Malpensante*. Recuperado de [https://www.elmalpensante.com/articulo/3875/el\\_momento\\_fatal](https://www.elmalpensante.com/articulo/3875/el_momento_fatal)

Caroll, L. (1997). *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas*.

Castaño, A. (2016, 26 de mayo). La novela gráfica colombiana está en un proceso de experimentación. *Arcadia*. Recuerado de <https://www.revistaarcadia.com/libros/articulo/pablo-guerra-novela-grafica-colombiana-cohete-comics-robot-caminos-condenados/48991>

Chauvel, D. & Collette, X. (2010). *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas*.

Chesterton, (2015). *La colera de las Rosas*. Barcelona: Eneida.

Eco, U. (1974). *Apocalípticos e integrados*.

Eisner, W. (1985). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial.

Eisner, W. (2001). *La narración gráfica*. Barcelona: Norma Editorial.

Espinal, M. (2018, 12 de Marzo). Luto: ojos que reinventan el cómic colombiano. *El Espectador*. Recuperado de <https://www.elespectador.com/noticias/noticias-de-cultura/luto-ojos-que-reinventan-el-comic-colombiano-articulo-743974>

Evens, B. (2011). *Un lugar equivocado*. Madrid: Sinsentido.

García, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri Ediciones.

García, S. (2013). *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid: Errata Naturae.

García, M. G. (1995). *Cómo se cuenta un cuento*. Bogotá: Editorial Voluntad.

Gibbons, D., & Moore, A. (2013). *Watchmen*. Barcelona: ECC.

Gubern (1972). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Ediciones Península.

Heer, J., & Worcester, K. (Ed.). (2009). *A comics studies reader*. Jackson: University Press of Mississippi.

Jaramillo, J. (2011). *Método fácil y rápido para ser poeta*. Tomo II. Medellín: Luna Libros.

Jason, (2008). *No me dejes nunca*. Bilbao: Astiberri Ediciones.

Labio, C. (2011). *What's in a Name? The Academic Study of Comics and the "Graphic Novel"*. *Cinema Journal*, 50 (3), 123-126.

Macías, F. (2008). *El taller de creación literaria. Métodos, ejercicios y lecturas*. Medellín: El tambor arlequín.

Mathieu, M. (2012). *Tres segundos*. Madrid: Sinsentido.

Matly, M. (2017). *El estado de la ciencia. Investigación y cómic. Tebeosfera, 2*. Recuperado de:

[https://www.tebeosfera.com/documentos/el\\_estado\\_de\\_la\\_ciencia\\_investigacion\\_y\\_comic.html](https://www.tebeosfera.com/documentos/el_estado_de_la_ciencia_investigacion_y_comic.html)

Mazzucchelli, D. (2010). *Asterios Polyp*. Madrid: Sinsentido.

McCloud, S. (1995). *Entender el cómic: el arte invisible*. Bilbao: Astiberri Ediciones.

McCloud, S. (2012). *Hacer cómics: secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. Bilbao: Astiberri Ediciones.

Mcguire, R. (2014). *From Here to Here: Richard Mcguire Makes a book*. Five Dials, 35. London: Hamish Hamilton.

McGuire, R. (2015). *Aquí*. Barcelona: Ediciones Salamandra.

Merino, A. (2017). *Diez ensayos para pensar el cómic*. León: Eolas Ediciones.

Meskin, A. & Cook, R. (Ed.). (2012). *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. Nueva Jersey: Blackwell Publishing.

Montejo, E. (1996). *El taller blanco y otros ensayos*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.

Moore, A. (2003). *Escribir para cómics*. Illinois: Avatar Press.

Muñoz, E. (2016). Más allá de la página. Hacia una concepción contemporánea a través de su adaptabilidad formal, orígenes dispersos y variabilidad estética. Universidad de Caldas, Manizales.

Muñoz, H. (2017). Unflattening de Nick Sousanis: El cómic ensayo y el pensamiento en dibujos, *Congreso Internacional de Estudios Interdisciplinarios sobre Cómic*, Universidad de Zaragoza, España.

Ott, T. (2005). *Cinema panopticum*. Barcelona: La cúpula.

Pérez, J. (2007, 18 de octubre). *No me gusta llamar demasiado la atención sobre el dibujo*. [web log post]. <http://concedearte.blogspot.com/2007/10/prefiero-no-llamar-demasiado-la-atencion.html>

Pérez, M. (2015). *Entrevista con Richard McGuire*. *Cuco, Cuadernos de cómic*, 5. p. 77- 82.

Piñeros, F., & Sepúlveda, Y. (2017). El cómic: un pretexto para mejorar la lectura intertextual con estudiantes de grado séptimo. Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá.

Reina, C., & Valderrama, V. (2014). El cómic como herramienta didáctica para el mejoramiento de la competencia léxica del inglés en la institución educativa miguel antonio caro, jornada nocturna. Universidad Libre, Bogotá.

Rubenstein, A. (1998). *Bad Language, Naked Ladies, and Other Threats to the Nation: A Political History of Comic Books in Mexico*. Durham: Duke University Press.

Salazar, A. (2015, 30 de junio ). Hablando de cómic colombiano. *Radionica*. Recuperado de <https://www.radionica.rocks/noticias/hablando-de-comic-colombiano>

Sennett, R. (2008). *El artesano*. Barcelona: Anagrama.

**Facultad de Educación**

Shaun, T. (2007). Comments on *The Arrival*. Recuperado de:

<http://www.shauntan.net/books.html>

Soca, R. (2016). *El origen de las palabras. Diccionario etimológico ilustrado*. Colombia: Rey Naranjo.

Sotelo, M. (2013). *La historieta como objeto de estudio*. Pacarina del sur. Recuperado de <http://www.pacarinadelsur.com/home/pielago-de-imagenes/830-la-historieta>

Sotelo, M. (2016). *La historieta: ¿una narración*. Pacarina del sur. Recuperado de [http://www.pacarinadelsur.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1404&c](http://www.pacarinadelsur.com/index.php?option=com_content&view=article&id=1404&c)

Sousanis, N. (2015). *Unflattening*. Cambridge: Harvard University Press.

Thompson, C. (2011). *Habibi*. Bilbao: Astiberri Ediciones.

Urasawa, N. (2017). *Pluto*. Barcelona: Planeta de Agostini.

Varillas, R. (2014). *El cómic, una cuestión de formatos (2): revistas de cómics, fanzines, mini-cómics, álbumes y novelas gráficas.1. Cuco, Cuadernos de cómic, 2. p. 7- 30.*

Vásquez Rodríguez. (2004). *El quijote pasa al tablero*. En *Nodo de lenguaje de Antioquia*, Medellín.

Vásquez, F. (1986). *El ensayo: diez pistas para su composición*.

Vásquez, F. (1996). *El ensayo: diez pistas para su composición*.

Vélez, J. (2016). *El ensayo entre la aventura y el orden*. Medellín: Palabras rodantes.

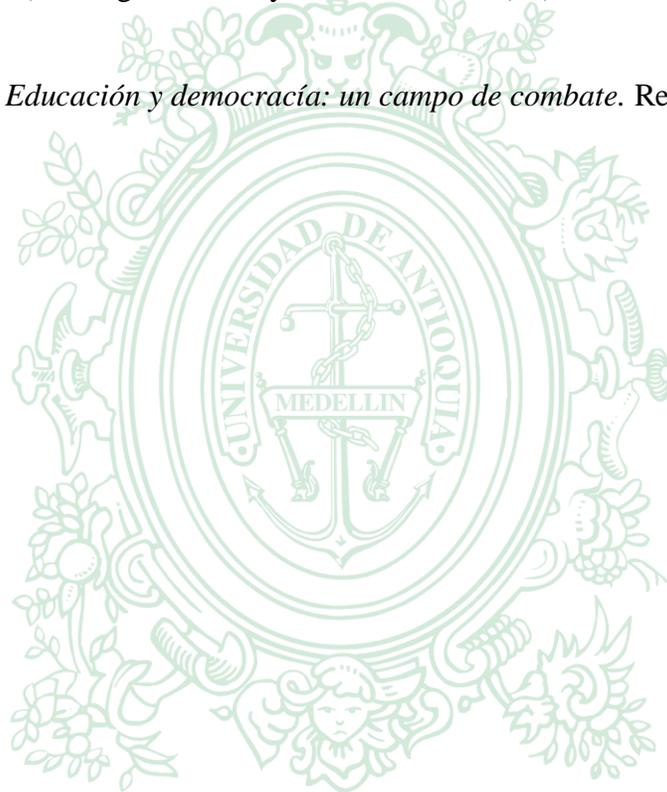
Vélez, J. (1999). *Límites del ensayo académico. Alma Mater*.

Vélez, J. (2010). Límites del ensayo académico.

Vilches, G. (2014). *Breve historia del cómic*. Madrid: Nowtilus.

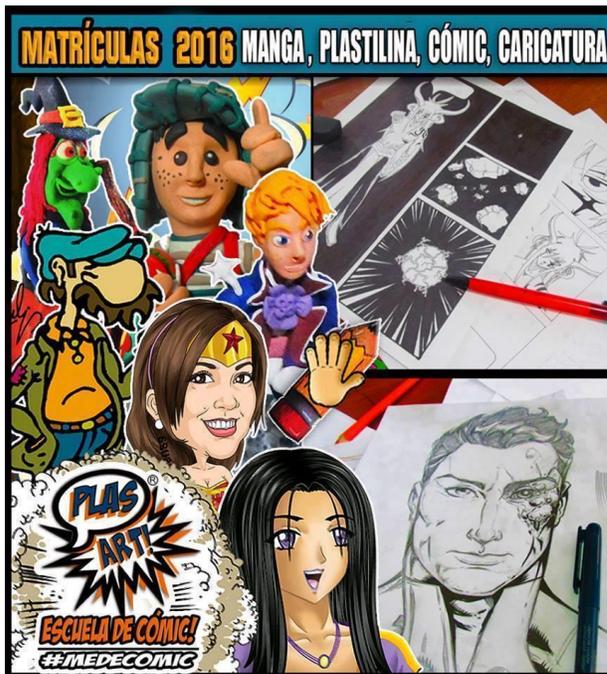
Weinberg, L. (2012). El lugar del ensayo. *CELEHIS*. 21 (24), 13- 36.

Zuleta, E (1995). *Educación y democracia: un campo de combate*. Recuperado de <https://omegalfa.es/>



**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3

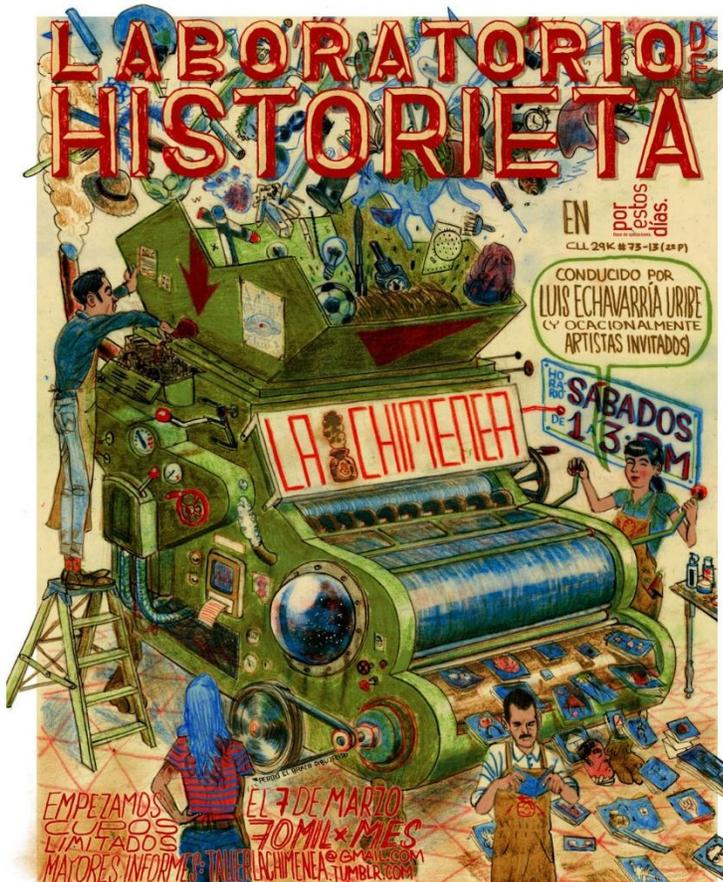


### Anexo A. Oferta de cómic en la ciudad de Medellín.

Oferta recurrente:

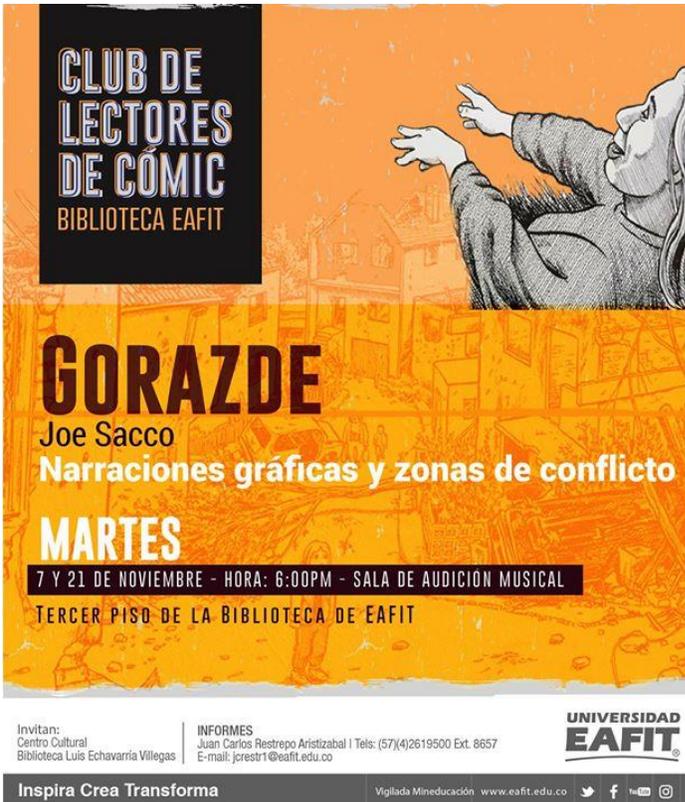
Escuela de cómic Plasart Medellín:

Escuela especializada en cursos de dibujo y plastilina. Además suelen apoyar eventos, conferencias, exposiciones y demás relacionados con el mundo del cómic.



Uno de los afiches del laboratorio de historieta, La Chimenea orientado por el ilustrador y autor de cómics Luis Echavarría.

Facultad de Educación



**CLUB DE  
LECTORES  
DE CÓMIC**  
BIBLIOTECA EAFIT

**GORAZDE**  
Joe Sacco  
Narraciones gráficas y zonas de conflicto

**MARTES**  
7 Y 21 DE NOVIEMBRE - HORA: 6:00PM - SALA DE AUDICIÓN MUSICAL  
TERCER PISO DE LA BIBLIOTECA DE EAFIT

Invitan:  
Centro Cultural  
Biblioteca Luis Echavarría Villegas

INFORMES  
Juan Carlos Restrepo Aristizabal | Tels: (57)(4)2619500 Ext. 8657  
E-mail: jcrestr1@eafit.edu.co

UNIVERSIDAD  
**EAFIT**

Inspira Crea Transforma

Vigilada Mineducación www.eafit.edu.co

Una de las imágenes publicitarias del Club de Lectores de Cómic de la EAFIT. Este espacio dedica 2 sesiones mensuales al abordaje de una obra de cómic.



**Miércoles 25 de julio**

**CHARLEMOS  
DE CREACIÓN DE  
CÓMIC**

Nos acompañan en esta ocasión **Mario Cárdenas** (escritor, librero, bibliotecario y lector de cómics) **Mariana Gil** (dibujante de cómics y guionista) **Cabizbaja** (Diseñadora gráfica y dibujante) **Pablo Marín** (Dibujante de cómics y amante de la música romántica).

Lugar: Exploratorio (Parque Explora)  
Hora: 6:00 p.m. Entrada libre.

**exploratorio**  
ESPACIO PÚBLICO DE EXPERIMENTACIÓN

Algunos eventos esporádicos o en el marco de eventos anuales o bianuales:

Una de las charlas de *Charlemos Medellín*, una comunidad de ilustración y artes gráfica de Medellín que suele organizar charlas sobre estos temas en distintos lugares de la ciudad. Una de sus charlas fue sobre la creación de cómics.

Facultad de Educación

ENTRE VIÑETAS 

 EN EL COLOR  
SIEMPRE HA  
UNA HISTORIA 

TALLER DE HISTORIETAS Y COLORES CON MARTIN LIETTI  
10 CUPOS LIMITADOS Y GRATUITOS CON INSCRIPCIONES  
PREVIAS A [LECTORES@ENTREVIÑETAS.COM](mailto:LECTORES@ENTREVIÑETAS.COM)

FECHA: 13 DE OCTUBRE 4:00 P.M. A 6:00 P.M. LUGAR: GRAMMATA (CII. 49B N° 75-33)

APOYA GRAMMATA

Uno de los talleres realizados en el marco del festival Entreviñetas 2017.

 Universidad Pontificia Bolivariana 

**VII Salón de Cómics, Manga y Caricatura UPB 2016**

Apertura **Miércoles 27 de abril de 2016 | 6:00 p.m.**  
Sala de arte, Biblioteca Central UPB  
Campus Laureles

Entrada libre (con documento de identidad original)

SALÓN NACIONAL DE CÓMIC Y MANGA DE MEDELLÍN

Patrocinan 



Salón de cómic, manga y caricatura. Celebrado en la sede UPB, Medellín, cada dos años.

**Facultad de Educación**

**Anexo B. Afiches Indulfania segunda etapa (de 2015-2 a 2018-2)**



**INDULFANIA** Leer y Creación  
Cómics 2015

**AULAS Y HORARIOS**  
**Martes:**  
Sala de proyecciones,  
biblioteca central  
(planta baja)  
10:00 a-m-12:00  
**Miércoles:**  
Aula de dibujo  
24-230, facultad  
de artes  
10:00 a-m-12am

A partir del martes  
20 de octubre:  
**¡Cupos limitados!**

Organiza: Facultad de educación  
Apoyan: Facultad de artes y sistema de bibliotecas

Informes e inscripciones en [indulfania@gmail.com!](mailto:indulfania@gmail.com)



Primer afiche realizado. 2015-2 Se evidencia que el logo aún rezaba “lectura y creación”. Este semestre fue cancelado en la Universidad, por lo cual Indulfania también cesó.

Segundo afiche, para el semestre 2016-1. El logo aún no sufría modificaciones.



**INDULFANIA** Leer y Creación  
Cómics

**AULAS Y HORARIOS:**

**Martes:**  
Sala de Proyecciones,  
Planta baja, Biblioteca  
Carlos Gaviria Díaz.  
10: 00 a.m. - 12: m.

**Miércoles:**  
Aula de dibujo 24-230,  
Facultad de Artes.  
10: 00 a.m. - 12:m.

**Inicio**  
Martes 8 de marzo  
del 2016.

**Cupos limitados.**



Organiza:  
Facultad de Educación  
Apoyan:  
Facultad de Artes y Sistema de Bibliotecas  
Informes e inscripciones  
[indulfaniacomic@gmail.com](mailto:indulfaniacomic@gmail.com)





# INDULFANIA Leitura, estudio y Creación Cómics



**LUNES:**  
Aula 12-209, Facultad de Comunicaciones  
10: 00 a.m. - 12:m.



**MARTES:**  
Sala de Proyecciones, Planta baja, Biblioteca Carlos Gaviria Díaz.  
10: 00 a.m. - 12: m.



**INICIO**  
Martes 6 de septiembre de 2016.

**CUPOS LIMITADOS.**

**ORGANIZA:**  
Facultad de Educación y Sistema de Bibliotecas  
**APOYA:**  
Facultad de Artes y Facultad de Comunicaciones  
**INFORMES E INSCRIPCIONES**  
[indulfaniacomic@gmail.com](mailto:indulfaniacomic@gmail.com)



2016-2 se incorpora “estudio” al logo, la decisión obedece en principio a una intención manifiesta por el cómic como objeto de estudio.



Afiche para el semestre 2017-1.

# UNIVE DE ANT

1 8



# INDULFANIA Leitura, estudio y Creación Cómics



**MIÉRCOLES** 10:00 A.M - 12:00 M.  
**JUEVES** 16:00 P.M - 18:00 P.M.  
-----  
**SALA DE PROYECCIONES, PLANTA BAJA,  
BIBLIOTECA CARLOS GAVIRIA DÍAZ.**  
**INICIO: 15 DE MARZO**



**ORGANIZA:**  
Facultad de Educación y Sistema de Bibliotecas  
**APOYA:**  
Facultad de Artes y Facultad de Comunicaciones  
**INFORMES E INSCRIPCIONES:**  
[indulfaniacomic@gmail.com](mailto:indulfaniacomic@gmail.com)





## Facultad de Educación

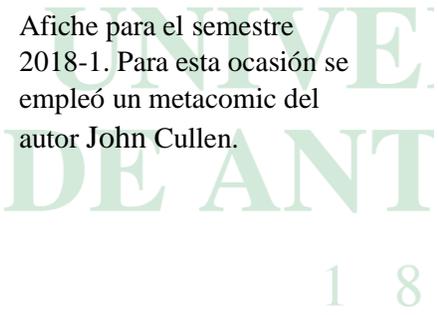


Afiche para el semestre 2017-2

**ORGANIZA:**  
Facultad de Educación y Sistema de Bibliotecas  
**APOYA:**  
Facultad de Artes  
**INFORMES E INSCRIPCIONES:**  
[indulfaniacomic@gmail.com](mailto:indulfaniacomic@gmail.com)



Afiche para el semestre 2018-1. Para esta ocasión se empleó un metacomix del autor John Cullen.



**INFORMES E INSCRIPCIONES:** [indulfaniacomic@gmail.com](mailto:indulfaniacomic@gmail.com)  
[f/groups/indulfania/](https://www.facebook.com/groups/indulfania/)



UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

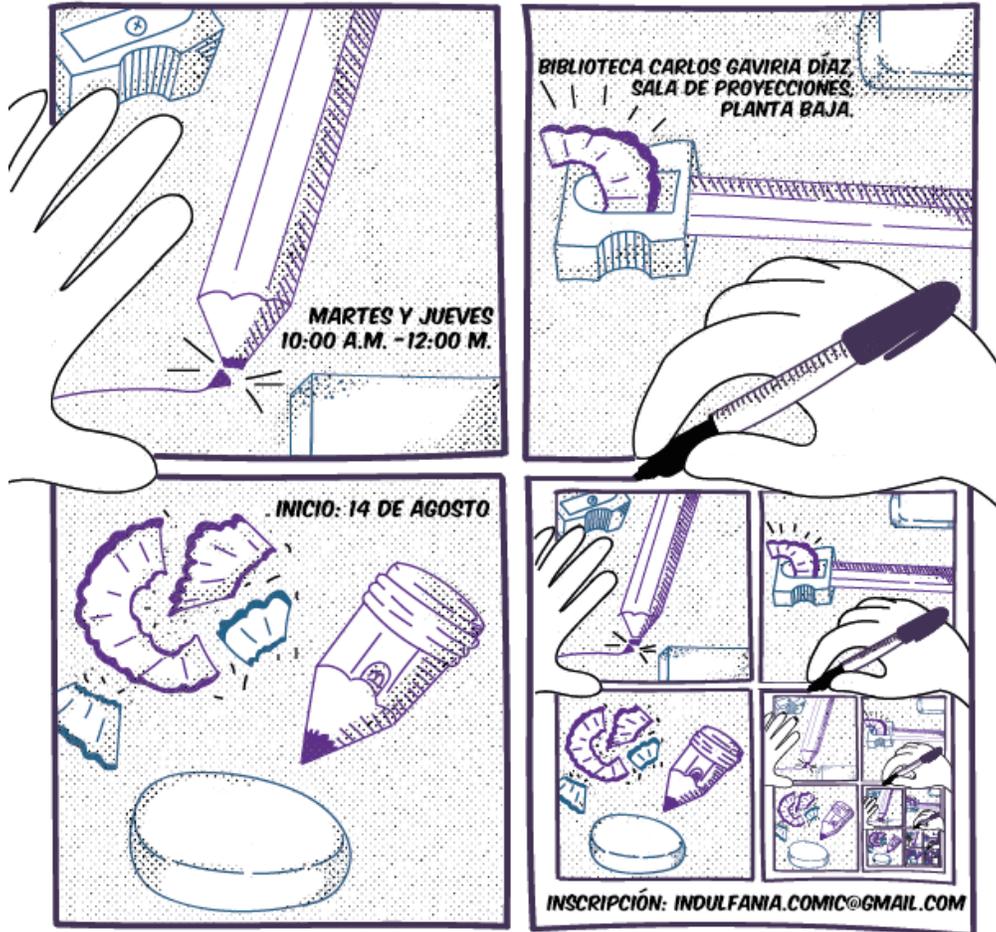
Facultad de Educación

**Ser Maestro**  
Nuestra esencia





# INDULFANIA Leitura, Estudio y Creación Cómics



ORGANIZA:



UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

Facultad de Educación

Ser Maestro

Nuestra esencia



SISTEMA DE BIBLIOTECAS  
UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

Afiche para el semestre 2018- 2. Este último cuenta con diseño y dibujo propios, a diferencia de los anteriores en los cuales se usaban viñetas de los cómics propuestos para su lectura. Además el afiche mismo es un guiño al oficio de hacer cómics y al cómic mismo: un metacomic.

Facultad de Educación  
Anexo C. Afiches invitados a Indulfania Cómics.

TRES DISPARADORES CREATIVOS:  
TAROT, MEMORIA Y CUBOS DE HISTORIAS

Martes 5  
de abril

10: 00 a.m.  
- 12: m.

Auditorio  
4to piso,  
Biblioteca  
Central.



Organiza:  
**INDULFANIA**  
Cómics

A cargo de: Juan Camilo Restrepo Sánchez.



Juan Camilo fue tallerista participante de Indulfania en su primera etapa, luego en 2016 propuso dar un taller sobre la creación de historias a partir de tres disparadores creativos.

Angélica es profesora de Francés, suele involucrar el cómic y el fanzine en sus prácticas de enseñanza, sobre esto dio una charla con una de sus alumnas.

Libro abierto: Cómics y fanzines en clase de lenguas-culturas

A cargo de:  
*María Angélica  
Duque & Astrid  
Aristizábal*

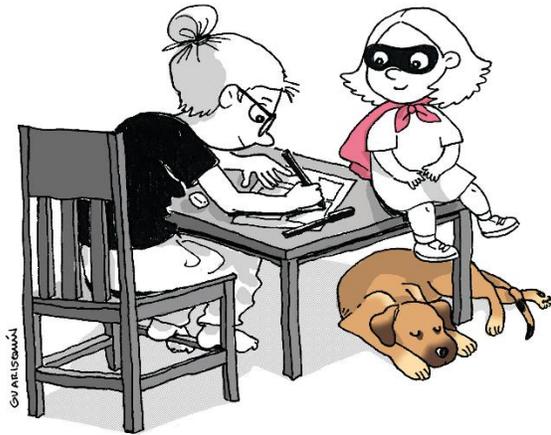
Biblioteca de la  
Escuela de Idiomas.  
Bloque 11.  
Universidad de  
Antioquia.





## Facultad de Educación

### ENCUENTRO CON: GUARISQUÍN ARQUITECTA, DIBUJANTE E ILUSTRADORA AUTODIDACTA



Guarisquín es una joven venezolana residente en Medellín y que parece haber llegado a la ciudad para nutrirla de cómics. En el taller exploramos su obra y decidimos invitarla.

Martes 4 de septiembre  
10: 00 a.m.  
Sala de proyecciones, planta baja,  
Biblioteca Carlos García Díaz (UdeA)

Organiza:



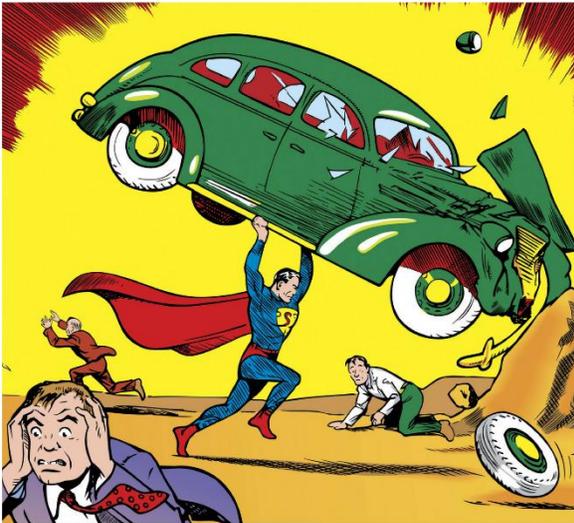
# UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

**Facultad de Educación**

**Anexo D. Afiches para las charlas realizadas en el marco de la exposición *El arte de hacer y de leer cómics* en la Biblioteca Carlos Gaviria Díaz**

**HÉROES DEL ICONOTEXTO. ALGUNAS REFLEXIONES SOBRE EL CÓMIC**



Por: Pedro Agudelo, profesor de la Facultad de Comunicaciones de la Universidad de Antioquia.

El profesor Pedro Agudelo inauguró el ciclo con una charla sobre cómic desde la semiótica de la imagen, en brindó un par de pistas y reflexiones propias sobre este arte y su estudio, incluso en relación con la literatura.



Lugar: Sala de Proyecciones de la planta baja de la Biblioteca Carlos Gaviria Díaz  
Fecha: miércoles, 15 de noviembre  
Hora: 10 a.m.



Andrés Ramírez, participante de Indulfania y profesor de química, abordó en su charla la relación entre estas dos disciplinas aparentemente lejanas. Para ello, trajo a colación el concepto de ‘verosimilitud’ en la ficción y lo puso a prueba del método científico en el cómic *Tres segundos* de Marc Antoine Mathieu.

**EL CÓMIC Y LA CIENCIA**



Por: Andrés Ramírez, profesor y egresado del Departamentode Química de la Universidad de Antioquia.



Lugar: Auditorio de la planta baja de la Biblioteca Carlos Gaviria Díaz.  
Fecha: jueves 23 de noviembre  
Hora: 4:00 p.m.



**LOS SUPERHÉROES DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.  
PROPAGANDA EN LOS CÓMICS DE LA EDAD DE ORO**



Por: Tatiana Botero, estudiante de Historia en la Universidad de Antioquia.

Tatiana Botero, participante de Indulfania Cómics e historiadora, expuso en su intervención la relación entre la propaganda de la Segunda Guerra Mundial y los cómics de la edad de oro. Tema que desarrolla más ampliamente en su trabajo de grado "Beautiful as Aphrodite, stronger than Hercules" La propaganda aliada de la Segunda Guerra Mundial en los cómics de Wonder Woman, entre 1941 y 1945



Lugar: Auditorio de la planta baja de la Biblioteca Carlos Gaviria Díaz.  
Fecha: jueves 23 de noviembre  
Hora: 4:00 p.m.



**CÓMICS EN CLASE DE LENGUA EXTRANJERA**

La profesora de francés, María Angélica Duque, nos acompañó en esta ocasión con una charla sobre su experiencia empleando cómics en clase de lengua extranjera, resaltando sus ventajas pedagógicas, así como algunas consideraciones o ejercicios posibles.



Por: María Angélica Duque, profesora Escuela de Idiomas de la Universidad de Antioquia.

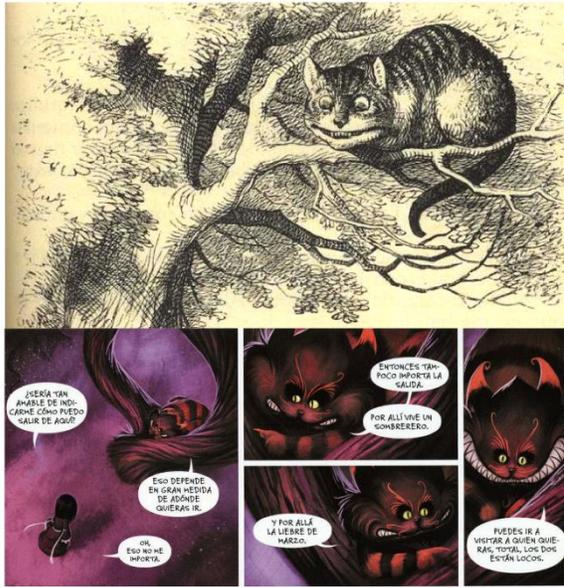


Lugar: Auditorio de la planta baja de la Biblioteca Carlos Gaviria Díaz.  
Fecha: jueves 30 de noviembre  
Hora: 4:00 p.m.





CÓMIC Y LITERATURA



En esta intervención preparé el que luego sería uno de los ensayos de este trabajo. Buscaba explicar, como lo delata el título, las razones por las cuales el cómic no es literatura, en aquella ocasión hice hincapié en la relación entre la literatura infantil y cómic. Además, fue la oportunidad para ahondar en el cómic como arte.

Por: Estefanía Henao, estudiante de Lengua castellana y coordinadora del taller Indulfania Cómics, de la Universidad de



Lugar: Auditorio de la planta baja de la Biblioteca Carlos Gaviria Díaz.  
Fecha: jueves 30 de noviembre  
Hora: 4:00 p.m.



UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

# El arte de hacer y de leer cómics



Daniel Gómez

20/20 2017

de octubre

de noviembre



UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA  
1803

INDUL  
FANIA  
Cómics

Organizan:

Sistema de Bibliotecas  
Universidad de Antioquia

Indulfania Cómics

Lugar: Sala de Exposiciones de la Biblioteca Carlos Gaviria Díaz



# Una exposición de cómic

Luis Germán Sierra J.

Con una exposición sobre el cómic, la Biblioteca quiere resaltar la importancia de esta divertida e ingeniosa forma de lectura. Desde tiempos inmemoriales (en periódicos que se gastaban hasta una página en cómics y en revistas que alquilábamos en zapaterías y también en alquiladeros de bicicletas) hemos leído historietas, tales como *Tarzán*, *El Fantasma*, *El Llanero Solitario*, *El doctor Kildare*, *Educando a papá*, *El pato Donald*, *Archie* y un larguísimo etcétera. En los tiempos que corren, nos hemos acostumbrado a ver en forma de cómic, es decir, en (magníficos) dibujos hechos cuadro a cuadro y textos en globitos como en las historietas de siempre (y en forma de los libros también de siempre), obras como *La metamorfosis* de Franz Kafka, *El retrato de Dorian Gray* de Óscar Wilde, *Crimen y castigo* de Fiodor Dostoievsky, *El túnel* de Ernesto Sábato, *El extranjero* de Albert Camus, *La vorágine* de José Eustasio Rivera y un también larguísimo etcétera. No son libros ilustrados, sino famosos títulos vueltos cómic o novela gráfica. Una nueva lectura, aunque la misma. Los mismos argumentos, ahora adaptados especialmente, para una nueva presentación, para una nueva lectura. Parecen más serios que los monos de siempre, aunque la gracia de los dibujos y la síntesis obligada de los textos las hacen obras muy atractivas y muy ricas visualmente. Además de títulos y de autores famosos, también vemos cada vez autores nuevos que crean sus propias historias, sus propias novelas, sus propias ficciones, llevadas al cómic, a los a veces extraordinarios dibujos que contienen la doble trama de lo que, por un lado, técnicamente los constituye y, por el otro, la trama de las narraciones, adicional a los textos puestos en globitos, como los hemos visto desde que nacimos en *Pepita*, en *Mañada*, en *Snoopy*, en *El extraño mundo de Subuso*, en *Tribilín*, en *Calvin y Hobbes*.

La lectura, que es de lo que finalmente se trata (lectura de imágenes y de textos), hace tiempo tiene nuevos aliados en los autores de la novela gráfica. Y son una delicia estética estos nuevos textos por la gracia de sus dibujos, por el ingenio de sus textos y por la presentación de libros bellos llenos de color y de imágenes.

La presente exposición quiere mostrarle al espectador una buena parte de los libros sobre cómic adquiridos por la Biblioteca en los últimos años y ofrecidos como nuevas maneras de lectura. Hacer visible, claro, esa colección que, si bien no podemos exhibir toda, dejamos la inquietud para

quienes quieran interesarse en conocer la colección completa. Esta industria editorial crece cada día en el mundo y ahora es posible adquirir bellos ejemplares de la más fina factura. Tanto de novela gráfica propiamente dicha, como de libros teóricos que enseñan casi todo sobre este género, desde aspectos técnicos absolutamente claves en su creación (los guiones, los dibujos, los globitos, el lenguaje, los personajes), hasta libros sobre análisis sociales del cómic, su historia, etc.

También queremos mostrar una parte de la producción artística del taller Indulfania Cómics, que hace varios años funciona en la Universidad de Antioquia como un programa avalado académicamente por la Facultad de Educación, en estrecha amistad con la Biblioteca, que redundada en mutuas colaboraciones y el entusiasmo natural por ese arte que progresa entre nosotros.

Por último, ofrecemos al público algunas conferencias y conversaciones sobre el tema del cómic, por parte de algunos de quienes con mejores resultados y con verdadera pasión han cultivado este arte y cuentan con el buen humor suficiente como para tomarlo absolutamente en serio. Como debe ser.

# Sobre la creación de cómics

Estefanía Henao Barrera

Docente coordinadora de Indulfania Cómics

El taller Indulfania Cómics, como su nombre lo indica, se acoge a la ya vetusta concepción de atelier, es decir, el taller del artesano, aquel lugar donde el creador asiste para realizar su obra. Ahora bien, si el fin del taller es la creación, esta no exige la lectura ni el estudio. Por el contrario, los integra y los exige. La lectura, primero, como el medio para la apreciación y la comprensión del cómic, como arte, y los códigos que le son propios. El estudio, luego, para el entendimiento y la adquisición de los conceptos que a la narración gráfica atañen. La secuencialidad, la viñeta, el pensamiento visual e, incluso, la lectura y la escritura son términos que deben evaluarse y entenderse en un nuevo rango cuando del noveno arte se trata.

La creación de un cómic, por tanto, supone un reto y múltiples consideraciones, la primera, tal vez la más importante, es la preocupación por decantar la palabra y la imagen en una secuencia, hacer que ellas vayan juntas de forma yuxtapuesta, que se complementen. Es decir, que sea cómic. Si en algún punto el texto o la imagen son independientes, lo más probable es que nos estemos equivocando de arte, lo cual no significa que en el cómic no haya espacio para el silencio.

Otra de las grandes consideraciones es lo referente a la viñeta. Esta constituye la unidad mínima de sentido en toda narración gráfica. Es el contenedor de las ilustraciones y los globos dialogados; los hechos y el tiempo son indicados allí; por ello la pregunta por la forma y el uso no debe menospreciarse, sino que debe elevarse a directriz. En un principio se puede tener la tendencia a hacerlas todas cuadradas e idénticas. Sin embargo, cuando se comprende que las viñetas son, también, las ventanas que propician la comunicación y el entendimiento del pensamiento, las sensaciones, la historia y la expresión gráfica que el autor quería plasmar, y que, además, moldear el recipiente tiene incidencias en el contenido, se da un paso hacia la maestría en el dominio de los mecanismos internos del cómic.

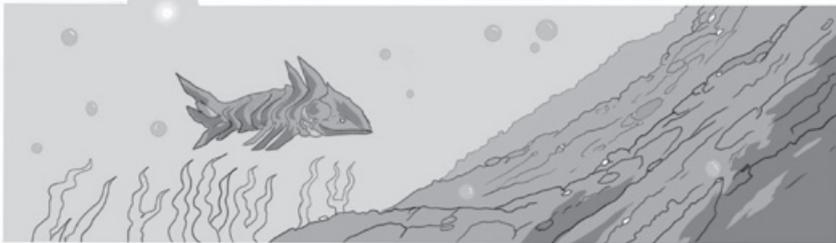
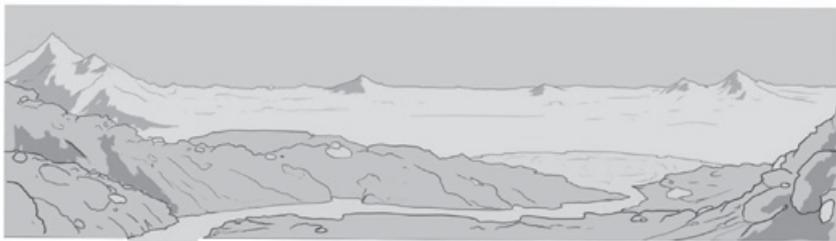
Una última consideración tiene que ver con quien recibirá el cómic para completar su significación: el lector. Resulta natural entender una historia cuando nos es propia; sin embargo, a ese otro que hojeará nuestro trabajo puede resultarle incomprensible. La idea es que al lector le resulte tan natural leer la obra como si fuese propia. Para ello, el autor debe estar

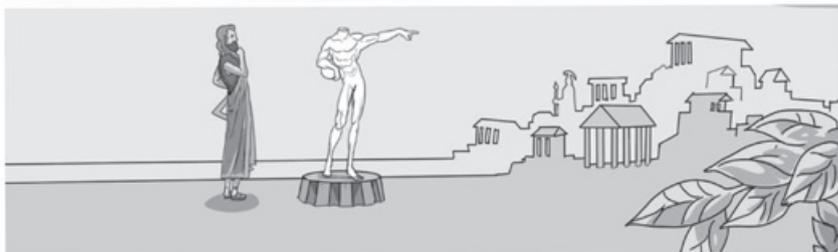
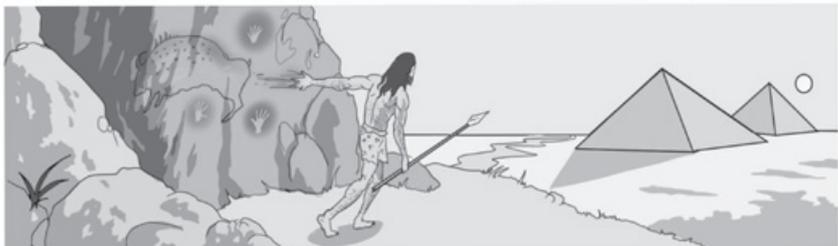
dispuesto a poner en común sus esbozos e ideas, recibir comentarios y recomendaciones sobre estos, sopesando posibles cambios, sin abandonar la autonomía de quien se enfrenta a la creación y —aunque no sepa bien qué está creando mientras lo hace— asume la búsqueda y reflexión atenta de quien sabe que debe encontrar la forma precisa de mostrar y decir justo lo que debe ser mostrado y dicho en su cómic.

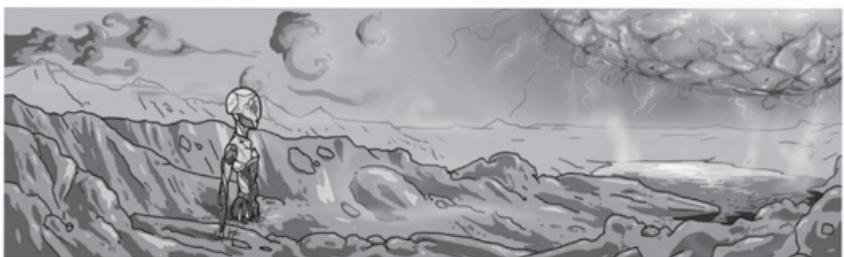
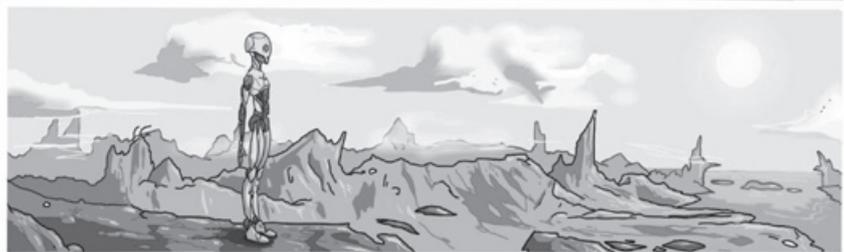
Las obras aquí expuestas son fruto del taller Indulfania Cómics que desde 2015 funciona en la Universidad de Antioquia, gracias al aval académico de la Facultad de Educación junto con el Sistema de Bibliotecas. Dichas obras fueron posibles gracias a todos los curiosos del cómic que en algún momento han pasado por el taller y, sobre todo, gracias a los autores, quienes en su momento asumieron el reto y el compromiso de poner en viñetas lo que su expresión demandaba.

Los cómics de esta muestra admiten la mirada introspectiva de quien va en transporte público, el erotismo que puede haber en un encuentro, la recreación de una obra clásica, la candidez del recurso antropomórfico, lo fantástico u onírico que puede traslucir un café, el pensamiento crítico, el humor y la muerte tomándose un trago. Todo cabe en las viñetas. Y sucede justo ante sus ojos, lector.

 **AUTOMATON** 

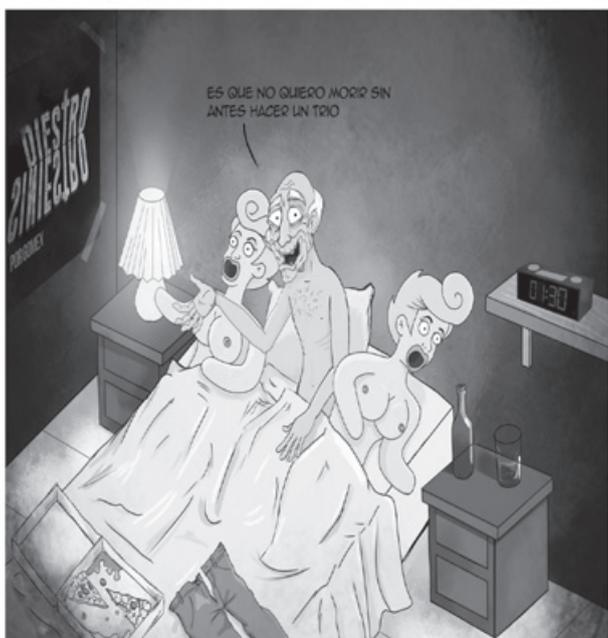


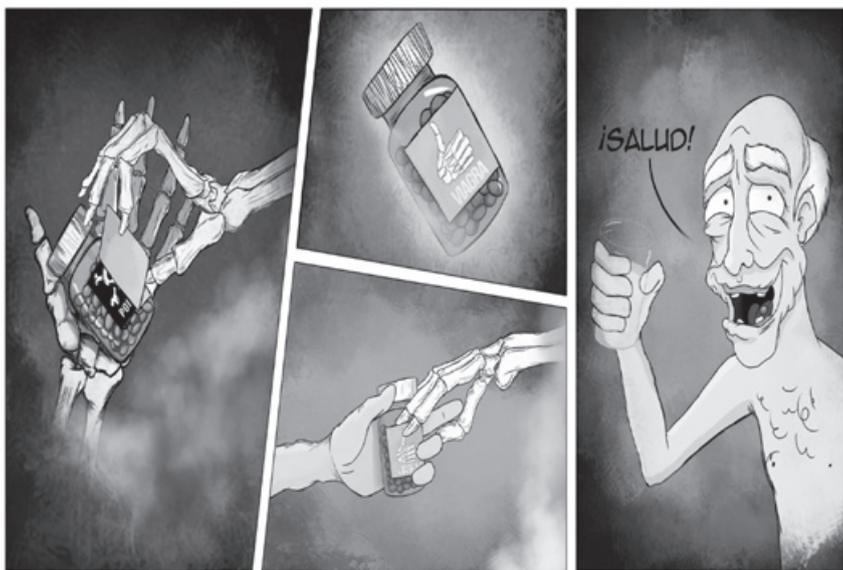




AWP







LU ME ENSEÑÓ ALGO: CUANDO ESTÁ AFECTADA  
EMOCIONALMENTE, ANSIOSA, TRISTE, ENOJADA



O CUANDO NO SABE QUÉ HACER, PIENSA EN



UN RÍO DE NOCHE, FLUYENDO. SÓLO ES LA CALMA.



CONCENTRARSE EN UN RÍO.  
UN RÍO QUE FLUYE SIN PARAR.

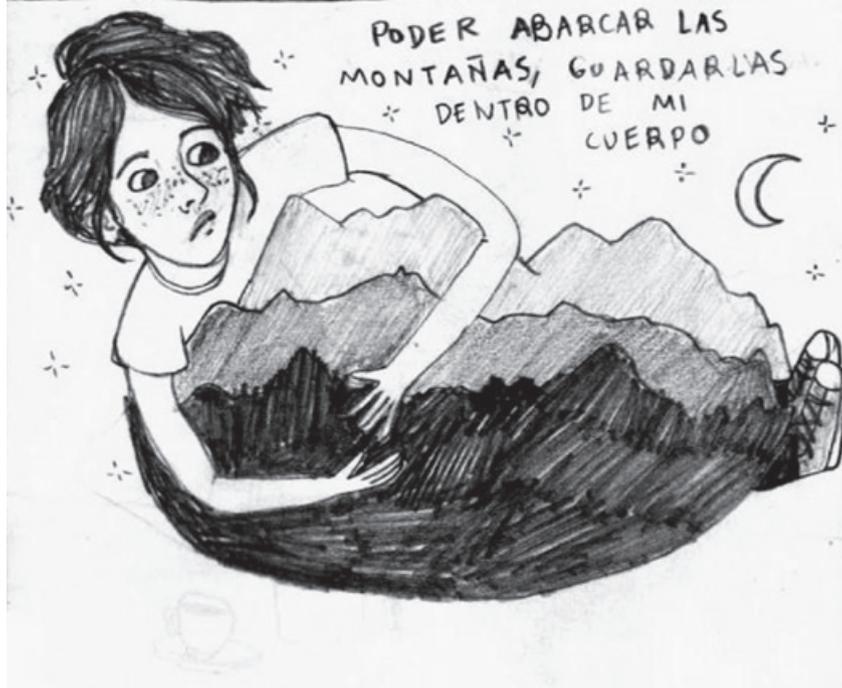


TANTAS VECES  
QUISIERA PODER  
GUARDAR TODO CUANTO  
OBSERVO.

ENCONTRAR UNA FORMA,  
MÁS ALLÁ DEL RECUERDO,



DE FIJAR LA BELLEZA  
DEL MUNDO DENTRO DE  
MÍ



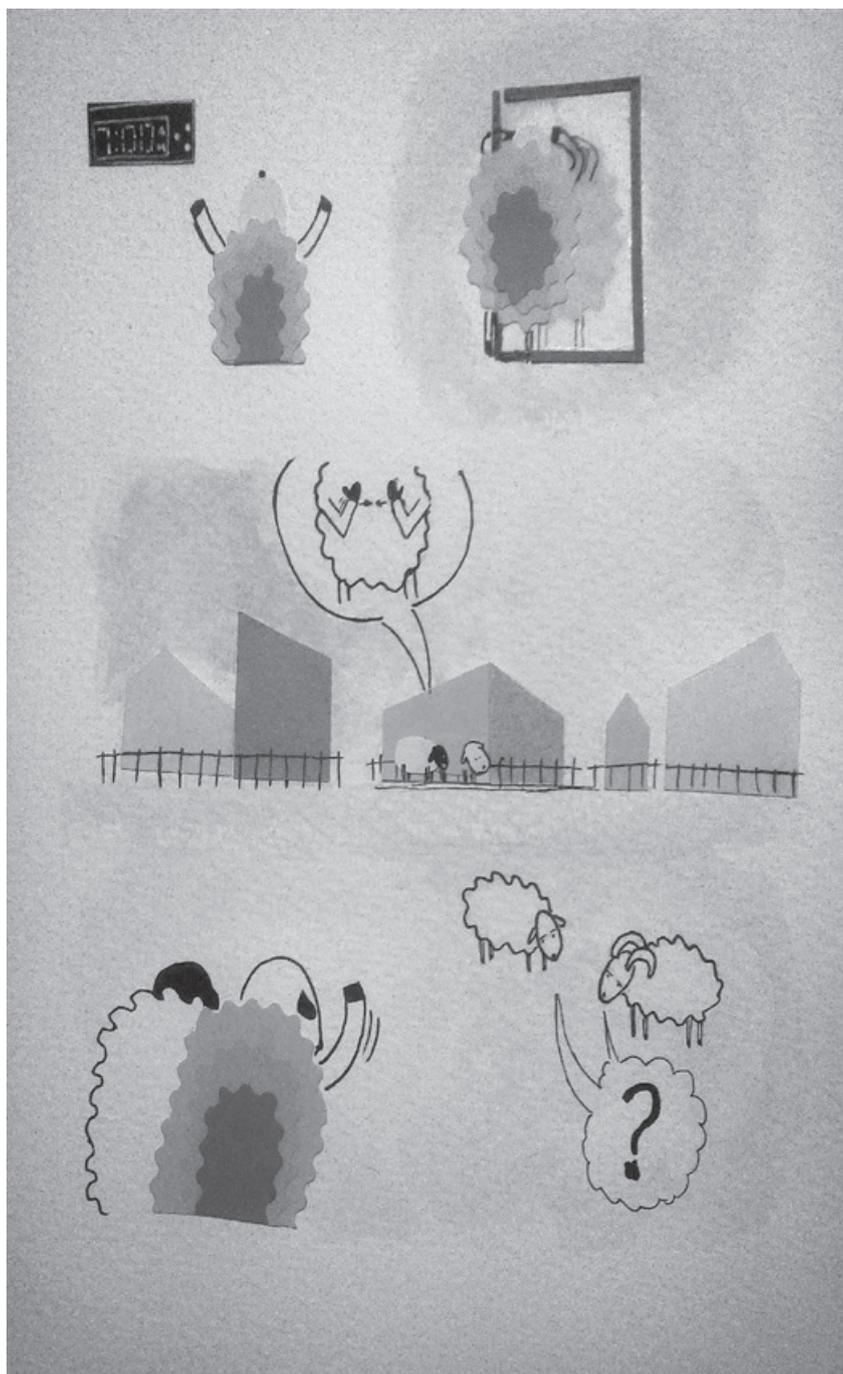
PODER ABARCAR LAS  
MONTAÑAS, GUARDARLAS  
\* DENTRO DE MI  
\* CUERPO

SER OBSERVADORA

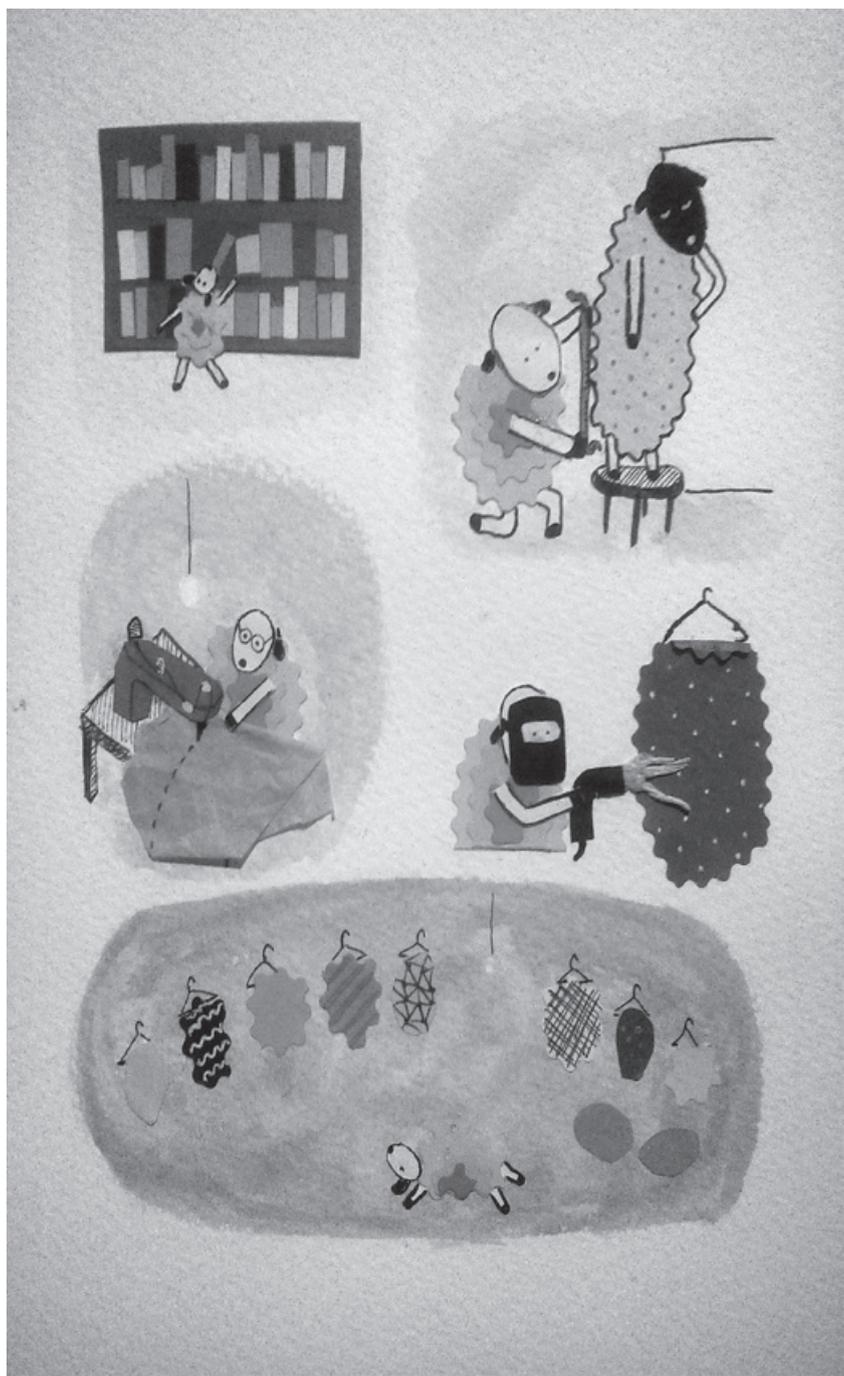


SER LO OBSERVADO



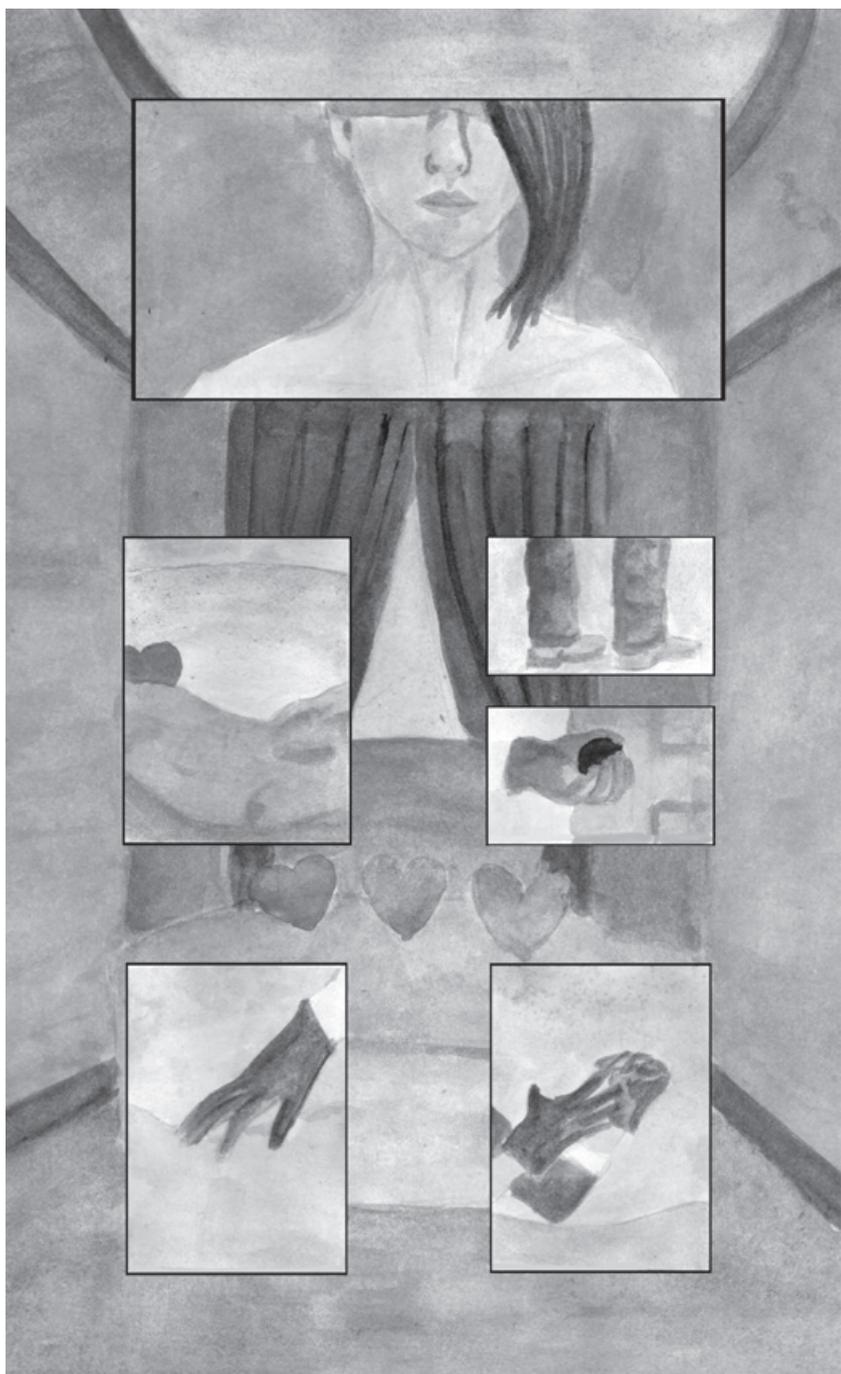


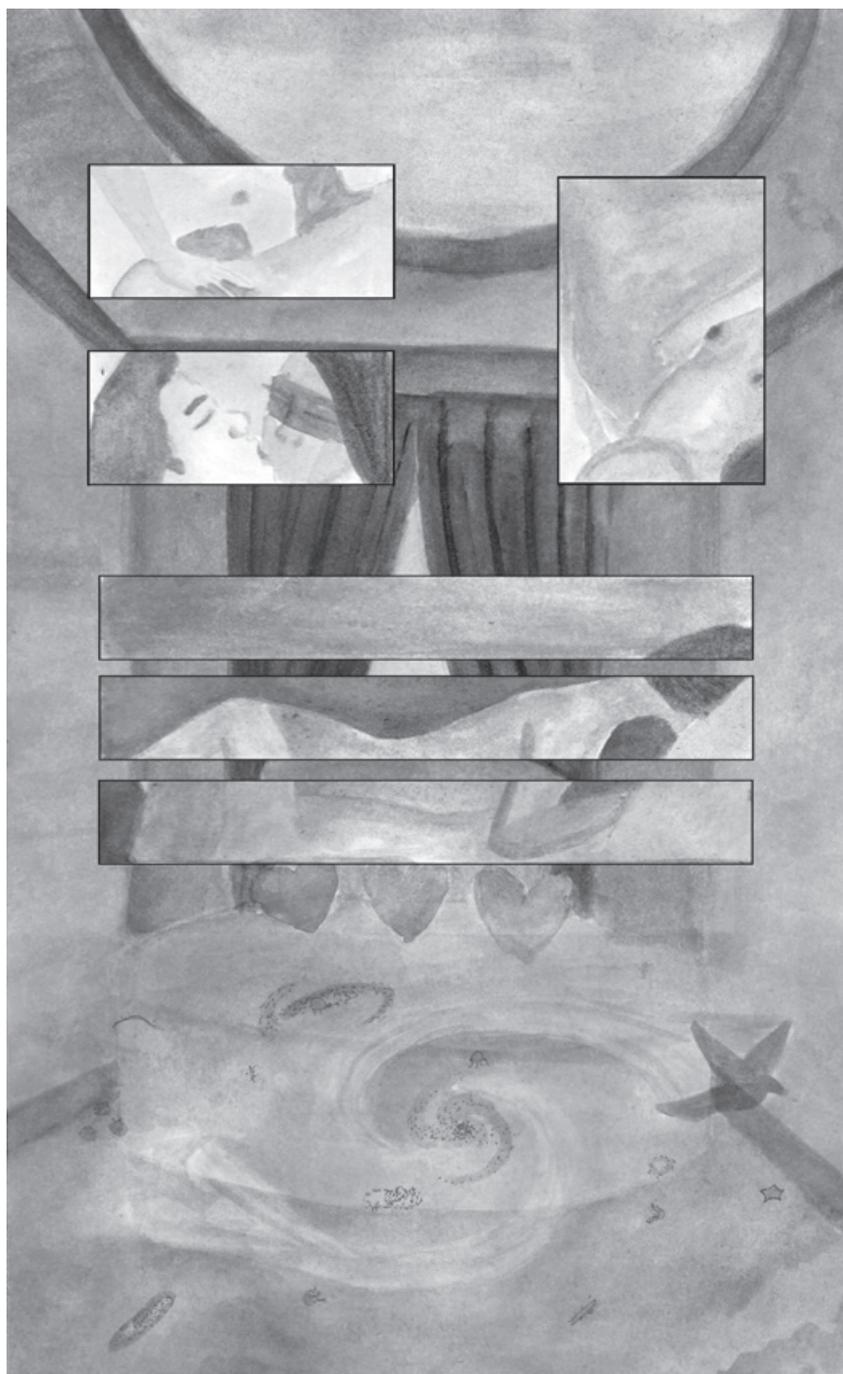




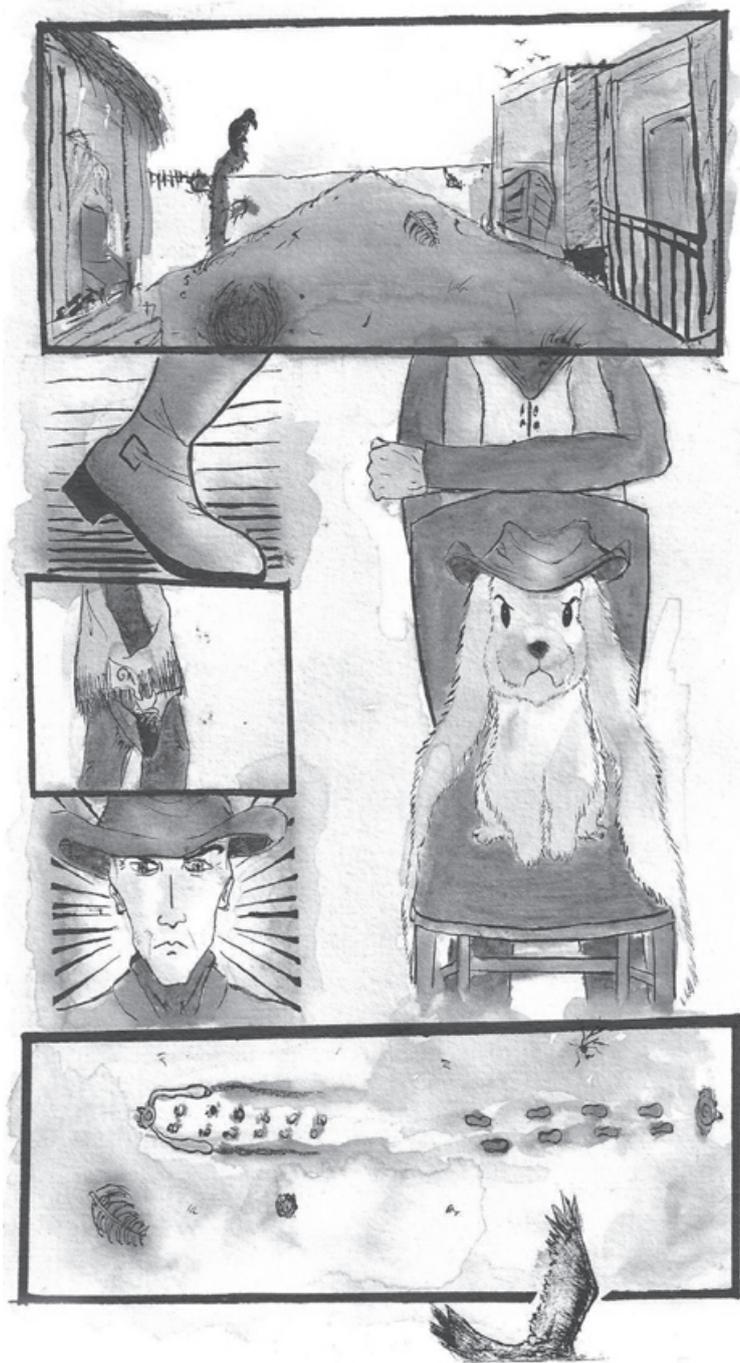
# HABITACIÓN 505









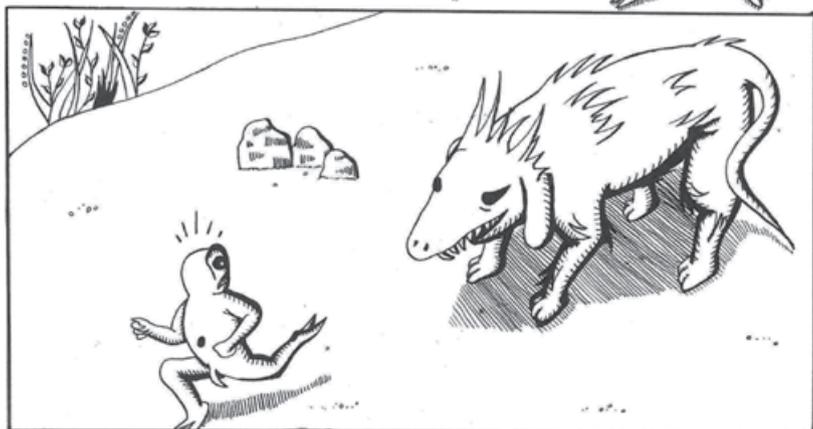
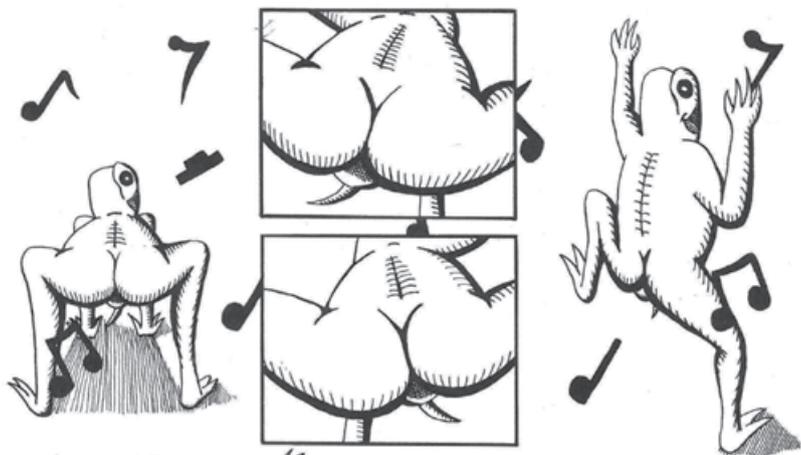


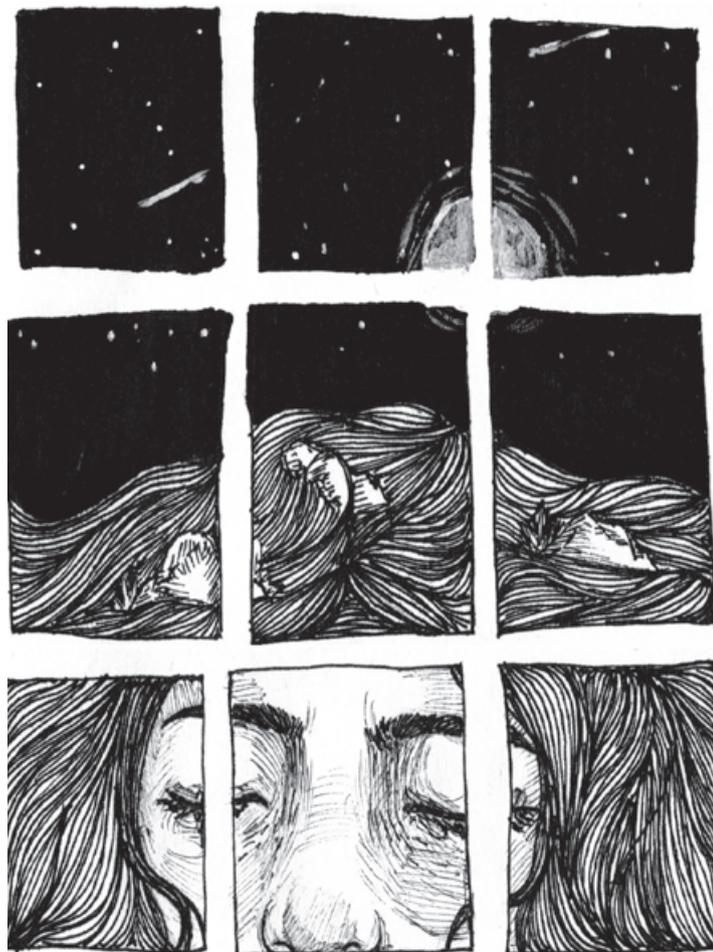




**L V X V R I A**







Laura Henao

# Participantes

**Antony Zapata.** Mis dibujos más importantes son aquellos que, ya esbozados, de mi mente se han esfumado.

**Daniel Gómez Giraldo.** (Ilustrador). Mis sueños son proyecciones de las cosas que debo dibujar. No son procrastinación, son ideas en reposo.

**Laura Henao.** Me gusta mirar y dibujar.

**Laurha Marcela Álvarez.** Cuando sea grande quiero hacer literatura infantil. Amo los colores.

**Ludwing Escandón.** Cuando una idea surrealista o absurda me aborda, la dibujo; a ratos la animo.

**Luisa Fernanda Ángel Sepúlveda.** Dibuja conejos en la oscuridad. A la hora de hacer cómics, en lugar de tinta usa café.

**Juan Camilo Restrepo Sánchez.** Ye' pá mah' sá. «Vivir el arte como camino de conciencia y transformación».

**Facultad de Educación**  
**Anexo F. Consentimientos informados.**

Julián Monsalve

**Consentimiento informado**

Estimado participante,

La estudiante Estefanía Henao Barrera de la Licenciatura en Educación Básica en Humanidades, Lengua Castellana, se encuentra realizando para su trabajo de grado un proyecto de investigación en el marco del taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, por lo cual durante las sesiones del mismo se han recopilado datos y fotografías que dan cuenta del trabajo realizado en el taller, esto es: fotografías de borradores, ejercicios y trabajos finalizados como los incluidos en la exposición y el cuadernillo "El arte de hacer y de leer cómics" realizada en octubre de 2017 en la Biblioteca Carlos Gaviria Díaz.

El presente documento tiene como fin la autorización para incluir en el trabajo de grado "A viñetas: ensayos sobre la lectura, estudio y creación de cómics" dichos registros, únicamente con fines académicos.

Si usted acepta, favor diligencie los siguientes datos:

Yo Julián Andrés Monsalve Vásquez, identificado/a con la cédula de ciudadanía No. 98 698 103 de Bello, participante del taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, y en uso de mis plenas facultades legales informo que autorizo, por medio del presente documento, el uso de los registros realizados en el taller *Indulfania Cómics* y en el marco de la exposición "El arte de hacer y de leer cómics". Así mismo dejo constancia de que he sido informado de los propósitos del estudio y los fines con los que será utilizada la información recolectada durante las sesiones. Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio en mi consentimiento.

Julián Andrés Monsalve Vásquez  
Nombre y apellidos



Firma

98 698 103  
No. de Cédula

15 de noviembre de 2018  
Fecha

**Consentimiento informado**

Estimado participante,

La estudiante Estefanía Henao Barrera de la Licenciatura en Educación Básica en Humanidades, Lengua Castellana, se encuentra realizando para su trabajo de grado un proyecto de investigación en el marco del taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, por lo cual durante las sesiones del mismo se han recopilado datos y fotografías que dan cuenta del trabajo realizado en el taller, esto es: fotografías de borradores, ejercicios y trabajos finalizados como los incluidos en la exposición y el cuadernillo "El arte de hacer y de leer cómics" realizada en octubre de 2017 en la Biblioteca Carlos Gaviria Díaz.

El presente documento tiene como fin la autorización para incluir en el trabajo de grado "A viñetas: ensayos sobre la lectura, estudio y creación de cómics" dichos registros, únicamente con fines académicos.

Si usted acepta, favor diligencie los siguientes datos:

Yo Audrey Lataste, identificado/a con la cédula de ciudadanía No. 462689 de Medellín, invitada al taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, y en uso de mis plenas facultades legales informo que autorizo, por medio del presente documento, el uso de los registros realizados en el taller *Indulfania Cómics*. Así mismo dejo constancia de que he sido informado de los propósitos del estudio y los fines con los que será utilizada la información recolectada durante las sesiones. Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio en mi consentimiento.

Audrey Lataste

\_\_\_\_\_  
Nombre y apellidos

462689

\_\_\_\_\_  
No. de Cédula



\_\_\_\_\_  
Firma

05/11/2018

\_\_\_\_\_  
Fecha

**Consentimiento informado**

Estimado participante,

La estudiante Estefanía Henao Barrera de la Licenciatura en Educación Básica en Humanidades, Lengua Castellana, se encuentra realizando para su trabajo de grado un proyecto de investigación en el marco del taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, por lo cual durante las sesiones del mismo se han recopilado datos y fotografías que dan cuenta del trabajo realizado en el taller, esto es: fotografías de borradores, ejercicios y trabajos finalizados como los incluidos en la exposición y el cuadernillo "El arte de hacer y de leer cómics" realizada en octubre de 2017 en la Biblioteca Carlos Gaviria Díaz.

El presente documento tiene como fin la autorización para incluir en el trabajo de grado "A viñetas: ensayos sobre la lectura, estudio y creación de cómics" dichos registros, únicamente con fines académicos.

Si usted acepta, favor diligencie los siguientes datos:

Yo Juan Camilo Restrepo Sánchez, identificado/a con la cédula de ciudadanía No. 3563816 de Sabaneta, participante del taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, y en uso de mis plenas facultades legales informo que autorizo, por medio del presente documento, el uso de los registros realizados en el taller *Indulfania Cómics* y en el marco de la exposición "El arte de hacer y de leer cómics". Así mismo dejo constancia de que he sido informado de los propósitos del estudio y los fines con los que será utilizada la información recolectada durante las sesiones. Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio en mi consentimiento.

Juan Camilo Restrepo Sánchez  
Nombre y apellidos

  
Firma

3563816  
No. de Cédula

04/12/2018  
Fecha



María Angélica Duque

Consentimiento informado

Estimado participante,

La estudiante Estefanía Henao Barrera de la Licenciatura en Educación Básica en Humanidades, Lengua Castellana, se encuentra realizando para su trabajo de grado un proyecto de investigación en el marco del taller de lectura, estudio y creación de cómics, Indulfania Cómics, por lo cual durante las sesiones del mismo se han recopilado datos y fotografías que dan cuenta del trabajo realizado en el taller, esto es: fotografías de borradores, ejercicios y trabajos finalizados como los incluidos en la exposición y el cuadernillo "El arte de hacer y de leer cómics" realizada en octubre de 2017 en la Biblioteca Carlos Gaviria Díaz.

El presente documento tiene como fin la autorización para incluir en el trabajo de grado "A viñetas: ensayos sobre la lectura, estudio y creación de cómics" dichos registros, únicamente con fines académicos.

Si usted acepta, favor diligencie los siguientes datos:

Yo María Angélica Duque, identificado/a con la cédula de ciudadanía No. 30405458 de Manizales, invitada al taller de lectura, estudio y creación de cómics, Indulfania Cómics, y en uso de mis plenas facultades legales informo que autorizo, por medio del presente documento, el uso de los registros realizados en el taller Indulfania Cómics y en el marco de la exposición "El arte de hacer y de leer cómics". Así mismo dejó constancia de que he sido informado de los propósitos del estudio y los fines con los que será utilizada la información recolectada durante las sesiones. Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio en mi consentimiento.

María Angélica Duque N.  
Nombre y apellidos

adugélica Duque  
Firma

30405458  
No. de Cédula

8 de noviembre de 2018  
Fecha

**Consentimiento informado**

Estimado participante,

La estudiante Estefanía Henao Barrera de la Licenciatura en Educación Básica en Humanidades, Lengua Castellana, se encuentra realizando para su trabajo de grado un proyecto de investigación en el marco del taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, por lo cual durante las sesiones del mismo se han recopilado datos y fotografías que dan cuenta del trabajo realizado en el taller, esto es: fotografías de borradores, ejercicios y trabajos finalizados como los incluidos en la exposición y el cuadernillo "El arte de hacer y de leer cómics" realizada en octubre de 2017 en la Biblioteca Carlos Gaviria Díaz.

El presente documento tiene como fin la autorización para incluir en el trabajo de grado "A viñetas: ensayos sobre la lectura, estudio y creación de cómics" dichos registros, únicamente con fines académicos.

Si usted acepta, favor diligencie los siguientes datos:

Yo **Laura María Guarisco Cervantes**, identificado/a con la cédula de ciudadanía No. **1.127.613.366** de **Caracas**, invitada al taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, y en uso de mis plenas facultades legales informo que autorizo, por medio del presente documento, el uso de los registros realizados en el taller *Indulfania Cómics*. Así mismo dejo constancia de que he sido informado de los propósitos del estudio y los fines con los que será utilizada la información recolectada durante las sesiones. Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio en mi consentimiento.

**Laura María Guarisco Cervantes**  
Nombre y apellidos



Firma

**1.127.613.366**  
No. de Cédula

**06 Nov 2018**  
Fecha

**Consentimiento informado**

Estimado participante,

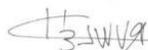
La estudiante Estefanía Henao Barrera de la Licenciatura en Educación Básica en Humanidades, Lengua Castellana, se encuentra realizando para su trabajo de grado un proyecto de investigación en el marco del taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, por lo cual durante las sesiones del mismo se han recopilado datos y fotografías que dan cuenta del trabajo realizado en el taller, esto es: fotografías de borradores, ejercicios y trabajos finalizados como los incluidos en la exposición y el cuadernillo "El arte de hacer y de leer cómics" realizada en octubre de 2017 en la Biblioteca Carlos Gaviria Díaz.

El presente documento tiene como fin la autorización para incluir en el trabajo de grado "A viñetas: ensayos sobre la lectura, estudio y creación de cómics" dichos registros, únicamente con fines académicos.

Si usted acepta, favor diligencie los siguientes datos:

Yo PEDRO AGUDELO RENDÓN identificado/a con la cédula de ciudadanía No. 70812978 de JARDÍN, ANTIOQUIA, invitado al taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, y en uso de mis plenas facultades legales informo que autorizo, por medio del presente documento, el uso de los registros realizados en el taller *Indulfania Cómics* y en el marco de la exposición "El arte de hacer y de leer cómics". Así mismo dejo constancia de que he sido informado de los propósitos del estudio y los fines con los que será utilizada la información recolectada durante las sesiones. Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio en mi consentimiento.

\_\_\_\_\_  
PEDRO AGUDELO RENDÓN  
Nombre y apellidos



\_\_\_\_\_  
Firma

\_\_\_\_\_  
70812978  
No. de Cédula

\_\_\_\_\_  
2018.11.06  
Fecha



**Consentimiento informado**

Estimado participante,

La estudiante Estefania Henao Barrera de la Licenciatura en Educación Básica en Humanidades, Lengua Castellana, se encuentra realizando para su trabajo de grado un proyecto de investigación en el marco del taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, por lo cual durante las sesiones del mismo se han recopilado datos y fotografías que dan cuenta del trabajo realizado en el taller, esto es: fotografías de borradores, ejercicios y trabajos finalizados como los incluidos en la exposición y el cuadernillo "El arte de hacer y de leer cómics" realizada en octubre de 2017 en la Biblioteca Carlos Gaviria Díaz.

El presente documento tiene como fin la autorización para incluir en el trabajo de grado "A viñetas: ensayos sobre la lectura, estudio y creación de cómics" dichos registros, únicamente con fines académicos.

Si usted acepta, favor diligencie los siguientes datos:

Yo Andrés Ramírez Restrepo, identificado/a con la cédula de ciudadanía No. 1095801812 de Floridablanca, invitado al taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, y en uso de mis plenas facultades legales informo que autorizo, por medio del presente documento, el uso de los registros realizados en el taller *Indulfania Cómics* y en el marco de la exposición "El arte de hacer y de leer cómics". Así mismo dejo constancia de que he sido informado de los propósitos del estudio y los fines con los que será utilizada la información recolectada durante las sesiones. Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio en mi consentimiento.

Andrés Ramírez Restrepo  
Nombre y apellidos

Firma

1095801812  
No. de Cédula

2018/11/05  
Fecha



**Consentimiento informado**

Estimado participante,

La estudiante Estefanía Henao Barrera de la Licenciatura en Educación Básica en Humanidades, Lengua Castellana, se encuentra realizando para su trabajo de grado un proyecto de investigación en el marco del taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, por lo cual durante las sesiones del mismo se han recopilado datos y fotografías que dan cuenta del trabajo realizado en el taller, esto es: fotografías de borradores, ejercicios y trabajos finalizados como los incluidos en la exposición y el cuadernillo "El arte de hacer y de leer cómics" realizada en octubre de 2017 en la Biblioteca Carlos Gaviria Díaz.

El presente documento tiene como fin la autorización para incluir en el trabajo de grado "A viñetas: ensayos sobre la lectura, estudio y creación de cómics" dichos registros, únicamente con fines académicos.

Si usted acepta, favor diligencie los siguientes datos:

Yo Tatiana Liliana Botero Barthel identificada con la cédula de ciudadanía No. 1037629077 de Envigado, invitada/ al taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, y en uso de mis plenas facultades legales informo que autorizo, por medio del presente documento, el uso de los registros realizados en el taller *Indulfania Cómics* y en el marco de la exposición "El arte de hacer y de leer cómics". Así mismo dejo constancia de que he sido informado de los propósitos del estudio y los fines con los que será utilizada la información recolectada durante las sesiones. Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio en mi consentimiento.

Tatiana Botero Barthel  
Nombre y apellidos

Tatiana Botero B.  
Firma

1037629077  
No. de Cédula

9-11-18  
Fecha



**Consentimiento informado**

Estimado participante,

La estudiante Estefanía Henao Barrera de la Licenciatura en Educación Básica en Humanidades, Lengua Castellana, se encuentra realizando para su trabajo de grado un proyecto de investigación en el marco del taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, por lo cual durante las sesiones del mismo se han recopilado datos y fotografías que dan cuenta del trabajo realizado en el taller, esto es: fotografías de borradores, ejercicios y trabajos finalizados como los incluidos en la exposición y el cuadernillo "El arte de hacer y de leer cómics" realizada en octubre de 2017 en la Biblioteca Carlos Gaviria Díaz.

El presente documento tiene como fin la autorización para incluir en el trabajo de grado "A viñetas: ensayos sobre la lectura, estudio y creación de cómics" dichos registros, únicamente con fines académicos.

Si usted acepta, favor diligencie los siguientes datos:

Yo Antony Zapata Flórez, identificado/a con la cédula de ciudadanía No. 1001 763 466 de Itapúa, participante del taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, y en uso de mis plenas facultades legales informo que autorizo, por medio del presente documento, el uso de los registros realizados en el taller *Indulfania Cómics* y en el marco de la exposición "El arte de hacer y de leer cómics". Así mismo dejo constancia de que he sido informado de los propósitos del estudio y los fines con los que será utilizada la información recolectada durante las sesiones. Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio en mi consentimiento.

Antony Zapata Flórez  
Nombre y apellidos

Antony Zapata  
Firma

1001 763 466  
No. de Cédula

07 Noviembre 2018  
Fecha

**Consentimiento informado**

Estimado participante,

La estudiante Estefanía Henao Barrera de la Licenciatura en Educación Básica en Humanidades, Lengua Castellana, se encuentra realizando para su trabajo de grado un proyecto de investigación en el marco del taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, por lo cual durante las sesiones del mismo se han recopilado datos y fotografías que dan cuenta del trabajo realizado en el taller, esto es: fotografías de borradores, ejercicios y trabajos finalizados como los incluidos en la exposición y el cuadernillo "El arte de hacer y de leer cómics" realizada en octubre de 2017 en la Biblioteca Carlos Gaviria Díaz.

El presente documento tiene como fin la autorización para incluir en el trabajo de grado "A viñetas: ensayos sobre la lectura, estudio y creación de cómics" dichos registros, únicamente con fines académicos.

Si usted acepta, favor diligencie los siguientes datos:

Yo DANIEL GOMEZ GIRALDO, identificado/a con la cédula de ciudadanía No. 4526161 de BUENAVISTA Q. participante del taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, y en uso de mis plenas facultades legales informo que autorizo, por medio del presente documento, el uso de los registros realizados en el taller *Indulfania Cómics* y en el marco de la exposición "El arte de hacer y de leer cómics". Así mismo dejo constancia de que he sido informado de los propósitos del estudio y los fines con los que será utilizada la información recolectada durante las sesiones. Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio en mi consentimiento.

DANIEL GOMEZ GIRALDO

Nombre y apellidos

4526161

No. de Cédula



Firma

5 NOVIEMBRE 2018

Fecha

**Consentimiento informado**

Estimado participante,

La estudiante Estefanía Henao Barrera de la Licenciatura en Educación Básica en Humanidades, Lengua Castellana, se encuentra realizando para su trabajo de grado un proyecto de investigación en el marco del taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, por lo cual durante las sesiones del mismo se han recopilado datos y fotografías que dan cuenta del trabajo realizado en el taller, esto es: fotografías de borradores, ejercicios y trabajos finalizados como los incluidos en la exposición y el cuadernillo "El arte de hacer y de leer cómics" realizada en octubre de 2017 en la Biblioteca Carlos Gaviria Díaz.

El presente documento tiene como fin la autorización para incluir en el trabajo de grado "A viñetas: ensayos sobre la lectura, estudio y creación de cómics" dichos registros, únicamente con fines académicos.

Si usted acepta, favor diligencie los siguientes datos:

Yo Laura Henao Ortiz, identificada con la cédula de ciudadanía No. 1088022684 de Dosquebradas, participante del taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, y en uso de mis plenas facultades legales informo que autorizo, por medio del presente documento, el uso de los registros realizados en el taller *Indulfania Cómics* y en el marco de la exposición "El arte de hacer y de leer cómics". Así mismo dejo constancia de que he sido informado de los propósitos del estudio y los fines con los que será utilizada la información recolectada durante las sesiones. Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio en mi consentimiento.

Laura Henao Ortiz



Nombre y apellidos

Firma

1088022684

23 de enero de 2019

No. de Cédula

Fecha

**Consentimiento informado**

Estimado participante,

La estudiante Estefanía Henao Barrera de la Licenciatura en Educación Básica en Humanidades, Lengua Castellana, se encuentra realizando para su trabajo de grado un proyecto de investigación en el marco del taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, por lo cual durante las sesiones del mismo se han recopilado datos y fotografías que dan cuenta del trabajo realizado en el taller, esto es: fotografías de borradores, ejercicios y trabajos finalizados como los incluidos en la exposición y el cuadernillo "El arte de hacer y de leer cómics" realizada en octubre de 2017 en la Biblioteca Carlos Gaviria Díaz.

El presente documento tiene como fin la autorización para incluir en el trabajo de grado "A viñetas: ensayos sobre la lectura, estudio y creación de cómics" dichos registros, únicamente con fines académicos.

Si usted acepta, favor diligencie los siguientes datos:

Yo Laura Marcela Álvarez Arias, identificada con la cédula de ciudadanía No. 1214716183 de Medellín participante del taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, y en uso de mis plenas facultades legales informo que autorizo, por medio del presente documento, el uso de los registros realizados en el taller *Indulfania Cómics* y en el marco de la exposición "El arte de hacer y de leer cómics". Así mismo dejo constancia de que he sido informado de los propósitos del estudio y los fines con los que será utilizada la información recolectada durante las sesiones. Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio en mi consentimiento.

Laura Marcela Álvarez Arias

Nombre y apellidos

1214716183

No. de Cédula



Firma

15 de agosto de 2018

Fecha

**Consentimiento informado**

Estimado participante,

La estudiante Estefanía Henao Barrera de la Licenciatura en Educación Básica en Humanidades, Lengua Castellana, se encuentra realizando para su trabajo de grado un proyecto de investigación en el marco del taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, por lo cual durante las sesiones del mismo se han recopilado datos y fotografías que dan cuenta del trabajo realizado en el taller, esto es: fotografías de borradores, ejercicios y trabajos finalizados como los incluidos en la exposición y el cuadernillo "El arte de hacer y de leer cómics" realizada en octubre de 2017 en la Biblioteca Carlos Gaviria Díaz.

El presente documento tiene como fin la autorización para incluir en el trabajo de grado "A viñetas: ensayos sobre la lectura, estudio y creación de cómics" dichos registros, únicamente con fines académicos.

Si usted acepta, favor diligencie los siguientes datos:

Yo Ludwing Enrique Escandón Álvarez, identificado/a con la cédula de ciudadanía No. 1036633182 de Itagüí, participante del taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, y en uso de mis plenas facultades legales informo que autorizo, por medio del presente documento, el uso de los registros realizados en el taller *Indulfania Cómics* y en el marco de la exposición "El arte de hacer y de leer cómics". Así mismo dejo constancia de que he sido informado de los propósitos del estudio y los fines con los que será utilizada la información recolectada durante las sesiones. Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio en mi consentimiento.

Ludwing Enrique Escandón Álvarez  
**Nombre y apellidos**

1036633182  
**No. de Cédula**



**Firma**

7 de noviembre de 2018

**Fecha**

**Consentimiento informado**

Estimado participante,

La estudiante Estefanía Henao Barrera de la Licenciatura en Educación Básica en Humanidades, Lengua Castellana, se encuentra realizando para su trabajo de grado un proyecto de investigación en el marco del taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, por lo cual durante las sesiones del mismo se han recopilado datos y fotografías que dan cuenta del trabajo realizado en el taller, esto es: fotografías de borradores, ejercicios y trabajos finalizados como los incluidos en la exposición y el cuadernillo "El arte de hacer y de leer cómics" realizada en octubre de 2017 en la Biblioteca Carlos Gaviria Díaz.

El presente documento tiene como fin la autorización para incluir en el trabajo de grado "A viñetas: ensayos sobre la lectura, estudio y creación de cómics" dichos registros, únicamente con fines académicos.

Si usted acepta, favor diligencie los siguientes datos:

Yo Luisa Fernanda Ángel Sepúlveda, identificado/a con la cédula de ciudadanía No. 1026157929 de Caldas, Ant, participante del taller de lectura, estudio y creación de cómics, *Indulfania Cómics*, y en uso de mis plenas facultades legales informo que autorizo, por medio del presente documento, el uso de los registros realizados en el taller *Indulfania Cómics* y en el marco de la exposición "El arte de hacer y de leer cómics". Así mismo dejo constancia de que he sido informado de los propósitos del estudio y los fines con los que será utilizada la información recolectada durante las sesiones. Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio en mi consentimiento.

Luisa Fernanda Ángel Sepúlveda

Nombre y apellidos

1026157929

No. de Cédula



Firma

07/11/2018

Fecha