

RETROSPECTIVA DE LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA COLOMBIANA

CAROLINA VASQUEZ RIVERA

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO
DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2006**

RETROSPECTIVA DE LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA COLOMBIANA

CAROLINA VASQUEZ RIVERA

**Trabajo de grado para obtener el título de
Diseñadora de la Comunicación Gráfica**

**Directora
LAURA ROSA CORTÉS O.
Licenciada en Educación y
Comunicadora Social**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO
DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2006**

Nota de aceptación:

Trabajo de grado aprobado por el comité de grado en cumplimiento de los requisitos exigidos por la Universidad Autónoma de Occidente para optar al título de Diseñador de la Comunicación Gráfica.

BEATRIZ ROA

Jurado

MARIO GERMAN CAICEDO

Jurado

Santiago de Cali, 18 de Febrero de 2006

Al supremo creador por su Santo Amor y el aliento que anima mi diario trasejear.

A mi madre que en su estado celestial sigue siendo musa de mis sueños y aspiraciones; musa que recibe hoy los frutos de su grandeza maternal.

A mi padre por el esfuerzo dedicado a la materialización de este mí ideal, su ideal.

A mi hermana que siempre me impulso a dar más de mi misma sin importar cual tan difícil pudiera ser las dificultades.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	11
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	13
1.1 PLANTEAMIENTO	13
1.2 FORMULACIÓN	13
1.2.1 Pregunta de Investigación	13
1.2.2 Subpreguntas	14
1.3 OBJETIVOS	14
1.3.1 Objetivo General	14
1.3.2 Objetivos Específicos	14
2. JUSTIFICACIÓN	15
3. MARCO REFERENCIAL	16
3.1 ANTECEDENTES GENERALES	16
3.2 ANTECEDENTES PARTICULARES	22
4. MARCO CONTEXTUAL	29
5. MARCO TEÓRICO	31
5.1 EL CONCEPTO DE NARRATIVA GRAFICA (N.G)	31
5.2 PARTICULARIDADES DE LA HISTORIETA O CÓMIC Y LA CARICATURA	42
5.2.1 La creación de un Cómic	44
5.2.2 Los elementos del Cómic	46
5.2.3 El Lenguaje -Importancia-	63
5.2.4 Recomendaciones Generales para la Creación de Cómic	66
5.3 LA CARICATURA	68
5.3.1 Ilustradores Colombianos que hacen parte de la selección	70
5.3.2 Caricaturas colombianos más destacados	83
6. PUBLICIDAD Y DISEÑO GRÁFICO	97

7. MARCO CONCEPTUAL	100
8. CONCLUSIONES	109
9. RECOMENDACIONES	112
BIBLIOGRAFÍA	113
ANEXOS	115

TABLA DE GRÁFICAS

	pág.
Gráfica 1. Libro de loa Muertos	31
Gráfica 2. Aleluyas	34
Gráfica 3. Las lascaux	35
Gráfica 4. El Vía Crucis o Camino de la Cruz	36
Gráfica 5. El Vía Crucis o Camino de la Cruz	36
Gráfica 6. El Vía Crucis o Camino de la Cruz	36
Gráfica. El Tapiz de Bayeux	37
Gráfica 8. Los Vitrales	38
Gráfica 9. Los Vitrales	38
Gráfica 10. Los vitrales	39
Gráfica 11. Drabanal “Heriberto”	46
Gráfica 12. De “Las tiras cómicas” del diario “El Espectador”.	47
Gráfica 13. Drabanal “Heriberto y las mujeres”	48
Gráfica 14. Drabanal “Heriberto y las mujeres”	49
Gráfica 15. Gato	50
Gráfica 16. Lolita y sus travesuras	50
Gráfica 17. Del diario “El Espacio”	51
Gráfica 18. Lolita y sus travesuras	52
Gráfica 19. Del diario “El País”, Cali	53

Gráfica 20. Del diario “El Espectador”, Bogotá	53
Gráfica 21. Jaloso, “Cuida-palos”	53
Gráfica 22. Del diario “El Espectador”, Bogotá	54
Gráfica 23. Del diario “El Espacio”, Bogotá	54
Gráfica 24. Jaloso, “Cuida-palos”	55
Gráfica 25. Del diario “El País”, Cali	56
Gráfica 26. Luisé “Familia unida”	56
Gráfica 27. Publicado “Salón de la Historieta” Bogotá	57
Gráfica 28. Drabanal, “El cielo.com”	58
Gráfica 29. Drabanal, “Heriberto y las mujeres”, detalle	59
Gráfica 30. “Gato”, Drabanal, Los Monos, “El Espectador”	60
Gráfica 31. JALOSO “Cuida-palos”	61
Gráfica 32. De Internet “anónimo”	62
Gráfica 33. JALOSO “Cuida-palos”	63

TABLA DE ANEXOS

	pág.
Anexo 1. Mini Monos de PEPÓN	116
Anexo 2. Los Cuida-Palos de JALOSO	117
Anexo 3. Los Monos de El Espectador	118
Anexo 4. Los Cuida-Palos de JALOSO	119
Anexo 5. Locombia de DICK	120
Anexo 6. Pepón	121
Anexo 7. Ricardo Rendón	122
Anexo 8. Velezefe	123
Anexo 9. Al Donado	124

RESUMEN

Desde los años más remotos la Narración Grafica ha surgido de los Papiros, Aleluyas, Las Lascaux, El Vía Crucis o el Camino de la Cruz, El Tapiz de Bayeux y Los Vitrales, he historias en imágenes de todo tipo; pero siempre utilizando secuencias de viñetas continuas.

A Colombia llega con algunos referentes particulares importantes como los de Felipe Ossa, quien opina que nacionalmente estamos pobres en la creación de comics, sin embargo, nos habla de Adolfo Samper creador de “Mojicón” (Samperismo Primitivo), considerada la primera historieta Colombiana pero no auténticamente nacional ya que fue tomada de una tira cómica Americana, luego avanzamos con Ernesto Franco creador de “Copetín” (Apariciones y Desapariciones), este era un gamincito de la ciudad de Bogotá su cometido era hacer comentarios de lo que sucedía en la política de aquella época, luego llega los grandes formatos como “W.C.” (Pensamiento en Grande) quien es producida por Bernardo Rincón y actualmente aparece la página Web del Museo Virtual de la Historieta Colombiana (Las Grandes Muestras), creada y diseñada por el Laboratorio de Imagen Digital de la carrera de Diseño Grafico de la Universidad Nacional de Colombia.

Hoy en día vemos muchas caricaturas publicadas en los periódicos y revistas más importantes del país y sus creadores son conocidos por ser interdisciplinarios, son críticos que no alaban, sino que critican o dan su punto de vista sobre las decisiones de los dirigentes políticos.

Las anteriores y otras razones motivaron a esta investigación que se ocupa de la evolución de la Narración Gráfica en Colombia a partir de los años 90 y hasta la actualidad, haciendo un recorrido por los orígenes y evolución del género en países donde se ha desarrollado con más éxito.

INTRODUCCIÓN

La Narración Gráfica en Colombia ha sido dinamizada, a lo largo de la historia, por creativos que con ojo agudo se han arriesgado a criticar de cualquier manera y con estilo propio no solo el devenir del país, sino también a los protagonistas de la dinámica sociocultural y económica, entre otros.

Para los nuevos diseñadores gráficos, interesados en servirse de referentes propios de la Narración Gráfica Colombiana, resulta un tanto difícil materializar dicha aspiración por cuanto que aún no existe una recopilación histórica de ellos y sus obras; recopilación ausente que obliga a indagar en hemerotecas y bibliotecas que tan solo ofrecen fragmentos de historias de vida y de gráficas aisladas que apenas sí permiten elaborar un bosquejo del material solicitado para este u otro estudio.

El olvido en que hasta hoy ha permanecido la historia de la Narración Gráfica Colombiana ha agravado la carencia de un prototipo cultural propio, referido a este renglón de la Comunicación, dejándole espacio al snobismo y la copia de modelos foráneos. Este fenómeno llama la atención de quienes por vocación se inclinan por este arte -el de la ilustración gráfica en los géneros cómic y caricatura-, seguramente motivados por sentimientos de inconformismo y el deseo de traspasar las barreras de la rutina cotidiana para acercarse más a los códigos lingüísticos y al propósito de descifrar íconos y palabras claves que faciliten la ejecución de nuevas lecturas y mejores interpretaciones de la realidad con el fin de, por lo menos, llamar la atención como primer paso para la reflexión y su consecuente transformación.

La bibliografía generada por autores interesados en la estética, la comunicación y las artes visuales puede ser amplia y de gran ayuda informativa pero no centra su interés en el caso colombiano de la ilustración gráfica; en consecuencia, me he dado a la tarea de realizar una recopilación bibliográfica

que dé razón del desarrollo histórico de este arte -Narración Gráfica: cómic y caricatura y de los autores pioneros o mas reconocidos y hasta olvidados con sus obras que, seguramente, merecen atención y estudio. Para develar rasgos de personalidad, técnicas y metodologías utilizadas, conceptos y saberes que convenientemente interpretados se traducirán en lecciones de vida y de una academia gestada en el constante estudio y la dedicada practica.

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO

1.1.1 Antecedentes: aquí y ahora. El tema es la ausencia de una historia, más o menos completa de la Narración Gráfica Colombiana en el siglo XX especialmente en cómic y caricatura, pues durante mucho tiempo esta se ha desarrollado dentro de un círculo un poco cerrado, limitándolo a quienes tienen poco conocimiento sobre su existencia, haciendo que sea ignorado por la mayoría e impidiendo darle la importancia que se merece en el ámbito de las artes.

En Colombia aún no se conoce la totalidad de historietistas y caricaturistas con sus obras, debido a que no se ha posicionado un prototipo propio que se destaque entre los demás del continente y del mundo; por lo tanto, con este trabajo se busca recopilar y organizar una retrospectiva de, por lo menos, los creativos colombianos de historietas y caricaturas en el siglo pasado y comienzos del presente, exaltando la relación estrecha que se da entre estas formas de expresión y el fortalecimiento de la identidad nacional.

1.2 FORMULACIÓN

1.2.1 Pregunta de investigación

¿Cuál ha sido el desarrollo histórico de la Narrativa Gráfica Colombiana en el siglo XX, en los géneros historieta y caricatura?

1.2.2 SUBPREGUNTAS

¿Cómo se inicia la N.G. en el siglo XX?

¿Cómo fue su proceso histórico o evolución en el siglo XX?

¿Quiénes fueron sus pioneros?

¿Qué importancia tiene para los jóvenes diseñadores gráficos, conocer el desarrollo histórico de la N.G. Colombiana en el S. XX?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo General

- Realizar un estudio analítico/descriptivo y retrospectivo de la Narrativa Gráfica en los géneros historieta y caricatura en Colombia en el siglo XX.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Indagar sobre los diferentes autores de la Narrativa Gráfica Colombiana -historieta y caricatura-.
- Realizar algunas entrevistas para ampliar la investigación sobre la N.G. Colombiana.
- Recopilar muestras gráficas representativas de los Historietistas y Caricaturistas más publicados en Colombia en el siglo XX e inicio del XXI.
- Analizar el material recolectado (G y T) desde lo formal y lo ideológico.
- Diseñar un producto impreso que contenga un registro -muestra- organizado del material obtenido en la investigación realizada.

2. JUSTIFICACIÓN

La Narración Gráfica en Colombia, como género de representación, cuyo auge se da en la modernidad a través de la “cultura de masas” -promovida por los medios de comunicación masiva (Prensa, TV., etc.) -ha posibilitado la divulgación de narraciones, tanto foráneas (Superman y toda la Liga de la Justicia, etc.), como autóctonas (Mojicón, Copetín, y otros), que posibilitan el conocimiento crítico de las realidades nacionales en todos los campos: político, económico, social y cultural; o sea que las primeras, promueven la transculturación de modelos de vida y costumbres, atropellando la identidad de los pueblos, desconociendo entre nosotros mismos la capacidad de creación propia y la fantástica, mientras las segundas -las autóctonas- se dedican al rescate historiográfico de la producción narrativa gráfica de un pueblo, se constituyen en una fortaleza que aporta a la autonomía y a la identidad cultural, pues se trata de superar la dependencia cultural, en ámbitos que, aparentemente son “inofensivos”, pero que en el fondo logran estructurar los patrones de juicio estético y moral (lo que es bello y feo, lo que es bueno y malo) a través de “personajes” que representan estereotipos, comportamientos e idearios atractivos para seguir.

Además para el rescate promovido se recopilan las producciones de las nuevas generaciones que demuestran que hay material para rato y no solo dejar a los primeros esta tarea sino también a los posibles nuevos autores, para quienes al dibujar busquen llegar más allá de los límites de la palabra escrita, como lo permite la Narrativa Grafica con su poder de crítica para la reflexión.

La retrospectiva que se realiza pretende recopilar la representación general de los imaginarios colectivos de un pueblo (sus ideas, aspiraciones, personajes, mitos, leyendas, etc.) estableciendo la presencia cultural que lo identifica consigo mismo y ante la región y el mundo, elaborada por los más destacados representantes de este arte.

3. MARCO REFERENCIAL

3.1 ANTECEDENTES GENERALES

A continuación, concretando este interés, se presenta una síntesis de esos antecedentes que, sin duda, constituyen verdaderas lecciones de historia, técnicas, elementos, y otros factores propios de la creación de historietas y caricaturas en el contexto nacional.

En primera instancia se ha abordado como referente informativo la obra de Felipe Ossa “La Historieta y su Historia”, en la que asegura que “en nuestro país no se ha dado suficiente importancia a este género artístico y los pocos historietistas que existen no han recibido jamás el merecido apoyo ni por parte del gobierno ni de los particulares. Por eso nuestra producción de comics nacionales es escasa, poco conocida y sin ninguna figuración a nivel internacional”¹. Algunos ejemplos que muestran esta situación son “El Mojicón, de Adolfo Samper Bernal publicada en 1924 que no fue una historieta auténticamente nacional, sino la adaptación a nuestro medio y nuestro lenguaje de una tira cómica americana con personajes colombianos y lo que aparece más tarde en la revista “Fantoche” de 1928: mucho humor ilustrado, caricaturas, chistes gráficos, pero nada en forma de historietas.

En 1945, la revista “Cromos” publicó la Historia de Colombia contada en forma de historieta que, aunque en un estilo muy acartonado y un dibujo muy plano, reúne las condiciones mínimas del relato ilustrado; también publicó una propaganda del chocolate El Especial que se llamaba “Aventuras del hombre atómico”, la radiación nuclear, sino una buena taza de chocolate “La Especial”.

¹ OSSA, Felipe. La Historieta y su Historia. Bogotá: La Rosa, 1986. p139.

En síntesis, dice Ossa “se menosprecia la historieta que aparte de ser un medio de comunicación muy importante es un lenguaje hermoso, unión perfecta de la imagen y la palabra, y con el cual se puede comunicar tanto experiencias, como sentimientos más complejos”², mientras que sobre la caricatura dice Alfredo Iriarte: “El caricaturista (político, social, etc) ha de tener perfectamente claro el carácter irreversible de su conducta de fiscal y de censor de todas aquellas personas e instituciones que encarnan los factores de poder, o de lo contrario, deberá apresurarse a trocar lápices, plumillas y pinceles por cualquier otro instrumento de trabajo, sin excluir los aperos de labranza. Y si bien es sabio y entendido que el escenario es abominable en manos de cualquier hombre digno y decente, en las del caricaturista es, de revisar, ridículo, debido al hecho fatal de que su oficio es por naturaleza y esencia el de ridiculizar a los grandes caimacanes del gobierno, de las finanzas, de la jerarquía eclesiásticas y, en fin, de todos los altos cenáculos en que suele decidirse de manera más o menos arbitraria acerca de los rumbos que pueden o no tomar los hombres en la vida”³.

Las anteriores y otras razones motivan esta investigación que se ocupa de la evolución de la Narrativa Gráfica en Colombia –historieta y caricatura-, en el siglo XX y hasta la actualidad, haciendo un recorrido por los orígenes y evolución del género en países donde se ha desarrollado con más éxito, dada su influencia y amplia divulgación.

Así, pues, tenemos que las viñetas gráficas incursionaron en el cómic alemán a mediados de los años veinte del siglo pasado; los europeos consideran como pionero de este género a Rodolphe Topffer, quien creó una serie de obras en las que combinaba la narración secuencial, éste ilustraba los relatos que escribía para sus alumnos.

² Ibíd., p. 140

³ LOPEZ, José María. ¡Ahí están pintados!. Bogotá: Intermedio Editores, 1992. Prólogo.

Aunque hay historiadores que pretenden afirmar que los estadounidenses fueron el punto de partida del cómic con la serie “Yellow Kid”, publicada el 25 de octubre 1866 -una especie de chinito vestido de amarillo-, presentado en una página entera, representación de la prensa “amarilla” y conocido como la revolución de este arte, pues es el primer personaje comercial que habla utilizando globos y que, en ocasiones, llega a dar a conocer sus monólogos internos por medio de textos impresos en su propia camisa. Llegado el año 1930 cuando en el país aconteció el posicionamiento de Enrique Olaya Herrera en el gobierno que, a decir de Alfredo Iriarte (ya citado) “con el júbilo de los liberales por su severa estampa de monarca, surge con fuerza crítica e implacable Ricardo Rendón –el más grande caricaturista político de todos los tiempos y naciones-; genio que muy pronto tuvo un final trágico”.

De la evolución de este género se ofrece información más completa en el aparte 2.5 (Pág.) de este trabajo.

Y es el mismo Felipe Ossa quien afirma que: “La historieta, el cómic, el fumetti, como lo llaman los italianos, la *bande dessinée*, como se denomina en Francia, tuvo sus orígenes en Europa en el siglo XIX, con tres pioneros de la narrativa dibujada: el suizo Rodolphe Topffer, el alemán Wilhem Busch, y el francés Cristophe. Toffer expuso en 1837 las reglas elementales de la historieta: “Se compone, escribió, de una serie de dibujos autografiados al trazo, cada uno de estos dibujos acompañado de una o dos líneas de textos. Los dibujos sin estos textos sólo tendrían una oscura significación; los textos sin los dibujos no significan nada”⁴.

Sin embargo, estos primeros dibujantes utilizaban más el dibujo de un solo cuadro o viñeta, es decir, lo que hoy conocemos como *cartoon*. La primera historieta dibujada como los *comics* actuales se publicó en el “Journal” de

⁴ *Ibíd.*, p. 11-12

Nueva York en 1886; fue el famoso “Yellow Kid” (“El chico amarillo”), un pilluelo de los suburbios, medio chino, medio irlandés, creación de Richard Outcault, quien dos años antes había dibujado este mismo personaje para el “New York World” rival de Journal, pero en Cartoon y dentro de una serie llamada “Down Hogan Alley”.

Por lo anterior es que se considera a los Estados Unidos la cuna del cómic pues fue allí donde se inició su publicación en forma masiva en los periódicos, que trataban de captar por medio de este medio a los millones de emigrantes que no dominaban bien el inglés, y para quienes el lenguaje de las historietas - mezcla de imágenes y palabras sencillas -, constituía un entretenimiento y una forma de aprender el inglés coloquial; fue allí también donde se principiaron a publicar “los comics-books” o revistas de comics con circulación de millones de ejemplares. Algunos de los más grandes historietistas han sido norteamericanos y los mayores sindicatos de distribución de historietas están en Estados Unidos.

Richard Outcault fue, pues, el pionero de la “literatura dibujada” pese a que su verdadera vocación era la pintura. No obstante, y a pesar de desdeñar este nuevo género de arte, continuó creando historietas, entre ellas una que le reportó grandes beneficios monetarios: “Búster Brown”, el primer niño travieso de los comics. Precursor de las “Kids Strip” o historietas cuyos protagonistas eran niños.

Cabe anotar que Outcault retiró el “Yellow Kid” en 1898, durante la guerra de Hispanoamérica debido a la antipatía pública hacia el color amarillo, que entonces se asociaba con la bandera española, que además sirvió para denominar peyorativamente a los diarios sensacionalistas y populacheros como “prensa amarilla”.

Por sus cambios continuos de periódicos, pues unas veces trabajaba para el “World” y otras par “Journal”, Outcault dio lugar a varios pleitos, primeros problemas jurídicos creados por los comics respecto a los derechos de autor. Outcault dominó el campo de la ilustración y los trabajos se publicaron en varias revistas como “Electrical World”, “Life” y “Judge”. Su anhelo fue ser un gran pintor, y aunque nadie recuerda sus cuadros, pasó a la historia por ser el padre de ese muchachito feo y malhablado, conocido como el “Yellow Kid” con quien principió toda esta historia de las tiras cómicas.

De otro lado, nos informa Ossa (ya citado) que “El Yellow Kid” se convirtió rápidamente en un éxito. Su figura se hizo popular y se comercializó, tal como sucedió muchos años después con “Carlitos”. Outcault y su historieta había abierto el camino, pero fue Rodolph Dirks y sus “Katzenjammer Kids” quienes sembraron la semilla de la afición a leer comics. Dirks había nacido en Alemania, pero sus padres emigraron a Estados Unidos cuando él tenía 7 años; estudió arte y principió a trabajar para varias revistas. Posteriormente cuando Hearst & Putlizer competía para editar el mejor suplemento dominical, Hearst contrató a Dirks para que dibujara una historieta tomando la idea de la obra de Wilhelm Bush: “Max Und Moritz”, cuyo argumento gira alrededor de las travesuras de dos chicos. Hearst, quien había estado en Alemania, se trajo la idea a América cambiándoles el nombre “Katzenjammer Kids” – literalmente “los maullidos de los gatos”- una expresión del argot para describir lo que conocemos (y padecemos) como “guayabo”. El 12 de diciembre de 1897 hizo su aparición esta nueva historieta que adquirió en forma inmediata el favor del público. Dirks introdujo el uso del “Balloon”, es decir, el óvalo que encierra un diálogo y permite seguir el argumento con facilidad. Hasta ese momento el texto iba al pie de las viñetas, aunque Outcault utilizó esporádicamente el óvalo o globo para sus diálogos en “Yellow Kid”. Dirks le dio mucho más dinamismo

al dibujo; los personajes fueron menos estáticos y el encuadre y tamaños de sus viñetas revolucionarios para la época”⁵.

Por otra parte, conviene tomar en cuenta los conceptos que el mismo Felipe Ossa se ha formado sobre el cómic europeo y su aporte al cómic mundial; al respecto, el autor, dice que: “el cómic nació en Europa, se desarrolló en América y adquirió su madurez nuevamente en el viejo mundo. Tardíamente los europeos incluyeron en sus historietas las innovaciones que aportaron en la técnica narrativa del cómic los historietistas americanos. Y a eso se atribuye el retraso inicial de los europeos. Por ejemplo, el seguir utilizando los textos impresos al pie de la viñeta en vez de “globo”, aunque este fue usado esporádicamente en algunas historietas. Sin embargo, estudiando detenidamente la obra de Topffer y Busch se encontraba una riqueza gráfica extraordinaria y un sentido de lo que mas adelante seria la historieta tal como la conocemos hoy”⁶.

Además, se observa que los historiadores citan mucho a Busch, sobre todo “cuando se habla de los orígenes de la literatura dibujada especialmente por su narración, la más conocida es, “Las aventuras de dos traviesos chiquillos” llamados “Max and Moritz” que fue transplantada a América por Rudolph Dirks con el nombre de “The Katzenjammer Kids”. Bush utilizaba el diálogo en verso y al pie de las viñetas, pero su ilustración era de gran dinamismo y sus historias muy simpáticas. Pero no fue en Alemania donde el noveno arte adquirió mayor popularidad, sino en Francia e Inglaterra y posteriormente en Alemania”⁷.

Del estudio de la historia del cómic europeo conviene tener en cuenta otros tres países, sin olvidar a Bélgica, que ha aportado al acervo de la historieta extraordinarios dibujantes y perdurables personajes. Así tenemos la historieta

⁵ Ibíd., p. 12-13

⁶ Ibíd., p. 97

⁷ BUSCH.Cit., p. 97

en Francia, - según informa Ossa - , “tuvo sus comienzos, con Amadée de Noé nacido en 1819 y muerto en 1879, y quien firmaba con el seudónimo de “Cham”. Algunas de sus obras con clara influencia de Topffer, fueron:”Historie de M. Jobard”, “Historie de M. Vertpré” y “Deux vieilles filles vaccineés a marier” en 1840. Portugal, el vecino de España, también ha tenido sus historietas. Rafael Bordalo Pinheiro (1846-1905), fue el pionero de la narrativa dibujada portuguesa. Editó revistas como “O Calcanhar de Aquiles”, “A Berlinda” y “O Binóculo”. Entre su abundante producción se destaca: “Zé Povinho” una historia con características de crítica social. Stuart de Carvahais (1887-1961) fue dibujante, caricaturista y humorista; en su larga trayectoria como historietista, creó muchos personajes perdurables, como “Quim e Maneca” y “Coco, Reineta e Facada”.

En el Japón se popularizó el fenómeno de los “Kashibon manga” (historieta de biblioteca circulante), en ellas han aparecido series famosas, como “Kage” (sombra), “Machi”, (ciudad), “Deka” (detective), “Kaidan” y “G-Men” para nombrar algunas. Las revistas “Akado Suzonosuke”, “Shonen Gabo”, “Shone Big Comic”, son algunos de las más importantes revistas que publican la numerosísima producción japonesa de historietas.

3.2 ANTECEDENTES PARTICULARES

Pese a que el género historieta surgió en países europeos y latinos, fue hasta los años 60 cuando la Narración Gráfica Colombiana dio sus primeros visos en una época que ha sido llamada **Samperismo Primitivo**, que inicia desde los años 20 y va hasta los años 60, que es cuando aparece el "Mojicón", -la que se considera la primera historieta colombiana-, obra del maestro Adolfo Samper, una adaptación de la estadounidense "Smithy", publicada en el "Daily News". Del mismo Adolfo Samper, el semanario “SÁBADO” publica dos historietas originales: "Misiá Escopeta" y "Don Amacise". Vale aclarar que en la misma

fecha Adolfo Samper publica por su cuenta en edición independiente, las aventuras de "Don Amacise" logrando un grandioso pero efímero éxito.

Luego avanzamos a la época llamada de las **Apariciones y Desapariciones** que inicia desde los años 60's y va hasta los años 80's cuando se comienza a publicar en el diario El Tiempo de Bogotá la tira cómica más popular y representativa de Colombia: "Copetín" de Ernesto Franco, esto fue en 1962.

Por los años 70's Carlos Garzón crea a "Calarcá", una tira cómica que cuenta las aventuras de un indígena colombiano, en la que se deja ver una marcada influencia de Hogarth, el dibujante de "Tarzán". "Calarcá" se publicaba en el diario "El Tiempo". Por su parte, el diario "El Espectador" publicaría una tira similar, creada por Serafín Díaz, llamada "La Gaitana", mientras que el matutino El Pueblo de Cali haría lo propio con "Ibana" (guiones de M. Puerta; dibujos de McCormick), "Teniente Colombiano" y "El Castillo de los Frailes" de Valverde.

En 1973 se edita la revista infantil Mini-Monos de "El Espectador", del caricaturista Pepón (José María López), con trabajos de Juan Valverde, Hernando "Chato" Latorre Jr., Patricia Donald, Bernardo Rozo, Ronald Cristoffani y Hernando Campos, con personajes como "Papá Jipy", "Los Chiconautas", "Zipita & Protín", "El Agente ZZ7", "Vladimir", "Los Sardinós", "Los Minimonstruos" y "Jojoa". (**Anexo 1**.); además se incluye a "Los Cuidapalos" de Jaime López Osorio -"JALOSO"-, (**Anexo 2**).

Para 1979 surge en Cali, el colectivo (y revista homónima) "Click", que contaba entre sus miembros con Ricardo Potes, León Octavio, Hans Anderegg, Jorge Saavedra, Marco Aurelio Cárdenas, Wilson Ramírez y Gilberto Parra. En el mismo año, aparece la revista underground "Mala Compañía", de Óscar y José Campo; en el año siguiente, 1980, los hermanos Campo editaron "Mala Compañía", primera revista underground colombiana.

Llega la época del **Pensamiento en Grande** que se inicia desde los años 80 hasta los años 90, cuando los hermanos Sierra crean "Historias del boxeo" que son publicadas en 1986, para un periódico de la Costa Atlántica. Por otra parte, Fernando Mancera, Jorge Grosso y Bernardo Rincón producen "W.C.", la única revista nacional de historietas de gran formato y de una única edición.

Así en 1990, cuando en Cali los hermanos Campo lanzan el libro de historietas "Historias de indias", en Bogotá aparece "Bogocomix", historietas de Bogotá con guiones de Ángel Becassino y dibujos de él mismo, "Yayo", "Nicholls" y "Uno más", entre otros.

En la misma época, la de los años 90, se crea "Hixtorieta", con guiones de Bernardo Rincón y dibujos del cubano Javier Kaparó, quien se radica desde entonces en Colombia y La Escuela Nacional de Caricatura organiza por primera vez el evento "ComiCiudad", con la participación de, entre otros, Roque, Daniel Rabanal, Viktor Velásquez, John Joven, Javier Kaparó y Bernardo Rincón, en el Museo de Arquitectura de la Universidad Nacional. También, se lleva a cabo la Segunda Convención Nacional de Cómic, donde se lanza el fanzine "Bendita", como respuesta a la persecución por parte de la Fiscalía al también Fanzine "Maldita"; en el mismo evento se lanzarían los fanzines Deja-vu (Leo & Jhoan), Gaiden y Veins. Mientras tanto, en Cali se publicaba el número 2 de "Arsenal" y la revista de arte fantástico "Arka".

Actualmente, en la época de **Las Grandes Muestras** -que se inició desde los años 90 hasta el año 2000-, con la inauguración de la página Web del Museo Virtual de la Historieta Colombiana, creada y diseñada por el Laboratorio de Imagen Digital de la carrera (hoy Escuela) de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Colombia, bajo la dirección de los profesores Carlos Delgado y Bernardo Rincón que vienen haciendo esfuerzos por posicionar este arte en el lugar que merece.

Así, el 25 de mayo de 2000, se inaugura "Yo, Tú, Él, Usted" de Jorge Peña, en la Sala de Exposiciones Sede Urbana Otto de Greiff, y el 9 de junio, "Copetín" es declarado símbolo de la historieta colombiana, como homenaje a Ernesto Franco. Más tarde, el 5 de octubre, dentro del X Salón de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional, se inaugura la exposición "Jorge Peña, 33 años haciendo historietas", como parte del lanzamiento del Museo Real de la Historieta Colombiana. Finalmente, en noviembre del 2000, se realiza en Cali, el VII Salón de la Historieta.

En el mes de abril del 2001 "No" (antes "Quiló") publica "JesuCristina", cuentos e ilustraciones sobre él mismo. Durante la Feria Internacional del Libro se lanzarían "Dimensia", de Mauricio Pinzón y "Forgasm", del nariñense John Escher. En el mes de mayo, apareció en Medellín el fanzine "Kamikaze Comix", con trabajos de, entre otros, Nitovic y Spawn. Luego, en noviembre, circuló el fanzine "Sacro", de Andrés Montealegre y Jean Paul Bahn. Para el 2002 se publican los fanzines "Transhumantes número 3", con trabajos de Sebastián Bravo, Nicolás Lozano, Camilo Sanín, Fernando Lozano y Alejandro Castro, "Dimensia", de Mauricio Pinzón, "Nimrod" (propuesta en CD de Diego Gómez) y "Neura", de Diego Álvarez y Karmao.

Más tarde, Camilo Sanín viaja a Bélgica para especializarse en la Escuela de Historieta de dicho país, mientras en el mes de julio, Bernardo Rincón es invitado a participar en el "II. Encuentro Iberoamericano de Cómic y Animación", realizado en Buenos Aires, con una conferencia y una exposición titulada "Las Historietas en la Universidad Nacional de Colombia". Desde febrero del 2003, el dibujante antioqueño Marco ha venido publicando "Robot", una serie de hojas sueltas con historietas, textos y la colaboración de Tebo. En abril, se publica el fanzin Arashi, de Diana María Medellín y "Magical Love", de Valentina Ruiz.

Sin intención de dar término a la innumerable lista de creadores de la Narración Gráfica Colombiana en historieta y caricatura, hacemos referencia de aquellos cuyas obras han sido y continuar siendo publicadas y que gozan de acogida por parte del público colombiano, a saber: Consuelo Lago, creadora de la “Negra Nieves” que se publica en los periódicos “El País” de la ciudad de Cali y el “Tiempo” de Bogotá; también merecen ser tenidos en cuenta Carlos Alberto Ascanio con “La noche de los colibríes”, Diana Maria Medellín Barrera con “El trabajo”, Juan Camilo Pinilla con “El extranjero”, Ricardo Ruge “Figuritas”- Electiva Narración Gráfica “¡ouch! Hoy”. -Además- Ricardo Rendón, Pepón, Drabanal, Enrique Buenaventura, Gabo, Caballero, Robinsón Díaz, Chapete, Jorge Franklin, Dick Salazar, Leonardo Espinosa, Héctor Osuna, Vladimir Flórez, Jaloso, José Campo y Beto.

De otro lado, no pocos diseñadores e Ilustradores gráficos, se han dedicado a embellecer y dotar de lenguaje estético los textos escolares; entre ellos se toma como ejemplo a Edgar Nieto que colaboró en 1992 con la colección “Arte Libre” de Editorial El Cid, para la educación Básica Primaria en 1992 con la colaboración de Carlos Riaño (dibujo) y Edgar Rodríguez (color).

En este campo, el de la educación, es “Arte Libre”, colección para educación básica primaria, con la autoría de Martha Elena Suárez, Marcela Tristancho, Edgar Nieto A., Carlos Riaño que dicen (a los maestros y otros lectores) en el prólogo de la cartilla No. 1: “A lo largo de la historia de la educación y la del arte mismo, las propuestas educativas a nivel de estética han sido variadas. En la mayoría de los casos aportaron al arte algunos elementos producto de reflexiones teóricas o de experiencias cotidianas y contribuyeron a enriquecer la visión del arte infantil”.

Según la editorial El Cid, la serie Arte Libre “busca que tanto maestros como alumnos amplíen sus espacios de expresión, reconozcan algunos elementos fundamentales de la plástica, establezcan un puente entre esta última y los

diversos aspectos que conforman la experiencia integral del niño. En todas las cartillas se contemplan la vivencia de la individualidad, las relaciones con el medio social y con el medio natural y la vivencia histórica”.

En obras didácticas como la referida, se vislumbra un intento por explorar en los niños sus potencialidades artísticas, y se hace evidente la necesidad de despertar la sensibilidad estética como base de su formación integral; formación que, seguramente, los autores de la obra desean transmitir desde su propia experiencia a los largo de sus vidas.

Por otro lado, la Editorial Voluntad publicó en 1994, la serie CREARTE de Educación Estética y Aplicación Artística para Educación Básica secundaria, bajo la autoría de Natalia Gutiérrez (profesora del Instituto de Investigación Estética de la Universidad nacional de Colombia). Esta obra pretendió, en forma ascendente -de 6º a 11º-, para cada uno de los grados del ciclo de secundaria, introducir a los estudiantes en el estudio y práctica de las múltiples técnicas de las Bellas Artes, incluyendo la fotografía y la caricatura, pasando por el collage y hasta el óleo.

CREARTE fue una propuesta que, según los editores: “su contenido y diseño fueron ideados, para estimular en el alumno la observación del mundo que lo rodea, la reflexión y el aprendizaje de técnicas que le permitan pensar creativamente y desarrollar habilidades para aplicar en el campo de las artes plásticas, el diseño y, en general, en las áreas que trabajen con la imagen; con conocimiento aplicable a múltiples actividades en la actualidad”.

Según los mismos editores de CREARTE, “los temas de la serie están tratados en forma integrada, de modo que el aporte de la Historia y la Teoría del Arte, en el conocimiento de nuevas maneras de ver el acercamiento a diversos medios de expresión y la exploración de técnicas específicas, son una herramienta para profundizar en la manera como el hombre percibe el mundo

que lo rodea y lo comunica visualmente, a través de imágenes novedosas y reflexivas”, como lo demuestran los creadores de humor gráfico.

CREARTE también divulga el aporte de los artistas latinoamericanos para ampliar el universo del alumno y permitirle comparar y rescatar los valores nacionales, y a la vez que busca despertar el pensamiento creativo mediante múltiples y variados ejercicios que, entre otras cosas, orientan a la observación de manera diferente del entorno inmediato para interpretarlo y enriquecerlo. Todo esto nos pone frente a otro campo de la creación de las historietas nacionales; campo sobre el que Felipe Ossa nos da noción de las primeras historietas en el viejo continente y Estados Unidos, al afirmar que “la bibliografía sobre la historieta es muy amplia y a partir de los años sesenta, especialmente, ha habido una verdadera avalancha de estudios y monografías sobre este tema, escritos por importantes especialistas del llamado “Noveno Arte”, como Maurice C. Horn, Pierre, Copiere, George Perry, Alen Aldige, Jerry Robison, Román Gubert, Javier Coma, entre otros; además sabemos que existen en español obras fundamentales para el conocimiento de la historia de la historieta”⁸.

También está claro que en la lista de los famosos citados por Ossa, no figuran los colombianos que son, en últimas, los que interesan para este trabajo y que sea por vocación o por necesidad de expresarse, seguramente se dedicaron a este arte; en este trabajo recibirán merecido reconocimiento, no sin haber tenido noticia de lo que en otros continentes ya se hacía desde el siglo XIX; noticias que ahora se convierten en un interesante referente que bien vale la pena tener en cuenta -dada su importancia en el mundo de las artes gráficas-, y que seguramente resultará importante para quienes decidan seguir por sus senderos.

⁸ Ibíd., p. 7

4. MARCO CONTEXTUAL

La ausencia de una historia, más o menos completa, de la Narración Gráfica Colombiana en el siglo XX en sus modalidades de Historieta y Caricatura, constituye un problema, sobre todo para los nuevos diseñadores gráficos e ilustradores por cuanto que carecen de un referente de estudio que los acerque a tan valioso haber cultural propicio para su formación profesional.

Seguramente son varios los factores que han contribuido a la configuración de esta problemática, siendo uno de ellos el que la caricatura se haya desarrollado dentro de un círculo cerrado, propio de intelectuales y eruditos, estudiosos y aficionados que pertenecen a la academia, a esto se le puede sumar que las caricaturas en Colombia son publicadas en los más importantes medios escritos, sin llegar al público masivo del país y del exterior; público amplio que no tiene conocimiento alguno sobre su existencia e importancia que, sin duda, son bien merecidas, mientras que por su parte, la historieta aún no cuenta con verdaderos y destacados creativos o con el apoyo suficiente para permanecer en el campo de los medios.

Otro de los factores que ha contribuido a que importantes autores-ilustradores con sus obras sean hoy casi desconocidos –como Ricardo Rendón y Jorge Franklin, para citar algunos-, es la restringida libertad que los gobiernos partidistas han concedido al lenguaje mordaz con que cantan las verdades, sin disimulo alguno, la mayoría de caricaturistas.

En consecuencia, en Colombia no se reconoce en su totalidad ni ampliamente a los autores, caricaturistas y creativos de historietas y sus obras, y tampoco se ha posicionado, sobre todo en el campo de la historieta un prototipo propio que se destaque entre los de otros países o que, al menos, traspase los límites nacionales, como sí ha sucedido en el campo de la caricatura. Por lo tanto, este trabajo está orientado a la recopilación organizada de información verídica

que dé razón de los más destacados creativos que en el siglo pasado y aún hoy, han dedicado y dedican su talento y sus esfuerzos a la construcción de historietas y caricaturas, tomando en consideración los antecedentes históricos y el proceso de evolución que ha sufrido este arte en otros continentes, dada la gran influencia que ha ejercido y siguen ejerciendo gracias a la gran divulgación que de ellos se hace, por los distintos medios de comunicación, aún el cine mismo.

5. MARCO TEÓRICO

5.1 EL CONCEPTO DE NARRATIVA GRÁFICA (N.G.)

La Narración Gráfica, más que un elemento de comunicación, es todo un fenómeno cultural donde el universo gira en diferentes direcciones mostrando que cada representación artística puede ser para muchos la argumentación de algo, mientras que para otros resulta nada racional, pero aún así, se entrecruzan; de cualquier modo me resulta interesante retomar y despertar el interés del microrrelato que se ha expandido como el mensaje estético que crítica las circunstancias socio político-culturales o, simplemente, la tira dibujada surgida de la imaginación fantástica.

Las referencias históricas de la Narración Gráfica se pueden tomar desde aquel entonces cuando la especie *homo sapiens* expresó ideas y contó sus experiencias en forma gráfica como se puede ver en los dibujos de las cuevas y en los tebeos de España y los papiros Egipcios de donde se derivaron aleluyas e historias en imágenes de todo tipo, después en sucesiones gráficas de escenas que componen un relato, siempre mediante secuencias de viñetas continuadas. Como se puede observar en la siguiente gráfica que corresponde al “Libro de los Muertos”.

Gráfica 1. Libro de los Muertos



A decir de Rubén Pellejero, “la historieta fue considerada como el pariente pobre de los medios de expresión artística más respetables, aunque su riqueza plástica y narrativa la han convertido en una de las formas de comunicación más directas y espontáneas del siglo XX. Con su lenguaje específico y moderno que comprende toda clase de géneros y que integra las aportaciones más destacadas de la literatura, la pintura y el cine, los cómics han terminado por imponerse como producto cultural de fuerte impacto popular”⁹. Es decir la conjugación de imagen y palabras que tiene el cómic, constituye la fuente del ser del poderoso atractivo que él ejerce sobre el gran público (popular).

Además, continúa diciendo Rubén Pellejero, “como cualquier otra forma de expresión artística, los cómics son el resultado de un largo proceso artístico e industrial que presenta ilustres precedentes, en este caso más próximos en el tiempo. Y es que, es evidente, la historieta es un medio joven, con un poco más de un siglo de existencia -cabe imaginar el largo camino que debe recorrer hasta adquirir la tradición y experiencia de otras artes-”¹⁰.

Lo anterior nos induce a pensar sobre la juventud de este arte en Colombia y, por supuesto, las causas de su limitada producción, sobre todo reconocida y exitosa. Para José Campo “el no lograr un movimiento amplio se debe en parte a que esta expresión gráfica es un fenómeno evidentemente urbano y en este país sólo fueron surgiendo grandes centros urbanos a partir de los años 50”.¹¹

Para el artista José Campo su fascinación por los cómics se desarrolló desde la escuela y surtió su oficio tomando revistas y haciendo ejercicios de reproducción, lo que lo llevó a realizar grandes proyectos, entre ellos a realizar narraciones gráficas de sucesos históricos como la realización de un libro

¹⁰ PELLEJERO, Rubén. Veinte años del Comic. España: Aula de la Literatura, Vicens Vives, Introducción.

¹¹ MONCADO ESQUIVEL, Ricardo. La Historieta de José. En: Gaceta Dominical No. 760., El País. Cali: (5 Junio de 2005); p. 5.

sobre la historia de la conquista que, según sus propias palabras “fue un proyecto que surgió con un grupo de la universidad del Valle; encontramos que esa historia épica de batallas y conquistas entre españoles e indígenas ofrecía grandes posibilidades para ser narradas en cómic”¹².

Esta clase de narración no sólo surge de la idea de la investigación fuente del éxito total para contar una historia bien narrada y que, José Campo, muestra viviente de la investigación, nos comparte que a partir de aquel proyecto (Historia épica de batallas y conquistas) encontró que la “investigación es un nuevo elemento que no se ha perdido hasta ahora, sobre todo aquello que tiene que ver con nuestra identidad pues nosotros sabemos más de los procesos históricos de China o Europa, pero si le pregunta a alguien quién era Petecuy, es muy probable que no sepa responder”¹³.

Sin embargo, es curioso que en Colombia el método de investigación se haya desarrollado de manera lenta pero segura, en cambio en el viejo continente este método no es aún aplicable, al menos, en el área del cómic, como nos lo explica Anni Baron-Carvais “la imposibilidad actual en que se encuentran las historietas para pertenecer a una estructura de investigación hizo que un grupo de universitarios franceses crearan el “Grupo Interdisciplinario de Investigación Universitarias sobre las Historietas”. En efecto, impresionados por la variedad de miradas que atraen las historietas y por su interdependencia, se han percatado de los diferentes campos que intervienen: estética, historia, lengua, literatura, psicología, ciencia políticas, sociología y otras disciplinas, pueden auxiliarse unos a otros”¹⁴.

Como principio de la caricatura, a su vez, se puede considerar a los papiros egipcios que son, según ciertos estudios, antecedentes directos de la Narración Gráfica

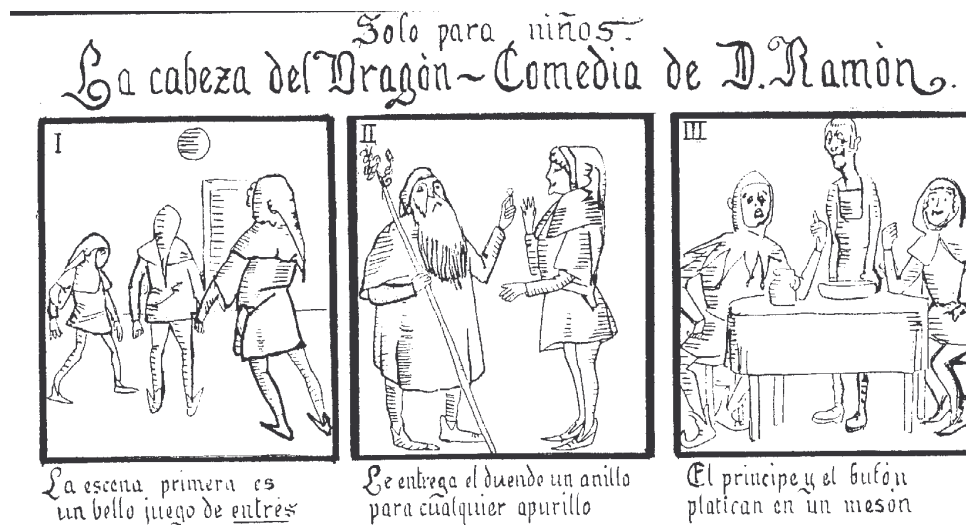
¹² *Ibíd.*, p. 7

¹³ *Ibíd.*, p. 7

¹⁴ CARVAIS, Baron Annie, *La Historieta*. México: Fondo Cultural Económica, 1989. p. 115-117.

moderna. Uno de los elementos de transición entre los papiros iconográficos son las aleluyas, que constituyen en principio un medio educativo basado inicialmente en la imagen y más adelante en un texto breve y rimado que interactúa con ésta., como se puede observar en la gráfica No. 2. Siguiendo:

Gráfica 2. Aleluyas



También pertenecen a este campo, **Las Lascaux** que “son series de pinturas, dibujos y grabados en relieve que se encuentran en la entrada o en el interior de las cuevas y a menudo en los lugares más recónditos, lo que los inhabilita como elementos decorativos, sus temas más habituales provienen del contexto animalístico (bisontes, caballos, ciervos, renos, mamuts) y rara vez aparece la figura humana; aunque son frecuentes, no obstante, las representaciones de manos humanas y los motivos simbólicos que se concretan en dibujos geométricos y puntos. Se trata de un arte básicamente realista, teniendo en cuenta la gran diversidad estilística que va desde las simples siluetas de animales hasta la policromía”¹⁵.

¹⁵ Biblioteca de consulta, Encarta. Latinoamérica: Microsoft Corporation, 2005.

Pese a las características descritas, a menudo en “las lascaux” se observan verdaderos murales de figuras sobrepuestas sin constituir auténticas escenas definidas que sugieran una composición, pues los animales aparecen casi siempre de perfil, aunque ya hay inicios de escorzo y de movimiento, con lo que algunas figuras tienen un sorprendente dinamismo, como se puede observar en la siguiente muestra gráfica:

Gráfica 3. Las Lascaux



También merecen ser tenidos en cuenta **El Vía Crucis o Camino de la Cruz**, que trata de un camino de oración que busca introducirnos en la meditación de la Pasión de Jesucristo en su camino al Calvario. El camino se representa con una serie de imágenes que ilustran las catorce Estaciones que corresponden a los incidentes particulares que el protagonista vivió en sus últimos días.

En el “Vía Crucis”, las imágenes pueden ser pinturas o esculturas; se cree que algunas representaciones son grandes obras de arte inspiradas por Dios para suscitar mayor comprensión del amor de Jesucristo y mover a la conversión. Las estaciones generalmente se colocan en intervalos en las paredes de la iglesias o en lugares reservados para la oración; así en las innumerables iglesias y catedrales, de la fe cristiana, se puede observar la amplia gama de estilos y materiales aplicados según el contexto cultural y la capacidad económica de cada institución o parroquia, como se observa enseguida:

Gráfica 4-5-6. El Vía Crucis o Camino de la Cruz



Es muy reconocido, además, **El Tapiz de Bayeux**; se dice y se cree que fue el Obispo de Bayeux el que ordenó su realización para legitimar el reinado de su hermano Guillermo el Conquistador; en él se narran escenas de la conquista de Inglaterra por los normandos y en cada escena se explica su mensaje. Por ejemplo, en un detalle, de preparación de la invasión, unos hombres construyen las naves.

Estos grabados eran “una fuente primordial para la historia de Inglaterra”, tanto que el Tapiz de Bayeux fue tomado como fuente histórica por los estudiosos, a comienzos del siglo XVIII, pues sus contenidos resultarían útiles a la posteridad ya que en sus cuadros podría leerse la historia de las costumbres, las artes y otros aspectos de aquellas naciones o pueblos; a continuación se presenta a manera de ejemplo la siguiente composición gráfica:

Gráfica 7. El Tapiz de Bayeux



De la época gótica, se hallan **Los Vitrales** que son una forma de expresión gráfica muy parecida a los papiros y el tebeo, aunque estos son conjuntos de vidrios de colores transparentes que se utilizan para componer diseños en ventanas; el efecto de las vidrieras depende de la luz que dejan pasar a través del cristal traslúcido, por lo que este arte también se conoce como pintura con luz; alcanzó su máximo esplendor entre los años 1130 y 1330, con la arquitectura gótica, sobre todo en Francia. El artista comenzaba con el diseño de un boceto a pequeña escala del dibujo y, partiendo de él, componía un cartón o dibujo a tamaño natural con una punta de plomo o estaño sobre una tabla de madera o un tablero recubierto con una capa de tiza o pintura blanca.

El estilo gótico, propio del siglo XIII, época del mayor esplendor de las vidrieras francesas, muestra una afinidad con la coetánea iluminación de manuscritos. Los temas más frecuentes desarrollados en las vidrieras son escenas de la Biblia y de la vida de Jesucristo como el Juicio Final, los profetas y los evangelistas, como también leyendas y vidas de santos, escudos de armas, escenas históricas. Todos estos vienen en un cierto formato, por decirlo de esta manera, y me refiero a las viñetas. Los vitrales pueden observarse en la siguiente muestra:

Gráfica 8-9. Vitrales



Con el paso del tiempo aparecen, las “Viñetas” o una forma limitada del papel que representa un espacio mínimo y un tiempo significativo de la acción narrada; viñeta es cada una de las unidades significativas espacio-temporales que construyen la narración. El carácter espacial de la viñeta lo constituye el dibujo mismo y su dimensión temporal es un efecto de la lectura, condicionado por las características gráficas. Las viñetas se organizan por cuadros. Algunas de ellas tienen distintos tamaños y proporciones, y la relación entre éstos y el contenido de la viñeta produce diferentes efectos temporales; los distintos tipos de plano utilizados en las viñetas inciden también en la sensación temporal. Es importante tener claro que la presencia simultánea de lo verbal y lo icónico aparecen en el interior de una viñeta. Como se puede observar en la gráfica No. 10:

Gráfica 10. Vitrales



Así el proceso creativo de esta expresión artística muestra que se dio de la viñeta a la historieta se da un paso que construye un “ambiente” a partir de un determinado "decorado" junto con los elementos (pocos o muchos) que configuran el espacio, dándole a la tira un determinado carácter; carácter que se completa con el tipo de personajes que intervienen, acompañados por los rasgos visibles que los caracterizan.

También merece mención el “tebeo” que es un sistema de masas de carácter estético, que se sitúa al lado de la novela, de la leyenda y se basa en el juego dialéctico entre una serie de dibujos que reproducen los estados continuos de una acción y unos textos muy breves que comentan esa acción o reproducen las palabras de los personajes.

El concepto Narración Gráfica -N.G-, pues, es muy antiguo y corresponde a un mecanismo de transmisión que intentó reducir o eliminar las dificultades de la lectura del escrito, reemplazándola por una serie de imágenes de fácil interpretación para el observador.

Ahora bien, sobre la génesis de los cómics, Pellejero afirma que “el origen de la historieta hay que buscarlo en el cruce entre la ilustración y la caricatura de la

política de los siglos XVIII y XIX. Pero será en pleno siglo XIX, asentadas ya unas mínimas bases formales (narración de imágenes de una historia) y con el apoyo de una infraestructura técnica como las artes gráficas (que ve crecer la oferta de la prensa diaria y de las revistas) cuando se publica el trabajo de sus auténticos precursores: el suizo Roland Topffer (1777-1846), el alemán Wilhelm Busch (1832-1908) y el francés Christophe (1856-1945), considerados por Robert Giammanco como los tres maestros del género, “porque han llevado a su máxima perfección los dos elementos de base de la historieta moderna: el montaje y el héroe”¹⁶.

“Paralelamente a la actividad de los autores citados, la Inglaterra de finales del siglo pasado será el escenario donde, como resultado de la creciente alfabetización y el nacimiento de la clase media, se publicaron las primeras revistas de comics, con unas ventas que superaron el medio millón de ejemplares por número”¹⁷.

Es claro que la N.G. es una rama de la Comunicación Social y, a su vez, en ella de las Artes Visuales; la N.G. se constituye en un medio expresivo perteneciente a la familia de medios nacidos de la integración del lenguaje icónico y del lenguaje literario; estos medios nacieron el día en que a la secuencia figurativa de los aleluyas se integró, de un modo orgánico en el texto, según una práctica que ya era habitual en las caricaturas políticas del periodismo anglosajón y francés dada la ausencia de referencias señalizadoras de su progresión secuencial, esta peculiar estructura de la N.G., en donde la lectura viene determinada por una prioridad de la izquierda sobre la derecha y de lo superior sobre lo inferior.

Con el paso del tiempo se articulan Periodismo-Historieta: las tiras de prensa; a su manera y oportunamente, Rubén Pellejero enseña que “el proceso de

¹⁶ CARVAIS, Baron Annie, La Historieta. México: Fondo Cultural Económica, 1989. Introducción.

¹⁷ *Ibíd.*, p. 8

industrialización de la historieta y, por tanto, la evolución de su forma y contenidos, ha estado condicionado por las características de sus soportes de publicación. No puede comprenderse la evolución de los comics sin conocer la historia de sus tres formas básicas de edición: prensa diaria, cómic-book y revistas periódicas y álbumes.

La prensa diaria norteamericana es el primer medio que acogió de forma continuada la publicación de comics (tiras durante la semana y páginas enteras los domingos), lo que trajo consigo la configuración de sus propuestas creativas y comerciales. En las páginas del diario de New York World apareció, en opinión de algunos historiadores del medio, el primer personaje de los cómics: Yellow Kid, creado por Richard F. Outcault en 1896. El rasgo más destacado de la técnica de este autor es la incorporación del “bocadillo” para incluir los diálogos característicos de los políticos británicos del siglo XVIII¹⁸.

Por su parte, Annie Baron detalla que las tiras de prensa se manejan con mensaje consciente y dice que, “en este caso no es tan importante la representación gráfica, pues en realidad sólo cuenta el texto, ya que los dibujos sirven para facilitar con ellos la comprensión, según el viejo refrán de que “una imagen vale más que mil palabras”¹⁹.

Uno de los propósitos de este trabajo es didáctico y por ello resulta oportuno relacionar en primera instancia “la creación de un cómic” (pág. 34 de este trabajo), y luego “los elementos del cómic” (pág. 36 de este trabajo).

¹⁸ *Ibíd.*, p. 8

¹⁹ *Ibíd.*, p. 166

5.2 PARTICULARIDADES DE LA HISTORIETA O CÒMIC Y LA CARICATURA

Corría el año 1978 (una defensa a las historietas y cuentos infantiles) cuando desde Norteamérica nos llegaba el siguiente artículo que para una mejor comprensión, la periodista Constanza Pachón adaptó como sigue: “al cabo de quienes atacan a “superman”, “blanca nieves” y “el ratón Mickey” también existen quienes los defienden. Las polémicas sobre las posibles consecuencias de los cuentitos infantiles se han visto enfrentada a planteamientos favorables que actualmente son motivo de análisis”²⁰.

Para los detractores de las hadas, los príncipes azules y los súper hombres, estos personajes influyen negativamente en la personalidad de los niños mientras que para sus defensores, ellos son fuente inagotable de la creatividad y la fantasía.

Sin embargo, tanto los amigos como los enemigos concuerdan al afirmar que existe la necesidad impensable de crear fábulas e historietas que sean educativas y constructivas, puesto que los efectos que estas produzcan en las mentes infantiles son definitivos para la conformación intelectual de los niños.

La fábula, los eventos y los escritores, sicólogos, siquiátras y pedagogos, entre otras, han “formado parte de las acaloradas discusiones que con frecuencia se presentan alrededor del tema. Una de las voces mas autorizadas en el medio europeo, es la del siquiátra y psicólogo austriaco, Bruno Bettelheim. Este científico basa su teoría en pro de los cuentos infantiles en las ventajas que estos tienen como instrumentos para rehabilitación de niños sicóticos. Él afirma que el niño no debe reflejarse al mundo de los adultos, sino que es el adulto quien debe ayudar al menor para que enriquezca (por medio de las fábulas) su

²⁰ PACHÓN SERNA, Constanza. Adaptación de Comics En: Revista del Jueves No 49. El Espectador Bogotá (9 Febrero de 1978); p. 15.

mundo infantil. Esta teoría ha causado gran revuelo en toda Europa ya que rompe con los modelos terapéuticos, hasta hoy usados, para la rehabilitación de los niños con problemas mentales.

Además, da a conocer la siguiente tabla de clasificación para toda clase de comics:

- Si a su niño le gusta leer “comics”, puede orientarlo discretamente en esta dirección. (**Archi, Condorito, Daniel el travieso, disneylandya, El pajaro loco, El súper raton, La zorra y el cuervo, La pequeña lulu, El llanero solitario, Lorenza y pepita, Porqui y sus amigos, Peleziño, sal y pimienta, Tribilin, Tom y Jerry, Tío rico, variedades**)
- Sí, estos “comics” aunque no son muy buenos, no contienen temas que se presten a controversia. Algunos son simples y su calidad deja mucho que desear. (**Aquaman, Aventura de capulina, el Hombre Nuclear, el Chapulín colorado, El Chavo, Flash, Historieta de acción, Historieta de aventuras, Superman, Tarzán**).
- Estos “comic” tienden a mostrar mucha violencia. Uno más que otros. Sería recomendable que un adulto los lea primero y, según su criterio, permitir o no su lectura a los niños: (**Arandu, Príncipe de la selva, Batman, Espía 15, El Jinete Fantasma, Cual sin miedo, Kalimán, El hombre intocable, Los tres Villalobos, La guerra de las galaxias, Mizomba el intocable, Roy Rogers, Red Ryder, Susy, Turok, El guerrero de piedra, Trinchera**).
- Deben evitar. En muchos casos presentan excesiva violencia, sangre o sexo. (**Apolo, Santo el enmascarado de plata, Kapaz, El heroe salvaje, Tamakún, El vengador herrante**).
- destructivos y desagradables. (**El siniestro doctor Mortis, Historietas de terror**).

5.2.1 La creación de un cómic

5.2.1.1 La idea. Los temas. La narración gráfica encuentra sus raíces en el relato. En este sentido, al igual que sucede en la literatura, cualquier idea puede ser buena para realizar historietas. Puede surgir de vivencias, observaciones, lecturas, sueños, pensamientos, etc. te la puede proporcionar un amigo, el trabajo, los estudios, un paseo por la calle, un viaje, etc., puedes inspirarte en los comportamientos y costumbres de la gente, en biografías de personajes famosos, en una noticia del periódico o de la televisión, en algún cuento o leyenda oral, en algún caso misterioso o policíaco sin resolver. La mayor complejidad gráfica y estilística del cómic en los últimos decenios ha ido acompañada de una amplia variedad de temas y argumentos.

5.2.1.2 La adaptación. Muchos son los puntos de contacto entre la literatura y el cómic. Por ello no es de extrañar que éste se inspire a menudo en textos literarios.

5.2.1.3 Sinopsis. Aunque no todos los comics se crean siguiendo las mismas pautas, una vez definido el tema se elabora el guión y se fragmenta en el número de páginas que hay que dibujar. Sin embargo, no todos los guionistas siguen el mismo proceso: mientras unos improvisan, otros planifican detalladamente. Estos últimos acostumbran a utilizar la sinopsis, un útil resumen previo.

5.2.1.4 Tipos de guión. Sistemas de trabajo. Los dibujantes de historietas suelen trabajar a partir de un guión escrito: se llama **literario**, si el autor opta por redactar el argumento, describiendo los sucesos con todo detalle, y **técnico**, si además incluye instrucciones para el dibujo, como número de viñetas, planos que se utilizarán en cada una de ellas, etc. En ambos casos hay que organizar coherentemente el relato y describir personajes y ambientes; un buen guión se caracteriza por su capacidad para ser transformado en

imágenes. El guión tiene especial importancia cuando el que escribe y el que dibuja no es la misma persona. Otra variante de guión es el **dibujado**, muy frecuente cuando el guionista y el dibujante son la misma persona.

5.2.1.5 La estructura narrativa. La mayoría de los guiones se organiza siguiendo la **clásica estructura narrativa** de planteamiento, desarrollo y desenlace. Para atraer la atención del lector, la **primera página** de una historia contiene a veces abundante información sobre todo los elementos que la componen: personajes, situación de partida, etc. En ocasiones se utiliza algún señuelo para atrapar al lector desde el principio.

5.2.1.6 El narrador. En el cómic, la acción progresa, sobre todo, gracias a los diálogos y a las imágenes, que suelen condensar a la perfección el sentido de la historieta. A veces, sin embargo, tiene especial trascendencia la voz del narrador, cuyo texto aparece en las cartelas o cartuchos. El narrador puede situarse dentro de la historia, como un personaje más, o, más frecuentemente, fuera de la historia, y puede utilizar la primera o tercera persona narrativa.

5.2.1.7 Personajes. La caracterización de los personajes se logra a veces resaltando ciertos rasgos personales (carácter, psicología, atributos físicos, ideología, etc.), o bien mediante un **nombre significativo**, que da a entender algunos rasgos del personaje. El cómic es rico en la creación de **personajes secundarios**, tanto si representa estereotipos (el villano, el loco, el gangster, el vagabundo, la mujer fatal) como si están caracterizados de forma singular y original.

5.2.1.8 El diálogo. El diálogo, rico en matices expresivos, es más propio de la lengua oral que la escrita.

Por ello en los comics es fácil encontrar frecuentes cambios de entonación coloquialismo, frases hechas, repeticiones, palabras comodín, expresiones

malsonantes, interjecciones, vocativos, diminutivos, muletillas, onomatopeyas, sonidos sin significados.

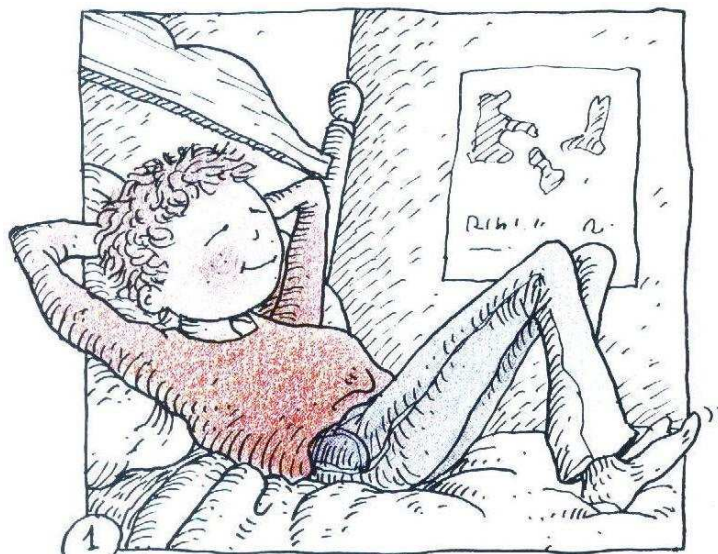
5.2.1.9 El decorado. El decorado es la representación del espacio y el ambiente en el que transcurren los sucesos. Los objetos y accesorios ayudan a definir el ambiente y forman parte esencial del decorado, que lejos de constituir un fondo pasivo, influye de manera directa en la lectura de la historieta.

5.2.1.10 Condensación narrativa. Las tiras. El argumento va supeditando su extensión al posterior desarrollo gráfico en forma de páginas. Esto adquiere especial importancia en el caso de la **tira de prensa**, paradigma de la condensación narrativa. En todas ellas se desarrolla una idea en escasas viñetas y pocas frases.

5.2.2. Los elementos del cómic

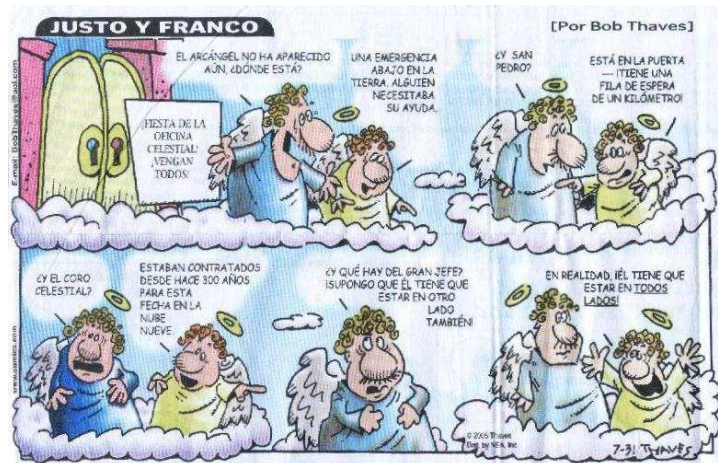
5.2.2.1 La viñeta. Es considerada como “la unidad narrativa esencial del cómic”; en ella se representa el espacio y el tiempo de la acción narrada.

Grafica 11. Drabanal, “Heriberto”, detalle



- **Forma:** en la mayoría de las viñetas de los cómics conocidos predominan las líneas rectas y, aunque se cambia frecuentemente de formato, se parte casi siempre de una misma forma básica. Este recuadro se utiliza en ocasiones como apoyo gráfico para el desarrollo narrativo como se ejemplifica en el fragmento gráfico siguiente:

Gráfica 12. De “Las tiras cómicas” del diario “El Espectador”, publicación dominical

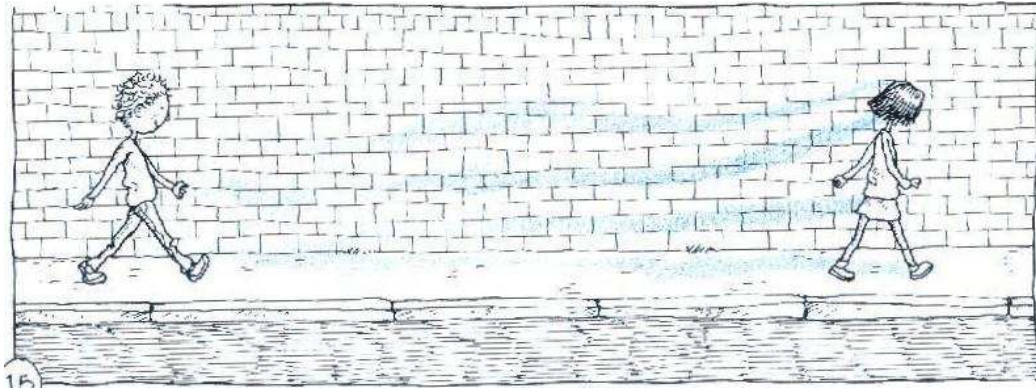


- **Contenido:** El encuadre, es el fragmento que muestra la realidad seleccionada en la viñeta, en esta misma zona se le pueden aplicar diferentes formas en función del objeto perseguido. Los personajes y decorados que acompañan a esta también ayudan a desempeñar un papel importante en la viñeta.

También hablamos de “planos”, los cuales se caracterizan por ser dramáticos - que centran su atención únicamente en la gestualidad de los personajes o recogen la importancia de un determinado detalle- descriptivo- los que relacionan los personajes con el decorado que los envuelve-. “Plano de detalle” es el que recoge cualquier detalle esencial para la comprensión de la secuencia, primer plano del rostro del personaje cortado a la altura de la

clavícula; “plano medio”, el personaje cortado a la altura de la cintura. “Plano americano”, el personaje cortado a la altura de las rodillas; “plano entero”, el personaje de cuerpo entero -abarca, prácticamente, la totalidad de la viñeta y apenas da cabida al decorado-; “plano general” el personaje de cuerpo entero, reduce su tamaño y comparte la importancia con el decorado; “plano general extremo”, el decorado adquiere una considerable dimensión, muy por encima de la acción de los personajes. “Panorámica” descripción de amplios paisajes. Ejemplo:

Gráfica 13. Drabanal “Heriberto y las mujeres”, detalle



5.2.2.2 La angulación. La angulación es el punto de mira desde el que se observa la acción y puede ser normal (desde la propia altura), picado (visto desde arriba), contrapicado (visto desde abajo). Ejemplo:

Gráfica 14. Drabanal, "Heriberto y las mujeres", detalle



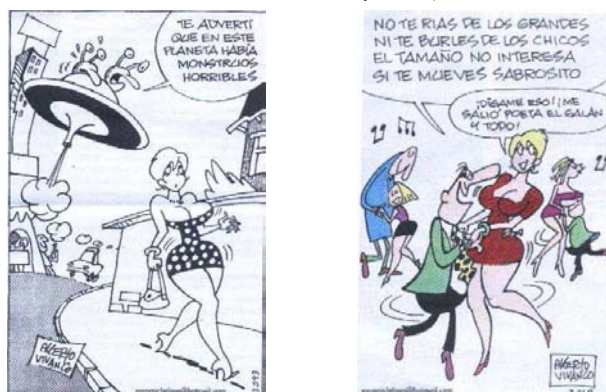
5.2.2.3 La perspectiva. Un objeto se ve más pequeño cuanto más lejos está. Para conseguir este efecto sobre un plano de dos dimensiones se utilizan las leyes de la perspectiva; para ello se determina el punto de fuga en la línea del horizonte. Esta línea puede estar dentro o fuera de la viñeta. La profundidad suele conseguirse dibujando con trazos más firmes y gruesos lo que está en primer término, y más finos los que aparecen más lejos. La historieta "una perspectiva laboriosa" es una reflexión sobre la pintura y las implicaciones de la perspectiva, no sólo como técnica, sino también como símbolo. Ejemplo:

Gráfica 15. "Gato", detalle- Drabanal, Los Monos, "El Espectador"



5.2.2.4 El movimiento. Para expresar el movimiento, el cómic recurre al cambio de lugar y tamaño de la figura, por medio de sus distintas perspectivas, y a una convención gráfica propia de su lenguaje llamado "figura o línea cinética", de representación variada y fácil de reconocer por el lector. Ejemplo:

Gráfica 16. "Lolita y sus travesuras" del diario "El Espacio",



5.2.2.4 Iluminación. El contraste de luces y sombras resulta fundamental para iluminar una viñeta y dotarla de volumen y profundidad. La luz del día o difusa se obtiene iluminando desde arriba; la noche se consigue a menudo con el contraste entre el negro y un foco de luz, o dando una tonalidad azulada o gris a toda la viñeta. Ejemplo:

Gráfica 17. Del diario "El Espacio", Bogotá



5.2.2.6. La composición. La distribución y organización de todos los elementos que integran una viñeta recibe el nombre de composición. En la "composición" suelen tener un importante papel la simetría en la distribución de los elementos, el equilibrio de masas o compensación de pesos y volúmenes, la profundidad y la perspectiva. Ejemplo:

Gráfica 18. Lolita y sus Travesuras Publicado por el diario “El Espacio”, Bogotá



5.2.2.7. El color. El color no es algo decorativo que sólo sirve para “iluminar” las historietas. Los buenos profesionales saben “narrar” con el color. El color define y separa la secuencia, lugares y tiempos. Más aún, el color expresa sensaciones y sentimientos. También con la técnica empleada se pone de relieve el mensaje o cobra fuerza la intención del dibujante; ejemplos:

Grafico 19-20. Del diario "El País", Cali



Del Diario "El Espacio", Bogotá"



5.2.2.8 La gestualidad. La expresividad del cuerpo y –sobre todo- de la cara, es un recurso esencial del cómic que se emplea para reflejar estados de ánimos o maneras de ser de los personajes. Muy reveladoras son, en este sentido, la posición y actitud física del cuerpo. En todas las historietas tenemos ocasión de constatar la riqueza y variedad de la gestualidad. Ejemplo:

Gráfica 21. Jaloso "Cuidapalos" detalle



5.2.2.9 El globo o bocadillo y el cartucho o cartela. El texto suele aparecer en el cómic mediante dos convenciones: el bocadillo o “globo”, si se trata de diálogos, y el “cartucho” o “cartela”, si son textos descriptivos o narrativos. Del globo distinguimos la silueta o superficie útil donde se describe el texto, y el delta, signo o rabo que apunta en dirección del emisor. Los bocadillos más corrientes son: bocadillo de diálogo, bocadillo de pensamiento, bocadillo de exclamación, bocadillo de susurro, bocadillo colectivo, bocadillo de voz en off.

Los cartuchos van por lo general dentro de la viñeta o entre dos viñetas consecutivas; suelen ser de forma rectangular e incluyen el texto del narrador. El texto puede desempeñar varias funciones: aclarar o explicar la imagen o la acción, facilitar la continuidad narrativa, definir localización espacio-temporal, resumen, guiño al lector. Ejemplo:

Gráfica 22. Diario “El Espectador” Bogotá



Gráfica 23. Diario “El Espacio”, Bogotá



5.2.2.10 Las onomatopeyas. Son imitaciones de sonido a través de las palabras, y constituyen una de las convenciones más frecuentemente utilizadas en el cómic. Pueden estar dentro o fuera del globo y suelen integrar texto e imagen. Ejemplo:

Gráfica 24. Jaloso “cuidapalos” detalle



5.2.2.11 Las metáforas visuales. Sirven para expresar, entre otras cosas, el estado psíquico de los personajes, y se utilizan para ello signos dibujados de carácter metafóricos. Se basan, pues, en una sustitución: el dibujo de una bombilla indica o es sustituido por una idea luminosa. Muchas se relacionan con la lengua oral; tal es el caso de la locución “dormir como un tronco”, representada visualmente a través del dibujo de una sierra y un tronco. Ejemplo:

Gráfica 25. Diario “El País” Cali



Gráfica 26. Luisé “familia unida”, detalle –El País”, Cali



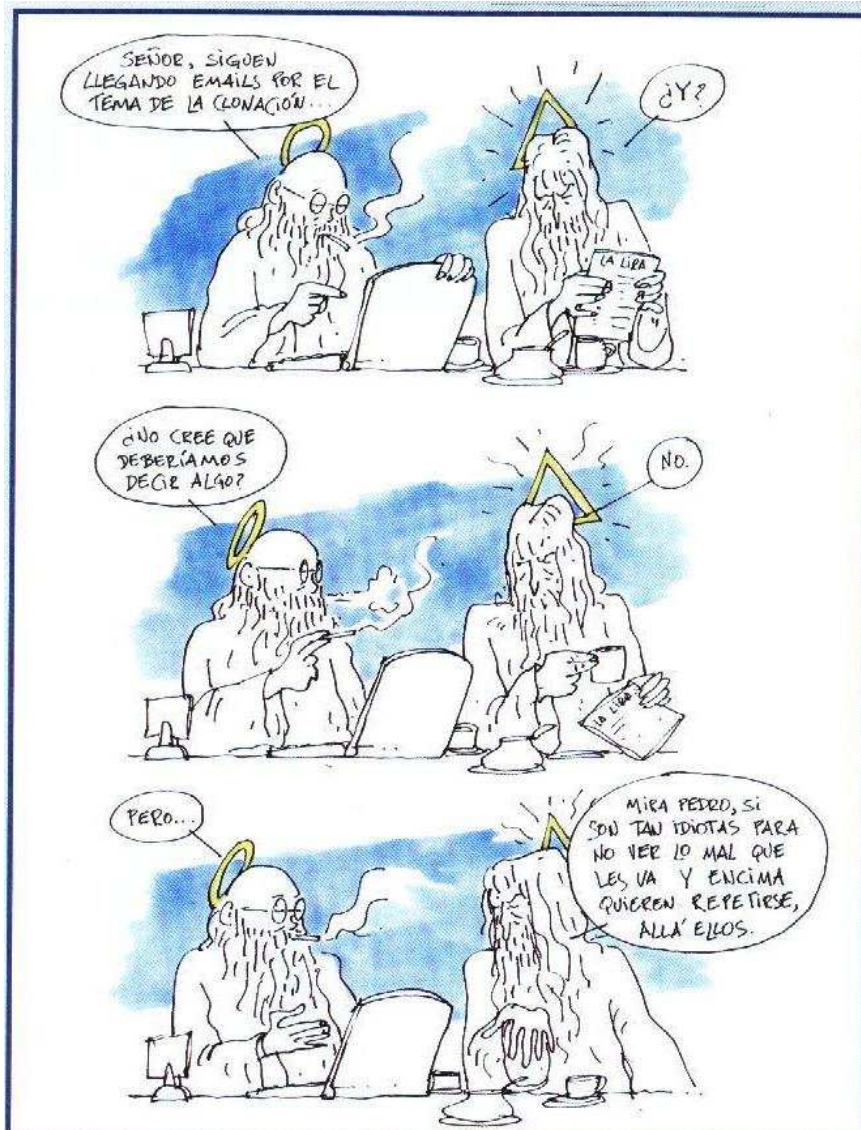
5.2.2.12 El montaje. El montaje consiste en articular un determinado número de viñetas con las que se ha decidido contar una historia y dotarla de un determinado ritmo; esta selección de imagen es calculada por el autor a partir del contenido, número y formato de las viñetas. El montaje o yuxtaposición de viñetas está basado muy a menudo en la elipse o supresión de partes relevantes de la historia. Algunos tipos de montaje utilizados con frecuencia son: espacial (por medio del Zoom, en un mismo espacio se amplía o se concentra); temporal (emplea, a veces, la multiplicación de viñetas para ralentizar la acción); psicológico (alteración del orden lineal del tiempo mediante saltos hacia el pasado –flash-back-o hacia el futuro-flash-forward). Ejemplo:

Gráfica 27. Publicado "Salón de la Historieta" Bogotá



5.2.2.13 La secuencia: Unidad de acción. Se entiende por secuencia la sucesión de viñetas que narran una acción sin cambio de tiempo o lugar. Ejemplo:

Gráfica 28. Drabanal "El cielo.com" detalle -Revista "El Espectador"-



5.2.2.14 La página como unidad visual. La historieta concede gran importancia a la “página” como unidad visual. Muchos autores conciben, a veces, a este conjunto visual de forma puramente decorativa. Ejemplo:

Gráfica 29. Drabanal, “Heriberto y las mujeres”, detalle



5.2.2.15 Continuidad narrativa entre páginas. El principio y el final de cada página tienen gran importancia en muchas historietas estructuradas con táctica semejante al folletín. En el primer caso como introducción a la acción, y en el segundo, como conexión con el próximo acontecimiento. Ejemplo:

Gráfica 30. "Gato", detalle- Drabanal, Los Monos, "El Espectador"



5.2.2.16 Equilibrio de la página. “Las tiras son gráficamente de una relativa sencillez. Sus reducidas dimensiones impiden grandes juegos. Pueden estar compuestas de cuatro viñetas, rara vez por cinco, por dos o por una sola. Hay dibujantes que optan por esquemas rígidos, por lo que todas sus tiras tienen la misma estructura, en cuanto a números y dimensiones de viñetas, y hay dibujantes que, en cambio, modifican su dimensión y cantidad relativa según la exigencias de lo que se cuente”²¹. Ejemplo:

Gráfica 31. JALOSO “Cuida-palos” detalle



²¹BARBIERI, Daniele. Los Lenguajes del Comic. Buenos Aires: Ediciones Paidós, 1993. p. 153.

5.2.2.17 Código morfológico. “Los cómics son *in continuum* a partir de elementos estáticos con un lenguaje secuencial que implica el uso de una serie de cursos estructurales-dinámicos. Sus variables intrínsecas: viñetas, morfología, estilema, color, tipografía y lenguaje verbal, se fundamentan en la disposición de las viñetas sobre la página, con una línea invisible de lectura en forma de z”²². Ejemplo:

Gráfica 32. De Internet “anónimo” detalle



5.2.2.18 Ritmo gráfico. Es el curso de la acción y de la secuencialidad general de la página; el contraste de las zonas, el predominio de la esquematización, la unión de las viñetas o el rompimiento de los límites, el uso o la ausencia de las pausas, de los perigramas, la compresión o la expansión de las viñetas, el efecto de la tridimensionalidad, el uso adecuado del relleno negro, de la tipografía y la coherencia entre el texto y la imagen. En síntesis, es hacer uso apropiado de las grandes posibilidades del lenguaje del cómic con gran riqueza artística y expresiva, demarcando su carácter cualificador autónomo, como se observa en las obras de destacados historietistas; ejemplo:

²² MEJIA G. Perucho. *Semiótica del Cómic*. Colombia: Editorial Bellas Artes, 2001. p. 73.

Grafica 33. Jaloso “Cuida-palos” detalle



5.2.3. El lenguaje -Importancia-

El lenguaje es un elemento fundamental pues si bien es cierto que los historietistas narran con imágenes dibujadas, también es verdad que a los textos breves que conforman las viñetas los eligen por tener suficiente manejo y dominio del lenguaje, puesto que los guiones que definen la acción, los personajes y las situaciones a las cuales se enfrentan, lo ameritan como escritos breves que sirven de guía a la historia que el artista va a contar en imágenes; el guión es el que describe los personajes que van a participar en la historia inmersos en la situación o acción conflictiva, divertida o complicada que, también, hay que narrar descriptivamente.

Así pues, conviene al Diseñador Gráfico saber que “toda creación literaria tiene que partir de una inconformidad. Si se está relativamente conforme con todo, no es posible escribir un cuento o cualquier historia. No estamos conformes

con lo que nos ofrece el mundo, la calle, la ventana, la mujer, la carta, la mirada de un perro, nos parece que hace falta algo, y eso es lo que tenemos que añadir. Por tanto, también una creación literaria en un acto de libertad. Y si para llevar a cabo ese acto de libertad hemos elegido la literatura, la narrativa – largo o corta-, entonces empezamos a escribir, pero escribir palabra por palabra, pesando cada palabra como si distribuyéramos las notas de nuestra música mas íntima en el pentagrama. No es posible, ante todo, abordar una creación de ficción como si se tratara de un paseo en el que tarde o temprano nos vamos a aburrir”²³.

Porque, además, “como aseguraba Juan Carlos Onetti (Uruguay 1909) que “su esfuerzo permanente – cuando escribía- era el de dotar a todos y cada uno de sus personajes de carne y huesos, de corazón, tenía que sentirlos vivir y así tienen que ser”²⁴. (Citado por Rosero Diago). Para el creador de historias, además, debe resultar significativo el escribir porque, como dice el mismo Rosero Diago: “tuvimos la oportunidad de vivir algo muy especial, algo que nos conmociona realmente, hasta la última fibra, que sacudió nuestra memoria. Entonces, sí hay que escribir, sí debemos entregar las energías de las que somos capaces, el tiempo y la vida juntos para escribir ese cuento que nos sacudió y, a su vez, sacudir a los demás, aunque no sea el objetivo principal. Lo principal, repetimos, es la elección. El tema a elegir muchas veces son los episodios, los temas, los asuntos, las anécdotas, los que elige el escritor, para sus escritos. Cualquier reflexión en cualquier esquema que permita recordar que estamos vivos, que habitamos el mundo y nos preguntamos por qué y mediante un cuento, una historieta o una historia breve, lo recreamos a nuestra imagen y semejanza. Si no existe este desasosiego inicial, el movimiento interno, el remezón, no tiene caso intentar escribir un cuento o una historia como algo que se pueda lograr de buenas a primeras –como soplar y hacer

²³ ROSERO D. Evelio, *Literatura y Comunicación*, Facultad de Ciencias Sociales y Humanas, UNAD. Bogotá: Arfin Ediciones, 1996. p. 17-18.

²⁴ *Ibíd.*, p. 17-18.

botellas- , no existe una formula definida o una receta universal que pueda ayudarnos a su construcción”²⁵.

Respecto del lenguaje, dice que Rubén Pellejero “a nadie se le oculta que el cómic tiene unas características y un lenguaje propios configurados a partir de otras expresiones artísticas como el cine, la pintura y la literatura”²⁶.

Surge, pues, el convencimiento de que para el estudiante que cree estar familiarizado con este medio de expresión artística, resulta conveniente el desarrollo de un estudio sucinto sobre las técnicas y formas expresivas que son propias de este medio para conocer más a fondo las características específicas del lenguaje del cómic y acercarse al proceso creativo que sigue en la construcción de una historieta -el acostumbrado por los más reconocidos ilustradores-.

²⁵ *Ibíd.*, p. 17-18-19.

²⁶ PELLEJERO, Rubén, *Veinte años del Cómic*. España: Aula de la Literatura, Vicens Vives, 1990. Presentación.

5.2.4 Recomendaciones generales para la creación de comics

Por la importancia didáctica de este trabajo resulta oportuno tomar para tener en cuenta algunas recomendaciones generales para la creación de comics que bien pueden tomarse como lecciones, siempre que se quiera avanzar al reconocimiento que anhela cualquiera que decida dedicarse a este género.

Al respecto, desde España, Rubén Pellejero dice: “el dibujante de comics es, por lo general, autodidacta, si bien existen ahora algunas escuelas privadas que imparten su enseñanza”; agrega, además, que “el proceso de documentación, antes de realizar una historieta, es complejo. Hay que echar mano de los libros que más se pueda encontrar sobre el tema, bien sea en librerías o bibliotecas. A veces recorro a los consulados de los países donde transcurre la historia y a veces el propio cónsul me ha proporcionado documentación, como en el caso de Colombia para la Historia de Dieter Lumpen en Cartagena de Indias”²⁷.

En relación al tiempo que se gasta en dibujar una historieta, el mismo Pellejero explica que: “no se puede dar tiempo concreto, cada historieta requiere el suyo propio. Digamos, a modo de ejemplo, que un álbum de cuarenta y seis páginas puede llevar unos siete u ocho mese de gestación. Lo habitual son unas seis o siete páginas al mes, pero yo digo que es un cálculo aproximado. La complejidad variable que comporta la creación de personajes, la documentación, el color, etc., hace muy difícil un cálculo exacto”²⁸.

En cuanto al proceso, “después de la primera toma de contacto con la historia, viene la búsqueda de documentación, creación de personajes secundarios, etc. y a continuación boceto las páginas a lápiz. Esta etapa la voy definiendo con

²⁷ *Ibíd.*, p. 21

²⁸ *Ibíd.*, p. 21

más detalle hasta llegar a la fase de entintado. El color lo realizo habitualmente en una etapa posterior aplicándolo a unas reducciones de papel original a tamaño de publicación.

Pellejero nos ha compartido la forma como realiza su trabajo, y nos enseña la elaboración de una historieta, que no equivale a una simplicidad sino también a un comportamiento claro de lo que queremos mostrar; aconseja a los jóvenes que quieren ganarse la vida dibujando cómics que “en primer lugar dibujen mucho e intenten observar y aprender de aquellos a los que admira. No es fácil publicar de inmediato en las revistas de más prestigio, lo mejor es intentar publicar en “fancines”, en revistas de amigos o bien sea presentarse a concursos de historieta. La constancia es muy importante. Ganarse la vida tal como lo entiende la gente que cobra un sueldo a fin de mes, no es posible, pero en eso el cómic es también como cualquier otro tipo de arte”²⁹.

El énfasis sobre el aspecto literario que acompaña y enriquece la narración grafica tiene su razón de ser cualesquiera sea el tema que se desee abordar y, mas aún, cuando el ilustrador decide incursionar en la política, pues además de ser excelente observador y “para oreja”, también debe poseer las cualidades que caracterizan a esta clase especial de escritores, pues como dice Alfredo Iriarte: “en forma reiterada se ha postulado la tesis de que el escritor debe ser, entre otras cosas, una conciencia crítico tan insomne como beligerante. Ello por supuesto, es válido sin apelación posible, pero no es menos cierto que al trabajador de la palabra le está permitido el ejercicio del encomio y la alabanza siempre que lo practique limpiamente, vale decir sin doblar las rodillas ni extender la mano mendicante en procura de la dádiva que remunera lisonja -no es tal el caso del caricaturista a quien su vocación condena y predestina sin remedio un menester contencioso y pugnaz que no puede concederse tregua ni

²⁹ Ibid., p. 21

confecciones- inoperable destino el del caricaturista político en cualquier época o país y por ello mismo dramático hasta extremos inimaginables”³⁰.

5.3 LA CARICATURA

“La caricatura es un conjunto con el dibujo realista, la modalidad de imagen periodística más antigua que se conoce. La palabra caricatura se deriva de la voz latina “*caricare*” que significa cargar, acentuar o exagerar los rasgos. Según algunos autores fue acuñado por Aníbal Caracci hacia finales del siglo XVI. Con este término Caracci designa a los trabajos que él y otros artistas hacían entonces en Babilonia.

Pero mucho antes de este intento por definir esta forma expresiva ya habían sido empleadas imágenes con rasgos de caricatura. Por ejemplo en la antigüedad se llegaron a utilizar representaciones gráficas caricaturescas en pinturas, dibujos y esculturas. Entre los ejemplos están nuevamente los papiros egipcios, las ánforas (vasijas) griegas, los frescos de Pompeya, las gárgolas, estatuas o altorrelieves de iglesias y catedrales de la época medieval.

En el renacimiento algunos especialistas ven en diversos trabajos de Leonardo Da Vinci antecedentes de la caricatura debido a lo grotesco y deforme que resultaban algunos de sus dibujos de seres humanos. Pero sólo hasta la Revolución Francesa y posteriormente, el imperio napoleónico, fue que se impulsaron las caricaturas en especial las de tinte político.

Aun así, al igual que en Norteamérica, las caricaturas raramente eran publicadas en los periódicos sino que se vendían como pan caliente, grabadas en hojas sueltas y coloreadas a mano.

³⁰ JOSÉ MARIA, ¡Ahí están pintados!. Bogotá: Intermedio Editores, 1992. Presentación

Ya para el siglo XIX, se da la consolidación de este género, especialmente en Europa, gracias al desarrollo de la Xilografía (arte de grabar en madera) y la litografía”.

En Colombia, el S. XX, se desarrollo ampliamente este género.

5.3.1 Ilustradores colombianos que hacen parte de esta selección

A lo largo del proceso de investigación bibliográfica que ha impuesto este trabajo, ha sido posible comprobar que los caricaturistas, más que los historietistas, han venido siendo olvidados con la misma rapidez con que pasan los acontecimientos y las publicaciones diarias de la prensa, pese a que – a su manera -, van escribiendo la historia. Como lo dijera alguna vez el genial Chapete que, además confesaba a la periodista Maria Clara Mendoza que “todavía sueño con caricaturas”, pues su pasión de siempre fue la caricatura hasta el punto de afirmar en 1983 que tenía guardadas cerca de 70.000 caricaturas censurables o proscritas por su alto contenido crítico sobre los regímenes gubernamentales del país y, sobre todo, sobre el militarismo. Experiencia similar vivieron Ricardo Rendón (1930) y Jorge Franklin (1948).

En entrevista concedida a Maria Clara Mendoza y publicada en la Revista del Jueves # 289 de Octubre 14 de 1982, “El Espectador”, Consuelo Lago no duda en afirmar que “la desesperación es la madre de la creación”. La “Negra Nieves”, un personaje que en 1982 cumplió los quince años y que diariamente, en una corta frase, comenta con agudeza algún aspecto de la realidad colombiana. Desde 1975 la caricatura de “Nieves” ha estado en la página editorial de “El Espectador” acompañada de otros personajes igualmente pintorescos, su novio, un negro gordo y silencioso... bueno Hétor, silencioso hasta el día en que supo que Belisario Betancur había ganado, entonces decidió hablar por primera vez.

También dice que en otras ocasiones la vanidosa “Nieves” consulta la actualidad con sus amigas “Pasiflorita” y “Eduviges”, o con su primo “Pandeyuco”. O conversa sobre temas políticos con Watergato y sus compinches “Prevarigato” y “Consorgato”. Otras veces, son el señor y la señora de la casa quienes escuchan sus impertinencias.

A la pregunta, ¿Qué relación hay entre Consuelo Lago y la Negra Nieves? La dibujante responde: “una relación permanente. Nieves siempre está en mi mente; cuando oigo lo que la gente dice siempre pienso qué va a decir ella. Aunque es una forma de expresión mía, pienso en ella como en un personaje independiente, que tiene su propia manera de pensar, que a veces coincide con la mía y a veces no”.

Consuelo define a “Nieves” como metida, ingenua, aguda, tonta, simple, atrevida, enterada, vanidosa e ignorante... Es varias cosas que se contradicen, es muy cambiante y eso la hace más parecida a un ser humano”.

La artista caleña, Consuelo Lago, resume el perfil de la caricatura “La Negra Nieves”: “así un personaje simpático, ingenioso, y mordaz, que diariamente llega a los Colombianos comentando las diferentes situaciones de la vida nacional”.

Cuando interroga la periodista, ¿Cómo llegó este personaje creado para una página femenina a una página editorial? Lago responde que “Nieves fue hecha para que yo tuviera un trabajo. El sitio donde la gente la ubica no es cosa mía, hay gente que la recorta y la tiene en la cocina, otros en la sala o en la oficina, otros en una página editorial. Además me gusta que los caleños se sientan “dueños” de Nieves, la gente se me acerca en la calle a decirme: Dile a Nieves que digo esto...”

Continúa la entrevistadora, el trabajo de publicar diariamente es a veces angustiante. Cuéntenos, ¿Cómo nace cada frase de la “Negra Nieves”? Lago dice “leo el periódico y generalmente me interesa una noticia, puede que no sea una muy destacada y la comento; otras veces, hablo de lo que todo el mundo comenta. Cuando estoy en una reunión escribo lo que me llama la atención y guardo los papelillos en la cartera, a veces los uso el día siguiente, otras no, pero nunca los boto porque llegará el día en que me sirvan”.

Más adelante, en ocasiones, cuando se me acaba el tema, hay algo que me funciona muy bien; abro un diccionario. Cuando la mente no funciona es porque se ha rayado, como un disco, en un mismo tema que ya se gastó. Entonces, una palabra que no tengo en la mente me saca del círculo.

Para las personas que están interesadas en trabajar en tiras cómicas, quiero dar los siguientes consejos: por ejemplo, “buscar un personaje que sea muy versátil, que no esté encasillado en una manera de ser muy definida, y que tenga movimiento, que no sea siempre la misma forma; porque si es muy definida, el tema se acaba y la angustia de producir, es diaria. Si no hay tema, hay que crear una situación”.

Dice Lago “me gusta Dick Salazar, ha escogido un tema muy difícil como darle expresión a un mapa, pero es supremamente ingenioso y ha logrado tocar todos los temas a pesar de tener un personaje aparentemente quieto. También me gusta Osuna, es genial; tiene chispa, agudeza, creatividad y una capacidad increíble para captar el parecido de los personajes por el lado más agudo; es un humor con algo de irreverencia y al mismo tiempo en una persona casi religiosa. Me interesa también la caricatura de Vélez (velezefe), sus temas son muy buenos y el dibujo del personaje “Seco” me gusta mucho”.

“Creo que es importante perseverar, pues cualquier trabajo que uno haga debe hacerlo con amor y dedicarle tiempo para que se vuelva importante y ser honesto, ser uno mismo todos los días es difícil pero muy importante,. No hacer lo que los demás dicen sino lo que uno quiere”, dice Lago

Consuelo ha incursionado en más formas de expresión artística, sin embargo, desde hace un tiempo está dedicada socialmente a su caricatura y a su pintura. A mediados de 1981 salió un libro con una colección de 200 caricaturas de la “Negra Nieves” titulado “Deshojando Margaritas”; al respecto dice Consuelo que dicha edición no le reportó ninguna ganancia y quien lo editó no le devolvió

los dibujos, ni siquiera le pasó al teléfono, corroborando lo que muchos le habían advertido: que el negocio editorial es el peor negocio para los caricaturistas (esto en 1982), y parece que es una verdad que continúa vigente.

La calidad de “intelectuales y librepensadores” que posee la mayoría de caricaturas también ha influido en la reducida promoción y divulgación de este arte y sus autores en Colombia. Sin embargo, desde la apertura del Primer Salón de las Artes Visuales de la Universidad Nacional de Bogotá, se ha visto la ejecución de varios esfuerzos mancomunados para en Medellín y Cali llevar a cabo eventos similares que catapultan tan interesante y diciente arte.

Son varios y satisfactorios los resultados arrojados por la realización de los eventos referidos entre los que vale la pena destacar el llevado a cabo por José Campo en Cali y sobre el cual trata el siguiente aparte: José Campo según la dirección de “Gaceta” Dominical del diario caleño “El País” “es el eje alrededor del cual gira el Salón de Historieta y Caricatura, que ya rebasó el ámbito local para alcanzar resonancia nacional e internacional. Más, no por ello, Campo dejó de dibujar y en sus historietas, caricaturas e ilustraciones desarrolla su avanzado concepto de ciudad y con frecuencia Cali es el escenario de sus paisajes. Un experto del Noveno Arte”³¹.

Campo, el diseñador caleño, dice Ricardo Moncada E. (Redactor de Gaceta), “es uno de los pioneros y promotores del arte del cómic en la ciudad y quien en junio de 2005 expuso su serie “Vos en Off” e “Imaginería” en el Salón de la Historieta y Caricatura de Cali con apoyo de la fundación “Calicomix”³² las imágenes alucinantes, críticas e irreverentes del cómic volvieron a la ciudad en el marco de un evento que contó con 12 exposiciones así como talleres, conferencias y ciclos de cine de animación. El certamen que, por fortuna, contó

³¹ MONCADO ESQUIVEL, Ricardo. La Historieta de José. En: Gaceta Dominical No. 760. El País. Cali: (5 Junio de 2005); p. 7.

³² Ibid., p. 8

con el apoyo de la Cámara de Comercio, la Secretaria de Cultura, el Centro Cultural Comfenalco, la Universidad del Valle y la Biblioteca Departamental permitió, además, rendir homenaje a Wil Eisner, el caricaturista estadounidense norteamericano ganador de un premio Pulitzer, quien falleció recientemente, así como apreciar una muestra del XI Festival de Caricaturas en Rionegro, Antioquia, una exposición de caricatura brasileña, una muestra caricartografica del departamento del Quindío y una muestra de ilustraciones infantiles, conformada por 40 trabajos originales de artistas de Argentina, España y Colombia. Allí mismo estuvo la exposición de caricatura de Prensa y se dictaron conferencias como “La importancia del gesto en la caricatura”, a cargo del semiólogo Perucho Mejía, y “Cómic en Colombia”, tesis de grado de estudiantes de Bellas Artes de Cali.

La importancia del evento gestado por José Campo despertó tantas expectativas en el ámbito cultural y mereció tanta atención del público y los medios que adicionó a la llamada “sucursal del cielo” el título de “sucursal del cómic”.-es que dice Moncada Esquivel “el historietista, ilustrador y diseñador José Campo ha creado a través de su arte un universo que para algunos puede resultar pesimista y caótico, mientras que para otros es una invitación a reflexionar sobre lo que cada uno es como parte de la sociedad. Además, y quizás lo más importante, este caleño ha desarrollado una importante labor para afianzar este arte en la ciudad”, pues cada vez es mayor el número de caleños que ha estado en contacto con el mundo de la narración visual, a través de caricaturas, historietas o el humor gráfico –género que a nivel mundial es considerado como el noveno arte-.

JOSÉ CAMPO

Su pasión por el cómic y las historietas viene desde su infancia. Nació en 1954 y su infancia y adolescencia, en los años 60, transcurrieron mientras Cali comenzaba a convertirse en ciudad o sea cuando se gestaban los movimientos estadounidense, el Rock and Roll y la Salsa de nuevo comenzaba a sonar fuerte. En su niñez recorría las calles de su barrio natal San Fernando, jugando bolas y trompo o huyéndole a imaginarios “monstruos de los mangones”, y aprendiendo a nadar y a bailar; juegos y lúdica que eran interrumpidos por los comics con lo que aprendió a leer; su paso de “come cómic” a dibujante fue temprano, simultáneo con el despertar de sus agudas observaciones y crítica, como lo corrobora en la entrevista que concedió a Ricardo Moncada E.

De otro lado, la periodista Maria Teresa del Castillo, publicó en la Revista del Jueves # 245 de Noviembre 26 de 1981, Pág. 6-7, el siguiente artículo:

“Los dibujantes de tiras cómicas en Colombia, por falta de oportunidades, tuvieron que encauzar sus actividades hacia otras áreas más rentables; sin embargo, hoy, animados por la publicación de los “Monos” de “El Espectador”, empiezan a dejar correr su ingenio y habilidades. Pues el dibujo de historietas, se ha convertido en una nueva profesión en Colombia.

Las historietas que habitualmente publican los periódicos y revistas del país, tradicionalmente han sido tiras cómicas importadas y la razón no es que en nuestro medio brille por su ausencia el talento y la creatividad, sino que resulta más rentable incluir un trabajo que se publica en 400 o 500 periódicos del mundo a pagarle exclusividad a un dibujante colombiano. Pero el interés de “El Espectador” es precisamente abrirles camino a tantos dibujantes que tienen mucho que decir y en nuestra lengua, es decir, de acuerdo a nuestra propia idiosincrasia y por eso los trabajos de algunos de ellos hoy aparecen en la revista dominical”.

Quienes hoy incluyen sus dibujos de los “Monos” (**Anexo 3**) y quienes seguramente lo hagan en fechas futuras, son quijotes que contra viento y marea han luchado por sacar sus trabajos a la luz del día y que por falta de oportunidades tuvieron que archivar su creatividad y plasmarla en otros terrenos afines, como es la publicidad. Algunos de estos dibujantes son:

- ❖ Jorge Duarte: publicista y dibujante autodidacta, que hace algunos años debutó como historicista, precisamente, en “El Espectador” donde publicó una página dirigida a los niños y hace algunos meses a raíz de la toma de la embajada de la República Dominicana por parte de un comando guerrillero, editó una historieta, (en circulación 1981), titulada “La Tomata de la Embajada”.
- ❖ Jairo Susa: autodidacta y hoy (1981) profesor de un centro de enseñanza capitalina, curiosamente vio la mejor época para sus dibujos siendo apenas un niño, cuando dibujaba en los cuadernos de sus compañeros de clase las historietas de “El látigo Negro” y otras de moda en aquella época, y por cada dibujo cobraba un peso. Años después tomó su profesión más en serio y en la revista “Antena”, hoy fuera de circulación (1981), publicó la historieta de “El Inspector” “Juaní” pero murió la revista y se acabó su trabajo.
- ❖ Bernardo Ríos: en 1981 dedicado a la publicidad, fue otro tesorero quijote que intentó, hace algunos años, dedicarse a la historieta. En 1969 realizó un gran trabajo que tituló “La Campaña del Libertador”, y varias fueron las instituciones gubernamentales que dijeron interesarse por la obra, pero ésta acabó en manos del Banco Popular que todavía no le ha dado la definitiva si piensa publicársela o no. (Corría el año 1981).

- ❖ Jorge Peña: dibujante, en 1981 profesor en la Facultad de Artes de la Universidad Nacional también publicó algunos de sus trabajos sin mayor éxito económico y en el momento dedica parte de su actividad a la investigación de tira cómica como medio de comunicación visual.
- ❖ José María López (Pepón): desde 1972 publicó en “El Tiempo” sus caricaturas. Vivió en Brasil durante 9 años, fue cónsul y resultó ganador de un concurso realizado por la Fundación Bienal de Sao Paulo para el diseño del afiche y símbolo de la XIX Bienal.

Sus trabajos han sido recopilados en cuatro libros: “¡Ahí están pintados!”, “Elección Colombia”, “No me crean tan revolcón” y “Memorias de un elefante”. Muchos lo conocieron en televisión a través de sus programas, pero se alejó de allí para dedicarse a pintar y quien lo creyera, a trabajar en su fábrica de confección de ropa infantil. Político y serenatero frustrado, ha sido militante de cuando partido de izquierda ha existido, pero ahora decidió situarse dizque como “centro anarquista con matices de godo” (explosiva mezcla).

- ❖ Jaime López (JALOSO): dada mi relación alumna-maestro, anexo copia de sus “Cuida-palos” que según él mismo “es una propuesta didáctica en contraposición a los “Cortapalos” de Walt Disney (**Anexo 4**). Información más detallada sobre estos autores se halla en el libro producto de este trabajo.

En otra ocasión, la periodista María Teresa del Castillo pregunta a varios ilustradores de la siguiente manera:

- ❖ Bernardo Ríos: ¿Cuáles son los ingredientes básicos que debe tener una tira cómica dirigida específicamente a los niños? Ríos responde que “la tira cómica con el paso de los años ha sufrido algunas variantes; sin

embargo ciertos personajes como Tarzán, el Ratón Mickey, Pimbo o Superman siguen siendo universales y por ello semana a semana los niños de todo el mundo buscan afanosamente sus aventuras llenas de humor, de vitalidad y de gracia e ingenio”.

Además, Bernardo Ríos dice que “conociendo la mentalidad y la psicología del niño, la concepción del dibujo es parte esencial. En mi caso, he escogido una línea un poco rococó al decir de algunos, es decir, bastante elaborada, donde el niño al igual que el adulto puede observar un sinnúmero de detalles que le van despertando la imaginación. Mi terreno es la ciencia ficción, campo muy vasto e imaginativo. En cada cuadro hay una serie de factores que sin ser los ejes de la historieta sí ayudan al lector a reforzar sus criterios sus formas de pensar. He tratado de ubicar los personajes en un terreno futurista con trajes espaciales, naves no convencionales que se desplazan en mundos irreales o al menos diferentes al nuestro. Al niño le gusta ubicarse en lugares irreales y con héroes”

Respecto a la pregunta anterior, responde Jorge Duarte: “creo que básicamente la historieta infantil debe ser realizada en un lenguaje elemental. Vale la pena tener en cuenta, cómo en otros medios más desarrollados en el terreno de la historieta, éstas ya no están dirigidas a los niños pues son mucho más elaboradas en su concepción literaria”. Al respecto dice Jairo Susa: “como profesor de colegio me di cuenta que al niño le fascina la forma del dibujo y naturalmente el colorido. Al niño le gusta que salga el más grande, el personaje de mayor tamaño pues el indefenso es su héroe, quizás porque se asemeja más a él en tamaño y situación. Al niño hay que mostrarle héroes porque en ellos ve todo lo que quisiera ser y hacer y que por su edad no le es posible realizar o no le es permitido”.

Maria Teresa de Castillo continúa, en el mundo en el cual nos desenvolvemos gira cada día más en torno de la comunicación audiovisual. Por ello, ¿Tiene futuro el cómic y cómo lo concebimos actualmente?

Jorge Peña: “evidentemente, tanto para los niños como para los adultos hoy en día, la parte visual es fundamental, pero infortunadamente el cómic en nuestros tiempos ha desaparecido para los niños. Primero, porque para el niño una historieta dibujada es estática y no le ayuda para nada desde el punto de vista dinámico. En la televisión un niño en media hora puede ver toda la violencia, la fantasía y la actividad que desee y no se fatiga como sí le ocurre con la lectura. En este momento un niño no se lee un cómic de 32 páginas porque asocia los textos con los libros escolares, además quiere vivencias más rápidas “

¿El cómic y la historieta gráfica están llamadas a desaparecer?

Dice Jorge Peña: “no tienden a desaparecer sino a evolucionar. En este momento (1981) en Europa están haciendo una serie de cómics carentes de textos. Están centrando el interés en la comunicación, en los valores puramente visuales. La historieta no ha muerto, ha evolucionado”.

Muchos de los héroes de las tiras cómicas son seres completamente irreales. ¿Gusta el niño más de estos personajes que de seres reales?

Según Jorge Peña: “el niño muchas veces rechaza lo que es normal. Le gustan situaciones y personajes fantásticos y a través de sus hazañas intenta averiguar cómo las realiza. De ahí la habilidad del dibujante para guiarlo en sus intereses, de encontrar ese “gancho” que atraiga su atención”.

En lo que atañe a Colombia, ¿Qué debemos transmitir en una tira cómica hecha en nuestro país, pero que guarde cierta universalidad?

Responde Jorge Duarte: “en primer lugar debemos sacudirnos un poco de la influencia norteamericana. El ideal sería que nuestras tiras cómicas identificaran pluralmente el modo de vivir de estas partes del tercer mundo; por ello me he especializado en la sátira política, actualmente criolla, porque el problema político va a primar mucho en el futuro”.

Respecto a esta pregunta, Bernardo Ríos dice: “yo defiendo mi punto de vista sobre la ciencia ficción porque en este momento (1981) el mundo avanza en el campo tecnológico en forma rápida y estoy plenamente convencido de que las historietas de ciencia ficción reemplazarán en un lapso muy rápido a los héroes actuales”, mientras que Jorge Peña cree “que debemos encontrar nuestros propios lenguajes de acuerdo a nuestras costumbres, nuestra manera de vivir, nuestra manera de expresarnos. En cuanto a universalizarla, algo básico es el dibujo sin texto, como es el caso del “Tío Barbas”, “Nimbus” y otros personajes que llevan un mensaje sin necesidad de apoyar el gráfico sobre textos. La idea está implícita en el dibujo. Debemos ser honestos con nuestra realidad. Aquí no cae nieve, carecemos de ciertos electrodomésticos que provienen de países desarrollados y al incluirlos aquí, nada le dice al niño que no conoce esas realidades”.

El 24 de Febrero de 1983, el diario “El Espectador” publicó la “Revista del jueves” número 307 en cuyas págs 20-21 apareció el artículo titulado HISTORIETAS FANTÁSTICAS, por colombianos, por Clara Elena. A continuación se ofrece un resumen de dicho artículo: “No solo en México se pueden hacer historietas fantásticas”; en Colombia, con una calidad que supera la mexicana, un grupo creativo ideó “La Capitana”, una historieta que será distribuida en Venezuela. Varios jóvenes colombianos, con grandes inquietudes artísticas pero sin un medio para difundirlas, se reunieron con el fin de formar su grupo creativo, cuyo objetivo es dar rienda suelta a su creatividad y difundir su obra.

Las promotoras fueron Liliana Cadavid, conocida por sus cuentos y versos infantiles; Martha de la Rosa, una abogada que se dedicó en un principio a proteger los derechos de autor de su compañera, y luego a la organización de la sociedad. El grupo está formado por Teresa Hernández, una gran fotógrafa; Maria del Carmen Villaveces, una pintora conocida por su mural en la Media Torta; Dorotea Leyva, una artista en diagramación, Liliana Cadavid y Martha de la Rosa.

El primer trabajo fue “Pájaro de Fuego”, una obra de ballet clásico presentada en forma de fotografías de Teresa y versos de Liliana, “infortunadamente la poesía no vende y no logramos patrocinio. Tampoco lo obtuvimos para “Sombra y Humo”, un libro de poesías más, ilustrado por Maria del Carmen Villaveces”, explica Liliana; pensaron entonces, en un producto más comercial que les ofreciera los medios para desarrollar sus ideales artísticos. Crearon entonces una historieta infantil que contó con la acogida de la revista Los Monos de “El Espectador”.

Luego pensaron en algo todavía más comercial, que aunque se apartaba de sus ideales artísticos, podía producir los medios para sacar adelante el grupo. Este fue el origen de “La Capitana”, historieta de carácter masivo que una casa editora multinacional distribuirá en Colombia, Venezuela y Perú. Para su realización se sumaron varios dibujantes expertos en la técnica de figura humana, quienes están interpretando gráficamente el argumento de Liliana. “Existía el reto por parte de los editores de que en Colombia no se podía hacer una historieta de este tipo. Nos empeñamos en que “sí se podía” y los sacamos adelante, comenta Liliana. Sin embargo, hoy año 2006 poco se encuentra sobre dicha obra.

La historieta “La Capitana” ya es una realidad y saldrá al mercado en unos pocos meses. (1983) Pero en realidad éste no es el ideal del grupo, que fue

creado con propósito artístico y cultural. Infortunadamente “las cosas con demasiada calidad intelectual no se venden”, “dice Liliana. No desistiremos en nuestro ideal de producción de obras más culturizantes y por eso nuestros próximo proyecto es crear una historieta de mitología y leyendas “.

Las artistas se proponían, para entonces, sacar adelante dos proyectos más: un libro de cuentos para adolescentes, ilustrado por Maria del Carmen Villaveces, titulado “cuentos del sol, cuentos de tierra”, y otro de prensa en los que se mezclan la magia y la realidad, titulado “Rostros de Muñecas”, y que, serían ilustrados con fotografías de Teresa Hernández.

La misma Revista del jueves número 318 de mayo 12 de 1983 de “El Espectador” en sus páginas 8-9 publicó el siguiente artículo de Beatriz Zuluaga:

“Locombia”, como todo lo que cobra vida, tuvo su gestación se inició en los “sketchs” improvisados del Teatro Universitario de los Andes, porque Dick mismo nos dice ser hijo del movimiento estudiantil colombiano. Y en ese momento, los universitarios inconformes, anhelando cambios, cuestionando la actividad pública, estaban en oposición al gobierno. De ahí que Dick y muchos de sus compañeros no hubieran sido lopistas ni turbayistas; Dick descubrió que tenía condiciones para manejar humor político y comenzó por elaborar una serie de humor, basada en el tema sexual a la que denominó “los pié sesitos”, en ella reflejaba los problemas e inquietudes sexuales de toda su generación, en una época que Dick define como de transición entre la dificultad y de una sana y armónica relación sexual y el “facilismo” en ella, relaciones prematrimoniales, virginidad, prejuicios, temores, etc y fueron los temas que abordó para un público de 17 a 18 años.

Más tarde Dick llega a la concepción de “Locombia” después de que tuvo oportunidad de ver en una revista un mapa utilizado como escenario para la movilidad de diversos personajes. Súbitamente recordó el mapa de Colombia.

El mismo contorno geográfico de nuestro país le reveló las inmensas posibilidades que ofrecía para darle vida y ponerlo a “actuar”.

Pero no el mapa como simple escenario, sino de pie, a punto de iniciar una travesía por los temas colombianos y americanos. Luego de dibujar doce horas sin parar, Dick mostró a sus padres las innumerables caricaturas que le revelaban que estaba iniciando su verdadera y auténtica carrera.

Fue el entusiasmo de la madre de Dick que, aprovechando algunos lazos de amistad en el diario, le llevó los dibujos a Juan Guillermo Cano, quien no solo les dio el visto bueno, sino que los apadrinó en la gran pila bautizmal de los talleres de “El Espectador”, surgiendo esa nueva caricatura humorística, llamada “Locombia”. (**Anexo 5**)

Dick considera que este tipo de trabajo necesita hacerse con gran pasión, pero también exige estudio, lectura de economía y política, seguimiento de la noticia y sentido crítico. “Locombia” ha generado dos subseres: “Pipo” y “Locombó”, dos mapas de Colombia que dialogan y que representan a personajes “vaciados”, porque según Dick le interesa escudriñar el problema de la gente marginada. La otra es “Nonito”, que es la parte infantil pero precoz de Colombia; también ha creado Dick “humor húmedo” que él explicó como humor puro, en el cual el personaje principal es el agua y los “extras” los pececitos.

5.3.2 Caricaturistas colombianos más destacados

HERNANDO ZURRIAGO -CHAPETE-

(De “El espectador”, revista del jueves número 327 de julio 14 de 1893, Pág. 4-5, por Maria Clara Mendoza.)

Hernando Zurriago, llamado por sus compañeros de colegio “chapete”, nombre del personaje de una historieta gráfica española, compañero de Luís Gabriel Cano en el Gimnasio Moderno de Bogotá y que durante 36 años dibujó las noticias de los colombianos, colocando como firma una figura de huevo con patas. Su profesión empezó cuando él era apenas un chino de primaria que, a la hora del recreo, vendía historietas dibujadas por él a sus compañeros de curso. Fueron muchos los regaños y castigos que el alumno Zurriago debió soportar por su “manía” incontrolable de andar pintando a los profesores en la parte de atrás del tablero. El mismo dice que “se llenaba de enemigos y sacaba unas calificaciones miserables”; señalaba que muchos años después, esa misma manía y su crítica mordaz a la dictadura de Rojas Pinilla lo llevaron a salir del país durante 4 años hasta que se inició el frente nacional.

Por su pasión por la caricatura, abandonó su carrera de arquitectura y se matriculó en la Escuela de Bellas Artes de la Universidad Nacional. Sus “monos” lo llevaron a ser colaborador de “La Razón” con Juan Lozano y Lozano, de la revista “Semana” con Alberto Lleras de “Cromos” cuando era de los Tamayo y “Ya” con Gonzalo Canal Ramírez, Chapete recuerda cómo “en la época en que la tertulia en el café “Auténtico” en el centro de Bogotá donde se reunían políticos, intelectuales y periodistas, él “calladito” oía toda clase de chismes y comentarios, los cogía al vuelo y de ahí salía una caricatura.

Fue ganador de varios premios nacionales de caricatura, también mereció el premio de la Enciclopedia Británica y el “Premio mergenthales”, en 1956; al respecto dice “la caricatura es muy ingrata porque es muy pasajera, si uno deja de aparecer la gente se olvida, aunque contó con el cariño de la gente que lo reconocía en la calle y era amigo de los presidentes, de los emboladores y de los loteras, que, además, lo estimulaban mucho”.

Jubilado “a la fuerza” en 1981, Chapete sigue con la manía de pintar. Con su acento bogotánísimo -“rolo”-, y su temperamento nervioso, inquieto, dice: “yo

vivo en plan de caricatura inclusive me sueño con la caricatura que voy a hacer al día siguiente”. Así me pasaba cuando trabajaba diariamente; había personajes que me eran muy difícil de dibujar y, a veces, me soñaba con el personaje ya dibujado por mí, entonces adelantaba trabajo.

Desde las páginas de “El Tiempo” y luego desde “El Correo” de Medellín, Chapete realizó un punzante ataque a la dictadura. En general, siempre fue mordaz con los políticos “porque la caricatura debe ser crítica, no de alabanza”. Luego agrega: “en esa época, y después, en los Estados Unidos, yo me entendí muy bien con el doctor Eduardo Santos. Yo siempre dibujé lo que quería, hasta me ideaba trucos para burlar la censura del gobierno.

Aunque se jubiló, chapete continuó dibujando para algunas publicaciones y haciendo trabajos publicitarios; además, colecciono cerca de 70 mil caricaturas, “censuradas” de la época de la dictadura, con la intención de editar un libro con ellas. -Toda una historia dibujada-, que conservo, en un cajón de su escritorio.

HÉCTOR OSUNA -OSUNA-

Héctor Osuna, el gran caricaturista de “El espectador” ha sido un personaje difícil de entrevistar, guarda un buen recuerdo de sus épocas de colegio: “en general tengo un buen recuerdo de mis maestras, las Hermanas de la Presentación.

El recuerdo de una de sus maestras de Medellín, la Hermana San Guido, le inspiró el personaje de la caricatura “La monjita de palacio” pues en realidad ella dejó en su memoria de viveza infantil, la pulcritud y blancura de los velos, su vestimenta, los alfileres etc.; “recuerdo mucho a esta hermana -muy bella y maternal-, y a la hermana San Teófilo, mas viejona, de anteojitos muy querida”.

Osuna, el más veterano de los dibujantes políticos colombianos y todos parecen estar de acuerdo en que Héctor Osuna es el mejor caricaturista del país. Aunque hay quienes no comparte la misma opinión, porque creen que sus caricaturas son muy difíciles de entender. Sin embargo, entre sus colegas, la opinión; por lo menos en público, parece ser unánime.

Llegado el año 1982, El Espectador en su Revista del jueves número 285 de septiembre 16, Pág. 14, publicó el siguiente artículo:

Como se ha venido diciendo, las caricaturas van escribiendo la historia, tratando todos los campos de la vida nacional con ojo crítico; por eso, el reinado de Belleza y otros eventos y personajes son abordados por lo más reconocidos caricaturistas en los diversos diarios que circulan en el país; La gente que a diario opina sobre temas trascendentales, también se ha ocupado alguna vez de este certamen en serio y en broma, cada quien ve las cosas a su manera.

El Reinado Nacional de la Belleza: lo que se ha dicho en serio.

También abordan temas cotidianos como la navidad; Roberto Cadavid (Argos) “casando guapos” su habitual ocupación, pasa Argos la semana de navidad, durante la cual es más probable que la gente, por estar pensando en las fiestas, cometa errores:-Argos: la semana de navidad es para mi una semana común y corriente, antes, en mi juventud, la celebraba como navidad antioqueña, con matada de marrano, pólvora, elevada de globos “traídos” del niño Jesús, que era el papa de uno en calzoncillos. (frase que se hizo célebre)

La Noche Buena tuvo importancia para mí hasta cuando estaba terminando el bachillerato. Nos reuníamos en la casa del abuelo con toda la familia.

En la Revista del Jueves de “El Espectador”, cuatro caricaturistas conocidos de todo el país, confiesan cuál o cuáles son sus personajes preferidos y los imaginaron de niños, cuando eran inocentes de toda culpa. Sus personajes preferidos como se los imaginaban de niños. (Anexo 7)

Otro dato curioso apareció en la misma Revista del Jueves número 174 de julio 03 de 1980, Pág. 5: “Cría fama y échate a dormir... o defiéndete. Por Rosita Espora”. Que pregunta a algunos famosos así:

¿Que se siente cargar con la fama?

Roberto Cadavid “Argos“ responde que no hay tal sabiduría dice Argos” “no sabia que tuviera fama de sabio. Es mal merecida porque nadie es sabio”. Así empieza Roberto Cadavid el ingeniero el abuelo antioqueño, su defensa del cargo. Desde su escritorio en Medellín, en medio de libros y más libros. Considera Argos que su fama seguramente se debe a ese gusto por aprender; “toda la vida he sido muy estudioso. Pero no soy sabio. Lo que ocurre es que no sé buscar cositas. Sé donde están. Esa fama me carga un compromiso muy fregado”.

Por su parte Héctor Osuna caricaturista y pintor: responde que “quienes tenemos ojos para la critica somos tildados de negativistas”. En un país político y feudal, de complacencias y adhesiones, de humanismo creo que no exagero en mis caricaturas, como la gente cree. Yo simplemente muestro el ridículo de tantas situaciones, y quizás sirva para pensar. Este artista –quien igualmente rechazó el premio otorgado por Seguros Bolívar por considerarlo un desacuerdo con sus convicciones y con la realidad nacional-, confiesa: “discutir no produce bondades ni es lucrativo en esta sociedad mercantil”. Su fama de antimilitarista la justifica diciendo: “ser antimilitarista no quiere decir que esté en contra de los militares. Es solo que me asustan un poco esos cuerpos que responden a una voz y como una sola persona, cuando pueden ser mal

utilizados, abusando de ellos para la represión y no para la convicción jurídica necesaria, el orden interno o la seguridad exterior. A una equivocada orden de mando hay que temerle a los subalternos de buena fe”.

Revista del jueves número 179, agosto 7 de 1980 Pág. 7 por CIMPEC

JOSÉ MARIA LÓPEZ -PEPÓN-

Nació en Popayán en 1939. Publicó sus primeras caricaturas en El Espectador a mediados de 1961. Su estilo renovador para la época tuvo gran éxito y sus trabajos fueron publicados en varias revistas y periódicos nacionales e internacionales como “Cromos”, “Penthouse” y “Hombre saludable”, entre otros.

Es un peso completo de la caricatura política en Colombia, no solo porque es un dibujante magistral, un estupendo titulador y “narrador” de sus obras y un agudo observador que lo circunda, sino por que es una conciencia vigilante, con la cual ha cumplido noble y puntualmente la cita que su destino insoslayable. (**Anexo 6**)

LUIS FERNANDO LÓPEZ -LUISÉ-

Inició su actividad como caricaturista hace cuarenta y cuatro años en el periódico El País de Cali. Su extraordinaria habilidad como fisonomista le ha merecido un gran éxito y reconocimiento en el campo de la caricatura política.

A mediados de la década de 1970 fue llamado por “El Tiempo” para ocupar la mesa de caricaturistas de planta y sus trabajos se publicaron diariamente en la página editorial del mismo diario.

En 1986 regresó a Cali y desde entonces publica en “El País” sus comentarios gráficos diarios sobre la actualidad regional, nacional e internacional.

Ha recibido premios y menciones especiales en concursos y eventos como el Premio Nacional de Periodismo Simón Bolívar y el Salón Internacional de Caricatura Ricardo Rendón.

VLADIMIR FLÓREZ -VLADDO-

Nació en Armenia en 1963. “Vladdomanía” aparece en la revista “Semana”, de Bogotá, y es un permanente dolor de cabeza para los políticos y dirigentes de turno. Desde 1986 ha formado parte de los más conocidos diarios y revistas del país. Ha recibido tres Premios Nacionales de Periodismo Simón Bolívar (1988, 1995 y 1998) y en el 2002 la Sociedad Interamericana de Prensa le otorgó el Premio de “Excelencia” en la modalidad de caricatura.

“Vladdo” ha ejercido el periodismo en varios frentes: como caricaturista, ilustrador, diseñador y autor de artículos. En la actualidad dirige la edición colombiana de la revista “Poder”. En 1997 creó a “Aleida”, un personaje femenino que se dedica a despotricar de los hombres, el amor, el sexo y la pareja y que le ha dado su mayor popularidad entre el público femenino. Aleida aparece en la actualidad en la misma revista Semana y próximamente será publicada en Panamá y Ecuador, al igual que en la versión colombiana de la revista “Caras”. En el 2005 logró instalar en New York el “Salón de Aleida”, obteniendo gran acogida entre el público latino.

DANIEL RABANAL -DRABANAL-

Nació en Buenos Aires, en 1949, pero irrumpió en el mundo de la caricatura y el humor gráfico en Bogotá al comienzo de la década de los 90. Arquitecto de formación y profesión, Drabanal se ha desempeñado como ilustrador en las principales editoriales colombianas.

Es autor y coautor de cerca de treinta libros para niños y jóvenes publicados por Alfaguara y otras casas editoriales. En 1994 comenzó a publicar sus apuntes gráficos en la revista “La Nota Económica”; luego, “El Espectador” publicó su historieta “Aventuras del Gato” durante varios años, pero “El Cielo.com”, un cuento ilustrado sobre la actividad de Dios cibernavegante en su despacho celestial, que publica semanalmente la revista “Cambio”, ha sido la creación que mayor popularidad le ha otorgado.

JORGE PEÑA

Nace en Bogotá, Colombia, el día 28 de diciembre de 1944. Profesor de la Universidad Nacional de Colombia, en la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes.

A la edad de 10 años, hace sus primeros dibujos de héroes de historietas, copiados de las revistas de comics que circulaban por aquella época. Esto le despierta un gran interés por querer aprender a dibujar y a conocer cómo se narraba gráficamente por medio de viñetas, textos y dibujos. Terminado su bachillerato, se presenta a la Universidad Nacional de Colombia para estudiar algo próximo con el tema de las historietas; allí encuentra la carrera de Arte Gráfico y Diseño Publicitario, que le permite adquirir conocimientos amplios sobre el dibujo de la figura humana, los cuales utilizaría más tarde para la elaboración de sus personajes. Durante el tiempo de estudiante, seguía practicando ese mundo de fantasía al crear héroes de papel llenos de aventuras imaginadas para divertir a unos cuantos lectores que le seguían su trayectoria.

Fue director curricular de la, en ese entonces, carrera de Diseño Gráfico, durante cuatro periodos en la Universidad Nacional. Ha participado en varios eventos a nivel internacional con exposiciones sobre temas de humor gráfico, obteniendo mención de mérito en reconocimiento a su capacidad expresiva por

sus trabajos en la "IX Muestra Internacional del Diseño Humorístico Deportivo" en Ancona, Italia. Igualmente, fue editor de la revista "Los Monos", que circulaba con el periódico "El Espectador".

Después de un tiempo de práctica y estudio en este campo, aparece en su mente la idea de querer publicar ya en serio sus trabajos. Así, se lanza a la conquista de los periódicos dando a conocer el material dibujado sobre un personaje tarzanesco llamado "Makú". Pero nadie se interesa por lo que hacía. Esto no lo desanima, continúa con más interés y ánimo, pensando siempre que algún día cumplirá ese deseo. En el año de 1966, aparece una noticia en un periódico de Bogotá, invitando a todos aquellos que les gustaba leer o dibujar historietas para conformar la Asociación Colombiana de Historietas Gráficas, dirigida en aquel entonces por el gran maestro, crítico de arte y coleccionista de cómics, Hernando Salcedo Silva. Gracias a esta iniciativa, se empieza a conocer el trabajo de cada uno de los integrantes que conforman el grupo y, así mismo, la inquietud de otros por querer aprender sobre este tema.

De este grupo surge la idea de hacer la "Primera Exposición de Historietas Nacionales", que se lleva a cabo en Bogotá del 9 al 18 de agosto de 1967 en la galería "Avenida 19" del Centro Colombo Americano. Entre los personajes más destacados de esta exposición, figuran "Mojicón" y "Misiá Escopeta" de Adolfo Samper; "Copetín" de Ernesto Franco; "El Dago" de Carlos Garzón; "Makú" de Jorge Peña; "Mostacho" de Uriel Misas y "Bip- Bip" de José Herazo Osorio.

Gracias a esta exposición, aparece el señor Fernando Ayala, quien, interesado en el trabajo de estos dibujantes, les propone hacer una revista de cómics a todo color, con participación en la parte económica del señor Jaime Ramírez y de su empresa Auros. Así, aparecieron en el mercado en 1968 solamente cinco ejemplares de esta revista titulada Super Historietas, con un precio al público de dos pesos con cincuenta centavos. Al darse a conocer la aparición de esta primera revista de cómics, llegan nuevos dibujantes que quieren mostrar en ella

sus trabajos. Los personajes e historietas que aparecieron en esta publicación fueron “Copetín” de Ernesto Franco; “El Dago” de Carlos Garzón; “Makú” de Jorge Peña; “Cirilo” de Ricardo Gonti; “Don Crispín” de Jaime Rodríguez; “Luz Solar y Mostacho” de Uriel Misas; “Óscar y Sonia” y “Lubin Cosmo” de Nelsón Ramírez; “Bip-Bip” de José Herazo Osorio; “David Rey” de Julio E. Jiménez y “Vidas Ejemplares” de Francisco Varmént.

ALBERTO MARTÍNEZ -BETTO-

Es un destacado representante de las nuevas generaciones de caricaturistas colombianos. Alberto Martínez "Betto" nació en Bogotá el 19 de abril de 1968. Con formación en arte, en la actualidad es profesor universitario de dibujo y diseño básico. Aun cuando encuentra su mayor fuente de inspiración humorística en la cotidianidad y en cosas tan sencillas como las cometas, el bongó o la observación de aves silvestres, Betto inició en 1998 la publicación de caricatura política en el diario “El Espectador”, la cual le hizo merecedor en ese mismo año al Premio Nacional de Periodismo Simón Bolívar.

RICARDO RENDÓN

A juicio de Alfredo Iriarte, el más grande caricaturista político de todos los tiempos y naciones, fue un caso que asumió rasgo de tragedia. En efecto, es una verdad incuestionable y ya un lugar común que el más demoleedor de los arictes que se concentraron para derribar la tambaleante fortaleza de la hegemonía conservadora fueron las caricaturas magistrales de Rendón.

Llegó la apoteosis de 1930 con el triunfal advenimiento de Enrique Olaya Herrera al gobierno y el jubiloso consenso liberal en torno a su severa estampa de monarca. Fue entonces cuando el impecable dilema de estirpe hamletiana comenzó a afligir el alma de Rendón, siempre triste, retraído y taciturno como solitario del elsinar.

Sin embargo no, claudicó. Resonaba aún el eco de los vítores que aclamaron a Olaya en la tarde gloriosa del 7 de agosto de 1930, cuando la artillería pesada de Rendón orientó sus baterías hacia el primer mandatario liberal del siglo. Esta breza quijotesca se prolongó por un año, más o menos. Pero no por valiente dejaba de ser una batalla perdida. Las densas nubes de incienso que todos los días escalaban los metros de la insólita estatura presidencial terminaron asfixiando y abatiendo a este abaluarto insular que se derrumbó para siempre en una brumosa mañana en Octubre de 1931 cuando, Ricardo Rendón decidió disparar en pistolazo contra el homo sin par en que se habían conocido las más geniales caricaturas políticas conocidas en la historia de este género alucinante” (**Anexo 7**).

ENRIQUE BUENAVENTURA

Dramaturgo, director y teórico teatral con amplio reconocimiento nacional e internacional. Se han publicado antologías de sus obras y ensayos en Roma, México, Inglaterra, Estados Unidos, Cuba, y otros autores. Fundador y director del TEC (Teatro Experimental de Cali), grupo en el que montó sus obras y en el que desarrolló el método de la Creación Colectiva. Entre ellas se destacan “Los papeles de infierno”, “A la diestra de Dios Padre”, “El Menú”, “La Orgía”, y la “Historia de una bala de plata” (Premio Casa de las Ameritas, 1980).

Hijo del Alemán Nicolás Buenaventura y la hija de un cacique indígena de la parcialidad de Yumbo perdió a su madre después de nacer sietemesino. Desde su infancia mostró inclinación natural por el teatro y las artes, por todo aquello que comprende la cultura; inclinación, a decir de sus hermanos, heredada de su padre un Alemán que se enamoró del Valle de Cauca.

El menor de dos hermanos que le sobreviven Nicolás y Alejandro, Buenaventura ha dejado a Cali la más prolífera herencia cultural, pues fue creador, director y maestro de teatro, además de escritor, poeta, pintor e

ilustrador. Su hijo Nicolás Buenaventura sigue sus pasos y se empeña en cuidar la herencia de su padre; él es cuentero natural muy exitoso.

LUIS FERNANDO VÉLEZ FERRER -VELEZEFE-

Paisa de pura cepa, trabajó durante ocho años como redactor taurino y caricaturista del diario antioqueño "El Colombiano". Liberado totalmente de la política, es en cambio un excelente melómano y asegura que trabajaba cada caricatura con la música que el personaje se merecía. Así Beethoven fue escogido para amenizar su personaje preferido. El popularísimo Velezefe, falleció el 9 de julio de 1986. (**Anexo 8**).

ALVARO DONADO -AL DONADO-

Costeño nacido en Ciénega trabajó siete años en "El Espectador" como dibujante y ocho como caricaturista. También pintó al óleo, pero no solamente retratos; por ahí guarda bodegones y uno que otro paisaje. Liberal por tradición y político por convicción. (**Anexo 9**).

GABRIEL GARCÍA MÁRQUEZ -GABO-

Gabriel José García Márquez nació en Aracataca (Colombia) en 1928. Cursó estudios secundarios en San José a partir de 1940 y finalizó su bachillerato en el Colegio Liceo de Zipaquirá, el 12 de diciembre de 1946. Se matriculó en la Facultad de Derecho de la Universidad Nacional de Cartagena el 25 de febrero de 1947, aunque sin mostrar excesivo interés por los estudios.

El niño García Márquez acaparaba todos los premios de dibujo y supo combinar sus tareas y clases con la ironía, la exageración y el humor, como quedó registrado en cuatro artículos suyos, publicados en la revista "Juventud" del Colegio San José, durante 1940 y 1942 entre los 13 y 15 años de edad

cuando estudio allí su primer y segundo año de ballicherato: “Bobadas Mías”, “Desde un Rincón de la Segunda”, “Instantáneas de la Segunda División” y “Crónicas de la Segunda División”.

ANTONIO CABALLERO -CABALLERO-

Ha recorrido las principales ciudades taurinas escribiendo crónicas de toros, uno de los oficios más raros del mundo. Y no es que haya abandonado su más pública pasión: escribir contra los establecimientos, sean estos religiosos, azules o rojos. Es que ahora se dedica a los toros (2005).

Y para la opinión de algunos es como una manera de curar la nostalgia que ha dejado en muchos la desaparición de la utopía de un mundo mejor, que hiciese realidad los sueños de todos los Mayos de 1968. Que Antonio Caballero sigue en la pelea y hasta cuando escribe de toros, lo demuestra un artículo publicado en un diario bogotano con el título “Los toros hicieron temblar a Cali”.

Un poeta nada frustrado, que sin duda admira en el fondo de su alma a un solo escritor, el autor de la Divina Comedia y a su sosias Don Honorato de Balzac, que redactó una comedia tan humana como ésta “Sin Remedio” del nieto de ex-presidentes e ínclito hermano del mejor pintor colombiano de todos los tiempos Luís Caballero Holguín.

ROBINSÓN DÍAZ -PICHO Y PUCHO-

Nació en Envigado (Antioquia). Estudió dos semestres de Bellas Artes en la Universidad de Antioquia, con los cuales llega a “El Espectador”, como caricaturista, donde por varios años se sumergió en tinta china firmando como “Picho y Pucho”. Sus dibujos simplemente costaban \$7.000, los cuales eran pagados por Fernando Cano. Luego vendría su corta vida como escritor con su “Manual de Autoayuda y Superación para Suicidas” -con una beca de

Colcultura en 1993- una huella olvidada de Robinsón Díaz que todavía anda errante por ahí en los estantes de las librerías. Mas tarde comienza a estudiar teatro en la Escuela de Arte Dramático, para llegar a convertirse en uno de los actores más cotizados del país.

Las mieles de la fama no le han hecho olvidar al actor su pasado como colaborador de “El País”.

En efecto, el hoy galán de la televisión y el cine, dice vivir muy agradecido con este diario debido a que gracias a las caricaturas que publicó con el seudónimo de “Picho y Pucho”, pudo costearse sus estudios. Díaz no oculta su orgullo cuando relata que sus trabajos eran tan buenos que llegaron a publicárselos todos los días.

JORGE FRANKLIN -FRANKLIN-

En el año de 1929 y después, durante siete años, de 1941 a 1948 Jorge Franklin tuvo a su cargo la difícil tarea de divertir al lector con sus caricaturas elaboradas a plumillas o pincel. Franklin, como firma en sus trabajos, fue uno de aquellos personajes que la gente que lo conoció, difícilmente lo olvida. Sus caricaturas aparecieron en “El Espectador”, “El Tiempo”, las revistas “Universidad”, “Sábado” y “Semana”, en la cual él elaboraba la portada en colores con la cara del personaje que ocupaba el primer lugar en la opinión pública.

En su profesión, ser muy afable lo hizo muy popular; contaba con el aprecio de sus colegas en el medio periodístico y lo que es aún más importante: el público le admiraba. A pesar de tener todo esto y estar muy bien establecido, un día resolvió dejar todo y marcharse a los Estados Unidos, en 1948, debido al temor de repetir la experiencia dolorosa que había sufrido durante la dictadura de Franco en España cuando fue encarcelado.

6. PUBLICIDAD Y DISEÑO GRÁFICO

Como dice Terence H. Qualter: “la publicidad se ha convertido en un elemento totalmente intruso y persuasivo de la vida de las sociedades industriales modernas. La publicidad es un concepto suficientemente amplio como para incluir cualquier cosa, desde el cartel escrito a mano que aparece en el escaparate de la tienda de un pueblo anunciando la proximidad de una fiesta en la parroquia, al anuncio de una bebida refrescante o de un modelo nuevo de coche que se transmite por un canal de televisión de ámbito continental a la hora de mayor audiencia, que ha utilizado el talento de cientos de personas y ha costado millones de pesetas. La publicidad, que parece ser todas las cosas para todo el mundo, adopta tantas formas como productos o servicios en ventas”³³ sea posible ofrecer y, por su puesto, con ella va el Diseño Gráfico.

Así pues, dentro de tantas formas, productos y servicios es fácil observar desde anuncios clasificados, carteles que aparecen en los escaparates y puestos de tiendas y comercios y que a diario anuncia vacantes, apartamento, minutos de celulares, ventas de casas o apartamentos y hasta mascotas extraviadas, además de folletos y plegables, distribuidos por tiendas y servicios especializado, que se suman a los globos y figuras inflables, a los pasacalles, gorras, camisetas y banderines publicitarios, etc, en los que, sin duda, ha tenido que ver uno o varios diseñadores gráficos talentosos y silenciosos que pocas veces reciben el crédito a su labor detrás de los publicistas, la mayoría de las veces.

El diseño gráfico surgió, como profesión separada de la publicidad, en los años 80 del siglo XIX, cuando el capitalismo sufrió una gran transformación al dejar de ser un sistema basado en la producción y el ahorro para pasar a ser un sistema dependiente del consumo lo que estimuló la “promoción” que, a su vez,

³³ Qualter, Trence H. Publicidad y Democracia en la Sociedad de Masa. España: Paidós, 1994. Prefacio.

debió adoptar la persuasión sirviéndose de los medios de comunicación de masas para vender no sólo bienes y servicios, pues guió también la creación de estilos de vida, estatus, imagen, esperanzas, anhelos y hasta sentimientos. Al respecto dice Qualters que “la auténtica universalidad de la publicidad y su aceptación como modo de comunicación, ha forzado al sistema político a entrar en el mismo molde y por eso Políticos y probables líderes adoptan, cada vez más, las tácticas y estrategias de los publicitas comerciales y, lo que es más importante, las definiciones de buena vida y criterio de éxito de la publicidad”³⁴.

Es, precisamente, este nuevo modo de comunicar el que ha provocado el surgimiento del diseño como disciplina necesaria a la publicidad, interdependiente con ella debido a que las dos pertenecen a los creativos que no solo conciben las ideas, sino que también les dan forma y las materializan en símbolos, figuras, formas, colores, texturas. Ahora, las creaciones del pueblo –la palabra hablada, el gesto, la copla, la danza folclórica, la pintura, etc.-, han sido opacados por la palabras y las imágenes cargadas de valores culturales hedonistas, temporales, estandarizados, estereotipados y ajenos que son “creación” premeditada de la publicidad; publicidad que no debe dejar de lado al diseñador gráfico.

Si bien es cierto que desde tiempos prehistóricos todos los hombres han mostrado una natural y fuerte inclinación a mejorar y enriquecer sus vidas y hasta sus espíritus con música, color, decoración, o cualquier otro tipo de embellecimiento artístico, también en verdad que ligada a estas aspiraciones ha estado el deseo de poseer bienes e incrementar los recursos; el incremento del nivel de vida y de recursos o posesiones han llevado al hombre posmoderno a la opulencia, a correr tras lo efímero, novedoso o excitante y, en consecuencia, a aceptar las sugerencias de los anuncios con su carga conservadora de orden establecido y de modelos simbólicos de conducta en

³⁴ *Ibíd.*, p. 11

formatos realmente económicos – pocas palabras, pocas imágenes, etc-, en cuya construcción es innegable la mano ingeniosa del diseñador gráfico que hoy, como especialista, posee una nueva comprensión del subconsciente, del concepto e importancia de las actitudes, de los sentimientos, imágenes y símbolos para comprender la naturaleza humana y sus nuevas necesidades, siempre pensando en suplir necesidades no solo económicas sino también intelectuales y hasta espirituales para no caer en el excesivo materialismo.

Visto desde varios ángulos y, ante todo, desde la comunicación, el diseño se puede considerar como agente de comunicación interactiva – aquella en que el mensaje no está completo hasta que ha sido recibido y procesado -, porque cada persona se relaciona con la información de una manera única, personal, oyendo o viendo solo lo que quiere ver u oír. Así, entonces, la capacidad creativa del diseñador y del publicista también, siempre está a prueba, enfrentando los retos que supone la misma creación de mensajes a que está sometida la sociedad; retos que implican una continua cooperación entre las dos disciplinas y sus practicantes.

Además, el papel social de la publicidad es también el papel social del diseñador y ni la una ni el otro pueden apartarse del poder que les ha dado la sociedad de consumo y, por ende, de la gran responsabilidad ética que su naturaleza les impone.

7. MARCO CONCEPTUAL

Acartonado. adj. despect. Que carece de vitalidad o espontaneidad. Lenguaje acartonado.

Álbum. Publicación de cómic en formato de libro. Suele tener un contenido mínimo de cuarenta y ocho páginas.

Ambiente. Parte de un determinado "decorado" junto con los elementos (pocos o muchos) que configuran el espacio, dándole a la tira un determinado carácter.

Angulación. Punto visual desde el que se observa la acción.

Arte popular. Tiende a repetir estructuras mecánicamente producidas, (Artesanía), aplicables en cliché, lo que no lo hace falto de fórmulas complejas y exigentes; el Arte Popular según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española es: El realizado por artistas, generalmente anónimos, con base no académica, sino fundada en la tradición.

Arte visual. El concepto Artes Visuales se gesta a fines de la II Guerra Mundial, cuando los artistas europeos que habían emigrado a New York asientan una producción artística que se relaciona con la libertad expresiva y formal. Es más adecuado para el arte contemporáneo.

Caricatura. Dibujo en el que los rasgos característicos de un objeto o persona son exagerados, generalmente con intención humorística o satírica.

Caricaturar. Caricaturizar.

Caricaturesca - co. Relativo a la caricatura.

Caricaturista. Creador y dibujante de caricaturas.

Caricaturizar. Representar algo en forma exagerada o ridícula; en forma de caricatura.

Cartela. (Cartucho). Espacio rectangular integrado en la viñeta o entre dos consecutivas, destinado a albergar textos narrativos de apoyo de imágenes.

Cómic. Narración contada por medio de una serie de dibujos dispuestos en líneas horizontales y que se leen de izquierda a derecha. Estas imágenes habitualmente están separadas unas de otras y quedan contenidas dentro de los límites de unos cuadros rectangulares (viñetas), aunque estas viñetas no se utilicen siempre.

Cómic book. Formato de edición norteamericano, destinado a la publicación de personajes de serie. Habitualmente super-héroes.

Cómic underground. Estilo de cómic surgido en Norteamérica durante los años 70, que, con estética “feísta”, adopta una actitud crítica y “contracultura” de la sociedad contemporánea. Sus dos mejores exponentes son R. Crumb y G. Shelton.

Cómico absoluto. Es aquel humor sólo aceptado por la intuición y por lo tanto considerablemente sutil.

Cómico feroz. Es lo cómico significativo llevado a lo extremo

Cómico inocente. Es un cómico absoluto.

Cómico significativo. Es el humor más fácilmente comprensible por el público y más sencillo de analizar.

Composición. La distribución y organización de todos los elementos que integran una viñeta recibe el nombre de composición.

Deformativa. Esto es, la que deforma los rasgos.

Diseño de la Comunicación Gráfica. Según la U.A.O. es "...La creación, estructuración y ordamiento de códigos, lenguajes y medios que permiten la legibilidad e interpretación de datos y mensajes gráficos visuales y multimedia"; más específicamente, "es la actividad de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producida en general por medios industriales (artesanales) destinados a transmitir mensajes específicos a públicos determinados. Un diseño gráfico, es un objeto creado por la creatividad".

Elipsis. Figura retórica que consiste en omitir un elemento del discurso, que puede ser fácilmente supuesto o sobreentendido por el destinatario del mensaje.

Encuadre. Fragmento de la realidad seleccionado en la viñeta.

Escorzo. Modo de representar la figura que en la realidad estaría dispuesta perpendicular u oblicuamente al plano en que ha sido representada.

Estructura Iterativa. Estructura narrativa o temática basada en la recurrencia o repetición de un mismo modelo básico.

Fanzine. Publicación producida y realizada por autores no profesionales. Aglutinan infinidad de temática y estilos.

Filacteria. Especie de tira o banda que en algunas pinturas medievales se utilizaban para escribir las locuciones de los personajes representados en ellas.

Flapper. (Voz inglesa) arquetipo femenino típico de los años 20, muchachas desenvueltas y divertidas.

Flash-back. Salto al pasado dentro del tiempo del relato.

Flash-forward. Salto al futuro dentro del tiempo del relato.

Globos o Balloon. Contienen lo que dicen los personajes en diálogo e integra el texto a la historieta. La silueta del globo puede asumir diferentes formas e incluso estar metaforizada. También el delta puede aparecer de diversas maneras, algunas muy convencionalizadas (como la serie de círculos que indica sueño o pensamiento).

Grabado. Conjunto de procesos de duplicación, creación y reproducción de imágenes. Dentro del grabado existen dos categorías básicas: los realizados de forma fotomecánica, como las ilustraciones de periódicos y revistas o las reproducciones de obras de arte originales (como los cuadros de los maestros antiguos) que se realizan con fines comerciales, y los creados a mano para reproducción limitada por medio de técnicas que requieren una determinada capacidad artística y de materiales especiales.

Guión. Es un género literario moderno especialmente relacionado con el nacimiento del cine. La forma y los fines de un guión dependen enormemente de a qué medio vaya destinado, no siendo lo mismo un guión de radio, de televisión, de cine, de teatro o de historieta (el guión de historietas varía enormemente según los autores, presiones editoriales, y otros factores. Algunos autores no llegan a escribirlo, pasando directamente al dibujo o abocetando una primera aproximación).

Historieta. Cuento o relación breve y entretenida narrada mediante viñetas o dibujos; también se le denomina cómic.

Lascaux. Series de pinturas, dibujos y grabados en relieve que se encuentran en la entrada o en el interior de las cuevas y a menudo en los lugares más recónditos, lo que los inhabilita como elementos decorativos.

Líneas cinéticas. O líneas de acción, son las que destacan el movimiento de los personajes.

Magazine. Revista profesional que recoge la obra de varios, en forma de pequeños relatos autoconclusivos o de fragmentos de una obra mayor.

Metáforas Visuales. Es una convención gráfica propia de los comics, que expresa el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico. Representan conceptos abstractos, de muy difícil expresión con íconos. Un ejemplo de ellos es la lamparita que indica idea.

Monocromía. Utilización de un solo color graduado o en varios tonos.

Monocromo. Algo monocromático (del griego mono (uno) y chroma (χρωμα, superficie o color de la piel)) tiene un solo color. Según la disciplina, el término monocromo puede referirse a física e informática.

Movimiento. Es el resultado de todo tipo de cambio o variación. De acuerdo con este criterio el movimiento puede ser social, económico, biológico, físico, etc. El movimiento mecánico es el tipo más elemental de movimiento. En el caso de movimientos culturales, filosóficos, artísticos, sociales o económicos nos referimos también a corrientes de pensamiento o modas en estos campos.

Mural. Pintura o relieve realizado en el muro.

Narración. Relato de una historia real o imaginaria. Se estructura en función de un narrador que relata y crea con su palabra un mundo en el que distinguimos personajes, acción, espacio y tiempo. Una historia se puede narrar en presente o en pasado; el narrador puede intervenir en el relato o estar fuera de él. La historia debe organizarse en partes y al escribir la historia conviene intercalar descripción, diálogos junto a la narración.

Narrativa gráfica. Cualquier forma de relato articulado en la secuencia de imágenes (dibujadas, pintadas o fotografiadas). El medio que nos interesa es el de los relatos con una gran base gráfica o pictórica como los cómics.

Onomatopeyas. Constituyen la utilización de la escritura fonética con el fin de sugerir al lector sonidos o ruidos. Se representan con letras sueltas de tamaños diferentes y aparecen sin globo.

Perspectiva. Un objeto se ve más pequeño cuanto más lejos está. Para conseguir este efecto sobre un plano de dos dimensiones se utilizan las leyes de la perspectiva; para ello se determina el punto de fuga en la línea del horizonte. Esta línea puede estar dentro o fuera de la viñeta.

Petroglifo. Representación grabada sobre piedra o roca, propia de pueblos prehistóricos.

Plancha. Página de cómic.

Planificación. Operación de descomponer un relato iconográfico en encuadres de diferente magnitud.

Plano. Dimensión visual de la imagen dentro de la viñeta. **PD** (plano de detalle): recoge cualquier detalle esencial para la comprensión de la secuencia.

PP (primer plano): el rostro del personaje cortado a la altura de la clavícula. **PM**

(plano medio): el personaje cortado a la altura de la cintura. **PA** (plano americano): el personaje cortado a la altura de las rodillas. **PE** (plano entero) el personaje de cuerpo entero; abarca, prácticamente, la totalidad de la viñeta; apenas da cabida al decorado. **PG** (plano general): el personaje, de cuerpo entero, reduce su tamaño y comparte la importancia con el decorado. **PGE** (plano general extremo): el decorado adquiere una considerable dimensión, muy por encima de la acción de los personajes. **Panorámica**. Descripción de amplios paisajes.

Policromía. Cualidad de lo que tiene varios colores.

Raccord. Continuidad narrativa entre una viñeta y la siguiente.

Secuencia. Sucesión de viñetas que encierran una acción continuada sin saltos de tiempo y de lugar.

Silueta. Dibujo sacado siguiendo los contornos de la sombra de un objeto, o forma que presenta a la vista la masa de un objeto más oscuro que el fondo sobre el cual se proyecta.

Signos Icónicos. Constituyen las escenas. Los gestos de los personajes tienen una gran importancia para comunicar las distintas situaciones y están convencionalizados.

Simbolista. La que va más allá del personaje para representar una idea.

Símbolos Cinéticos. Se utilizan para dar, a través de un dibujo convencional, la sensación de movimiento a los personajes y los diferentes objetos. Fueron inventados para poder representar gráficamente movimientos, dado que las imágenes son estáticas.

Tapiz. Tradicionalmente, tejido hecho a mano que se suele utilizar para decorar las paredes, como cortina, alfombra o tapete para muebles. A partir del siglo XVIII la definición técnica del término tapiz se ha limitado a textiles gruesos, reversibles, con dibujo o figuras y tejidos a mano.

Tebeo. Historietas cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos. Sección de un periódico en la cual se publican historietas gráficas de esta clase.

Tipografías. Es el arte de imprimir caracteres, utilizando para ello tipos móviles; una disciplina que reproduce de una forma óptima un mensaje, utilizando para ello las diferentes modalidades de reproducción de la actualidad.

Travelling. Seguimiento que hace objetividad de la viñeta sobre la acción continúa sin saltos de tiempo y de lugar.

Vía crucis-vía. Trata de un camino de oración que busca introducirnos en la meditación de la Pasión de Jesucristo en su camino al Calvario. El camino se representa con una serie de imágenes, que ilustran las catorce Estaciones que corresponden a los incidentes particulares que el protagonista vivió en sus últimos días.

Viñetas. Una viñeta es una gran superficie limitada del papel que representa un espacio mínimo y un tiempo significativo de la acción narrada.

Vitral. Son conjuntos de vidrios de colores transparentes que se utilizan para componer diseños en ventanas.

Voz en off. Diálogo en forma de globo, cuyo delta nos indica que el emisor se halla fuera del encuadre de la viñeta.

Zoom. Sucesión de planos, mediante la cual nos acercamos o alejamos del objetivo visual.

8. CONCLUSIONES

La investigación bibliográfica permitió la recopilación de documentos que organizados configuraron finalmente este trabajo que ameritó también la lectura atenta del material seleccionado para sustentar la propuesta monográfica presente y permitió no solo ampliar la visión que sobre el Diseño Gráfico, como profesión y como vocación, tenía sino también definir qué habilidades y qué aptitudes debe poseer aquel que decida transitar por los caminos de tan interesante arte.

Así, Ossa, Pellejero, Campo, Rosero y otros han contribuido a la tarea de configurar conclusiones que tienen que ver con la profundidad, trascendencia e influencia que las obras de los ilustradores, -caricaturistas e historietitas-, descargan sobre la sociedad, la cultura y, por lo tanto el hombre mismo; influencia que de inmediato remite a la responsabilidad social que todo comunicador debe asumir y de la que son necesariamente inherentes una rica formación humanística, un amplio y cierto conocimiento del mundo (leído, observado, contrastado, sentido...) y una gran capacidad de expresión gráfica, escrita y hasta oral en lo interpersonal, además de una muy buena capacidad de observación ligada a una inquieta creatividad.

Creo que la formación de un exitoso diseñador gráfico es semejante a la de un escritor que a decir de Evelio Rosero D. “no solo está relacionada con un proceso determinado de aprendizaje literario (años de lectura y escritura) en el caso del diseñador, no solo dominio de técnicas y manejo de medios, sino con una especial sensibilidad, una natural aprehensión de la vida, del entorno humano y cultural que , desde la infancia, marcan como una huella indeleble el alma del artista y los derroteros a seguir por su talento creador. Se considera

por eso que un artista (escritor, pintor, diseñador, etc) nace, ante todo –su capacidad es innata-, pero también se hace –su disciplina se forja-³⁵.

De otro lado, creemos que es hora de que el Diseño Gráfico entre o participe más activamente en el mundo de la interdisciplinariedad pues, como afirman varios de los ilustradores aquí reseñados, al igual Rosero Diago: “las artes no se contradicen , se confabulan, se interalimentan”, y en el mundo de las artes gráficas no siempre un solo sujeto participa en la creación y construcción de una obra (llámese cómic, caricaturas, historieta, etc), sino que, generalmente, hacen falta los especialistas llamados colorista, diagramador, escritor –de argumento, de texto, etc- y otros que actuando en equipos de trabajo, finalmente, logran dar forma, vida y estilo a aquello que algún día fuera tan solo una idea.

Ha sido importante descubrir que al diseñador gráfico no solo le conviene, sino que le es muy útil, ser interdisciplinario, toda vez que los retos a que debe enfrentarse son múltiples como son las áreas o campos con que está relacionada su profesión o arte; interdisciplinariedad que corresponde de manera formal al modelo holístico de ser que exige la contemporaneidad: ser que sabe, sabe conocer, sabe hacer y, por supuesto, sabe desempeñarse en la tarea humana de vivir plenamente. El descubrimiento de este aspecto me induce a repensar todo aquello que como estudiante me fue dado y, también aquello que me fue negado –seguramente sin intención alguna de causar perjuicios o por exceso de confianza en aquello que supuestamente el estudiante debe dominar cuando ingresa a la universidad-, y que eché de menos al dedicarme a la construcción de esta monografía o trabajo final. Al respecto puedo enunciar los tópicos que más se hicieron notar por carecer de competencias suficientes en ellos, a saber: lectura funcional y comprensiva de textos científicos; resignificación de lo leído y estudiado (conocimiento

³⁵ ROSERO D. Evangelio, Literatura y Comunicación. Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de UNAD. Bogotá: Arfine Ediciones, 1996. p. 1.

significativo); acceso a fuentes de investigación y uso adecuado de ellas; dominio de competencias lingüísticas aplicadas en la construcción de textos; conocimiento y aplicación del proceso creativo a desarrollar en la creación de géneros propios del Diseño Gráfico –cómico, caricatura, humor gráfico, diagramación de textos, entre otros-; dominio del proceso a seguir en una investigación que conduzca a la exploración y conocimiento de contextos socio-culturales en donde existen o pueden darse elementos, objetos / sujetos y/u objetivos para el trabajo de Diseñador Gráfico bien sea solo o en colaboración con el publicista.

La elaboración sucinta de este trabajo me dejó muchas enseñanzas y me permitió conocer más de cerca a los personajes colombianos, y también a los extranjeros, que han marcado la pauta en historieta y caricatura, aportando de su genialidad, vocación y experiencia significativas lecciones que contribuyen a mi crecimiento integral.

Sin duda, esta retrospectiva de historietista y caricaturistas colombianos del siglo XX y principios de este, me permitió acercarme a la historia universal y nacionales aspectos que desconocía y que ahora me fueron presentados con humor gráfico inolvidable, y por supuesto, de la mano de geniales y queridos personajes; personajes que me dejaron entrar a u su intimidad para descubrir la riqueza de su intelecto y la pluralidad de actividades que desarrollan, gracias a su especial capacidad creativa.

La construcción del impreso ilustrativo de esta monografía es motivo de satisfacción personal dado no solo el esfuerzo que me guió sino también la oportunidad que significó, de poner a prueba la capacidad creativa estimulada por el estudio y la investigación realizados.

9. RECOMENDACIONES

La elaboración de mi proyecto de grado me anima a recomendar que al entusiasmo que conlleva dicho cometido se le aumente en la primera estancia voluntad para hacer de la investigación una auxiliar de la inspiración y la creatividad, y en segunda lugar el fomento de los “centros de interés” -literatura, estética, arte, cultura general, géneros de la Narración Gráfica, posibles campos para desempeño laboral, historia, etc- para que lo aprendido adquiera “significación”.

BIBLIOGRAFÍA

BARBIERI. Daniel. Los Lenguajes del Cómic. Buenos Aires: Ediciones Paidós, 1993. 300 p.

BUENAVENTURA. Enrique. Centro, Investigación y Documentación Teatral. Colombia: Imprenta Departamental, 2005. 30 p.

CARVAIS BARON. Annie. La Historieta. México: Cultural Económica, 1989. 450 p.

DINO AGUDELO, Alejandro. Historia del Cómic y su influencia en el cómic colombiano. Santiago de Cali, 1998. 200 p. Trabajo de grado (Diseñador Gráfico). Identidad Universitaria Bellas Artes. Facultad de Arte.

BIBLIOTECA DE CONSULTA, Encarta. Latinoamérica: Microsoft Corporation, 2005.

ESPANTAPÁJAROS, Mi Revista: Canciones de caminantes, espantapájaros en tarjetas. No 5 y 6 (1990); p. 5.

HUMANO DEL SABER. Gran Diccionario. España: Salvat, 1998. 350 p.

MEJIA G. Perucho. Semiótica del Cómic. Colombia: Bellas Artes, 2001. 80 p.

MONCADO ESQUIVEL, Ricardo. La Historieta de José. En: Gaceta Dominical No. 760. El País Cali (5 Junio de 2005); p. 5.

OSSA. Felipe. La historieta y su Historia. Bogotá: La Rosa, 1986. 160 p.

PAPPEL ESCENA, Bellas Artes, Identidad Universitaria. Colombia: Facultad de teatro, 1999. 80 p.

PELLEJERO. Rubén. Veinte años del Cómic. ed. España: Aula de las literaturas. Vincens Vives, 1990. 22 p.

ROSERO D. Evelio. Literatura y Comunicación. Facultad de Ciencias Sociales y Humanas UNAD. Bogotá: Arfin Ediciones, 1973. 144 p.

TERENCE H. Qualter. Publicidad y Democracia en la sociedad de masas. Barcelona-Buenos Aires-México: Paidós, 1994. 150 p.

ANEXOS



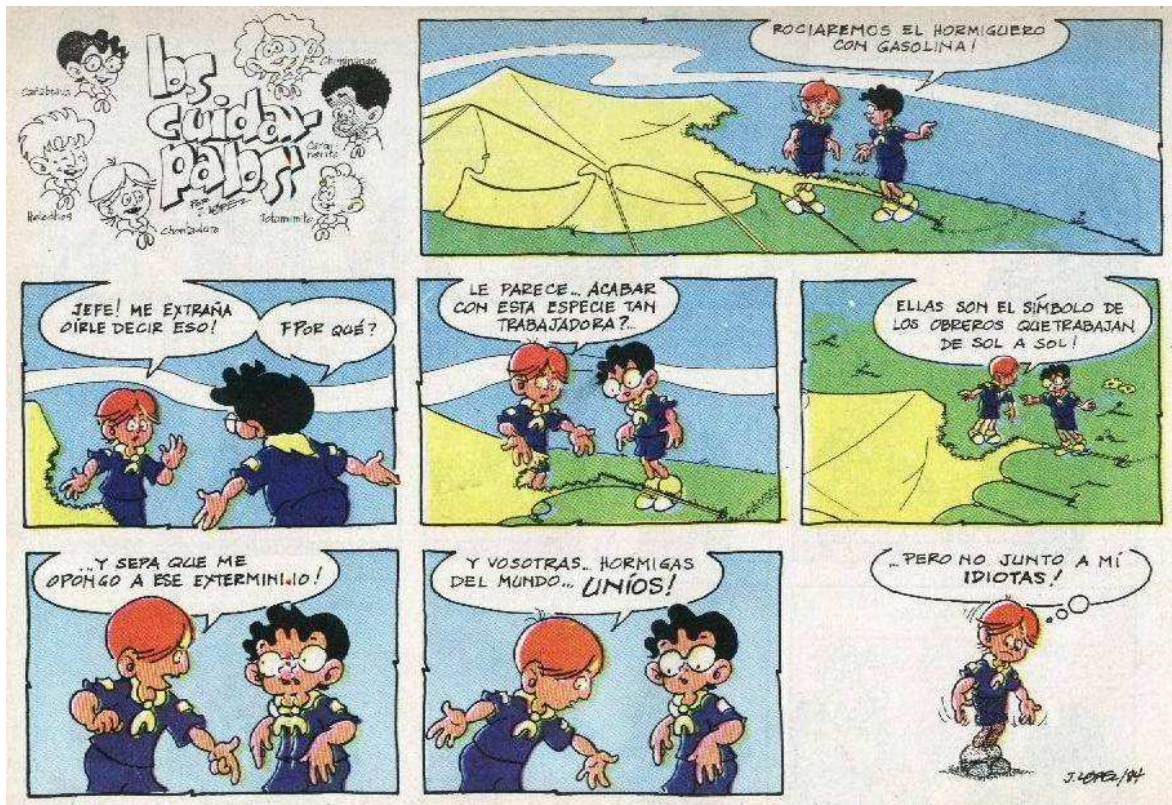
Anexo 1



Anexo 2



Anexo 3



Anexo 4



Anexo 5



“QUAL PIUMA AL VENTO”





Anexo 7



Anexo 8



Anexo 9