



# Un vistazo a la última década de la narrativa gráfica colombiana en tres trazos

LAURA ANDREA GARZÓN\*  
MARÍA CAMILA NÚÑEZ\*\*

Ilustraciones: Luisa Fernanda Maya Yarce

## INTRODUCCIÓN

El presente texto busca ofrecer un breve recorrido por algunos de los elementos más destacados de la última década del cómic<sup>1</sup> en Colombia, que surgieron de la investigación y el diálogo con diversos actores de este medio. Al comprender la profundidad y complejidad que implica acercarse al tema propuesto, definimos tres ejes a partir de los cuales abordar el balance que nos fue encargado: procesos editoriales, procesos en regiones y el papel de las redes sociales en el desarrollo de los cómics hechos en nuestro país. La elección de estos enfoques se hizo con la asesoría de Daniel Jiménez Quiroz, luego de revisar el debate que, sobre aspectos como la dinamización del mercado, la producción, la publicación, la lectura y la promoción del cómic, se ha dado en los últimos diez años y que ha causado transformaciones significativas en el cómic colombiano.

Extendemos una invitación a los lectores a que consulten diversas fuentes que se han ocupado del tema de estudio, ya que no pretendemos dar una visión definitiva y totalizante de este. Por el contrario, nos interesa aportar desde nuestro trabajo investigativo e inquietudes personales. De este modo, esperamos que el texto sirva como una guía para explorar distintos fenómenos que han configurado el mundo del cómic colombiano dentro del marco temporal establecido. Con la proliferación y transformación de los cómics nacionales, se ha fortalecido y multiplicado el número de académicos interesados en el cómic como un objeto de estudio desde diversas áreas del conocimiento. Por lo anterior, consideramos que es de suma importancia leer el presente texto en paralelo con otras producciones

---

\* Literata y maestra en arte con énfasis en proyectos culturales. Magister en escritura creativa de la Universidad de Iowa (Estados Unidos). Se ha desempeñado como docente, tallerista, curadora, editora y periodista. Sus áreas de interés son la intersección de imagen y palabra en diversos formatos, la creación intuitiva de narrativas que ocurre en el día a día de la vida doméstica y la configuración de una identidad personal a partir de elementos como el alimento, los saberes tradicionales y las historias de familia. Su tesis de grado en literatura se enfocó en la adaptación de la novela *Ciudad de cristal*, de Paul Auster, a novela gráfica. Ha publicado en revistas como *El Malpensante*, *Matera* y *Cerosetenta*.

\*\* Historiadora, máster en estética e historia del arte y especialista en docencia universitaria. Estudiante de doctorado y docente en la Universidad de Iowa (Estados Unidos). Cocreadora de Los Cómics Son Buenos, un canal de YouTube dedicado a producir videos acerca de la relación entre el cómic, la historia y el arte, así como videorreseñas sobre cómics colombianos y latinoamericanos.

i. A lo largo del texto utilizaremos los términos “cómic”, “historieta” y “narrativa gráfica” como sinónimos.

escritas y audiovisuales que se preocupan por analizar los diferentes ejes que se conectan al momento de hablar sobre cómic colombiano.

También queremos mencionar dos acontecimientos cruciales de la década, al margen de los ejes escogidos. El primero es la aparición, en 2012, de la Ley del Libro, la cual dio estatus de “libros” a los cómics. Con ello, estos fueron beneficiarios de exenciones tributarias, lo que facilitó la importación de títulos extranjeros, así como la compra y venta dentro del país. El valor no solo económico sino simbólico de esta transformación contribuyó a visibilizar las posibilidades de la narrativa gráfica.

El segundo punto es la publicación de *Virus tropical*, de la artista colombo-ecuatoriana PowerPaola. La Silueta fue la primera editorial en publicarla, sin tener experiencia previa en la producción de libros de este tipo. Para los editores, el ejercicio de trabajar con PowerPaola resultó un espacio de experimentación, una ruptura con una mirada más convencional de las posibilidades del medio del cómic. En la conmemoración de los diez años de la publicación inicial de *Virus tropical*, el 25 de febrero de 2021, varias autoras, tanto colombianas como latinoamericanas, celebraron el camino que PowerPaola había abierto para ellas en un campo, como tantos otros, dominado por hombres. Aunados a lo anterior, los riesgos gráficos, los ensayos con el color de la tinta y el papel y el estilo de la artista han hecho de *Virus Tropical* una obra fundamental.

#### **PROCESOS EDITORIALES**

Para abordar los procesos editoriales de la segunda década del siglo XX es vital resaltar la labor de Editorial Robot, que puede ser considerada como uno de los hitos más productivos y constantes para el contexto colombiano. El preámbulo a esta editorial fue la gacetilla *Robot* (2003), publicación que hasta el momento de escritura de este texto lleva 148 ediciones, lo cual la convierte en uno de los productos más longevos y estables del cómic colombiano. La mayoría de las ediciones de la gacetilla consisten en un octavo de pliego de cartulina impreso por ambos lados. Incluye cómics hechos por colaboradores locales y latinoamericanos, extractos de textos escritos por dibujantes de todo el mundo, minirreseñas, notas sobre publicaciones colombianas nuevas y talleres, entre otros.

En 2011, nace la Editorial Robot. En sus inicios, el equipo de trabajo estuvo conformado por Álvaro Vélez (“Truchafrita”), Joni Benjumea (“Joni B”), Daniel Jiménez Quiroz, Pablo Guerra y Alejandro Martín. Robot tuvo una actividad constante hasta 2016 aproximadamente y, luego de un período de hibernación, volvió a surgir en diciembre de 2020 con la publicación de *Días de cuarentena*, de Truchafrita.

Entre los cómics publicados por Editorial Robot se encuentran: *Cuadernos Gran Jefe* (desde 2006 hasta la actualidad) de Truchafrita, *Parque del Poblado* (2011) de Joni B, *La distancia entre extraños* (2012) de Mónica Naranjo Uribe, *Pecas* (2012) de Jim Pluk, *El cuy Jacobo y el tesoro quillacinga* (2013) de Ivanquio, *Costuras* (2013) de Alejandro Martín y PowerPaola, *Raquel y el fin del mundo* (2012) de Mariana Gil Ríos, y *Luto rosa* (2014) de Pablo Marín Ángel.

Por supuesto, Robot no ha sido un proyecto único y aislado. El fenómeno de la aparición y consolidación de editoriales especializadas en cómics marcó la última década. Algunas de las iniciativas más notorias son Cohete Cómics, Mapache Cómics, Go Up Comics, Editorial Bocadillo, Ave Negra Cómics, Dragonfly Cómics y Surreal Comics. También se hace necesario resaltar el interés de Rey Naranjo, La Silueta, Planeta, Intermedio, Tyto Alba, Casa Tinta,

Tragaluz y Caín Press por incluir historietas entre sus libros publicados y por prestarles especial atención. Si bien estas últimas no se enfocan únicamente en cómics, han hecho de estos un elemento relevante en sus catálogos.

Es importante notar que la mayoría de estas iniciativas editoriales están dirigidas por personas que a su vez son ilustradores, coloristas y/o guionistas. Esto nos recuerda que muchas veces la labor del historietista es un trabajo amplio e integral, y no se limita a un rol único y estático en los procesos de creación.

Otro aspecto a tener en cuenta para evaluar el desarrollo de los procesos editoriales son las becas otorgadas por el Ministerio de Cultura de Colombia y los estímulos que ofrecen las gobernaciones y alcaldías del territorio colombiano. El presupuesto de dichas becas y estímulos ha entrado a jugar un gran papel en la dinámica de edición y publicación de cómic en Colombia. Estas son algunas de las obras publicadas gracias a dichos estímulos:

Publicación	Autor(es)	Estímulo/ Beca	Fecha
<i>Liborina</i>	Luis Echavarría	Beca de Creación de Novela Gráfica o Cómic de la Alcaldía de Medellín	2016
<i>Viñetero</i>	Luis Eduardo Tobón (“Luto”)	Programa Estímulos Cali	2017
<i>Cielo rojo</i>	Colectivo Leche	Convocatoria de Proyectos Artísticos y Culturales de la Gobernación del Valle del Cauca	2017
<i>El señor P.</i>	Henry Díaz	Programa Distrital de Estímulos Beca Cómic/Cómic Novela	2017
<i>Antoñín</i>	Pavel Molano	Programa Distrital de Estímulos Beca Cómic/Cómic Novela	2017
<i>Estado fallido</i>	Daniel Collazos	Premio Jorge Isaacs de la Gobernación del Valle del Cauca	2018
<i>El resplandor de la noche</i>	Diego Zhaken	Beca Novela Gráfica Fundación Gilberto Alzate Avendaño	2018
<i>Pánico</i>	Ana María López	Beca de Creación de Novela Gráfica o Cómic de la Alcaldía de Medellín	2018
<i>Plinio, la epopeya del tranvía</i>	Colectivo Granadilla	Beca Novela Gráfica Fundación Gilberto Alzate Avendaño	2019
<i>El Cerra’o</i>	Julio César Rodríguez	Estímulo para Publicación de Cómic o Novela Cómic de la Secretaría de Cultura de Santiago de Cali	2019
<i>Revisión a la historia</i>	Francisco Peláez Restrepo	Beca de Creación de Novela Gráfica o Cómic de la Alcaldía de Medellín	2019
<i>Emús en la zona</i>	Mario Garzón (“Rey Migas”)	Beca Libro de Artista - Cartografías Urbanas de la Fundación Gilberto Alzate Avendaño	2019
<i>Mostrillo</i>	Juan Alberto Conde y Camilo Conde	Beca para Proyectos Editoriales Independientes - 45 Salón Nacional de Artistas de Idartes	2019
<i>Narrativa gráfica. El pensamiento en viñetas. Una pasantía con Truchafrita</i>	Diego Gómez	Convocatoria Pasantías Nacionales del Ministerio de Cultura	2019
<i>Tres picas</i>	Estefanía Henao	Estímulo Unidos por la Cultura, modalidad “Así es la vuelta”, del Instituto de Cultura y Patrimonio de Antioquia	2020
<i>Pogo de manos es de villanos</i>	Luis Eduardo Tobón (“Luto”)	Estímulo para Publicaciones Artísticas, Cómic o Novela Gráfica, de la Convocatoria Unidos por la Vida de la Alcaldía de Cali	2020
<i>Oculto</i>	Ángela María Pérez (“Gelatina”)	Estímulo para el Fortalecimiento de la Cadena de Valor Editor/Escritor, otorgado por la Alcaldía de Medellín	2020
<i>Lecturas ligeras (cómic y pequeñas tragedias)</i>	Libardo Restrepo (“Liba”)	Convocatoria Unidos por la Vida 2020 de la Alcaldía de Cali	2020

Para el contexto colombiano, la lista anterior es extensa y representa un número significativo de producciones. Estas abarcan diferentes géneros, entre otros el terror, la aventura, la fantasía, el misterio, el humor, el contenido histórico y político. Los trabajos mencionados demuestran el momento prolífico por el cual está pasando el cómic colombiano, debido a la oportunidad que ofrecen las becas y los premios para publicar en físico, contribuyendo a dinamizar el proceso de creación, edición y socialización de historietas hechas en nuestro país.

En cuanto al ámbito de las becas, estos estímulos económicos brindan a los autores una alternativa para publicar en un mercado editorial con ofertas limitadas. También son una oportunidad para que lleven a cabo sus proyectos con mayor libertad creativa, con unas condiciones y objetivos diferentes a los que se pueden encontrar en las editoriales comerciales, donde la propuesta creativa muchas veces debe supeditarse a los asuntos comerciales. Así mismo, estos incentivos han marcado una dinámica en los tiempos de producción del cómic: durante los primeros seis meses del año los autores se presentan para obtener los estímulos ofrecidos, y en el segundo semestre nos encontramos con numerosos eventos de lanzamiento de las obras beneficiadas por los premios. Es por ello que uno de los efectos colaterales de dichos estímulos ha sido afectar la práctica de creación de cómic, ya que el proceso de producción de varios autores se ha acomodado a la agenda de las convocatorias.

La modalidad de publicación mediante becas también ha producido cambios en la forma en que el público se relaciona con las historietas y sus autores. Esto se debe a que en la mayoría de los estímulos se exige una actividad de socialización del producto final que se propuso en el proyecto. En general, tales eventos incluyen una presentación del cómic y de su proceso de desarrollo, sumados a la posibilidad de interactuar directamente con los autores en estos espacios.

Otro fenómeno de publicación independiente ha sido el *crowdfunding*, realizado por medio de plataformas como Vaki, las cuales ofrecen sus servicios de recaudación de dinero en línea. De este modo, los autores se autoeditan y mantienen su libertad creativa y editorial al no depender del escrutinio de un asesor o evaluador externo, quien suele hacer parte de los procesos con casas editoriales, ni de la ejecución de proyectos ganadores de los estímulos económicos mencionados con anterioridad. Los trabajos *Condemnarum* de Andrés Cruz, *Satanic Rescue Team* de Christian López Zapparrata y Mauricio Nieto, y las antologías *Phantasmagoria Terror* y *Entre las sombras # 2*, son ejemplos de proyectos que lograron obtener buena parte del dinero necesario para financiarse gracias a campañas de preventa que hicieron en dicha plataforma.

Esta estrategia de financiación y circulación demuestra las dificultades en el limitado e inestable mercado del cómic colombiano. En algunos casos, el proceso de la recaudación de fondos por medio de plataformas digitales es una práctica especulativa de ensayo y error, producto de un contexto en el cual no existen datos públicos sobre la venta y la circulación del cómic colombiano.

### **PROCESOS EN REGIONES**

Otro aspecto fundamental para tener en cuenta al momento de analizar la última década del cómic en Colombia son los diferentes procesos de difusión, creación, edición y discusión que han surgido y se han desarrollado en diferentes regiones del país. Dichos procesos se componen de espacios



físicos y virtuales, grupos de trabajo, iniciativas culturales y comerciales, así como de redes de intercambio y comunicación profesional y personal, entre otros elementos.

Entre los proyectos con intereses editoriales que surgieron para el período 2010-2020 se destacan, entre otros, Dr. Fausto Cómics (Manizales), Altas Comics (Medellín), Colectivo Leche (Cali), 4 Mesas (Bogotá), El Globoscopio (Bogotá), La Chimenea (Medellín) y Colectivo Carajo (Bogotá). Estos son ejemplos de iniciativas que han incluido entre sus objetivos la producción de cómics, fanzines y antologías, y son particularmente relevantes en la medida en que han facilitado espacios para la interacción de creadores de cómic, lo que da un papel primordial al ejercicio de conversar, compartir y discutir entre autores.

El proyecto *Dr. Fausto* se inició en 2011, comandado por Edward Muñoz y Julián Marulanda, ambos editores y creadores de cómic; es una publicación intermitente de un fanzine que lleva este nombre<sup>2</sup>. En *Dr. Fausto* se publican cómics, reseñas, recomendaciones y entrevistas, entre otras contribuciones. La mayoría de los colaboradores han sido colombianos, aunque en algunos números han participado invitados latinoamericanos. Del ejercicio editorial de este fanzine surgieron otras iniciativas notables para los cómics en esta región, como el Club de Lectores de Cómic de Manizales, El Publicadero y el Taller de Lectura y Creación de Cómic del Banco de la República de la misma ciudad. Tanto Muñoz como Marulanda estuvieron liderando estos espacios.

El Club de Lectores de Cómic de Manizales y el Taller de Lectura y Creación de Cómic del Banco de la República consistieron, como sus nombres sugieren, en reuniones semanales donde se leían, discutían y creaban cómics. Por otro lado, El Publicadero fue un espacio que se gestionó en la Feria del Libro de Manizales para realizar exposiciones, charlas, talleres y otras actividades enfocadas en el cómic.

Otra iniciativa sobresaliente en el Eje Cafetero es Hablemos de BD (iniciales de *bande dessinée*, “cómic” en francés), desarrollada a partir de 2015 en la ciudad de Pereira. Se trata de un club de lectura que además ofrece conversatorios para formar lectores de cómic con una perspectiva crítica, entre otros objetivos. Las actividades del grupo se llevan a cabo en la sede de la Alianza Francesa. Como resultado de tal iniciativa surgió el Laboratorio de Historietas Intangibles, el cual se autodenomina como un “espacio horizontal de investigación y creación de relatos dibujados”. En 2020 publicaron, con la editorial Capibara Libros Dibujados, una antología que contiene la producción gráfica de los miembros del Laboratorio. Adicionalmente a esta publicación, en 2018 y 2019 la Alianza Francesa de Pereira había editado dos compilaciones de cómic: *La ciudad y yo: antología de relatos dibujados* y *Trayectos trazados: antología de relatos dibujados*.

2. Para profundizar en el caso de *Dr. Fausto* recomendamos revisar el artículo “El fanzine *Dr. Fausto*: análisis de una publicación independiente de cómic colombiano”, de Estefanía Henao. Disponible en: [https://www.tebeosfera.com/documentos/el\\_fanzine\\_dr\\_fausto.html](https://www.tebeosfera.com/documentos/el_fanzine_dr_fausto.html)

Vale la pena destacar que la Alianza Francesa ha sido una aliada constante para fomentar la lectura de cómics, así como las diversas discusiones y actividades que surgen alrededor de dicha lectura y análisis. En Bogotá, esta institución también tiene un espacio dedicado a charlas de corte académico y talleres, Parlons Bande Dessinée, liderado por el historietista Camilo Vieco. Del mismo modo, a través de sus sucursales en diversas ciudades, se ha preocupado por apoyar el desarrollo de actividades con artistas francoparlantes invitados en el marco de festivales como Entreviñetas.

Otra iniciativa regional para destacar es la del Club del Cómic de la Universidad Industrial de Santander (UIS). Comenzó en 2013 por decisión de la historiadora y estudiosa del cómic María Camila Núñez, quien a manera de práctica de grado le propuso este proyecto a la Pontificia Universidad Javeriana, en donde se encontraba terminando su pregrado. Ambas universidades dieron su visto bueno para la ejecución de la iniciativa. El interés que guio la propuesta fue abrir espacios de discusión y diálogo en lugares en los que el cómic no tenía tanta difusión. A partir del Club del Cómic, Núñez pretendía también un acercamiento a la historia, utilizando este medio gráfico como herramienta. Las reuniones se daban semanalmente y a lo largo de un mes se analizaba una misma obra. Además de propiciar dichas reuniones, Núñez se encargaba de invitar a diferentes actores del medio del cómic para realizar talleres y charlas.

El Club del Cómic de la UIS estuvo activo entre 2013 y 2014, hasta que el presupuesto para llevarlo a cabo se agotó. Sin embargo, para Núñez su aprendizaje sobre la diversidad de los interesados, así como la capacidad que había demostrado para crear una comunidad alrededor de aquello que la apasionaba, la llevaron a iniciar en 2015 su blog *Los Cómicos Son Buenos*, en el que publicaba entrevistas a autores colombianos. Este blog evolucionó a un canal de YouTube y a otras plataformas digitales en las que continúa su proceso.

Los casos expuestos anteriormente, y su aporte a las actividades de investigación, difusión y edición del cómic, son ejemplo del impacto dinamizador que puede llegar a tener este tipo de propuestas en las diferentes regiones del país, activando estas ciudades como centros de experiencias alternativas a Bogotá y Medellín, los lugares donde suele suceder la mayor actividad relacionada con los cómics.

Por otra parte, también es importante señalar el rol de ciertos festivales, fundamentales para la construcción y consolidación de espacios enfocados en la circulación de cómics colombianos. Han funcionado no solo como vitrina comercial sino como un lugar para acercarse a los autores, así como para dinamizar la lectura y ofrecer discusiones académicas en torno al tema. Entreviñetas (celebrado en varias ciudades del país en sus diferentes versiones), Comic Lab (Barranquilla), La Revueltería (Medellín), El Faire (Medellín), el Festival Independiente de Cómic Colombiano (Ficco, Bogotá), La Subterránea (Cali), Antiviñetas (Medellín) y La Mula (Pereira) son algunos de los eventos que han abierto un espacio para que autores, lectores y curiosos se reúnan no solo a celebrar el cómic sino a generar discusiones, ya sea desde la afición o a partir de un interés más profesional alrededor de este medio. Estos eventos representan una oportunidad para adquirir las obras de diversos autores y editores tanto nacionales como extranjeros, para entablar conversaciones con ellos, y participar en conversatorios y otras actividades que profundizan en el trabajo de los creadores.

Así mismo, los lanzamientos de cómics, dentro o al margen de las ferias, se han convertido en una de las actividades más esperadas por el público. Estos espacios también han sido fundamentales para compartir investigaciones y análisis centrados en el cómic colombiano. Lo anterior se facilita porque los autores son, con frecuencia, también investigadores. En el circuito del cómic, como se ha evidenciado, un mismo actor suele tener diversos roles simultáneamente, lo cual enriquece las conversaciones en estos espacios.



Otros de los lugares claves para la creación de comunidades alrededor del cómic han sido las librerías. En los últimos años, Tornamesa (Bogotá), Casa Tomada (Bogotá), Librería Mutante (Medellín), Valkyria Cómics (Barranquilla), La Cingla (Bucaramanga), Libros Antimateria (Medellín) y Garabato Librería (Bogotá) han proporcionado espacios físicos y virtuales para planear ciclos y clubes de lecturas, charlas y conversatorios, tanto en el ámbito nacional como internacional. Así mismo es necesario agregar que han abierto un lugar, dentro de sus cronogramas de eventos, a investigadores enfocados en el estudio de los cómics para ofrecer conferencias sobre este tema.

La Bruja Riso (Medellín) y el Taller Colmillo (Bogotá) son talleres dedicados a la risografía<sup>3</sup> que se han convertido en espacios dinamizadores del cómic en Colombia. Más allá de la impresión de cómics colombianos, estos lugares han ofrecido y desarrollado cursos en torno a diferentes temáticas como creación de historietas, fanzines, collage y técnica risográfica, y han impulsado sus propios clubes de lectura. De La Chimenea, nombre que lleva el proyecto en La Bruja Riso, han salido tres antologías de cómic: *Cosas excepcionales. Una historia very important*, *Lo oculto* y *Edificio San Condominio*. Por su parte, el Taller Colmillo, bajo este mismo esquema, produce el fanzine *Infierno*. Otra iniciativa que apoya la creación de comunidad alrededor de la historieta, mediante el desarrollo de talleres, charlas de cómic y venta de publicaciones, es el Taller Fantasmita (Bogotá). Uno de los cursos más relevantes que se han desarrollado en este espacio fue la primera versión del Taller de Narrativa Gráfica, ofrecido por el Instituto Distrital de las Artes (Idartes).

En 2018, se había realizado un piloto de este último taller mencionado y, en 2019, se incorporó como uno de los cinco talleres de escritura creativa ofrecidos de manera abierta por Idartes, junto a poesía, novela, cuento y crónica. Este proyecto fue liderado por Pablo Guerra, editor de Cohete Cómics, guionista de *Los perdidos*; Henry Díaz, ilustrador y guionista, autor de *El señor P.* (coautor, con Guerra, de *Dos Aldos* y *Caminos condenados*), y Sindy Elefante, ilustradora y guionista, autora de *Elefantes en el cuarto* y *Recetario de sabores lejanos*. Ellos han sido los profesionales encargados de dirigir el Taller de Narrativa Gráfica en las tres versiones realizadas hasta el momento. Finalmente, es importante mencionar que en 2020 se publicó *4 Mesas. Antología de narrativa gráfica*, fanzine autogestionado que contiene cómics producidos por los participantes del taller en 2019.

### REDES SOCIALES

En los primeros años de la última década, los autores colombianos de cómic usaron blogs en plataformas como WordPress, Blogspot y Flickr para compartir su obra en internet. La mayor parte de su trabajo se encontraba en estos espacios virtuales que ofrecían una novedosa alternativa de publicación y la formación de una comunidad en línea interesada en la producción de los autores locales. Tales blogs proporcionaban otra experiencia innovadora para nuestro contexto: la oportunidad de una interacción permanente de autores y lectores en la sección de comentarios. Algo único de esta práctica era la comunicación casi inmediata que se podía mantener entre personas que vivían en diferentes ciudades o países. Lo anterior posibilitó el fortalecimiento de la presencia de cómics colombianos en el radar de la producción de historietas latinoamericanas.

Algunos blogs que surgieron al principio de la década, y que aún se pueden visitar o se encuentran activos, son:

3. La risografía es un sistema de impresión digital de alta velocidad que combina técnicas de la impresión offset y la serigrafía. Para detalles sobre su realización e importancia recomendamos el artículo “Por qué estamos hablando de risografía”, escrito por Natalie Boissard. Disponible en <https://www.bacanika.com/seccion-cultura/risografia.html>

Autor(es)	Blog
<b>Joni B</b>	<a href="http://podriaserquesi.blogspot.com/">http://podriaserquesi.blogspot.com/</a>
<b>Tomás Arango</b>	<a href="https://nomascomics.com/">https://nomascomics.com/</a>
<b>El Globoscopio</b>	<a href="http://www.elgloboscopio.com/">http://www.elgloboscopio.com/</a>
<b>PowerPaola</b>	<a href="http://powerpaola.blogspot.com/">http://powerpaola.blogspot.com/</a>
<b>Pablo Marín</b>	<a href="http://elsenorjuanito.blogspot.com/">http://elsenorjuanito.blogspot.com/</a>
<b>Will Zapata</b>	<a href="http://wilcomix.blogspot.com/">http://wilcomix.blogspot.com/</a>
<b>Marco Noreña</b>	<a href="http://comits.blogspot.com/">http://comits.blogspot.com/</a>
<b>Varios (publicaciones sobre Editorial Robot/ Ensayos de Truchafrita)</b>	<a href="http://robotcomics.blogspot.com/">http://robotcomics.blogspot.com/</a>
<b>Boris Greiff</b>	<a href="https://www.flickr.com/photos/ficciorama">https://www.flickr.com/photos/ficciorama</a>

Cabe mencionar que en los sitios web de El Globoscopio y Robot, además de publicar cómics, se comparten ensayos y otro tipo de textos dedicados al análisis y la crítica, lo cual los ha convertido en espacios que comparten de manera constante no solo elementos creativos sino reflexiones de corte académico y crítico sobre obras nacionales e internacionales, dando espacio a otros miembros de la comunidad, interesados en la escritura y difusión de este tipo de textos, así como a lectores que buscan profundizar su conocimiento.

En los años más recientes de la última década, el uso de las redes sociales virtuales se consolidó como una herramienta fundamental de trabajo para un gran número de autores, en especial en el período comprendido entre 2015 y 2020. Se puede advertir que páginas como Instagram, Facebook y Twitter son las principales plataformas gratuitas utilizadas por los historietistas para socializar su trabajo entre los lectores. Estas redes sociales son un nuevo elemento en la dinámica de consumo, difusión y discusión alrededor del cómic.

El fenómeno de la socialización por medio de estas redes no solo ocurre en Colombia sino en todo el mundo con acceso a internet. Incluso puede hablarse sobre la influencia de tales redes en el proceso de creación. Por ejemplo, algunos de los cómics que se publican en Instagram suelen estar pensados en un formato que se acomoda a las especificaciones de la red, que permiten máximo diez cuadros por post. Ejemplos de este uso del formato son los cómics de Zay Cardona, Pavel Molano o Guarisquín. Es posible que a futuro el lenguaje del cómic también use de manera extensa las posibilidades que provee la parrilla de Instagram u otras funciones.

Así mismo, las redes sociales han sido un elemento fundamental para la circulación y el reconocimiento del trabajo de creadores y creadoras de cómic provenientes de ciudades diferentes a Bogotá, Medellín y Cali, territorios estos en donde tradicionalmente se ha centralizado la producción, distribución y socialización de la historieta. Las relaciones entre los diversos actores del mundo del cómic, aunque nacidas en la virtualidad, tienden a extenderse a la realidad mediante intercambios, compraventa, participación en ferias y otras dinámicas que han favorecido una interacción más amplia y variada en el territorio nacional.

Para las editoriales, el uso de las redes sociales también se ha vuelto cada vez más relevante. Entre las estrategias que se han implementado se encuentra la de invitar a influencers a hablar de cómic. Gestores que se encontraban en este espacio digital y que han marcado la pauta lectora a través de sus recomendaciones han comenzado a ser invitados a conversar acerca de narrativa gráfica. Sin

embargo, es evidente que muchos de estos influencers saben poco del tema, o no entienden de qué se trata el cómic pues no es este su campo de interés. Es por esto que resulta necesario pensar de manera estratégica en ese rol del influencer como promotor de lectura en torno al cómic. La creación de audiencias se basa cada vez más en lo que sucede en los entornos digitales. Por lo tanto, que el cómic llegue a esas voces abre la puerta a la multiplicación del número de lectores. El esfuerzo, no obstante, no puede hacerse de manera aislada, sino que debe procurar involucrar a otros actores como los medios y las librerías, así como a las redes sociales de estos. También es importante señalar el esfuerzo de influencers dedicados específicamente al cómic; aunque pocos, han hecho que el diálogo y la crítica en torno a este medio crezcan.

Las redes sociales también se han convertido en un elemento indispensable para la organización de los festivales dedicados al cómic que se realizan en el territorio nacional. Son una herramienta efectiva para contactar posibles invitados, conocer su trabajo o parte de su portafolio, realizar convocatorias y publicitar los eventos. Debido a la pandemia por covid-19, agudizada en 2020, páginas como Facebook e Instagram se convirtieron en el lugar de celebración de estos eventos como alternativa a los espacios físicos. El Ficco y La Mula fueron algunos de los festivales que recurrieron a la virtualidad para dar continuidad a las actividades que tenían programadas para 2020.

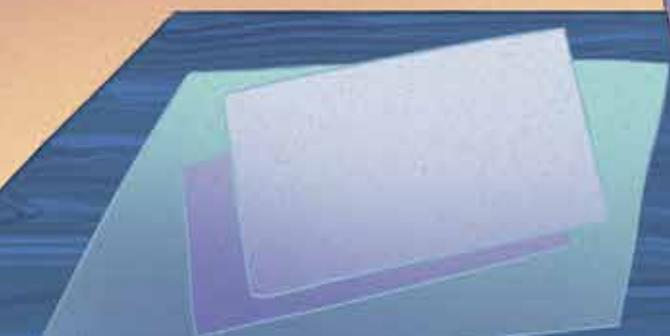
Publicar en redes sociales sin duda permite llegar a un público mucho más amplio que el que se podría alcanzar con una dedicación exclusiva a trabajar en el mundo impreso. De igual manera, “subir” el trabajo a diferentes plataformas en internet lleva a lectores no especializados a familiarizarse con el cómic. Es decir, las redes permiten que las historietas circulen en un lugar diferente al del sector físico especializado, como sucedía en la época previa a la masificación de internet. La forma en la cual se interactúa con los cómics y sus autores en la actualidad, a través de las redes sociales, es mucho más efectiva que en otro tipo de páginas de internet anteriores a Facebook o Instagram, como los blogs en WordPress, Blogspot y otros sitios similares.

Del mismo modo, es de mencionar el trabajo de medios digitales como *Varsovia* y la revista *Blast*, espacios dedicados a la publicación de entrevistas, reseñas, artículos y otro contenido similar con un énfasis en el cómic producido en Colombia. Ambos proyectos se destacan pues han mantenido una producción constante que ofrece a los lectores fuentes variadas y actualizadas, efectivas a la hora de comunicar la diversidad presente en diferentes aspectos del cómic colombiano, incluyendo géneros, formatos, autores, formas de creación y distribución, etc.

### **CONCLUSIONES**

En el recorrido que hemos realizado a partir de los tres ejes propuestos (procesos editoriales, procesos en regiones y el papel de las redes sociales en el desarrollo de los cómics hechos en nuestro país) varios elementos han quedado apenas expuestos. Hemos procurado abrir este artículo a espacios y actores “periféricos”, pero somos conscientes de que existen otros grupos de trabajo alrededor del cómic que, por limitaciones de espacio, no hemos podido incluir. Lo que queda claro tras este balance es que la cantidad de productos, autores, gestores y lectores de cómic creció significativamente en la última década.

El medio del cómic ha buscado su crecimiento y profesionalización y, aunque aún es complejo, hacer historietas hoy en día es más sencillo que hace diez años.



Por una parte, hay una comunidad que ha crecido, en la cual se puede entablar un diálogo rico y complejo, sin importar que no esté en el mismo espacio físico. Por otra parte, en los espacios físicos que se han consolidado existen cada vez más opciones. De igual forma, el acceso a contenido nacional e internacional y el número creciente de lectores, gracias a la oferta variada de las editoriales y de internet, permiten pensar que el cómic colombiano continuará su crecimiento y expansión.

También es evidente que existe mayor visibilidad para obras y artistas, validación por medio de estímulos, becas y talleres ofrecidos de manera oficial, etc. Esto no quiere decir que el cómic necesite de esa validación pero le resulta útil, pues durante mucho tiempo luchó por ser reconocido como un medio tan legítimo como la literatura o el arte, capaz de ser soporte de grandes narraciones, de reflexiones cotidianas, de exploraciones abstractas o de luchas políticas. Confiamos en que este artículo, al dar cuenta de los cambios y el terreno ganado por la historieta colombiana en su valoración, propicie una reflexión acerca de qué hace falta aún y de qué manera quienes participamos de este medio podemos contribuir a la evolución de la narrativa gráfica en la próxima década. ■