



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL**

Educadora de educadores

De viñeta en viñeta:

**En busca de los paisajes urbanos bogotanos del centro histórico de Bogotá
representados en los 7 cómics premiados por la Fundación Gilberto Álzate
Avendaño (2016-2019)**

Hitzamo Beltrán Barrios

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES
MAESTRÍA EN ESTUDIO SOCIALES**

2023

De viñeta en viñeta:

En busca de los paisajes urbanos bogotanos del centro histórico de Bogotá representados en los 7 cómics premiados por la Fundación Gilberto Álzate Avendaño (2016-2019)

Hitzamo Beltrán Barrios

2021289005

DIRECTOR

Ricardo Ruiz Angulo

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES
MAESTRÍA EN ESTUDIO SOCIALES**

2023

De viñeta en viñeta: En busca de lugares en los paisajes del centro histórico de Bogotá.

Introducción.....	8
1. Trazando un espacio para el cómic en la investigación social.....	11
1.2. El centro histórico de Bogotá: Trazando un recorrido dentro de las páginas del cómic.....	13
1.3. Un vistazo al cómic local Bogotano.....	18
1.4 ¿Del centro histórico de Bogotá que se puede reflexionar espacialmente a través de los cómics?.....	32
1.5 Cómic: Representación de paisaje y lugar: Actualidad en la investigación entre el 2010 al 2021.....	33
1.5.1 ¿Qué es el cómic?.....	34
1.5.2 El paisaje y su representación dentro del cómic.	35
1.5.3. El lugar dentro del cómic y su representación.	37
1.5.4 Panorama del cómic en el campo académico investigativo: El cómic como herramienta didáctica para la enseñanza.....	38
1.5.5 Transformaciones y representaciones de ciudad en el cómic.....	40
1.5.6 Identidad a través del cómic.....	41
1.5.7 Estudios de género en el cómic	42
1.5.8 Visión Histórico-política (nacional e internacional) desde el cómic.	43
1.5.9 Periodismo gráfico.....	44
2. Encuentro con el centro histórico de Bogotá a través de las viñetas.....	46
2.1 El cómic, leído desde estos ojos.....	47
2.2 Encuentro con el cómic.....	49

2.3. Lectura, lectura y relectura de los cómics. En busca del paisaje.....	51
2.4 En busca del lugar en un mundo de trazos.	57
3. De viñeta en viñeta.....	60
3.1 Paisajes de una ciudad en viñetas.....	62
3.1.1 Paisaje de la memoria histórica social.....	68
3.1.2 Paisaje de la movilidad urbana.....	79
3.1.3 El paisaje de la dualidad: Los cerros(cielo) y la ciudad (tierra).....	85
3.1.4. Estar en su lugar.....	97
Conclusiones	119
Bibliografía.....	125

INDICE DE IMAGENES

- IMAGEN 1:** Fotografías (4) desde Monserrate. Registro personal.
- IMAGEN 2:** "Mundos circulares" historieta de Pablo Guerra y Henry Díaz.
- IMAGEN 3:** Portada revista Acme.
- IMAGEN 4:** Página de prensa de la tira cómica Mojicón.
- IMAGEN 5:** La primera tira cómica de Copetín.
- IMAGEN 6:** Portada y contraportada del cómic: Gestos de mala educación.
- IMAGEN 7:** Portada y contraportada del cómic: El señor P.
- IMAGEN 8:** Portada y contraportada del cómic: Antoñin.
- IMAGEN 9:** Portada y contraportada del cómic: El resplandor de la noche.
- IMAGEN 10:** Portada y contraportada del cómic: Cuando Amanezca.
- IMAGEN 11:** Portada y contraportada del cómic: Pena Capital.
- IMAGEN 12:** Portada y contraportada del cómic: Plinio y la epopeya del tranvía.
- IMAGEN 13:** Cómic: Panel Plinio.
- IMAGEN 14:** Cómic: panel Pena Capital.
- IMAGEN 15:** Cómic: panel Señor P.
- IMAGEN 16:** Cómic: panel Fragmento Señor P.
- IMAGEN 17:** Cómic: Cuando amanezca.
- IMAGEN 18:** Cómic: El resplandor de la noche.
- IMAGEN 19:** Panel del cómic: Plinio y la epopeya del tranvía
- IMAGEN 20:** Cartografía elaborada en Google maps/ Cómic: Gestos de mala educación
- IMAGEN 21:** Fragmento del excel con la información de cada uno de los cómics
- IMAGEN 22:** Fragmento de matriz final de análisis de tipologías de paisaje.
- IMAGEN 23:** Matriz de análisis con las representaciones
- IMAGEN 24:** Registro fotográfico de la visita de los lugares representados en los cómics.
- IMAGEN 25:** Esquema de la plaza de Bolívar
- IMAGEN 26:** Fotografía tomada del libro - Los buses de Bogotá.
- IMAGEN 27:** Viñeta del cómic: Gestos de Mala Educación.
- IMAGEN 28:** Viñetas del cómic: Señor P.
- IMAGEN 29:** Viñeta del cómic: Cuando amanezca.
- IMAGEN 30:** Fotograma de YouTube: Video plaza de Bolívar 1 parte. Intervención propia.
- IMAGEN 31:** Viñetas de los cómics el Resplandor de la noche, Gestos de mala educación y Plinio
- IMAGEN 32:** El bogotazo representado en los cómics.
- IMAGEN 33:** Ilustraciones de elaboración propia.
- IMAGEN 34:** Página del cómic: Plinio y la epopeya del tranvía.

IMAGEN 35: Viñetas del cómic: El resplandor de la noche.

IMAGEN 36: Viñetas del cómic: El resplandor de la noche.

IMAGEN 37: Viñetas del cómic: El resplandor de la noche.

IMAGEN 38: Viñeta del cómic: El resplandor de la noche.

IMAGEN 39: Viñeta del cómic: Cuando amanezca.

IMAGEN 40: Fotograma película: La gente de la universal

IMAGEN 41: Fotograma película: La gente de la universa

IMAGEN 42: Captura de pantalla tomada Youtube. Canción Ruido- Banda la Derecha.

IMAGEN 43: Viñeta de cómic Señor P - Fragmento -Café Pasaje”

IMAGEN 44: *Viñeta 1* cómic Cuando amanezca.

Viñeta 2 cómic Pena capital.

Fotograma 3 Serie: Black Rock Shooter: Dawn Fall. Obtenida.

Viñeta 4 cómic Pena Capital.

IMAGEN 45: *Viñeta 1:* Se presenta el encuentro entre Lina y Cecilia la profesora.

Viñeta 2: Se puede leer el diálogo en el que un estudiante dice: “Los del 604 van a matar la profesora del carrazo” amenaza a la profesora Cecilia.

Viñeta 3: La profesora Cecilia explica que tras la amenaza 150 estudiantes se retiraron del colegio “se corrió la voz que el colegio iba a cerrar por ser cuna del delito” palabras de la profesora Cecilia.

Viñeta 4: La profesora ofrece a los padres una charla indicando que agradeció su presencia en el colegio, a pesar de estar en condición de alicoramiento.

IMAGEN 46: *Viñeta 1:* La viñeta ejemplifica la relación que Antonín tenía con su hermana desde su infancia.

Viñeta 2: Representa el día en que la hermana se va dejando a Antonín.

Viñeta 3: Antoñin corriendo tras el tranvía.

Viñeta 4: Se puede ver el agotamiento de Antoñin.

Viñeta 5: La desesperación de Antoñin lo lleva a la muerte.

IMAGEN 47: *Viñeta 1:* Representación de una de las muertes de Gonzalo.

Viñeta 2: Representación de una de las muertes de Gonzalo.

Viñeta 3: Representación de una de las muertes de Gonzalo.

Viñeta 4: Cuerpo muerto de Gonzalo.

Viñeta 5: Cuerpo muerto de Gonzalo.

IMAGEN 48: Viñetas en las que se puede sentir la sensación de miedo con la que vive Gonzalo.

IMAGEN 49: *Viñeta 1:* Se representa el homicidio que cometió Álvaro.

Viñeta 2: Álvaro llega a la plazoleta de los periodistas.

Viñeta 3: Se ve Álvaro en un ambiente irreal.

Viñeta 4: Representación de Álvaro en un estado de miedo y angustia junto al cadáver del hombre que mató.

IMAGEN 50: Viñeta 1: Se representa el caos ocurrido sobre la carrera séptima en el tranvía.

Viñeta 2: Representación de los personajes del cómic.

Viñeta 3: Violencia, caos.

IMAGEN 51: Viñeta 1: Representación de la familia de Plinio.

Viñeta 2: Plinio siendo maltratado.

Viñeta 3: Plinio con la cara inflamada tras la golpiza que recibió por intentar colarse en un tranvía. / Viñeta 4: Imagen que representa el consumo de licor de la época.

Viñeta 5: Plinio de adulto golpeando a su esposa.

Viñeta 6: Entierro de Plinio.

Viñeta 7: Muerte de Plinio.

IMAGEN 52: Fotografía del detalle de los ofrecimientos que los fieles llevan a Leo Kopp

IMAGEN 53: Fotografía Leo Kopp

IMAGEN 54: Fotografía detalle de la tumba.

IMAGEN 55: Autorretrato.

INTRODUCCIÓN

Desde hace varios años, y hasta el día de hoy en el que usted lee este informe, suelo subir a Monserrate de manera regular. Cuando voy caminando, parto desde Chapinero por la Calle 53 con Carrera 9 hasta llegar a la Séptima. Desde allí, continúo derecho hasta la Calle 19 y asciendo por toda ella hacia los cerros. Durante este recorrido, pasó por la Estación Las Aguas y la Cinemateca, y tomó el Eje Ambiental. Luego, pasó por la Universidad de los Andes y es ahí donde empiezo a sentir que estoy subiendo. Al llegar a la entrada principal de Monserrate, inicio mi caminata.

Si voy en bicicleta, llego a la Calle 19 y me bajo de la bici para guardarla en un parqueadero cercano a la quinta. La dejé allí y continúo siguiendo la misma ruta que cuando voy caminando hasta llegar a Monserrate. Mientras subo, siempre me pregunto sobre todo el trabajo que implicó construir el camino en piedra. Al llegar, respiro un poco, camino despacio, me tomo un tinto y luego observo la ciudad.

Lo importante de ir a Monserrate es poder contemplar la ciudad en busca de algo diferente, presenciar el amanecer entre las 6:00 a.m. y las 8:00 a.m., y descubrir días soleados, nublados, a punto de llover o lluviosos. Al llegar, siempre experimento la misma fascinación, una necesidad intensa de observar Bogotá desde las alturas.

Una vez arriba, puedo ver también el cerro de Guadalupe o recorrer la iglesia, pero mi interés siempre, de manera inconsciente, es observar y seguir observando la ciudad. Estar en Monserrate y contemplar la ciudad a lo lejos se ha convertido en una invitación para conocerla de cerca, reconocer sus calles, olores y experimentar realmente la sensación de la ciudad. Solo al ver Bogotá desde la distancia pude entender la necesidad de recorrerla desde su interior, estando cerca.

Presento cuatro fotografías que dan cuenta de lo que durante este tiempo he podido observar.

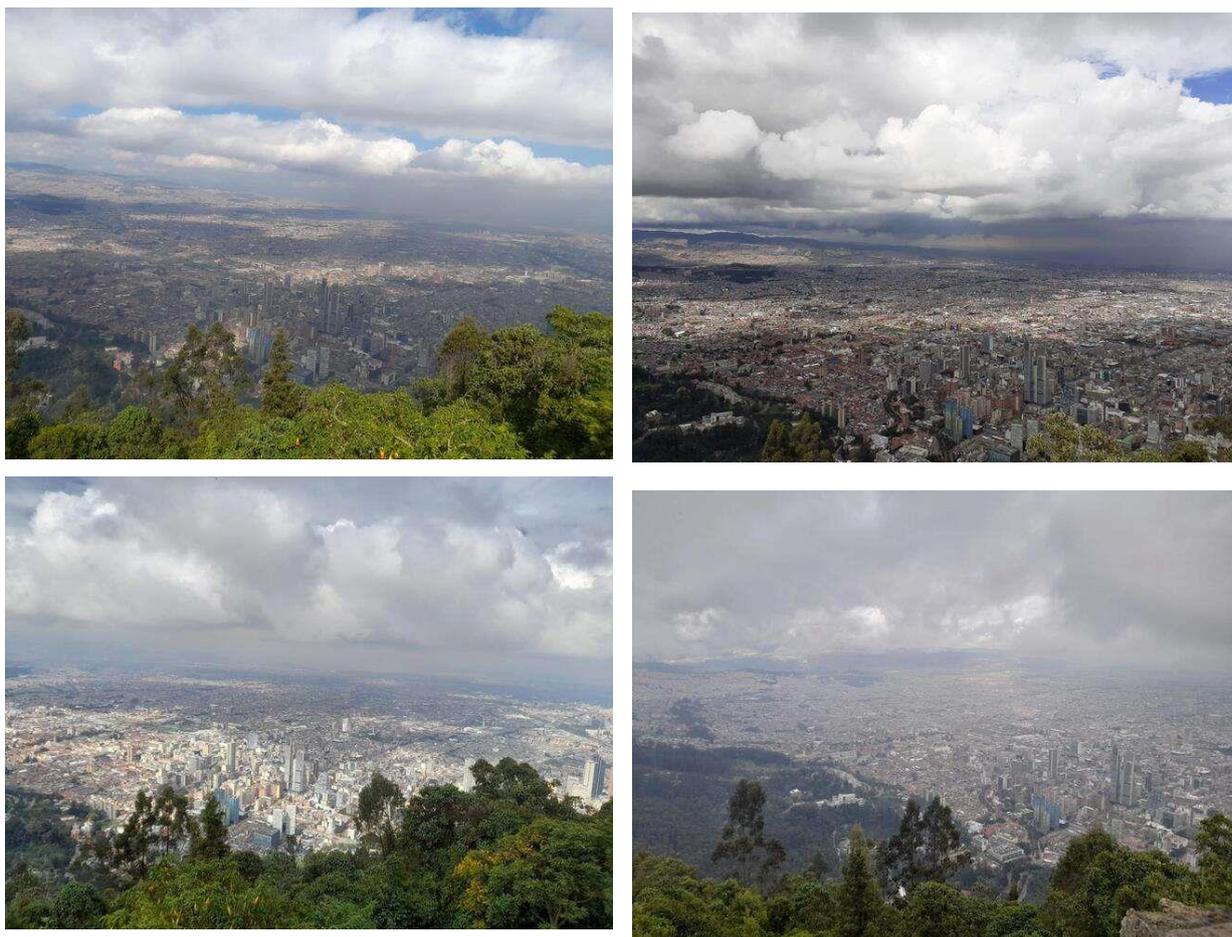


IMAGEN 1.

Fotografías (4) desde Monserrate. Registro personal.

Este interés por la ciudad ha evolucionado y se ha bifurcado hacia otras formas, ahora considero la ciudad representada en cómics como otro personaje que debe ser desvelado. Por lo tanto, este informe de investigación convoca mi interés tanto por la ciudad como por la gráfica.

Para comprender la ciudad, utilizo una especie de lentes que definen el horizonte epistemológico de la presente investigación. Me sitúo en la geografía humanista y desde allí busco reflexionar sobre el paisaje y el lugar representados en el archivo de cómics que resultan de las becas ofrecidas por la Fundación Gilberto Álzate Avendaño.

Es de gran importancia examinar el archivo de cómics de la FUGA debido a su distribución masiva y gratuita. Por lo tanto, las representaciones gráficas presentes allí se convirtieron en un mensaje que se extendió por toda la ciudad. Por ende, surge la pregunta acerca de lo que se

representó en nombre del sector institucional, con fondos provenientes de los impuestos que todos los ciudadanos colombianos pagamos y que se utilizan en función de la cultura

Este documento se divide en cuatro partes. La primera se titula "*Trazando un espacio para el cómic en la investigación social*". En esta sección, presento la intención investigativa y el problema académico que me llevó a embarcarme en este proceso. Además, examino la dinámica actual del cómic en la ciudad y, por último, realizo un estado del arte denominado *Cómic: Representación de paisaje y lugar: Actualidad en la investigación entre 2010 y 2021*. En esta sección, intento presentar al lector el papel del cómic dentro de los procesos de investigación, no solo en las ciencias sociales, sino también en diferentes disciplinas. Lo posicionó como un documento vivo que genera reflexión desde diversas perspectivas.

A continuación, se encuentra el segundo capítulo titulado "*Encuentro con el centro histórico de Bogotá a través de las viñetas*". En este capítulo, presento el desarrollo metodológico de la investigación, el cual asume el estudio de un cuerpo de archivo de cómics desde el horizonte metodológico que ofrece la geografía humanista y el enfoque geográfico de la fenomenología a escala de paisaje y lugar. Además, describir la técnica utilizada, que es el análisis de imágenes mediante el uso de matrices como instrumento de análisis.

El tercer capítulo lleva el título de "*De viñeta en viñeta*". En este capítulo, desarrollo de manera paralela el marco teórico que permite establecer una base de comprensión para los datos que se analizarán con el fin de abordar los dos objetivos que guían la investigación.

Por último, presento las conclusiones que abarcan los resultados en el campo del estudio del espacio en relación con la Construcción Social de Espacio, línea de investigación de la Maestría en Estudios Sociales de la Universidad Pedagógica Nacional. Además, reflexiono sobre mi experiencia en el ejercicio. Para finalizar, planteó algunas sugerencias para los futuros investigadores que se acerquen a este proceso que sin duda sirven como norte a próximas investigaciones que deseen analizar el espacio a través de las páginas de los cómics.

De viñeta en viñeta:

En busca de los paisajes urbanos bogotanos del centro histórico de Bogotá representados en los 7 cómics premiados por la Fundación Gilberto Álzate Avendaño (2016-2019)

1. Trazando un espacio para el cómic en la investigación social.

Como docente en Artes plásticas y visuales, la imagen gráfica que circula, comunica y representa imaginarios se convierte en un objeto cultural de mi interés que puede ser leído e interpretado desde los estudios sociales. En el caso de la presente investigación, la imagen gráfica en la que se enfoca el proceso investigativo es el cómic.

El cómic como una producción gráfica cultural, comprendida desde mi ejercicio como lectora y realizadora (historietista) me ha encaminado a preguntarme por la ciudad de Bogotá representada en sus páginas. La ciudad entendida no sólo como escenario en el cómic, sino un espacio cargado de historia, emociones y experiencias que se convierten en una representación de ciudad para los lectores.

En el ejercicio reflexivo de lectura de cómics a la luz de mi interés por la ciudad, sus dinámicas y particularidades que surgen de la relación entre espacio y sujetos comienzan a emerger los conceptos de paisaje, lugar, experiencia y representación posibilitando la configuración de un horizonte conceptual para la presente investigación.

Preguntarse por la ciudad desde el cómic, se convierte en un ejercicio interdisciplinar que abarca el estudio de la imagen -texto (cómic) y el espacio social, por lo tanto, la presente investigación se inscribe dentro de la maestría en Estudios sociales de la universidad Pedagógica Nacional en su línea de Construcción social del espacio, en principio porque la línea investigativa posibilita la formación del pensamiento geográfico pero además fomenta la pluralidad de métodos y objetos de análisis, siendo una línea abierta al trabajo interdisciplinar y alternativo, enriqueciendo así los procesos investigativos en la ciencias sociales y las variadas posibilidades para la construcción de conocimiento.

En la línea de investigación Construcción social del espacio, el cómic no ha sido objeto de estudio como puente para la comprensión social del espacio, en tal medida, este trabajo busca

visibilizar las posibilidades del cómic ya que permite un acercamiento al contexto socio cultural-temporal y espacial de una época. Además, esta investigación propone desde su naturaleza interdisciplinar visibilizar la posibilidad de la construcción de conocimiento dentro del campo de las ciencias sociales a partir de diferentes disciplinas y objetos de investigación que abordan los estudios sobre el espacio social.

El cómic nace en 1985 en Nueva York como obra narrativa, ahora, como objeto de estudio se ha usado en los últimos 20 años con mayor auge desde diferentes disciplinas como la educación, sociología, antropología, entre otras. Para el caso específico del estudio de la ciudad, el cómic ha sido objeto de análisis mayormente en los Estados Unidos de América, Francia, México y Argentina, esto a razón de la constante producción y difusión que posicionan al cómic como parte integral de su cultura visual.

En Colombia en los últimos 10 años se ha incrementado la producción de cómics¹ de manera independiente e institucional, además en esta misma temporalidad se han desarrollado iniciativas de investigaciones que permiten preguntarse por la ciudad y el cómic. Los estudios que a la fecha se han realizado constatan el potencial de los productos gráficos para la comprensión del espacio social, pero también la cantidad de estos visibilizan la necesidad de que este tipo de investigaciones interdisciplinarias se consoliden y fortalezcan dentro del campo académico.

El cómic dentro de la línea de investigación Construcción social del espacio no ha sido objeto de estudio como puente para la comprensión social del espacio, en tal medida, este trabajo busca visibilizar las posibilidades del cómic, y de esta manera abrir a futuros investigadores de diferentes disciplinas las posibilidades del análisis de productos gráficos culturales dentro del campo social. Además, dar cuenta de cómo dentro de la línea de construcción social del espacio, la pluralidad de métodos y objetos de análisis hace parte vital de su apertura y coherencia investigativa, permitiendo que las producciones y procesos que se desarrollen tengan diferentes matices y posibilidades

¹ Afirmación que se desarrolla en el apartado del estado del arte.

1.2. El centro histórico de Bogotá: un recorrido dentro de las páginas del cómic.

Desde luego, es fundamental generar una introducción a los conceptos o categorías en las que se desarrolla la investigación. Por lo tanto, conviene señalar que se da inicio a la idea de cómic desde diferentes miradas en el marco académico. Una de ellas, planteada por el autor Alejandro Marín, en su artículo “*Entender el cómic: El arte de lo invisible*” del año 2008 que surge del análisis cuidadoso que realiza de la obra del autor Scott McCloud. En este artículo menciona como el cómic, fue y es entendido dentro del ámbito académico como un “arte secuencial” premisa que es expuesta por Will Eisner y asumida de igual forma por McCloud, teóricos que darán forma al desarrollo conceptual del documento.

No obstante, el autor Roberto Bartual en su artículo, “*La secuencia gráfica: El cómic y la evolución de su lenguaje*” del año 2021 retoma todas las ideas previamente concebidas sobre el cómic y plantea una serie de posibilidades de las lecturas de este, replanteando, analizando y trabajando minuciosamente sobre la narrativa del cómic.

Harguindey estudia la idea de “cómo una imagen se conecta con la siguiente” (Harguindey,2021, p.180), llegando con esto a proponer, que el cómic tiene dos formas de estructuración, una donde las secuencias de viñetas se dan de manera desorganizada (abstracta en su orden) y aun así la idea o el mensaje del cómic se mantiene. Y, por otra parte, está la organización de viñetas secuencial – lineal, que al pasar por una modificación en su orden pierde completamente el sentido de su narrativa.

Partiendo de lo anterior, es relevante en esta investigación, entender cómo se lee un cómic, entender sus partes y mecanismos de este. Porque, aunque aparentemente pareciera un ejercicio simple, sí el cómic se convierte en un material de análisis debe generarse entonces toda una planeación metodológica para su lectura, de ahí mi interés en entender la manera en que se lee el cómic, a fin de que esto me permite entender las relaciones de los personajes con el espacio en pro de comprender si se configura el lugar.

A continuación, se presenta una página de un cómic, con la intención de ubicar al lector en las partes que constituyen un cómic.

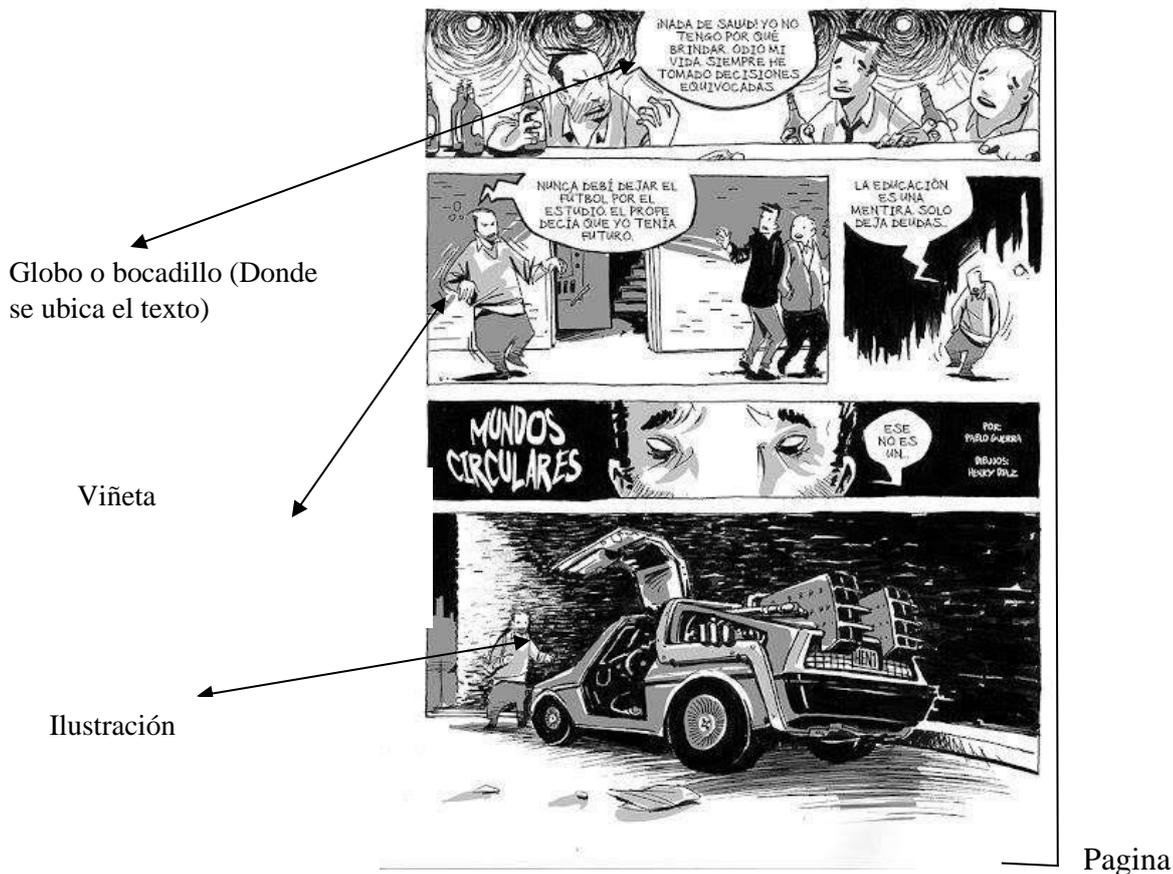


IMAGEN 2. "Mundos circulares", historieta de Pablo Guerra y Henry Díaz

Fuente: <http://www.elgloboscopio.com/2013/02/mundos-circulares-de-henry-diaz-y-pablo.html>

La imagen, dentro del cómic permite al historietista comunicar al lector una serie de informaciones que de manera entrecruzada permiten generar una narración, pero estas imágenes se enmarcan entre la idea de *experiencia común*, lo propone Will Eisner, este vínculo que el lector puede tener sobre las imágenes que se establecen dentro del espectro de su conocimiento visual genera un *impacto emocional de la imagen*.

Los cómics tienen una serie de características que permiten identificar su naturaleza narrativa, por ejemplo, la *secuencia*, permite en el ejercicio de creación de un cómic disponer del espacio con el fin de crear una narrativa para el lector. Bartual, nos dice que hay varios tipos de secuencia, la primera, es la *secuencia externa* en la que se encuentran varios dibujos que se separan uno de otros de manera precisa por medio de las viñetas, la segunda es la *secuencia*

interna, que presenta una sucesión dentro de una viñeta, como por ejemplo varios globos que deben tener un orden de lectura con el fin de que el lector tenga la posibilidad de comprender claramente la narrativa, esta también, en tercer lugar la *secuencia implícita*, que se configura con viñetas que de manera narrativa permiten al lector asumir un antes o un después, se usa en la narrativa humorística. “Una secuencia, sea del tipo que sea, ha de estar articulada de tal modo que el lector pueda comprender las relaciones espaciales, temporales, causales e incluso metafóricas que existen entre las imágenes que la componen” (Bartual, 2010, p.102)

Estas relaciones que se entretajan entre texto e imagen serán presentadas por Bartual de la siguiente forma: a. ***Imagen con función ilustrativa con respecto del texto***, esto se evidencia cuando la imagen representa casi literalmente lo expuesto por el dibujo, b. ***Texto con función ecfrástica*** con respecto de la imagen, en este caso el texto hace reiteración de lo que la imagen ya está ofreciendo por sí sola, c. ***Texto con función represiva con respecto de la imagen*** “cualquier narración pictográfica se tendrá que valer de las palabras para fijar inequívocamente el sentido de algunas imágenes, reprimiendo de este modo su polisemia” (Bartual,2010,p.106), y esto se necesita en la medida en que hay historias donde algunos elementos pueden ser leídos de múltiples formas lo que generaría confusión y se hace determinante precisar objetos o acciones.

Otra parte fundamental de cómic es la página que se usa para incorporar las viñetas, en ella la secuencia de las viñetas puede darse de manera vertical, horizontal o se pueden crear dentro de la página propuestas irregulares en la colocación de las viñetas, esto de manera gráfica debe ejecutarse con la intención de que el lector sin importar la regularidad o irregularidad en el uso de la página pueda leer plenamente la historia.

Para generar un acercamiento al cómic como un producto cargado de significación me acerco a la obra de Umberto Eco, específicamente su libro *Tratado de la semiótica general*, allí logré mediante la lectura identificar que las imágenes son un medio de comunicación ya que transmiten información a quien los lee. Los colores, la composición y diagramación de las viñetas son elementos que finalmente juntos transmiten un mensaje que genera al lector emociones, vínculos con los personajes y una aproximación a los escenarios y espacios representados.

Los elementos que Eco propone para la comprensión de una imagen son: el código, el mensaje, el significante, el canal, el destinatario y mensaje significante. El código será asumido como un sistema o conjunto de elementos que son compartidos y aceptados por un grupo social particular, generando la posibilidad de la comunicación entre pares. Los códigos están cargados de signos que se pueden usar en un juego casi infinito con el fin de generar una idea o mensaje, para el caso de la investigación los elementos propuestos por Kevin Lynch para la lectura de una ciudad serán analizados como signos.

El mensaje es la información que se comparte por medio de la comunicación escrita, verbal y gráfica. El significante, es la forma que se percibe que se configura en un signo, el autor usa el ejemplo de la palabra perro para explicar que esta palabra es el significante de un concepto. Está en este juego de elementos que propone Eco para entender la cultura, el canal, que puede ser físico, oral, escrito o por ejemplo el internet, el canal es el puente entre el emisor y el receptor, por él viaja el mensaje “así pues, la significación interviene en la vida cultural en su conjunto” (Eco,1997, p.79,) y en este caso la aproximación es a la significación inmersa en la representación de paisajes de la ciudad de Bogotá el centro histórico.

La lectura reflexiva que se llevará a cabo en el proceso investigativo advierte que “usualmente un solo significante transmite contenidos diferentes y relacionados entre sí y que, por tanto, lo que se llama “mensaje” es, la mayoría de veces, un texto cuyo contenido es un discurso a varios niveles! (Eco,1997, p. 97), de ahí que la interpretación del discurso en el caso de la investigación va a estar mediada por la propuesta teórica que plantea la geografía humanista, está como soporte de comprensión del discurso.

El destinatario es quien recibe el mensaje, lo interpreta y comprende, en el caso de la presente investigación, la investigadora es el destinatario, ya que el proceso de comprensión e interpretación se gesta en el destinatario. Y por último está el mensaje significante, este es el contenido que fue recibido por el destinatario, quien en su ejercicio de interpretación carga el mensaje de sentido y significación, los contenidos que se interpretan pueden estar en orden de lo implícito o explícito.

De modo idéntico, si busco entender la manera más acertada de leer e interpretar el cómic, lo mismo ocurre con el concepto de lugar. Es fundamental en la investigación acercarme a la condición y características propias de esta categoría. Es entonces, que revisó la literatura propuesta por la Ph.D. en Arquitectura y docente de Maestría en Historia y Teoría del Arte, la de la Universidad Nacional de Colombia, Beatriz García Moreno.

En el artículo “*La ciudad de los habitantes y sus deseos*” García, su autora, presenta al ciudadano – sujeto como un actor activo que configura y da forma mediante sus acciones al espacio, convirtiéndolo así en un lugar cargado de sentido y significados como se puede entender teniendo presente que, “las transformaciones de la ciudad no sólo intervienen las instituciones que rigen la ciudad y sus organismos de planeación, sino las prácticas de sus habitantes, considerados éstos, como seres hablantes provistos de deseo y de goce. Es mediante esas prácticas que el espacio al ser apropiado se convierte en lugar” (García,2019, p.5). De acuerdo con lo dicho por García, el sujeto, en mi caso los personajes del cómic serán esos “seres-hablantes” (García,2019) sobre los que se centre la mirada buscando cómo se vinculan-relacionan-percibe-siente y modifican el espacio a tal punto de que estos se conviertan en lugares. La búsqueda de los lugares se da a partir del previo ejercicio de reconocimiento de los paisajes que se representan en los cómics que harán parte del cuerpo documental de la investigación, posterior a tener esos paisajes definidos, se hace el proceso de comprensión de los posibles lugares.

El proceso procura generar un baje sobre el cómic no solo como lectora y realizadora sino como investigadora que entiende el mecanismo de este, desde su interior y las complejas relaciones que se entretajan entre los personajes de los cómics y el escenario, que para esta investigación será el centro histórico de la ciudad de Bogotá.

Desde el ejercicio reflexivo investigativo que se propone desarrollar, se parte de entender Bogotá como un centro urbano de relevancia para el país, siendo esta la ciudad capital. El centro histórico de Bogotá está ubicado en lo que se conoce como la sabana, una gran planicie en la cordillera de los Andes.

Bogotá fue fundada por Gonzalo Jiménez de Quesada en el año 1538, durante la colonia el centro histórico de Bogotá fue el punto neurálgico del poder político y religioso esto es evidente en la plaza de Bolívar donde se alzan los edificios que representan estos dos poderes.

Los barrios que conforman el centro histórico de Bogotá son la Candelaria, un barrio que fue trazado y ejecutado en la colonia, de ahí que al visitar sus calles se puede percibir el tiempo inmerso en el sector, representado en las calles estrechas y empedradas. La macarena, Egipto, Belén, La concordia, Las aguas, Las cruces, San Victorino, Las Angustias, Santa Bárbara y Las nieves.

1.3 Un vistazo al cómic local Bogotano.

El rastreo histórico del cómic, en el que se incluyen también, las historietas, tiras cómicas y novelas gráficas, ha estado a cargo de entidades como la biblioteca Nacional y la universidad Nacional. El cómic en la ciudad de Bogotá se visibiliza temporalmente en primer momento de su historia local, a partir de la creación de la facultad de artes de la Universidad Nacional de allí se da inicio a la cátedra de historieta dirigida y creada por Bernardo Rincón, por otra parte en Medellín de manera paralela aparece la revista Agente Naranja, “el grueso de las historietas en este país provenía de la autopublicación y de la edición “amateur” , aunque alcanzó altos grados de calidad editorial en la producción de revistas como ACME y TNT” (Conde, 2019,p.71)

Se lanza aproximadamente en el año 1994 la revista TNT que estuvo a cargo como proyecto de los historietistas Caremelot, Leocomix, Nigio Y Pepe Peña. En este mismo año el cómic toma un lugar en el museo con la exposición que curó David Consuegra y que se llevó a cabo en el Museo de Artes de la Universidad Nacional.

Para 1999 se crea Hixtorieta, a cargo nuevamente del Señor Bernardo Rincón en compañía del dibujante Javier Kaparó quienes en Bogotá son representantes del movimiento de cómic. Rincón, quien junto a otro grupo de historietistas decide dar norte al evento denominado ComiCiudad en el museo de Arquitectura de la Universidad Nacional

De manera autónoma en el país diferentes revistas como ACME, o agente Naranja, junto con editoriales independientes como La Silueta, Cohete Cómics y Go up y sumadas a ellas, propuestas de blogs o páginas webs como El Globoscopio y Casa colombiana del cómic, han permitido generar un archivo que no condensa la producción total, pero brinda la posibilidad de acceder a una línea de trabajo nacional y local, desde una perspectiva que recoge el trabajo gráfico de características principalmente independientes respecto a su producción y circulación.



IMAGEN 3.

Portada revista Acme

Fuente: <http://artes.bogota.unal.edu.co/a/muvirt/cronologia/noventas.html>

Al hablar directamente de los primeros cómics en Colombia es indispensable mencionar la primera historieta en Colombia llamada Mojiçón, del autor Adolfo Samper que se publicaba en el periódico *Mundo al día*, en el año de 1924, esta historieta presentaba en su imágenes una Bogotá que se desarrolla urbanísticamente, además sus temáticas estaban cargadas de sentimientos de orden positivos y familiares.



IMAGEN 5

“La primera tira cómica de Copetín lo muestra interactuando con uno de los “doctores” (*El Tiempo*, abril 16 de 1962).” Tomada de <http://www.elgloboscopio.com/2017/04/historieta-colombiana-de-prensa-ernesto.html>

Se podría hacer toda una cronología del cómic y las tiras cómicas en Colombia, pero se decide nombrar los momentos y representantes icónicos para el desarrollo de la investigación, como es el caso de *Copetín*, una historia que transcurre en las calles bogotanas y que permite evidenciar la dinámica social del momento en el que era completamente normal encontrarse en las calles menores de edad como habitantes de calle para entonces llamados “gamines” estas particularidades en la vida social evidencian que el cómic y las producciones gráficas en general ya sean en revistas o prensa, representan una condición de la sociedad, que para su momento podría estar determinada en el plano de lo normal, pero que vistas desde un espectro de tiempo permiten entender dinámicas de las que la sociedad actual están deshabitadas, pero que son la base de la sociedad en la que actualmente se vive.

En el proceso de la presente investigación se establece el análisis de los cómics producidos en el marco institucional (productos gráficos de carácter independiente en su dibujo, diagramación y propuesta final, pero financiados por el estado), como una forma de identificar el cómic y la novela gráfica como un lenguaje que se empieza a movilizar, financiar y establecer como un ejercicio de carácter artístico importante dentro de la lógica de una propuesta cultural de ciudad y país.

El estado del arte permite identificar que las investigaciones nacionales -locales e internacionales en un 90% dedican sus procesos de investigación en relación con el cómic como objeto de análisis, en el ámbito escolar académico principalmente (educación primaria, básica y secundaria), este material no se construye con la intención de circulación, sino como material educativo o didáctico que se implementa en los procesos educativos de diferentes asignaturas como puente para la comprensión y apropiación de conocimientos. En menor

proporción aparecen las investigaciones que toman como objeto el cómic para el análisis y la comprensión del espacio.

El archivo que comprende la presente investigación surge bajo los parámetros establecidos culturalmente atendiendo a La constitución Política Colombiana “en sus artículos 70, 71 y 72, donde se establece el marco de la acción del Estado colombiano en relación con la promoción y el fomento del acceso a la cultura en igualdad de oportunidades”² una serie de mandatos que se implementan a nivel nacional y local, esta labor está a cargo de la Secretaría de Cultura, Recreación y Deportes (SCRD)³ ofreciendo a los ciudadanos estímulos, becas y premios que permiten la visibilidad, circulación y promoción de las artes, la cultura y el deporte.

La SCRД tiene una serie de entidades adscritas, que desde sus visiones y misiones se encargan de dar ejecución a la labor cultural, artística y deportiva de la ciudad de Bogotá, estas entidades son: (Instituto Distrital de las Artes -IDARTES, Fundación Gilberto Álzate Avendaño-FUGA, Instituto Distrital de Patrimonio Cultural-IDPC, Orquesta Filarmónica de Bogotá-OFB e Instituto Distrital de Recreación y Deporte-IDRD).

De las entidades adscritas a la SCRД, dos de estas han planeado, desarrollado y ejecutado una serie de becas que son otorgadas a realizadores de cómic nacionales y locales. Estas entidades son: IDARTES y la FUGA, cada una de estas entidades da un espacio desde la naturaleza misma de su visión y misión para la premiación y circulación de la producción gráfica.

La investigación tiene como premisa en primera instancia la revisión del archivo de la FUGA y de IDARTES, respecto a su producción gráfica, entiendo cómics y dentro de estos también las novelas gráficas,⁴ sumando un total de 9 archivos que se publicaron entre el 2015 y el 2021.

² Información recopilada en <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=337> de la Ley 397 de 1997.

³ SCRД siglas para nombrar la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte

⁴ La distinción entre cómic y novela gráfica no hará parte del presente proyecto de investigación, las dos serán nombradas como cómic, teniendo como principio su condición gráfica y secuencialidad. Esto como parte de entender que “la novela gráfica, permiten perfilar un mercado editorial y unas formas de consumo cultural que prefiguran un fenómeno hoy en día evidente: más allá de los modelos que puedan explicarla, o de las críticas y retenciones de algunos creadores de cómics frente a ella, la novela gráfica se ha convertido en una etiqueta frecuente en el sector editorial que no duda en denominar así a las narraciones gráficas, independientemente de su extensión, temática, enfoque o género” (Conde,2019,p.63) por lo tanto la distinción que se hace una de la otra va en un orden editorial pero no en su contenido y forma narrativa.

Para determinar con precisión el sentido del objeto de investigación se desarrolla un acercamiento a la naturaleza de las entidades públicas de las que se establece el origen del archivo inicial, para esto se analiza la misión y visión de las dos entidades respectivamente indicadas y como estas tienen o no algún vínculo con el espacio de la ciudad de Bogotá.

LA FUGA tiene como misión “la revitalización y transformación participativa del centro de Bogotá a través de su potencial creativo, el arte y la cultura.”⁵ Partiendo de esta premisa, la entidad implementa cada uno de sus premios, becas y espacios de circulación, entre los que se encuentra la *Beca Cómic ó Cómic-Novela* que da inicio en el año 2016, brindando un estímulo económico para la producción de un producto físico que aborda como temática Bogotá, más específicamente el centro histórico de la ciudad.

Por otra parte, IDARTES, tiene como misión “La gestión de las artes en la Ciudad Región, movilizandando las dimensiones y procesos de las prácticas artísticas para integrarlas en la vida cotidiana de las personas”⁶ Es entonces, que IDARTES desde el 2015 incluyó la modalidad de Publicación seriada o fanzine (dentro de la que cabe el Cómic o novela gráfica) en la Beca de Proyectos Editoriales Independientes. Esta convocatoria está abierta a cualquier tipo de publicación, la novela gráfica y el cómic no son los únicos lenguajes narrativos, está también la novela, libros de poesía, investigaciones y álbumes de temática libre.

Posterior a la revisión de cada una de las entidades la FUGA e IDARTES, se procede a definir con certeza el archivo a revisar. Se concluye entonces, que se selecciona el archivo de la FUGA, a razón, de que la beca establece el cómic y la novela gráfica como los únicos medios narrativos que se premiarán sumado a esto, es de importancia mencionar que la temática que los participantes deben tener como eje en sus producciones es la ciudad de Bogotá, espacio vital para el desarrollo de la presente investigación, a diferencia de IDARTES, donde la temática es libre y la producción no se limita a lo gráfico, sino que está abierta a diferentes formas narrativas y espacialmente no se establece un parámetro claro para la realización de la producción gráfica.

En ese orden de ideas el archivo a revisar en la investigación está comprendido por un total de 7 productos gráficos que hacen parte de la beca de la FUGA (novelas gráficas y cómics) producidos entre el año 2016 al 2019. Como condición única de orden temático se solicita que

⁵ Información tomada de <https://fuga.gov.co/entidad/nuestro-proposito-central>, en la que se presenta la visión, misión y objetivos de la FUGA

⁶ Tomado de la pagina de IDARTES <https://www.idartes.gov.co/es/transparencia/informacion-entidad/mision>

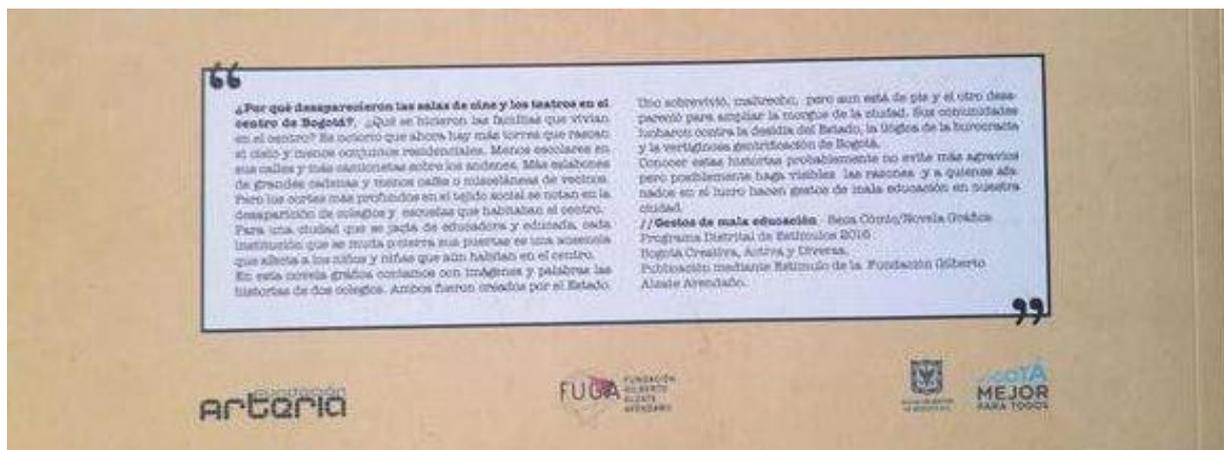


IMAGEN 6.

Portada y contraportada del cómic Gestos de mala educación. Registro personal.

Autores: Texto de Raúl Piamonte - Ilustración: Santiago Guevara

Año: 2016

Descripción:

El cómic está situado inicialmente en una Bogotá de los años 50's, allí sus autores representan una ciudad que crece, con nuevos teatros como el "Olimpia", con cafés que se inauguran, con colegios en los que asisten niños clase media alta, como es el caso del colegio San Bartolomé Ubicado en el centro de la ciudad. La historia se desarrolla en el centro histórico de Bogotá en el barrio las aguas, San Inés y la Candelaria.

La historia continua, pero se genera un salto a la época actual, se pasa de los años 50's a una época contemporánea en la que la idea de crecimiento urbano se mantiene, pero con ella se generan modificaciones espaciales que generan pérdidas para las personas que experimentan y atestiguan estas modificaciones.

En el caso de cómic hay dos personajes fundamentales para el desarrollo de la historia, por una parte esta Lina una arquitecta quien desea realizar un análisis espacial de los colegios del centro histórico de Bogotá, en ese recuento de mobiliario de la ciudad se da cuenta que no hay rastros del colegio Santa Inés, por este motivo la arquitecta busca comunicarse con quien sabia le daría información del plantel, es por eso que llega con Cecilia, la docente y rectora del colegio en su época de juventud, actualmente Cecilia es una mujer de la tercera edad quien comparte con la arquitecta sus complejas experiencias como docente y rectora del colegio Santa Inés en una época compleja y violenta.

Título del cómic: El Señor P

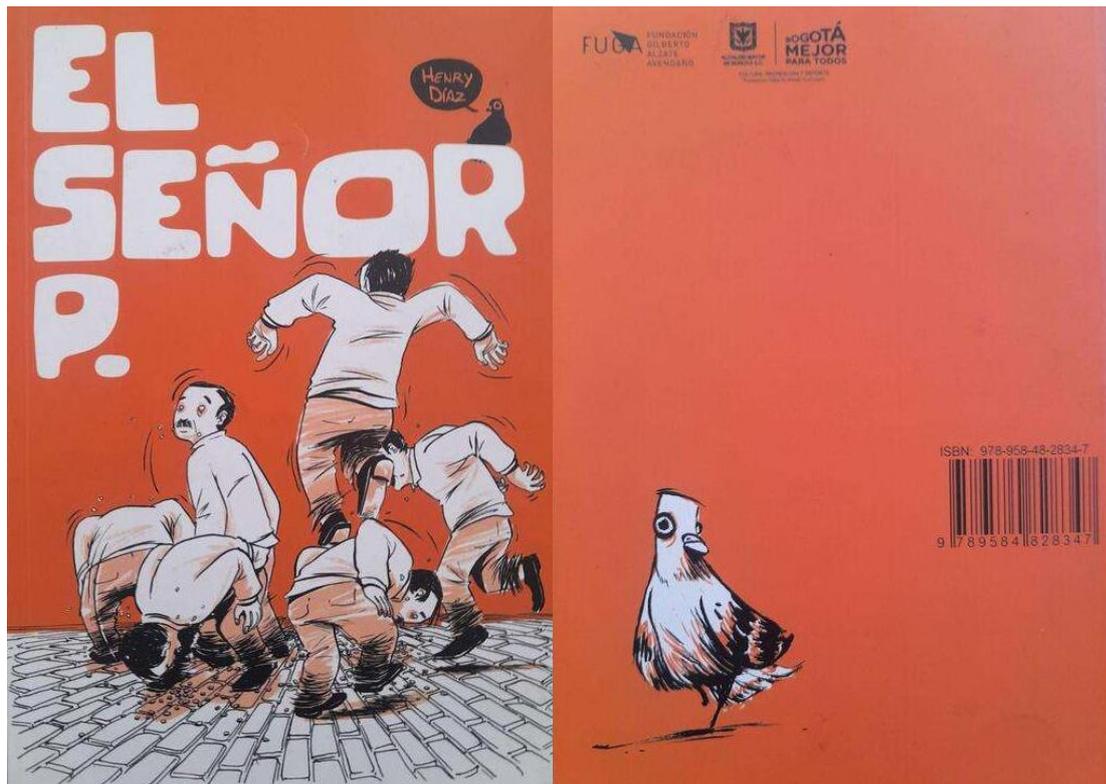


IMAGEN 7.

Portada y contraportada del cómic El señor P. Registro personal.

Autor: Texto e ilustración: Henry Díaz

Año: 2017

Descripción:

El cómic El Señor P, es un acercamiento a la cotidianidad de un hombre de aproximadamente 50 años, quien vive en el barrio las Aguas. Esta historia se desarrolla en una Bogotá contemporánea. El señor P, empieza su calvario cuando en un sueño presiente que algo particular le va a pasar, su sueño tiene como protagonistas palomas, al llegar a su trabajo en la ETB ubicada en la 7 con 23, pregunta a uno de sus compañeros por el significado de este sueño, quien le dice que suelen ser malas noticias, las cuales efectivamente le llegan. El jefe lo cita y le informa que estará en vacaciones adelantadas, lo que significa que al llegar será despedido, ya que todos saben que la ETB fue vendida y por lo tanto, lo seguro es la pérdida de los empleos.

El Señor P entra en un estado de miedo, angustia y terror y se dispone a recorrer la carrera séptima sin ton ni son, llegando a encontrarse completamente fuera de sí, por otra parte su

esposa y amigo deciden buscarlo y lo encuentran frente a la plazuela las Nieves, descalzo y fuera de control. El huye y termina llegando al cementerio central donde encuentra la paz que busca pidiendo por un nuevo empleo a Leo Kopp.

Título del cómic: Antonín.

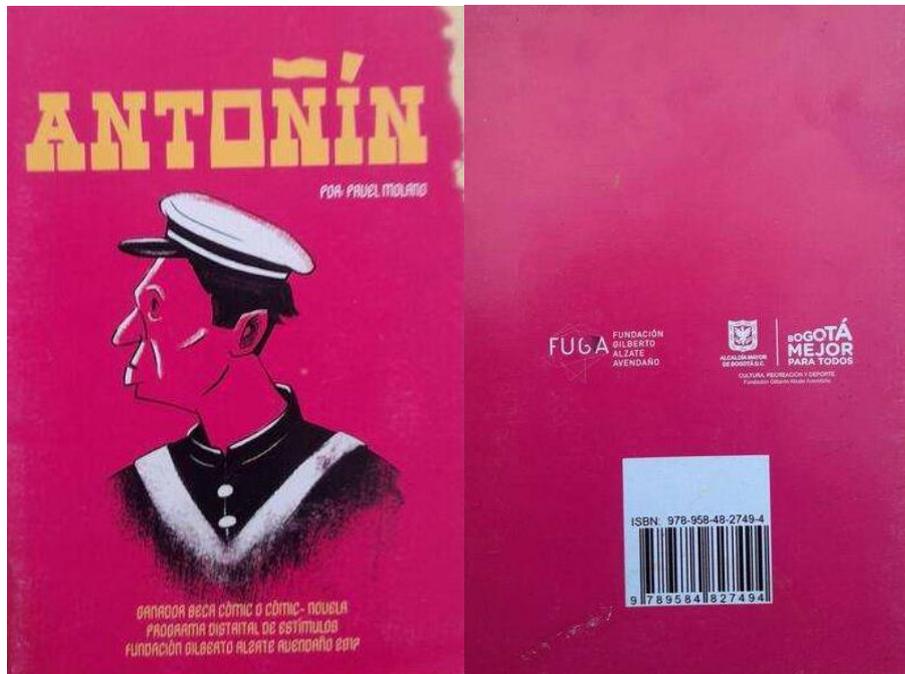


IMAGEN 8
Portada y contraportada del cómic Antonín. Registro personal.

Autor: Texto e ilustración Pavel Molano.

Año: 2017

Descripción:

Antonín es un cómic que presenta la historia de un hombre llamado Antonín, quien desde su corta infancia solo contaba con su hermana, no se describe ningún otro miembro de su familia. Su hermana al crecer encuentra el amor y ante los celos posesivos de su hermano ella decide escapar, lo que lleva a Antonín a sumergirse en una enorme locura, lo que lo lleva a ubicarse en la ruta de los tranvías de la época, sobre la séptima no paraba de perseguir tranvías, tal vez con el anhelo de encontrar a su hermana en alguno de estos vehículos. En su profunda locura Antonín terminó siendo arrollado por una buseta.

La historia parte del relato popular que presenta al “bobo del tranvía” un personaje icónico del centro de Bogotá, quien asumió labores de “policía de tránsito” en la ciudad.

Título del cómic: El resplandor de la noche.



IMAGEN 9
Portada y contraportada del cómic El resplandor de la noche. Registro personal.

Autor: Diego Zhaken

Año: 2018

Descripción:

Esta es una historia que presenta una narrativa cíclica de vida y muerte, inicialmente se despliega la historia en el año 2016, pasando por los años 1985, 1948, 1916, 1817, 1717 y finalmente en el año 1538. La historia presenta a Gonzalo un hombre habitante de calle (hombre español) que en cada año que se presenta en el cómic termina siendo asesinado por un joven habitante de calle. La historia permite entender que las cíclicas muertes de Gonzalo representan una maldición que sobre él cayó en el año de 1538, cuando este hombre asesinó a sangre fría a un joven muisca. En cada año el joven habitante de calle representa al joven muisca y Gonzalo en cada muerte sufre en la carrera 10 de Bogotá la trágica muerte que en ningún momento logra entender, le parece incomprensible el asesinato del que es víctima. La historia presenta una Bogotá sórdida, decadente pero también una suerte de crecimiento urbano que se refleja viñeta a viñeta.

Título del cómic: Cuando Amanezca

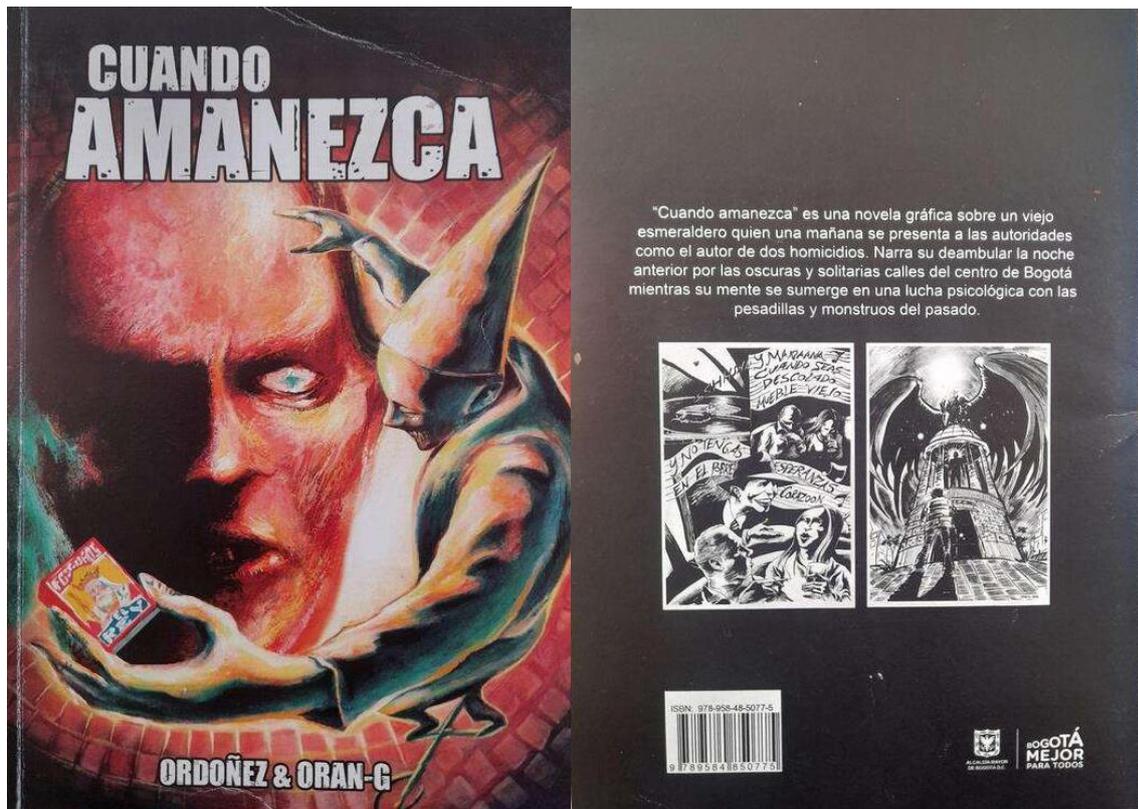


IMAGEN 10
Portada y contraportada del cómic Cuando Amanezca. Registro personal.

Autores: Marco Ordoñez y Julián David Naranjo (ORAN-G)

Año: 2018

Descripción:

Álvaro es un hombre adulto, de semblante demacrado quien se gana la vida como esmeraldero. El cómic presenta a Álvaro cuando decide llegar al CAI de las Aguas a contar dos homicidios que cometió. posteriormente la narrativa muestra las noches anteriores a su declaración los autores representan mediante un dibujo como se dieron los homicidios y la descontrolada carrera de Álvaro intentando huir mientras recorre las calles del centro histórico hasta llegar al Chorro de Quevedo, en su deambular a la madrugada Álvaro tienen una serie de visiones en las que se le presentan personajes.

En su recorrido busca a una de sus amigas, a quien le comenta parte de lo ocurrido mientras le muestra una enorme esmeralda y al fondo suena una canción de Gardel.

Título del cómic: Pena Capital

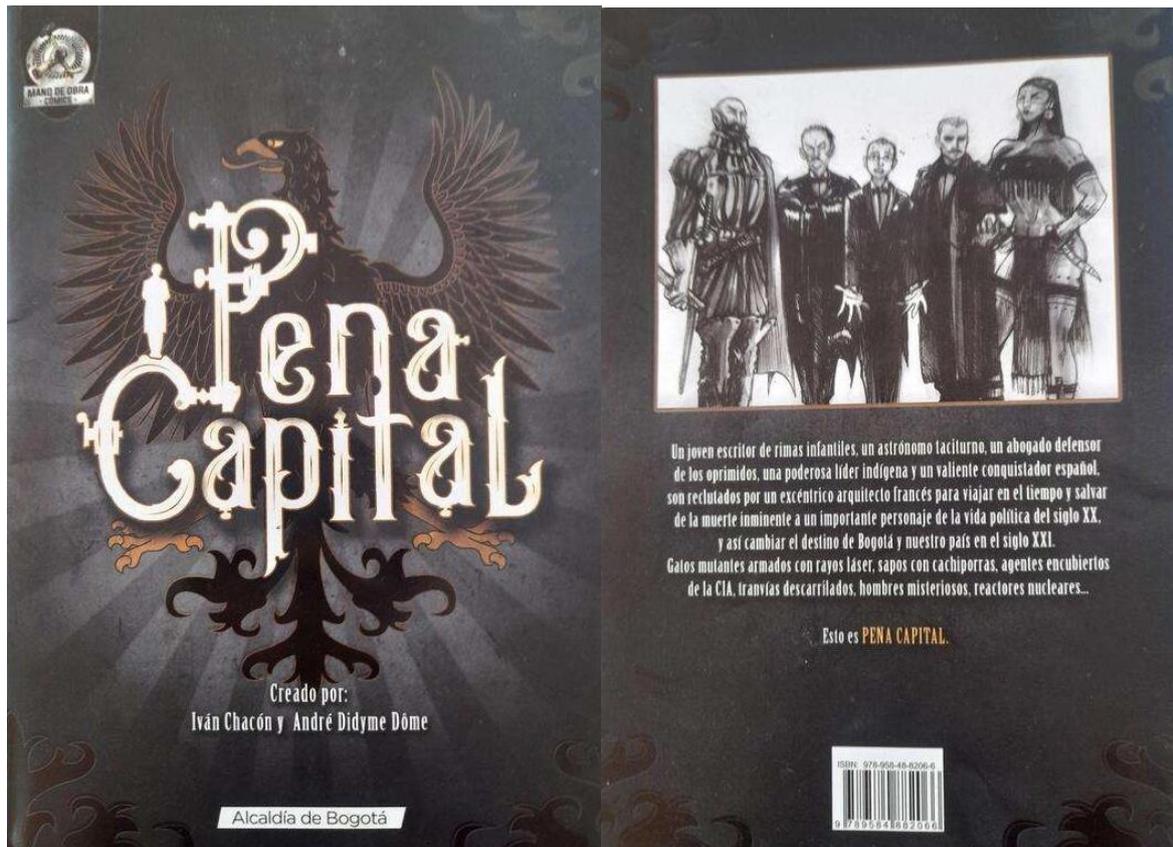


IMAGEN 11

Portada y contraportada del cómic Pena Capital. Registro personal.

Autores: Iván Chacón y André Didyme Dome.

Año: 2019

Descripción:

Este cómic nos presenta un grupo de personajes variopintos que son reclutados por un arquitecto conformando un grupo compuesto por un escritor infantil, un astrónomo, una heroína indígena, y abogados. Estos personajes viajan en el tiempo con el fin de impedir la muerte de Jorge Eliecer Gaitán.

Efectivamente los personajes viajan en el tiempo mientras recorren las calles del centro de Bogotá, se representa una ciudad distópica, con paisajes bogotanos caóticos mientras se disponen a salvar al líder político, ya que si la muerte llega a darse en la ciudad de Bogotá se dará inicio al tan famoso Bogotazo.

Título del cómic: Plinio. La epopeya del tranvía.

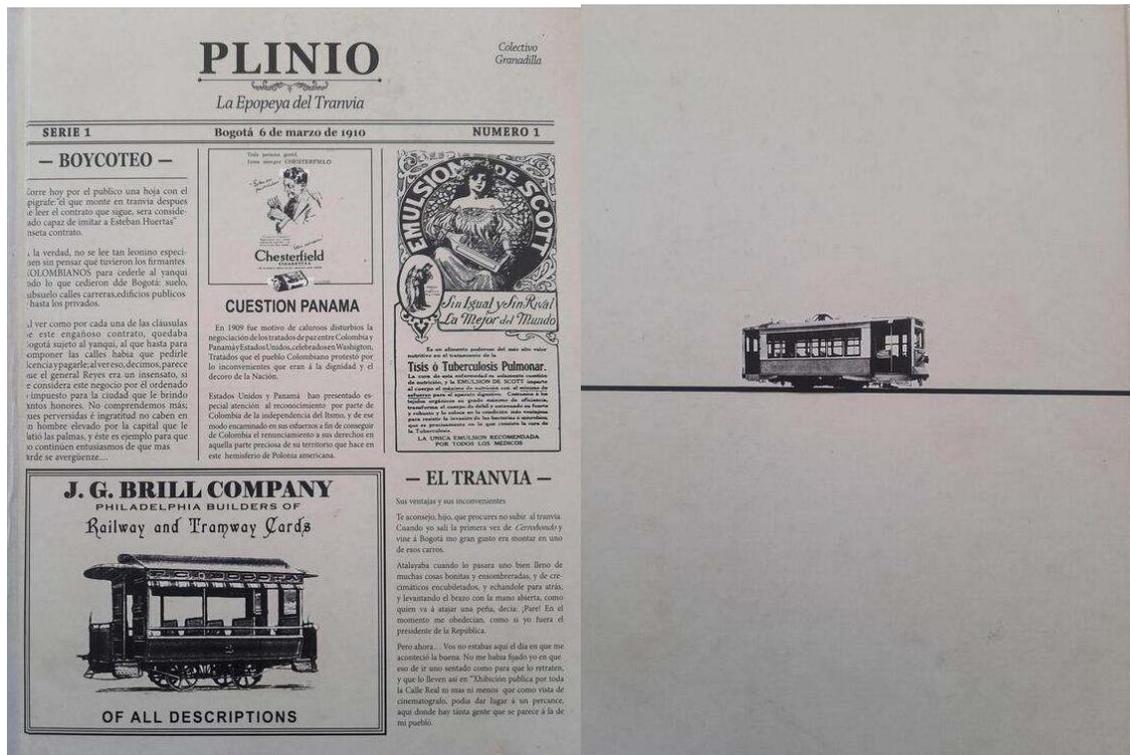


IMAGEN 12

Portada y contraportada del cómic Plinio y la epopeya del tranvía. Registro personal.

Autores: Jairo Camargo, Juan Duarte, Cesar Vargas, Diego Bello, Jeisson Cortes Losada, Cesar Penagos, Vanessa Peñuela, Nicolas Quiñones.

Año: 2019

Descripción:

Plinio y la epopeya del tranvía es una historia que se desarrolla en el barrio Egipto, en el que vive Plinio un niño de aproximadamente 10 años de edad quien vive con sus dos hermanos y sus padres. Plinio hace parte de un hogar que para la época de 1820 aproximadamente no cuentan con mayores bienes, se puede afirmar entonces que hacen parte de la población de la ciudad en condición de pobreza. El cómic presenta a Plinio quien se desempeña como vendedor de periódicos, pero además manifiesta en sus páginas la trágica infancia para los niños de la época que no contaban con recursos.

La vida de Plinio es el hilo conductor de la narrativa de la historia, entonces como ya se mencionó esta Plinio en una infancia complicada, posteriormente se presenta a Plinio en una edad adulta, que sin importar el tiempo transcurrido sigue viviendo en la marginalidad, sin esperanzas y en medio de una vida cotidiana compleja, con un mal trabajo y solo con la

posibilidad de dispersión por medio del alcohol, lo que lleva a Plinio a convertirse en un bebedor constante.

La marcha de los sastres permite que Plinio conozca a quien va ser su compañera de vida y sobre quien él va a ejercer la misma violencia que vivió en su infancia, la tragedia, desilusión y pobreza en la historia de Plinio es una constante de generación en generación.

A modo de observación, en el año 2020 y 2021 la beca se modifica y deja de premiar solo cómic y novela gráfica y pasa a premiar propuestas autoeditadas, en las que se encuentran libros, novelas y demás formas literarias asemejándose a la beca de IDARTES. Cabe entonces preguntarse de manera paralela al desarrollo de los objetivos de la investigación, el por qué se expande la convocatoria a diferentes productos autoeditados, y se deja el carácter único de la producción de cómic y novela gráfica.

1.4 ¿Del centro histórico de Bogotá que se puede reflexionar espacialmente a través de los cómics?

La presente investigación se fundamenta bajo la siguiente pregunta:

¿Cómo por medio de los paisajes urbanos bogotanos del centro histórico representados en los cómics premiados por la Fundación Gilberto Álzate Avendaño (2016-2019) se pueden interpretar los lugares constituidos por los personajes de los cómics?

- **Objetivo general:** Interpretar desde los paisajes urbanos bogotanos representados en los 7 cómics premiados por la Fundación Gilberto Álzate Avendaño (2016-2019), los lugares constituidos por los personajes.

- **Objetivos específicos:**
 1. Reconocer los diferentes tipos de paisajes urbanos bogotanos representados en los cómics
 2. Comprender la configuración de los lugares por medio de los personajes de los cómics a partir de su experiencia en la ciudad.

1.5 Cómic: Representación de paisaje y lugar: Actualidad en la investigación entre el 2010 al 2021.

Para la presente investigación, *De viñeta en viñeta: En busca del lugar en los paisajes Bogotanos* es fundamental generar una aproximación que permita identificar el cómic como objeto de investigación en relación directa con las categorías de paisaje y lugar. Además de esto, en el proceso de revisión documental que permite la configuración del balance de la producción académica en relación con el cómic, paisaje y lugar, el concepto de representación se desarrolla de manera transversal a cada categoría.

Con la intención de ampliar el estado del arte más allá de las categorías mencionadas anteriormente, se presenta un panorama general del uso del cómic en los procesos de investigación que tienen otras temáticas centrales y hacen parte disciplinadamente de otros campos. Con el fin de presentar el cómic como un documento o medio actualmente activo y dinámico dentro de los procesos investigativos en el campo académico, identificando así su uso de manera general.

El apartado se dividirá en tres partes, la primera parte busca comprender teóricamente qué es un cómic y cómo se estructura como medio. La segunda parte, busca dar cuenta del cómic como objeto de investigación que desarrolla o se pregunta sobre categorías como paisaje y lugar, comprendiendo a la vez la construcción de la representación de estas categorías en el desarrollo de las investigaciones. Y, por último, se abre la posibilidad de revisar el panorama general del uso del cómic en el campo académico. Aunque este último punto no sea central dentro de la investigación, ofrece la posibilidad de entender el cómic dentro del campo investigativo y el uso de este.

Para la selección de la documentación se decidió que temporalmente la producción a revisar debía estar entre 2010 al 2021. Esta temporalidad se determina en relación directa con el tiempo de producción de mayor auge de cómic a nivel nacional, aunque la revisión abarca lo internacional, es importante en primera instancia revisar la producción local y con ello determinar la situación que sobre investigación se da sobre el tema. Adicionalmente, establecer un marco temporal paralelo de la producción académica relacionada al cómic, paisaje y lugar y el objeto de análisis de la presente investigación que se enmarca entre el 2016 al 2019.

La búsqueda se realizó de manera web, accediendo a los repositorios de universidades nacionales e internacionales y páginas webs especializadas. Los documentos⁸ que se revisaron fueron tesis de maestría, tesis de doctorados, artículos y videos que hacen parte de conferencias o ponencias, que centraron su trabajo en las categorías de cómic, paisaje y lugar, generando un cuerpo total de 99 documentos.

1.5.1 ¿Qué es el cómic?

Hasta este punto, se puede inferir que el cómic es un producto cultural propio del lenguaje gráfico, escrito y dibujado que se usa para comunicar y comprender una serie de situaciones que parten del interés de quien lo crea o escribe desde la ficción o desde la no- ficción. No obstante, se debe situar el cómic como un insumo en sí mismo a análisis desde su condición, sus partes, su estructura y lenguaje como medio.

Tipo documentos	Nacional	internacional
Tesis maestría		0
Tesis Doctoral		1
Artículo		4
Video o conferencia web		0
Total		5

Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic, es el nombre que recibe la tesis doctoral del autor Roberto Bartual Moreno en el año 2010. Este documento es un análisis cuidadoso de las características, propiedades del cómic. El documento presenta de manera inicial la voz de Jesús Castillo Vidal diciendo que "el cómic es un código propio de representación desde el punto de vista icónico al utilizar diversos elementos gráficos poniéndolos a su disposición de una forma original, algo que merecería un estudio en profundidad desde el campo semiótico y la teoría de los códigos." (Castillo,2004, p.525). Desde esta consideración se puede entender la intención de Bartual en su investigación, en primera instancia realiza un rastreo histórico para identificar las primeras producciones gráficas que se configuran a partir de texto e imagen y cómo éstas eran interpretadas. A su vez se realiza un análisis de los elementos formales del cómic y de la manera en que estos se

⁸ Los documentos revisados para el desarrollo del estado del arte son en total de 99, los cuales no se desarrollarán uno a uno, sino que, por cada tema se expondrá un documento que, dé cuenta de un panorama general, presente aportes y relevancias para la presente investigación.

vinculan para dar sentido a la narrativa. Este trabajo permite entender que el cómic va más allá de una mera producción narrativa secuencial, esto justificado desde la revisión de producciones actuales que rompen con la idea de secuencialidad-lineal, pues su diagramación permite múltiples formas de lectura.

Para la presente investigación este documento es relevante, a razón de que permite expandir metodológicamente la forma en que estos cómics pueden ser leídos e interpretados, ya que el autor de manera minuciosa explica, analiza y reflexiona las formas y partes del cómic generando con esto elementos determinantes para el proceso de análisis⁹.

La revisión de los documentos en general permite definir a la luz de esta investigación el cómic como una “narración de característica secuencial que proporciona la ilusión de movimiento, paso del tiempo a través de la narración gráfica y el texto. Se usa para el desarrollo del cómic narrativamente viñetas y textos dentro de globos” (Bartual, 2010). En tal sentido se asumirá la novela gráfica¹⁰ como cómic, pues cumple las mismas características narrativas.

1.5.2 El paisaje y su representación dentro del cómic.

Tipo documentos	Nacional	Internacional
Tesis maestría	2	5
Tesis Doctoral		
Artículo	10	5
Video o conferencia web		2
Total		24

A continuación, presento una tesis de maestría que permite recoger de manera sintética lo comprendido en el total de documentos.

Héroes del cotidiano: los protagonistas de la historieta bogotana de los años noventa del autor Bernardo Rincón Martínez de la Universidad Nacional de Colombia Facultad de Ciencias Humanas Maestría en Estudios Culturales Bogotá, Colombia 2013. En la investigación el autor tiene como objetivo identificar los componentes identitarios que dan forma a los protagonistas

⁹ En el capítulo del marco teórico se desarrolla a profundidad lo expuesto por el autor Roberto Bartual, en relación con el cómic y su estructura narrativa, acompañado por otros autores que darán fuerza a lo que es un cómic.

¹⁰ “La novela gráfica cubre una historia entera y, en caso de que haya una continuación, igualmente será una historia independiente y autoconclusiva. <https://www.akiracomics.com/blog/que-es-una-novela-grafica>

de los cómics que analiza enmarcados en los años noventa en la ciudad de Bogotá. Para desarrollar su análisis el autor se acerca al paisaje y la manera en que éste es representado en los cómics, partiendo de la idea que el espacio circundante al personaje determina sus características de vida, de comportamiento y de expresión.

El autor determina que los paisajes Bogotanos en los cómics que hacen parte de su análisis nos “identifican con nuestra ciudad por su arquitectura y su cotidianidad” (Rincón,2013, p.46), evidenciado con esto que los paisajes representados toman elementos característicos e icónicos de un contexto espacial específico, para de esta manera, generar una narrativa cercana al lector. “El paisaje, por lo tanto, puede interpretarse como un dinámico código de símbolos que nos habla de la cultura de su pasado, de su presente y también de la de su futuro... El grado de decodificación de los símbolos está ligado a la cultura que los produce” (Nogué, 2007, pág.11).

El autor dice “el desarrollo arquitectónico de la ciudad muestra cómo el pasado aparece sólido en los espacios conservados a pesar del paso del tiempo como los pisos y el interior del bar, y el futuro aparece como un ideal efímero representado en grandes construcciones en las avenidas de la ciudad” (Rincón,2013,p.77), este análisis lo configura a partir de una serie de viñetas donde es evidente el paisaje capitalino Bogotano, entonces, en una viñeta o varias, lo que se representa de la ciudad permite generar todo un panorama de la misma, una lectura amplia que posibilita el acercamiento a un espacio determinado.

Para cerrar, es importante resaltar que la configuración de los paisajes representados es múltiple, hay paisajes futuristas, urbanos, industriales, otros que reflejan la miseria y la desigualdad versus otros que muestran los cambios y posibilidades de avance de una ciudad como Bogotá. Cada autor de los cómics que analiza Rincón en su tesis propone gráficamente diferentes paisajes para sus personajes, lo cual evidencia un panorama amplio de las miradas que sobre una ciudad se tienen y la representación que se hace de la ciudad como propuesta gráfica que comunica un espacio urbano.

Para la investigación el documento de Rincón es importante, puesto que permite entender que el paisaje es una composición de símbolos que al ser comprendidos permiten generar una comprensión que habla sobre de un espacio, una forma o formas de vida. Hay paisajes con mucha información y otros en los que la información es sutil pero dicente. Además, que se genera una suerte de tipologías de paisajes que dan cuenta de la diversidad de que se

representan de la ciudad, y para la naturaleza de esta investigación es un punto importante determinar los tipos de paisajes que se representan en los cómics que hacen parte del objeto de análisis.

1.5.3. El lugar dentro del cómic y su representación.

Tipo documentos	Nacional	Internacional
Tesis maestría	1	4
Tesis Doctoral		
Artículo	1	5
Video o conferencia web		
Total		11

Para entender el concepto de lugar dentro de los procesos investigativos se presenta *Encontrando el lugar. Identidad geográfica en los cómics de Roberto Fontanarrosa*, es un artículo publicado en el 2018 en CuCo¹¹, Cuadernos de cómic n.º 10 de la Doctora Patricia Ayala García, investigadora del Instituto Universitario de Bellas Artes de la Universidad de Colima. En el artículo la investigadora analiza las características que dan identidad geográfica a los personajes del cómic de Fontanarrosa, los documentos son tres: *Inodoro Pereyra*, *Los clásicos según Fontanarrosa* y *Boogie el aceitoso*. En el artículo, además se asume y desarrolla el lugar como espacio fundamental de la construcción de identidad.

Para entender la identidad geográfica, la autora presenta el desarrollo del concepto de lugar estudiando a la autora Rebeca Pérez Arriaga¹² de quien consolida la idea de que “la identidad geográfica son expresiones creativas —que implican una narrativa— pueden definirse como los espacios concretos asociados a la experiencia particular, las sensaciones y valores de los individuos, a su relación personal con el entorno...El lugar entendido como espacio de la vivencia directa, de la experiencia como complejo de sensaciones, emociones, concepciones y pensamiento” (Ayala,2018, p.32). Si bien el tema central del artículo es la identidad geográfica, la aproximación que se da del concepto de lugar, permite a la presente investigación generar

¹¹ La revista *CuCo, Cuadernos de cómic* fue fundada en 2013 con el objetivo de ser una plataforma de publicación para investigadores que estudian el cómic desde cualquier perspectiva y ámbito del conocimiento.

¹² Merideña con estudios en la Universidad de Los Andes (Mérida, Venezuela) egresada como Geografía Cum laude (1994,ULA) con Maestría en Ecología Tropical (2000, Facultad Ciencias-ULA) y Maestría en Filosofía (2012, Facultad de Humanidades y Educación-ULA). Profesora e Investigadora adscrita al Departamento de Geografía Humana de la Escuela de Geografía de la Facultad de Ciencias Forestales y Ambientales de la Universidad de Los Andes (Mérida- Venezuela). Línea de Investigación Teoría Geográfica y Geografía Cultural, además de establecer en su investigación la conexión entre la reflexión geográfica y su puesta en escena a través del arte.

un panorama reflexivo del concepto, en la medida que hace referencia a una serie de características propias del lugar, como sensaciones, pensamientos, experiencias y memorias que serán fundamentales en el proceso de análisis en la búsqueda de los lugares de los paisajes de la ciudad de Bogotá a la luz de los personajes de los cómics.

El artículo además indica que el lugar representado puede ser “un barrio, un vecindario, un pueblo, una ciudad, un país, un continente, un planeta o una galaxia, invitando al lector a reconocer y desentrañar las numerosas claves que encierra su exuberante y meticulosa iconografía” (Ayala,2018, p.33). La representación permite entender la carga de significados que una viñeta encierra, por ejemplo, se plantea en el artículo la representación constante y reiterativa de Londres a partir de su clima nublado, o como en los cómics de Fontanarrosa plagados de representaciones de la argentina rural en las viñetas con planos panorámicos. Se piensa, en ese orden de ideas que la representación de Bogotá se puede encontrar en el dibujo dentro de una viñeta, donde se presenta un paisaje panorámico en el que resalta la torre Colpatria y/o los cerros orientales. Se carga de significados una imagen con el fin de referenciarla a un espacio en particular cuando la intención es ubicar espacialmente al lector.

Por lo tanto, para comprender los lugares de los cómics es prioritario identificar la relación espacio- experiencia, por ejemplo, se puede hablar de lugar cuando un personaje ubicado en un espacio determinado genera con este un vínculo que se hace evidente a partir de un recuerdo, que puede ser manifestado en el cómic mediante un diálogo, *flashbacks*¹³ o soliloquio.

Para cerrar cabe resaltar que el artículo presenta los cómics como un material gráfico que permite la configuración de la identidad espacial, otorgando al lector la posibilidad de identificar e identificarse con lugares que surgen de las vivencias de los personajes.

1.5.4 Panorama del cómic en el campo académico investigativo: El cómic como herramienta didáctica para la enseñanza.

Dentro del campo de la educación el docente en su ejercicio constantemente se cuestiona de qué manera o qué recursos puede emplear para la enseñanza específica de una asignatura. Parte de la pedagogía es estar en constante análisis del ejercicio docente y dentro de este proceso, surge la pregunta por cuáles herramientas didácticas, o estrategias pedagógicas se puedan usar.

¹³ Reexperimentación intensa de hechos sucedidos con anterioridad, que acuden a la mente bajo la forma de secuencias de imágenes de las experiencias vividas de una forma más traumática.

Tipo documentos	Nacional	Internacional
Tesis maestría	4	3
Tesis Doctoral		1
Artículo	6	5
Video o conferencia web		
Total		19

Dentro de los documentos están las propuestas que usaron el cómic como posibilitador en los procesos de enseñanza. Asumiéndolo como una herramienta didáctica. Se evidencia su uso desde diferentes perspectivas. Por ejemplo: historia, ciencias exactas, educación, literatura y filosofía.

En la Revista española Derecho del Estado n.º 32, publicada en el 2014, se presenta el artículo titulado: *Derechos humanos y comics: un matrimonio est-éticamente bien avenida* de los autores María Jesús Fernández y Miguel Ángel Ramiro. En este trabajo buscó rescatar y darle una nueva mirada al uso del cómic, como herramienta didáctica que permitiera la enseñanza de los derechos humanos (Fernández, Ramiro,2014). El documento presenta el cómic como puente, centrando la atención en sus características de texto e imagen, que propician la posibilidad de sintetizar ideas concretas y acercamientos asertivos al tema. Los autores concluyen que “los cómics, como una forma de creación literaria, son una herramienta metodológica importante que puede y debe usarse para la educación en y la enseñanza de derechos humanos”(Fernández y Ramiro, 2014, p.277). Esto tanto en este campo académico, como en cualquier otro el cómic se establece como una funcional y pertinente herramienta didáctica.

No solo desde los derechos humanos o la literatura se ha afirmado la importancia y relevancia del cómic en los procesos educativos sino también en otras áreas. "En los últimos años, sin embargo, el cómic histórico como recurso didáctico para la enseñanza de la historia ha suscitado cierto interés del mundo académico. Se puede decir que la novela gráfica –en sus diferentes versiones– es una valiosa herramienta que proporciona grandes beneficios para la enseñanza de la historia." (Aparicio,2020, p.79). Dentro de este orden de ideas, se llega a definir con claridad que efectivamente el cómic es una herramienta didáctica que proporciona a los estudiantes una serie de oportunidades gracias a su estructura, permitiendo así que los contenidos académicos sean asimilados de una manera activa ya que pone a los lectores en

juego de habilidades que requieren la lectura de texto y lectura de imagen, generando de esta forma una interpretación con sentido para los estudiantes.

1.5.5 Transformaciones y representaciones de ciudad en el cómic.

Tipo documentos	Nacional	Internacional
Tesis maestría	3	2
Tesis Doctoral		
Artículo	1	7
Video o conferencia web		
Total		14

Esta subcategoría surge como resultado de la revisión de 10 documentos que asumen la ciudad como un elemento a analizar e interpretar mediante la revisión del cómic. Las disciplinas desde donde se trabajó fueron la filosofía, bellas artes, literatura, ciencias sociales, arquitectura e historia.

Uno de los trabajos de investigación que resalta por su contenido y como motivador de la presente investigación, es la *Bogotá distórica: los cómics sobre una ciudad de caos* del año 2018 (Colombia) de los autores Sergio Roncallo, Daniel Aguilar-Rodríguez y Enrique Uribe Jongbloed. Este artículo describe las representaciones que sobre la ciudad de Bogotá se han gestado en la producción gráfica del cómic nacional entre 1992 a 2018, es una investigación de corte documental.

La investigación en sus conclusiones permite entender que la producción de cómic nacional tiene un auge en el año 2011, que, además, la idea de distopia propicia generar una serie de cuestionamientos críticos sobre la ciudad y los vínculos reiterativos que de violencia se enuncian en los cómics, dejando con lo anterior abierta la pregunta por si la violencia representada en los cómics se relaciona con la violencia nacional. Este cuestionamiento que queda abierto se da porque las imágenes de ciudad representadas en los cómics bien podrían relacionarse a los procesos de desplazamiento forzado, imágenes de ciudades devastadas, personas que deambulan familias sin rumbo específico, edificios carcomidos por el tiempo, la ciudad se convierte entonces en un escenario que muestra una sociedad convulsa, donde se puede intuir que la violencia se establece cerca a lo normal, se acepta como dinámica propia del espacio.

En el año 2011 Marina Viera publica el artículo titulado *Urban Images in Comic Books: Representation of Metropolis and Gotham in the Late 1930s*, donde tiene como objetivo identificar la imagen de las ciudades en las que se desarrollan los cómics de Batman y Superman. Este artículo es un ejercicio que permite entender el paso a paso de la configuración de una ciudad a través de las viñetas y de la representación de ciudad que se genera allí, no solo ofreciendo un panorama arquitectónico, sino además su dimensión estética y social (Viera,2011).

La producción académica que relaciona la ciudad y el cómic permite identificar que hay dos formas de acercarme a los archivos de cómic. La primera posibilidad es desde el plano netamente descriptivo de lo que se narra gráficamente por ciudad y otra, donde la ciudad se convierte en un lugar de análisis a partir de las relaciones que los sujetos tejen y entretejen en el espacio, esta última posibilidad es de fundamental interés para la presente investigación pues el orden netamente descriptivo si bien hace parte del proceso no es el fin, lo relevante se contiene mediante el orden del vínculo sujeto-personaje y espacio vivido que posibilita la oportunidad de comprender si existen lugares dentro de los cómics como resultado de la experiencia de los personajes con el espacio.

1.5.6 Identidad a través del cómic

Tipo documentos	Nacional	internacional
Tesis maestría		3
Tesis Doctoral		
Artículo	1	6
Video o conferencia web		
Total		10

Al ser el cómic un producto de la cultura, categorías como la identidad se enmarcan en lo que se moviliza en la investigación, ejemplo de esto es el chileno René Araya Alarcón en su artículo *El superhéroe de cómic: monstruosidad moral, anormalidad y biopoder. una lectura del héroe de historieta como metáfora del modo de subjetivación moderna*, el autor cita a Umberto Eco (2007): “ya en 1964, en Apocalípticos e integrados, Umberto Eco abordó la forma en que algunos personajes de revistas de cómic, especialmente los superhéroes, intervienen en la elaboración de mitos colectivos que nutrían la conciencia de masas (Araya,2018, p.15). Esta sentencia permite comprender con claridad cómo los productos de la cultura hablan de las personas que los materializan y consumen, reflejando con ello un tipo de sociedad y cultura.

En la tesis de maestría de la universidad Javeriana del departamento de comunicación titulada *Green lantern y flash: personajes e identidad en el cómic de superhéroes* del 2011 del autor André Didyme-Dôme. Esta investigación es de corte documental donde se analizan 12 cómics. De este trabajo se resalta la metodología propuesta por el autor para comprender el cómic desde su estructura narrativa, genera de manera cuidadosa un sistema que le permite entender el cómic desde sus partes para entender el conjunto. Metodología cercana al interés investigativo del presente documento

Adicionalmente, se presenta otro ejemplo de cómo el cómic se establece como vehículo para identificar los patrones identitarios de una población, pero también como medio reflexivo para delimitar la identidad de su creador. En su tesis de maestría de la Universidad de los Andes producida el 2020 denominada *Ilustración Secuencial como Medio para Reflexionar sobre Alter Egos o Identidades Personales* Sebastián Leiva Camargo se ve comprometido a generar la producción de un cómic que le permita reflexionar sobre sus otros posibles, es decir sobre las múltiples personalidades que se configuran en un mismo sujeto y que salen en evidencia en diferentes situaciones de la vida, y que además esta reflexión se traspase al lector (Leiva,2020). Es, por ende, que los cómics como producto cultural tienen una enorme carga simbólica de las dinámicas culturales en las que se producen.

1.5.7 Estudios de género en el cómic

Tipo documentos	Nacional	internacional
Tesis maestría		
Tesis Doctoral		
Artículo		6
Video o conferencia web		
Total		6

Katia Almerini, historiadora pública en el 2015 su artículo titulado *La irrupción del feminismo en el cómic español de los setenta*, buscando identificar el rol de la mujer dentro de los procesos de creación antes del apogeo del feminismo. Para consolidar su investigación revisa el archivo de cómic y realiza entrevistas a las creadoras españolas. Este proceso le permite concluir que “tanto en la sociedad como en el cómic se abría finalmente un camino... incorporando más autoras y explorando imaginarios liberados y subjetividades, así como comportamientos sociales y sexuales fuera del orden normativo y constrictivo.”(Almerini, 2015, p. 229). La

manera en que la investigadora se acerca a los archivos que revisa se da de manera intuitiva, no hay una estructura general que defina la interpretación de los documentos, sino que al contrario se asume como lectora y desde ahí genera su análisis. Sin embargo, para la investigación que se desarrolla en este proceso es indispensable construir una metodología clara para el análisis de los cómics, pues es relevante estructurar un proceso que permite tener dos acercamientos al archivo de cómic, el primero como lectora y el segundo como intérprete de texto-imagen.

El análisis del cómic desde los estudios de género permite a sus autores generar una reflexión profunda sobre el contenido que circula en estos medios narrativos, indicando el poder que la imagen y texto tienen para delimitar en una sociedad parámetros comportamentales.

Los documentos que aborda problemáticas de género, que buscan visibilizar, potenciar o animar a las mujeres a ser creadoras de cómic, permiten entender el lugar valioso que se le da al cómic desde diferentes poblaciones, grupos sociales, minorías quienes por medio del cómic pueden comunicar o interpretar situaciones contextuales específicas que les atañen.

1.5.8 Visión Histórico-política (nacional e internacional) desde el cómic.

Tipo documentos	Nacional	Internacional
Tesis maestría	2	3
Tesis Doctoral	1	
Artículo	2	
Video o conferencia web		
Total		8

Para entender el cómic dentro de los procesos históricos ya sean nacionales o internacionales, como parte de una narrativa que enuncia, revela, y da lugar a la memoria o testimonios de una serie de hechos que se enmarcan en un panorama político específico.

Se destaca el artículo elaborado por Sergio Rodríguez Blanco y Laura Andrade en el 2020 titulado *Del narco a la víctima: la nueva narrativa hegemónica del conflicto armado en Colombia a través del cómic de no ficción*. Los autores realizan un análisis de contenido de los dos cómics titulados *La Palizúa* y *Sin mascar palabra*¹⁴ donde pueden identificar que el cómic

¹⁴ Cómics que se encuentran a disposición virtual en el Centro de Memoria Histórica. La Palizúa guión de Pablo Guerra, dibujos Camilo Aguirre y Sin mascar palabra guion de Pablo Guerra y dibujos Camilo Vieco. <https://centrodememoriahistorica.gov.co/sin-mascar-palabra-por-los-caminos-de-tulapas/>

permite un espacio para la narrativa de la víctima dentro de un formato completamente diferente. De ahí que surja la clasificación de cómic de *no-ficción*, partiendo del hecho de que el contenido da cuenta de una realidad. El cómic como documento permite evidenciar el desarraigo y las consecuencias propias de la guerra, presentando los tópicos y procesos que esta tiene dentro del marco nacional. Los investigadores dicen: "El territorio funge como lugar donde se suscitan los recuerdos de dolor, pero también como espacio por conquistar dentro de la narrativa de la víctima. En La Palizúa, Camilo Aguirre dibuja a la protagonista del cómic en una escena en donde predomina la amplitud del territorio en contraste con la pequeñez de ella. A su alrededor vemos animales y vegetación, y detrás, hay una cerca y una construcción en madera. La importancia que se le confiere al espacio en esta imagen muestra a la víctima en el lugar que ha recuperado, en el sitio al que pudo volver después del destierro." (Rodríguez y Andrade, 2020, p.138) esto permite acercarse a la idea de que, en una sola viñeta, se puede encontrar condensada una multiplicidad de datos que el lector deberá en un proceso juicioso interpretar, pues al ser *no-ficción* la lectura no solo hace parte del ejercicio del entretenimiento, sino que además se sume como un proceso de información desde lo sensible que ofrece la imagen.

Además, sobresale en este artículo la manera en que los investigadores se acercan al cómic para entender el contenido de este en relación con el espacio o territorio afectado por la violencia.

1.5.9 Periodismo gráfico

Tipo documentos	Nacional	internacional
Tesis maestría	1	
Tesis Doctoral		
Artículo		
Video o conferencia web	1	
Total		2

El premio Gabo¹⁵ Es otorgado dentro del mundo del periodismo y es un ejemplo plausible de cómo el cómic se inserta dentro del mundo del periodismo proponiendo con él una forma seria

¹⁵ El premio Gabo es una institución creada por el periodista y nobel de literatura colombiano Gabriel García Márquez. Desde 1995 realizamos talleres, premios, becas, publicaciones y lideramos iniciativas para transmitir a las nuevas generaciones el sueño de Gabo de hacer el mejor periodismo del mundo: un periodismo independiente que busca investigar, descifrar y explicar la realidad de manera rigurosa, ética y creativa, para que la ciudadanía esté mejor informada. <https://premioggm.org/acercade-la-fundacion-gabo/>

y veras en que comunica un hecho al mundo. "En 1991, la concesión del premio Pulitzer a un cómic, Maus, señaló un punto de inflexión en el cambio de actitud de la prensa." (Bartual, p,11.2011). El cómic es entonces un producto sobre el que caen diferentes preguntas, miradas y usos, ejemplo de esto es el que el cómic al convertirse en un documento de denuncia pasa a inscribirse como parte del periodismo gráfico, categoría que indica el uso de la imagen como medio narrativo potente y veraz para contar la realidad.

Juan Camilo Vargas Plazas desarrolla en la Universidad de los Andes su maestría en Creación periodística, en el 2018. Su trabajo se titula *Historias de BDSM*¹⁶. El autor realiza una serie de entrevistas a personas que practican el BDSM. Desde el lenguaje propio del cómic como creador el autor se dispone a realizar la presentación de estas voces, "entonces el cómic como medio narrativo se convierte en el documento que da cuenta de las prácticas de estos sujetos" (Vargas,2018 p.42)

"A raíz de esta fórmula que mezcla literatura, cine, arte, ilustración y realidad, García (2010) plantea la existencia de una "solidaridad icónica" entre la imagen y el estilo de dibujo, donde el último sobresale en tanto da fuerza al primero y, además, establece un "ADN" gráfico en función de la narrativa."(Vargas,2018, p.8). Por lo mismo es importante encontrar que el cómic permite ser un medio alternativo de información al mundo, esta posibilidad no excluye la función del cómic como obra para el entretenimiento, sino, que ofrece la posibilidad de entender su naturaleza comunicativa desde diferentes posiciones y desde la función con la que el cómic es creado.

La revisión documental permite definir qué es un cómic, como se establece dentro de la academia como herramienta noble para fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje, pero además posibilita generar un discurso histórico, levantamiento de la memoria o denuncia dentro de procesos específicos y contextuales de un territorio.

Permite también revisar los actores- creadores que desarrollan estos productos, llevando a los investigadores a preguntarse por los contenidos de los cómics generando así una postura crítica desde la lectura analítica, con el fin de identificar los mensajes que desde el texto y la imagen los conforman.

¹⁶ es un término creado para abarcar un grupo de prácticas eróticas libremente consensuadas¹ que, en algunos casos, son consideradas como un estilo de vida.² Se trata de una sigla que combina las letras iniciales de las palabras Bondage, Disciplina, Dominación, Sumisión, Sadismo y Masoquismo.

Con la intención de establecer críticas a la cultura, observaciones, sugerencias y además entender representaciones de la ciudad, paisajes y lugares. Identificar dinámicas políticas, conflictos bélicos y enunciar nuevas propuestas que permiten al cómic ser un material que se instaure en algunos sectores como puente y archivo de la memoria de un país o un territorio "Los cómics, como cualquier otra manifestación artística, son un reflejo de la sociedad y el tiempo en el que se han creado."(Bartual,2010, p.267)

Por lo tanto, se puede llegar a definir el cómic en el mundo académico como un medio o herramienta de comprensión de la ciudad y su cultura "en consonancia con los atributos simbólicos del espacio el proceso de representación cobra sentido al momento de generar interpretaciones, desde una esfera colectiva y una esfera individual que constituyen y propone diversas formas de interpelar e identificar los elementos del espacio." (Arias, 2019, p.38).

Se reafirma la importancia de la investigación, en la medida que el uso del cómic que se produce dentro del marco institucional- gubernamental no ha sido analizado como producto, las investigaciones que tienen como objeto cómics son orden autónomo, autoeditados o cómics y por parte de editoriales independientes o producidos en el ámbito escolar que no se difunden o circulan.

Además, el cómic, para entender la ciudad desde la comprensión sujeto-personaje y lugar no se encuentra como intención investigativa en el panorama académico. Por lo consiguiente, proponer esta forma de interpretación del cómic donde el personaje se convierte en sujeto para el análisis posibilita generar un proceso novedoso. Es cierto, que la categoría de lugar analizada en 5 documentos permite identificarla como una categoría secundaria enmarcada en análisis de identidad de los personajes de los cómics que hacen parte de los documentos, pero no es el lugar, el problema principal, intención que sí tienen la presente investigación, donde el análisis tendrá peso en la comprensión del lugar.

2. Encuentro con el centro histórico de Bogotá a través de las viñetas.

En este apartado se propone describir el desarrollo metodológico que permitió generar un acercamiento reflexivo a los archivos de cómics, se presentan entonces tres momentos. En el primero, se plantea el enfoque en el que se sitúa la investigación, el tipo de investigación, el horizonte epistemológico y el horizonte metodológico.

En segundo momento se presenta la delimitación del objeto de estudio, se realiza una presentación de cada uno de los cómics, y se procede a desarrollar el paso a paso para el desarrollo del primer objetivo de la investigación, en el cual se busca reconocer las tipologías de paisaje se da a partir de la creación de paneles, matrices, cartografías

Por último, se presenta el paso a paso para la comprensión de los lugares representados en los cómics.

2.1 El cómic, leído desde estos ojos.

Esta investigación se afilia al enfoque cualitativo, teniendo como principio las posibilidades que permite este enfoque, por lo cual es importante destacar que la interpretación de los datos y, a su vez, la comprensión de los mismos desde la significación que el investigador otorga desde su experiencia, propicia un ejercicio flexible y dinámico, que se ajusta constantemente al proceso investigativo. La comprensión de los fenómenos sociales, culturales o históricos se entiende desde su contexto y bajo la lectura del investigador. El proceso mismo contiene una serie de modificaciones o cambios de rumbo que se dan con la intención de acotar, organizar y comprender de mejor forma los datos. Por lo tanto, la flexibilidad del enfoque permite ajustar de manera orgánica los cambios y procesos que se hacen necesarios.

El método que asume en la investigación es el análisis documental, asumiendo el valor de la información que una sociedad produce y circula pues el “carácter cíclico de la información, es decir, el hecho de que ésta se base siempre en otra información no hace sino poner en manifiesto la importancia y la necesidad de su transferencia, condición indispensable para el progreso social” (Pinto,1989, p. 323), y para esta investigación el cómic se asume como documento para ser analizado.

Se procura que el uso de la técnica de análisis documental provea como resultado una información y reflexión profunda que devienen de la información obtenida de los documentos. El trabajo con los documentos tuvo dos momentos como propone Pinto, inicialmente se genera un ejercicio donde se selecciona y cataloga y posteriormente se analiza el contenido de los comics a profundidad, esto se desarrollará en el documento.

La técnica documental esta inscrito al enfoque cualitativo siendo “un esquema abierto de indagación que se va reafirmando, puntualizando o ampliando según lo que el investigador va

comprendiendo de la situación, el proceso debe iniciarse con un plan de trabajo referencial” (Bonilla, y Rodríguez,2005, p.125), dicho trabajo se da inicialmente como una propuesta que se fue ampliando según la necesidad de la misma investigación, esto se verá ejemplificado en el apartado denominado “*Estar en su lugar*” donde la búsqueda de los lugares propició la introducción al proceso de un ejercicio de recorrido espacial, que no estaba planteado, pero que se introduce desde la misma organicidad que proporciona el método y que necesita el proceso investigativo para llevarse a cabo.

La presente investigación se hizo como “un proceso de ‘entradas múltiples’ que se retroalimentan con la experiencia y el conocimiento que se va adquiriendo de la situación” (Bonilla, y Rodríguez,2005, p.126), para llevar a cabo el proceso se recurre a la configuración de un archivo que se definió como un análisis documental que consistió en “la indagación sistemática de material escrito” (Camargo,2021, p.69). Para la investigación, el archivo está comprendido por un total de 7 cómics nacionales que se presentarán en este apartado posteriormente.

La investigación se estructura bajo el horizonte epistemológico de la geografía humanística, en la medida en que "el humanismo asignaba a los geógrafos la ocupación fundamental de reflexionar sobre los fenómenos geográficos con el objetivo final de lograr una mejor comprensión del hombre y su condición" (De la Cruz,2007, p.204), siendo el pilar del ejercicio la reflexión.

Las ideas planteadas por la autora Alicia Lindón, permiten comprender la geografía humanista como un estudio que tiene como base la relación entre los seres humanos y su entorno geográfico. Es importante destacar que la comprensión de la experiencia y la significación que las personas otorgan al espacio en su experiencia de vida son elementos fundamentales en este enfoque y desde allí se dará la comprensión de los paisajes y lugares del centro histórico de Bogotá representados en los cómics.

En cuanto a los elementos preponderantes de la geografía humanista, se destacan: la relevancia de los sujetos desde su forma de comprensión del mundo, la cultura en la que estos se inscriben, ya que desde allí se gesta y representa la relación con el entorno, el espacio donde las experiencias acontecen y, por último, la relación activa entre las personas y su espacio, que constantemente se ve modificado según las necesidades sociales y culturales específicas.

Dentro de la tradición humanística se encuentra la fenomenología, que para el caso será el horizonte metodológico que se establece bajo los parámetros propuestos por Alfred Schutz, que busca el significado y a quien Udwin cita diciendo: "el significado es una operación básica de intencionalidad y sólo es accesible a través de la reflexión" (Unwin, 1995, p.206). Este horizonte metodológico tiene como eje a los individuos y su medio material, "expresados en la función de lugar" (Unwin, 1995, p.205).

La fenomenología social de Alfred Schutz es un enfoque teórico que busca la comprensión de la realidad social a través de la perspectiva subjetiva de los actores sociales, en este caso la de la investigadora y la de los personajes de los cómics mediante la denominada *transposición imaginativa*. Para Schutz el conocimiento de la realidad social se soporta en la percepción individual y en las experiencias que cada actor tiene con el mundo que lo rodea.

Es entonces que se puede decir que la fenomenología social permite el acercamiento al estudio de la vida cotidiana y en cómo los actores sociales dan sentido a sus experiencias en el mundo social. Schutz propone mediante su trabajo que el mundo social es un mundo compartido en el que los actores sociales construyen y configuran una realidad intersubjetiva a través de la comunicación y la interacción con sus pares.

2.2 Encuentro con el cómic.

Para desarrollar la metodología se toma como principio que "cualquier espacio geográfico es fuente de información" (Montañez y Delgado,1998, p.184), y por lo tanto, se asume que la representación del espacio en sí misma contiene una serie de símbolos y signos que permiten responder a cualquier pregunta que sobre el espacio se genere. Para la presente investigación estos signos y símbolos están comprendidos en las páginas de los cómics.

El primer capítulo de esta investigación dedica un espacio a presentar los elementos que estructuran al cómic desde su naturaleza gráfica y escrita. Para generar una lectura de los cómics se hace necesario un acercamiento desde diferentes miradas que convergen y permiten de manera orgánica el análisis de los archivos.

Las lecturas iniciales fueron un ejercicio de acercamiento, como la primera forma de abordar el archivo físico y virtual, posteriormente se hizo necesaria una revisión dirigida, para este caso se buscó reconocer los elementos que Kevin Lynch, estos elementos fueron, los límites, barrios, nodos e hitos. El reconocimiento no se hizo en una sola lectura, fue necesario un proceso de varias lecturas que finalmente develan estos elementos, y en paralelo se generó una suerte de cercanía con el cómic donde se identificaron otros aspectos de la ciudad como los personajes y los pequeños detalles que cada lectura permite encontrar.

Las lecturas que se dieron sobre el archivo permitieron un proceso reflexivo de los elementos propuestos por Lynch, propiciando un acercamiento a estos de manera individual y en conjunto, con el fin de reconocer los tipos de paisaje que se representan en el archivo.

En relación al lugar, en el proceso se generaron múltiples lecturas de los cómics, en este punto, se centró el ejercicio al encuentro con la experiencia de los personajes del cómic en relación directa con el espacio. Al tener un capital de cercanía con el archivo después de las anteriores lecturas (en relación al paisaje), se pudo asumir que la narrativa de cada uno de los personajes estaba cercana a ser entendida en su totalidad, pero esto no resultó veraz, fue solo una percepción.

Es entonces cuando la idea de transposición imaginativa (concepto que se desarrollara a lo largo del análisis) se experimenta como método de lectura de los personajes, que se aísla de un supuesto, y pasa a ser un espacio de la experiencia para el proceso mismo de la investigación, siendo necesario recurrir a los espacios físicos representados en el cómic para poder buscar de manera más cercana la experiencia de los personajes. Se decidió entonces realizar en un día los recorridos por el centro histórico que hacen parte de los espacios representados en los cómics.

El archivo al ser eje vertebral de la investigación permitió comprender a los documentos desde su narrativa, encontrar en la semiótica de la imagen una posibilidad de lectura, que no se distancia de la mirada que posibilita la geografía, en cambio, permite develar en el proceso coincidencias de signos, códigos e interpretaciones, que dan cuenta del análisis espacial propuesto en la investigación. La lectura del archivo desde la mirada de la semiótica propuesta por Eco permite reconocer el cómic como *sistemas verbo- visuales*.

Los últimos acercamientos a los cómics posibilitaron la conformación de un pequeño mundo ofrecido por cada uno de los archivos en los que los personajes y el espacio ofrecían una posibilidad de experiencia de centro histórico de Bogotá, estilísticamente muy diferentes, pero experiencialmente cercana entre cada uno de ellos.

2.3. Lectura, lectura y relectura de los cómics. En busca del paisaje.

Este apartado busca establecer una conexión cercana con el lector explicando cómo se llevó a cabo el proceso metodológico para la interpretación de los cómics buscando reconocer los paisajes que los historietistas representaron del centro histórico de Bogotá. Para lograr esta identificación, resultó fundamental leer y releer cada uno de los 7 cómics, lo que permitió sumergirse completamente en el mundo que cada archivo ofrece. Una sola lectura no habría sido suficiente, ya que al leer y releer se descubrieron nuevos elementos que no se habían notado en las lecturas anteriores.

Para organizar los paisajes representados en cada uno de los cómics, se construyó un panel físico para cada uno de ellos. Se imprimió cada cómic y se recortan las viñetas donde la representación del centro histórico de la ciudad era evidente, como por ejemplo la plaza de Bolívar o sutiles como un cartel que invita a participar de una manifestación. Luego, se organizaron estas imágenes en un panel de 70x100 cm para cada cómic, lo que resultó en un total de siete paneles.

A continuación, se presentan los paneles, los primeros contienen la distribución de las viñetas y en el último se puede observar la manera en que se empezaron a organizar.



IMAGEN 13

Cómic: panel Plinio. Imagen propia



IMAGEN 14

Cómic: panel Pena Capital. Imagen propia



IMAGEN 15
 Cómic: panel Señor P. Imagen propia

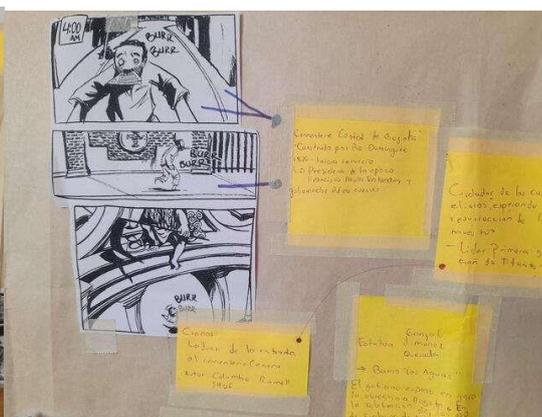


IMAGEN 16
 Cómic: panel Fragmento Señor P. Imagen propia



IMAGEN 17
 Cómic: Cuando amanezca. Imagen propia



IMAGEN 18
 Cómic: El resplandor de la noche. Imagen propia



IMAGEN 19. Panel del cómic “Plinio y la epopeya del tranvía”

La construcción de los paneles permitió observar todas las viñetas en conjunto, lo que brindó una vista panorámica del paisaje de la ciudad representada. Esta perspectiva global resultó necesaria, ya que la lectura secuencial del cómic físico no permitía obtener una imagen completa del paisaje de manera gráfica, sino que se daba de manera fragmentada en cada página.

En cada uno de los paneles, se observaron, Lynch propone cinco elementos fundamentales que determinan patrones que permiten generar una imagen de ciudad que es asumida por sus habitantes y visitantes.

Los cinco elementos propuestos por el autor son los siguientes: *camino*s, que se asumen como rutas que posibilitan la conexión entre diferentes puntos de la ciudad en el ejercicio de movilidad; *límites*, que son puntos físicos o mentales que definen y separan diferentes áreas de la ciudad; *barrios*, espacios de la ciudad que se caracterizan por su unicidad, permitiendo al habitante reconocimiento del sector; *nodos*, que son puntos de encuentro y actividad en la

ciudad; y, por último, *hitos*, que son puntos referenciales que destacan en la ciudad por su notoriedad histórica o de memoria.

Esta interpretación de la ciudad mediante los elementos propuestos por Lynch favorece la generación de una lectura de la ciudad que puede permitir propuestas para el mejoramiento del diseño y planteamiento de nuevas ideas de la ciudad a nivel espacial. Aunque no es el objetivo de la presente investigación proponer un cambio o rediseño espacial, permite de igual forma configurar una perspectiva general del paisaje del centro histórico de Bogotá y de los elementos que lo componen.

Los elementos propuestos por Lynch permiten identificar en una primera instancia un paisaje urbano general, identificando como las personas perciben y se orientan en el centro histórico de Bogotá, y además definir la constitución general de la imagen mental de la ciudad, y la experimentación misma del espacio urbano y cómo se organizan las percepciones y significados en relación con los componentes claves de la ciudad.

La elaboración de cada panel, junto con una nueva lectura, permite generar de manera intuitiva un recorrido por Google Maps. Este recorrido se hace de manera orgánica, siguiendo la narrativa de cada cómic, es importante precisar que la facilidad de ubicación en el mapa de Google Maps se debe a la experiencia previa de la investigadora como habitante de la ciudad, lo que permitió un ejercicio de reconocimiento fluido del espacio. Este recorrido en Google Maps para cada cómic permitió entender espacialmente los movimientos de los personajes del cómic dentro de la ciudad. Como resultado del ejercicio de recorrido de manera virtual se crearon 7 cartografías en Google Maps para cada uno de los cómics donde se señalaron los elementos propuestos por Lynch.

A continuación, presentaré una de las siete cartografías que se realizaron en Google Maps donde se ubican los elementos propuestos por Lynch y adicional un fragmento del cuadro de Excel donde la información de la cartografía se registró con el fin de encontrar patrones, similitudes o diferencias de ser el caso.

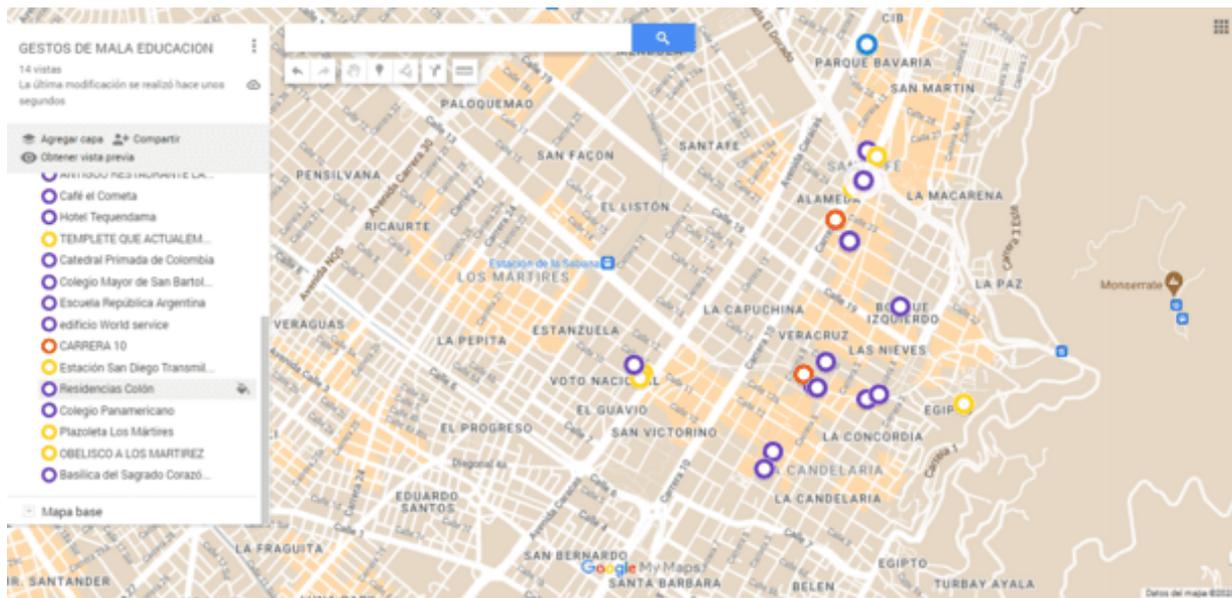


IMAGEN 20. Cartografía elaborada en Google maps/ Comic “Gestos de mala educación”

CÓMIC	PLANOS	LINERAS	BARRIOS	NOGOS	MITOS
GESTOS DE MALA EDUCACION AVENIDA JIMENEZ CARRERA 10		CERROS ORIENTALES (COORDULTRA ORIENTAL)	SANTA FE - CENTRO BAVARIA LA CANDELARIA - EDIFICIO MONSERRATE LA CANDELARIA - EDIFICIO LEONER LA CANDELARIA - ALMACEN TRA Y LEY (YA NO EXISTE) LA MACARENA - TEATRO LIBRE MEDIA TORRE LA CANDELARIA - AVENIDA JIMENEZ SANTA FE - AVENIDA JIMENEZ LA CANDELARIA - RESTAURANTE LA ROMA (YA NO EXISTE) LA CANDELARIA - CAFE EL COMETA LAS NIEVES - HOTEL TRUQUENDAMA LA CANDELARIA - EDIFICIO EL TIEMPO LAS AGUAS - TEMPLETE LA CANDELARIA - COLEGIO SAN BARTOLOME LA CANDELARIA - CATEDRAL PRIMADA DE COLOMBIA LA CANDELARIA - ESCUELA REPUBLICA DE ARGENTINA LA CANDELARIA - EDIFICIO WORLD SERVICE LA CANDELARIA - CARRERA 10 SANTA FE - CARRERA 10 SAN DIEGO - ESTACION DE TRANSMILANO SAN DIEGO LOS MARTINEZ - RESIDENCIAS COLON PALERMO - COLEGIO PALERMO MARTINEZ - PLAZOLETA LOS MARTINEZ MARTINEZ - OBELISCO PLAZOLETA LOS MARTINEZ MARTINEZ - BASILICA DEL SAGRADO CORAZON DE JESUS	TEATRO LIBRE MEDIA TORRE TEMPLETE (NO EXISTE LA JURISDICCION ACTUAL) ESTACION DE TRANSMILANO SAN DIEGO PLAZOLETA LOS MARTINEZ	EDIFICIO MONSERRATE EDIFICIO LEONER ALMACEN TRA Y LEY EDIFICIO EL TIEMPO RESTAURANTE LA ROMA CAFE EL COMETA HOTEL TRUQUENDAMA HOTEL TEQUENDAMA COLEGIO SAN BARTOLOME CATEDRAL PRIMADA DE COLOMBIA ESCUELA REPUBLICA DE ARGENTINA EDIFICIO WORLD SERVICE RESIDENCIAS COLON COLEGIO PALERMO BASILICA DEL SAGRADO CORAZON DE JESUS OBELISCO PLAZOLETA LOS MARTINEZ
PLANO		CERROS ORIENTALES (COORDULTRA ORIENTAL)	EGIPTO - IGLESIA NUESTRA SEÑORA DE EGIPTO LA CANDELARIA - PLAZA DE BOLIVAR LA CANDELARIA - COLEGIO SAN BARTOLOME LA CANDELARIA - CATEDRAL PRIMADA DE COLOMBIA LA CANDELARIA - CAPITULO NACIONAL LA CANDELARIA - ANTIQUAS OFICINAS DEL TRANVAI LA CANDELARIA - PALACIO DEL LEONARDO LOS MARTINEZ - ESTACION DE LA SABANA SAN DIEGO - PARQUE DEL CENTENARIO LOCALIDAD DE SANTA FE - PARQUE DE LA INDEPENDENCIA CENTRO INTERNACIONAL - MONUMENTO ESCULTOR DE SANJOSE LOCALIDAD DE SANTA FE - PABELLON DE WOLFRUMS BARRO EGIPTO MARTINEZ - PLAZOLETA LOS MARTINEZ LA CANDELARIA - CASA DE NARRIO	PLAZA DE BOLIVAR PARQUE DEL CENTENARIO PARQUE DE LA INDEPENDENCIA PLAZOLETA LOS MARTINEZ PARQUE CENTRAL BAVARIA PLAZA DE SAN VICTORINO	IGLESIA NUESTRA SEÑORA DE EGIPTO COLEGIO SAN BARTOLOME CATEDRAL PRIMADA DE COLOMBIA CAPITULO NACIONAL MONSERRATE Basilica Seminario del Señor Gallo y Nueve Torres de Monserrate ANTIGUAS OFICINAS DEL TRANVAI PALACIO DEL LEONARDO ESTACION DE LA SABANA MONUMENTO ESCULTOR DE SANJOSE PABELLON EGIPTO (YA NO EXISTE) PABELLON DE WOLFRUMS (YA NO EXISTE) PABELLON INDUSTRIAL (YA NO EXISTE) CASA DE NARRIO FRANCOFONO - MUSEO NACIONAL

IMAGEN 21. Fragmento del excel con la información de cada uno de los cómics según los cinco elementos propuestos por Lynch

Después de leer, leer y releer los cómics, organizar los paneles y generar un acercamiento inicial al paisaje representado desde la teoría propuesta por Kevin Lynch, de la cual surgieron siete cartografías (una para cada panel) y un archivo de Excel donde se sistematiza la información de los paneles, se da por finalizado el ejercicio metodológico con una gran matriz en la que se ubican las representaciones de paisaje que surgieron del proceso (paisaje cultural, histórico y paisaje de la memoria), estos tipos de paisaje se trabajarán teóricamente a

profundidad en el apartado de análisis. Con esta última matriz, se busca responder al primer objetivo: *Reconocer los diferentes tipos de paisajes urbanos bogotanos representados en los cómics.*

Para cerrar la primera parte de la metodología, se presenta un fragmento de la matriz que permitió generar una reflexión profunda sobre los tipos de paisajes representados en los cómics.

TIPOLOGÍA DE PAISAJE	DESCRIPTOR	PARTICULARIDADES DEL PAISAJE	GESTOS DE MALA EDUCACIÓN	GESTOS DE MALA EDUCACIÓN REFERENCIA ESPACIAL	SEÑOR P
PAISAJE CULTURAL	Desde la fenomenología se entiende como el que se identifica al paisaje cultural, buscando identificar, analizar, describir y documentar de identidad. En este sentido, la investigación es un proceso que apunta a su vez la formación de ALGUNAS CATEGORÍAS (CONOCIMIENTO REFERENCIAL AL ENTORNO) (Galea, Pág. 37).			CIUDADES	
PAISAJE HISTÓRICO				CIUDADES PARQUE SURAMBA (ANTIGUAMENTE) ACTUALMENTE PARQUE CENTRAL SURAMBA Calle 13 A N. 10. Bogotá	

IMAGEN 22. Fragmento de matriz final de análisis de tipologías de paisaje.

La matriz está diseñada de la siguiente forma: se generan tres filas. La primera, donde se ubicarán las imágenes de los cómics que representan el paisaje cultural. En la segunda fila se ubican las representaciones del paisaje histórico y en la última fila se ubican las representaciones de los paisajes de la memoria. Las columnas de la matriz están divididas así: tipología de paisaje, descriptor y particularidades del paisaje según el caso. Posteriormente, se usan dos columnas por cada cómic (un total de 14 columnas para los cómics). En la primera, se insertan las imágenes que dan cuenta de los tipos de paisaje y en la segunda columna se dejan algunas observaciones generales por escrito.

Además, la matriz tiene dos columnas más. La primera, donde se ubican imágenes producto de la cultura visual local y que dan cuenta o apoyan las representaciones que se hallaron en los cómics y la última columna está diseñada para hacer las observaciones finales que permitirán generar el cuerpo del análisis de la investigación.

2.4 En busca del lugar en un mundo de trazos.

En este tercer momento del proceso metodológico, cabe resaltar que los cómics fueron previamente sometidos a un proceso de lectura exhaustiva con anterioridad. La lectura y relectura tanto del texto como de las imágenes permitió una exploración completa del mundo que cada cómic ofrece en relación al espacio. Por lo tanto, la comprensión de la configuración de los lugares constituidos por los personajes de los cómics, a partir de la lectura de su experiencia en la ciudad, fue más eficiente que la identificación de los tipos de paisajes, esto como consecuencia del acercamiento previo que sobre los archivos de cómics se había tenido en el proceso de resolver el primer objetivo.

En la búsqueda del lugar ya se tenía un camino previamente recorrido y, aunque la lectura de los cómics se enfocó en otros aspectos del archivo, el reconocimiento de estos elementos se hizo de manera más ágil, ya que el archivo de cómics había sido revisado varias veces con anterioridad. Por lo anterior, la comprensión de los lugares en el desarrollo metodológico se constituye por tres momentos específicos.

Momento 1: Se realizaron una serie de anotaciones sobre el cómic físicos para develar los significados, percepciones y emociones que los personajes de los cómics experimentan en el espacio del centro histórico de la ciudad de Bogotá.

Momento 2: Partiendo de la idea de transposición imaginativa, se decidió hacer 6 recorridos en el mes de abril del 2023 por las calles del centro histórico de la ciudad de Bogotá donde se desarrollaron las experiencias de los personajes.

Momento 3: Se creó una matriz en Excel que permite organizar los siguientes ítems para cada uno de los cómics: significados, percepciones y emociones y además la experiencia de la investigadora en el lugar que surgió como resultado del recorrido por la ciudad a la luz de los espacios representados en cada cómic.

La comprensión del lugar tiene como reto la asimilación de la experiencia de los personajes de los cómics en el espacio. Para poder generar este análisis se recurre a la idea de *transposición imaginativa* que se convierte entonces en la técnica que permitió a la investigadora asumir la

situación de los personajes de los cómics (otros), con el fin de acercarse a la experiencia y perspectiva que sobre el espacio se configuró.

Cada persona tiene a lo largo de su vida una serie de experiencias completamente únicas, y se convierte en un espacio vivencial distante o lejano para el otro. Con el ejercicio de la transposición imaginativa se busca superar esta incapacidad de acceder a la experiencia del otro, usando la imaginación para generar una suerte posibilidad de experiencias de la vivencia del otro, para este caso los personajes de los cómics.

Dentro de la metodología, partiendo de la técnica de la transposición imaginativa se hizo necesario realizar un recorrido por los lugares que los personajes de los cómics hicieron dentro del centro histórico de la ciudad de Bogotá. Esta vez no se recurre al Google maps, sino que se generó la necesidad de visitar físicamente los lugares emblemáticos que aparecen en los cómics, asumiendo así de manera más cercana la experiencia con el espacio y además posicionarse dentro de la ciudad como un otro que vive y experimenta el espacio desde su subjetividad.

2.5 Estar en su lugar.

Para dar inicio a la comprensión de los lugares constituidos por los personajes de los cómics se parte de la lectura juiciosa de lo que es un lugar desde la perspectiva que brinda la geografía humanista, esa lectura e indagación teórica se desarrollará a profundidad en el apartado De viñeta en viñeta análisis y marco teórico.

Leer y acercarse a la obra de Yi-Fu Tuan, fue el primer espacio posibilitador para la comprensión de lugar, desde las visiones que este autor presenta, se configuran tres elementos fundamentales para la comprensión de un lugar, *significados, percepciones y emociones*. Con estas tres características propias de los lugares procedo al acercamiento al archivo de cómics.

En las viñetas se busca identificar elementos que se entienden desde la noción de que “Un símbolo es una parte que tiene el poder de representarlo todo” (Tuan,2007, p.40), de ahí se busca generar un ejercicio agudo que permita identificar estos símbolos que permiten la comprensión completa del lugar.



IMAGEN 24. Registro fotográfico de la visita de los lugares representados en los cómics.

El recorrido por la ciudad se hizo de la siguiente manera, se establecieron 6 días para cada cómic en el mes de abril, se generaron los recorridos y posteriormente se realizaron 6 audios que daban cuenta de la reflexión de cada recorrido, esto con el fin de mantener viva la información y generar suficiente insumo para el análisis.

Uno de los cómics “Gestos de Mala Educación” no requirió el ejercicio de desplazamiento, ya que la experiencia que se buscaba vivir estaba dada en una conversación que podía asumirse en cualquier lugar.

3. De viñeta en viñeta.

El siguiente texto, está escrito con el fin de presentar las bases teóricas que permitieron la lectura del centro histórico de Bogotá representado en los cómics que conforman el archivo de la presente tesis.

El análisis de los datos se desarrollará a la luz del marco teórico, se encontrará, además, un texto en el que confluye la perspectiva de la geografía humanista que permite la reflexión acerca del espacio desde una experiencia asumida desde la fenomenología social. De manera transversal los conceptos de representación y experiencia serán desarrollados con el fin potenciar las categorías principales: *paisaje* y *lugar*, en función de los objetivos de la investigación

El capítulo “De viñeta en viñeta” está dividido en tres partes, la primera, “paisajes de una ciudad en viñetas”, en la que se desarrollara

- a. Una visión teórica del concepto de paisaje, a modo de introducción.
- b. Los elementos constituyentes de los paisajes del centro histórico de Bogotá.
- c. Relación teórica directa con los tipos de paisajes identificados en las representaciones de los cómics
- d. *Reflexión* final.

La segunda parte, “Ciudad en trazos: la experiencia de un lugar” se desarrollará:

- a. La visión teórica del concepto de lugar, a modo de introducción.
- b. Se presentarán los *momentos* para encontrar los lugares.
- c. La transposición imaginativa como forma de situar emocionalmente la experiencia en el centro histórico de Bogotá
- d. Reflexión acerca del lugar en los cómics.

Y se cierra con las conclusiones tituladas, “Y si, encontré los lugares en los paisajes del centro histórico de Bogotá”

3.1 Paisajes de una ciudad en viñetas

*"Mientras un pintor
pinta un cuadro, un poeta compone una poesía, un pueblo al
completo crea su paisaje."*

Venturi, 128,2008

El paisaje como concepto es de naturaleza maleable, desde el campo de conocimiento que lo aborde responde a una conceptualización diferente, si bien, se podría asumir un amplio desarrollo del término de manera conceptual, disciplinar e histórico, para la presente investigación, se abordará a partir de las nociones que permite la geografía humanística, se suma a esto de manera complementaria la lectura del enfoque de paisaje cultural, que proponen los autores Pedro Urquijo Torres y Andrew Boni Noguez, en su libro *Huellas en el paisaje. Geografía, historia y ambiente en las Américas. México 2020*, esta lectura se realiza a modo de complemento a lo que proponen autores como Alicia Lindón, Yin Fu Tuan, Joan Nogué entre otros.

Para dar inicio al desarrollo del concepto de paisaje se abre el ejercicio reflexivo desde el enfoque cultural, que es abordado desde la visión humanista proponiendo que “el paisaje no es concebible sin subjetividad. Por el contrario, en una posición más humanista, esa subjetividad se vuelve justamente el eje explicativo. Si bien el paisaje es una realidad formal, territorial y concreta, también es resultante de la proyección y abstracción de esa misma realidad: una imagen visual, narrativa, sonora o alegórica.” (Urquijo,2020, p,28). Las proyecciones de la realidad que se crean se convierten en elementos potente de ser comprendidos, pues están cargadas de significados que se construyen entre el sujeto y el espacio, con lo cual se puede levantar una aproximación a lo que las representaciones buscan comunicar como paisajes, se genera así, una suerte de identificación de un mensaje incrustado en el paisaje.

Ahora bien, entrando a la visión de mundo que proporciona la geografía humanista, el paisaje se constituye como una constante de la espacialidad que hace parte de la dimensión de la vida social como lo plantea Alicia Lindón, esta dimensión de la vida social permite reconocer al

sujeto como eje fundamental del paisaje, sus acciones y decisiones sobre el espacio configuran el paisaje que es percibido y representado. Por lo tanto, es el “resultado de una transformación colectiva de la naturaleza y como la proyección cultural de una sociedad en un espacio determinado” (Nogue,2007, p.12), para el caso de la presente investigación este espacio será el centro histórico de Bogotá.

El tiempo permite entonces, evidenciar los cambios que los sujetos han hecho del espacio y cómo la construcción social del paisaje es un proceso vivo y constante, por lo cual la noción de paisaje se orienta desde la idea que “los paisajes son realidades vivientes en continua transformación: lugares de la totalidad de la existencia, proyecto del mundo humano, fuente de creatividad y de modificaciones.” (Venturi,2008, p.116) estas realidades serán el objeto de análisis de la investigación.

Es importante precisar que “el paisaje se concebirá como una forma, pero también como una metáfora y como un sistema de signos y símbolos” (Nogué,2008, p.19) constituido a partir de imágenes que se configuran y cargan de significado en un juego propio del lenguaje visual, narrativo y escrito, lo cual permitió definir entonces, en el ejercicio de lectura mediante la decodificación de signos y símbolos en los cómics, establecer el encuentro con la reiteración entre cómic a cómic de características en las representaciones, que posibilitaron una configuración de paisajes del centro histórico de Bogotá, que como propone Nogué, son resultado de la cultura que los crea “la imagen urbana no pertenece a la ciudad sino a sus habitantes, ya que es el modo como los ciudadanos la representan en su mente, por eso la imagen identifica a la ciudad, no por como es, sino por cómo es vista.” (Pérgolis,2005, p.25), dando lugar a la mirada del ciudadano, quien en su día a día es quien la vive y la siente.

La lectura que sobre el paisaje representado se hace en la presente investigación, no tienen como base primaria la búsqueda del entendimiento canónico únicamente, aunque se transita allí, la mirada va más allá de la mera imagen representativa de la realidad, se posibilitó en el proceso el encuentro con la emotividad, memoria, intenciones y experiencias que revelaron unos paisajes intensos y disidentes. Para la reflexión sobre el paisaje, por consiguiente “Los mensajes y significados que exprese un determinado ordenamiento del espacio o paisaje remite a su lectura, a la forma en que los elementos del espacio están en terrenos de la comunicación. De ahí que se utilice la metáfora de texto para el análisis del paisaje” (Martinez,2010, p. 2), como se mencionó anteriormente en un ejercicio de decodificación.

La concepción que se construyó sobre representación tomó como punto de partida la propuesta teórica del sociólogo Stuart Hall, quien plantea tres enfoques teóricos de la representación. El primero es el *enfoque reflexivo* en el que el lenguaje da cuentas de la realidad generando un proceso mimético entre el objeto y la palabra. La segunda, es el *enfoque intencional* en el que el sujeto de manera individual es quien otorga el sentido, dejando de lado la idea del ejercicio de compartir mediante el lenguaje mensajes con otros, sino creando realidad de manera aislada, y el último enfoque, desde el que la investigación asume el ejercicio de lectura de representación es el *enfoque constructivista del sentido* proponiendo que:

“No es el mundo material el que porta el sentido: es el sistema de lenguaje o aquel sistema cualquiera que usemos para representar nuestros conceptos. Son los actores sociales los que usan los sistemas conceptuales de su cultura y los sistemas lingüísticos y los demás sistemas representacionales para construir sentido, para hacer del mundo algo significativo, y para comunicarse con otros, con sentido, sobre ese mundo.” (Hall, 1997, p. 10)

El enfoque constructivista del sentido permite darles un lugar significativo a los actores sociales, tal cual la geografía humanista posiciona al sujeto, como un actor vital del ejercicio de configuración del espacio. Este enfoque propone a los sujetos como creadores de las representaciones que surgen de interacciones entre la realidad, la cultura y el lenguaje. Dichas representaciones no sólo hacen parte del mundo del lenguaje verbal o escrito, sino también gráfico visual.

Las representaciones que los sujetos o grupos sociales crean de su experiencia del mundo, generan un mensaje que posibilita la construcción de la realidad que puede perpetuarse o darse por aceptada. De ahí que la reflexión propuesta de las representaciones en los cómics respecto al paisaje se hace pertinente, poder identificar los significados que dichas representaciones, permiten entender la visión del espacio que con el tiempo se ha configurado y constituye una realidad de una parte de la ciudad de Bogotá.

La reflexión sobre las representaciones en los cómics del centro histórico de Bogotá, se hizo teniendo claridad del contexto de producción a nivel histórico y cultural. Por consiguiente, es necesario resaltar, que los cómics que conforman el archivo hacen parte

de un proceso que se inscribe en lo institucional, por lo consiguiente se establece una suerte de intención¹⁷ por parte de la FUGA en la selección del producto gráfico que circuló como parte del premio otorgado como estímulo cultural. Es decir, que lo institucional tiene una carga fundamental en el mensaje o idea de realidad especial que se establece del centro histórico.

Otro autor pertinente en la construcción teórica de la noción de representación social es Pierre Bourdieu, quien en su libro “La miseria del mundo” plantea el poder que las representaciones tienen dentro de una sociedad. El autor reflexiona sobre la condición social y vulnerabilidad que permiten las representaciones para un grupo social al margen, pues efectivamente estas representaciones generan ideas y respuestas ante las problemáticas sociales, desvirtuando las situaciones reales y comunicando ideas que fomentan un ejercicio de exclusión de quienes son representados. Bourdieu plantea que las representaciones sociales son construcciones que “forman parte de la realidad que se trata de comprender” (Bourdieu, 1993, p.161), como en el caso de la investigación que se desarrolló.

Lo dicho hasta aquí, permite reconocer que la reflexión sobre los paisajes representados en los cómics tuvo como soporte teórico la noción de paisaje y de representación social, además que la lectura propuesta desde la semiótica y los elementos que Kevin Lynch propone para la lectura de la ciudad fueron fundamentales en la búsqueda de los tipos de paisaje.

El ejercicio reflexivo sobre los tipos de paisaje se configuró en diferentes momentos como se explica en el capítulo metodológico titulado: *Encuentro con el centro histórico de Bogotá a través de las viñetas*. Se parte entonces por una serie de lecturas de acercamiento al material gráfico, esto como forma de aproximación y cercanía con el archivo, se hizo fundamental conocer, reconocer y reflexionar sobre los cómics y como se menciona anteriormente en el documento una sola lectura no es suficiente.

Posteriormente, se llevó a cabo una lectura con una mirada guiada, es decir que para este segundo acercamiento al archivo, los elementos propuestos por Lynch fueron el

¹⁷ Se explica nuevamente la intención de la fuga que se relaciona a su misión y visión

detonante para la lectura reflexiva, es entonces que se identificaron: caminos, límites, barrios, nodos e hitos. Para organizar gráficamente los elementos que permitieron la lectura del paisaje, se hizo uso de paneles, Google maps (cartografías) y una matriz de análisis en la que se pudo identificar una tendencia en la representación del paisaje del centro histórico que posibilitó reconocer dos nociones fundamentales: memoria e historia.

Para el desarrollo de la investigación se asume el concepto de memoria como una perspectiva esencial de los seres humanos que configura la manera en que se percibe el mundo y es puente para las relaciones que se establecen entre sujetos y su espacio físico y emocional. La memoria está ligada al proceso por el cual las personas recuerdan, retienen y reconstruyen sus experiencias respecto al pasado cargadas de emociones.

La memoria entonces juega un papel fundamental para los individuos y la colectividad, ya que permite generar lazos emocionales directamente con el espacio, en consecuencia, esto posibilita las representaciones sociales del espacio de manera individual o colectiva, para la reflexión que se dio en el proceso de investigación las representaciones son de tendencia a la memoria colectiva.

Ciertamente las representaciones que se fundan bajo la noción de memoria colectiva permiten identificar lugares específicos de la ciudad, en los que se dio lugar a hechos significativos dentro y que tuvieron como escenario el centro histórico. Además, se puede observar también manifestaciones de orden cultural y social que evidencian una suerte de identidad configurada a partir de la memoria.

Cuando se identifica la memoria colectiva, se debe explicitar que esta es una identificación que se hace desde la subjetividad, la interpretación realizada está influenciada por componentes sociales y culturales, con esto no se quiere decir que no exista la rigurosidad que el ejercicio presenta, pero no se puede obviar que la experiencia de la investigadora como ciudadana convierte en parte misma de la lectura de las representaciones.

La geografía humanista permite la reflexión del lazo entre sujeto y espacio, el componente histórico tiene lugar en la reflexión que se da en el encuentro de viñeta en viñeta de procesos históricos que tuvieron lugar en Bogotá. El papel que juega el espacio en los

sucesos se asume como un actor y testigo que permite percibir el paso del tiempo y las marcas que los hechos dejaron incrustados. El centro histórico no es percibido para la naturaleza de la presente investigación como un escenario, sino resalta su carácter como actor mismo de lo ocurrido.

Dentro de este marco que identifica a la memoria y la historia, se define entonces estos dos conceptos no son aislados el uno del otro, sino por el contrario las representaciones evidenciaron que juntos configuran la construcción de un tipo de paisaje que permitió la comprensión del pasado de la ciudad. Por lo cual se concluye entonces que el paisaje del centro histórico de Bogotá de manera general representado en los cómics es el: Paisaje de la memoria histórica social, además, esta representación de paisaje en su carga simbólica permite la identificación de tipos de paisajes.

A continuación, se procede a presentar las viñetas que dan cuenta del paisaje de la memoria histórica social del centro histórico de Bogotá. Este paisaje se caracterizó por generar una narrativa reiterativa de cómic a cómic desde los siguientes elementos: **plazas e iglesias, cerros orientales y el sistema de transporte público**. Elementos constitutivos para la identificación del tipo de paisaje representado e identificado en el ejercicio reflexivo. Por consiguiente, se presentará el paisaje de la memoria histórica social del centro histórico de Bogotá desde los elementos anteriormente mencionados, y desde allí se hará el levantamiento de lo que dichas representaciones configuran.

La narrativa en la que se desarrolla el análisis busca ofrecer no solo la representación del paisaje de la memoria histórica social del centro histórico de Bogotá que se representa en los cómics, sino que se propone ir más allá desglosando los elementos que espacialmente determinan dicho paisaje, Es decir, que el paisaje representado como unidad pasó a ser fragmentado para generar una lectura a profundidad, esto como una posibilidad de abrir un espacio para la reflexión de memoria histórica, como dice “Bogotá es una ciudad desconocida para la mayoría de sus habitantes. En algunos casos, esto se debe a la pérdida de los referentes culturales de parte de algunos de sus habitantes, a causa del rápido crecimiento de la urbe” (Pardo,2010, .7). Por lo tanto, revisar a detalle cada parte del paisaje permite generar una narrativa histórica de los hechos determinantes que marcaron la memoria colectiva de los ciudadanos, evidenciando que en el espacio se conserva la memoria de la ciudad y que el paisaje es una representación viva.

Para desarrollar cada uno de los elementos que dan forma al paisaje de la memoria histórica social del centro histórico de Bogotá, se presentan las viñetas que dan cuenta de la representación. Además, si es el caso se acompañará de imágenes de la cultura visual que evidencien que existe una reiteración de la representación del paisaje del centro histórico mediante otros medios diferentes al cómic.

3.1.1 Paisaje de la memoria histórica social

Para la construcción histórica de la plaza de Bolívar se recurre a la producción académica realizada por la investigadora Andrea Paola Alarcón Núñez, investigadora que se reconoce dentro de la construcción del estado del arte y quien permite generar un acercamiento a la obra de Juan Carlos Pérgolis, quien es determinante para la comprensión de algunos elementos de la ciudad de Bogotá.

La Plaza Mayor o Plaza de Bolívar, representa para los colombianos y bogotanos en la actualidad el epicentro neurálgico de la dinámica social y política del país, pero es importante resaltar y recordar que “durante los primeros años de vida de Santa Fe de Bogotá, la plaza mayor fue un lugar sin importancia. El espacio público que verdaderamente se usaba era la Plaza de las Hierbas” (Alarcon,2017, p.63), esto cambió en la colonia ya que la plaza mayor se convirtió en centro de comercio y se levantaron los edificios representativos de poder político y religioso.

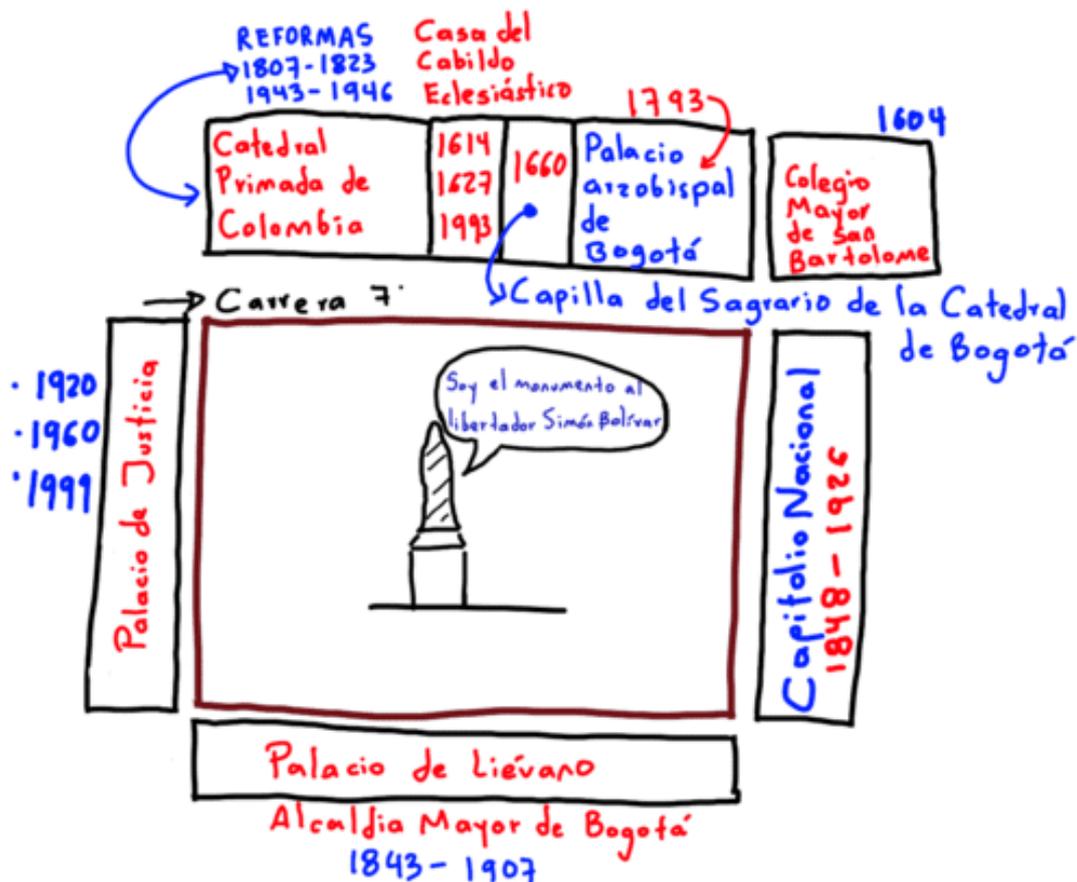


IMAGEN 24. Imagen: Esquema de la plaza de Bolívar y de los edificios que se levantan a su alrededor. Se adjunta las fechas de inauguración y restauración de cada edificio. Elaboración propia.

La plaza de Bolívar como se conoce actualmente no responde a las características espaciales con las que se fundó, la plaza ha pasado por diferentes usos, eventos y modificaciones espaciales que dan cuerpo a la memoria de la ciudad. Por ejemplo en el año de 1553 la plaza era usada como zona de pastoreo, comercio y encuentro entre los ciudadanos, actualmente no existe el pastoreo, tampoco hay fuente en la plaza, la constante entre el pasado y la actualidad es que “la plaza ha tenido en la historia de occidente un claro significado comunitario: ha sido en muchos casos y aún es el lugar para el encuentro de la comunidad” (Pérgolis,2015, p.14), como lo constata la plaza de Bolívar, que mantienen viva su actividad diaria, se ve movimiento de transeúntes, trabajadores de la zona, vendedores ambulante, turistas y además personas que transitan, ocupan y se permite el encuentro con otros en este espacio.

En las páginas de cómic que se presentan a continuación se puede observar la representación de la plaza en los años 40's, esta aproximación temporal se realiza cotejando registro fotográfico como parece en las imágenes que siguen.

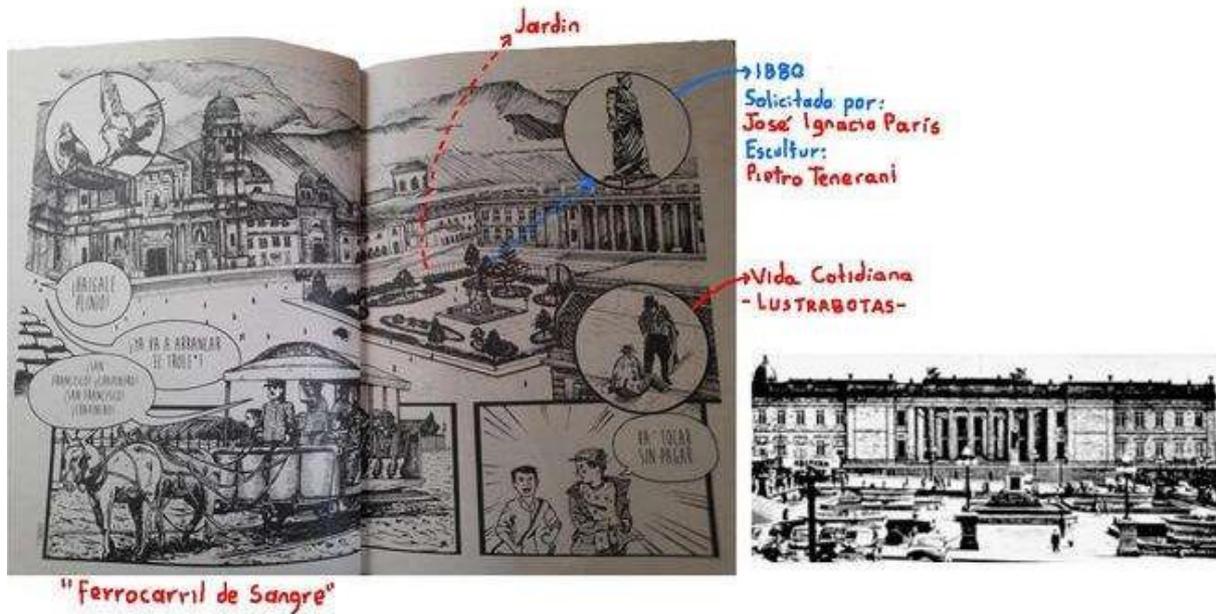


IMAGEN 25. Plaza de Bolívar en el Cómic Plinio.



IMAGEN 26.

Fotografía tomada del libro - Los buses de Bogotá.

A Continuación, se procede a narrar algunos eventos importantes respecto a la plaza y los edificios que la rodean. La Catedral Basílica Metropolitana y Primada de la Inmaculada Concepción y San Pedro de Bogotá, de estilo neoclásico data del siglo XIX. Antes de la catedral

que actualmente se conoce se realizaron tres intentos constructivos, pero por fallas estructurales estos fueron fallidos. La catedral representa el poder de la iglesia católica y en las viñetas de los cómics se abrió un espacio para su representación lo que deja ver su importancia tanto a nivel arquitectónico como simbólico.

La manera en que la catedral es representada en el cómic “Gestos de mala educación” permite reconocer su protagonismo dándole un lugar central dentro de la viñeta, y además resaltando con un grupo de palomas que sobrevuelan sobre ella. Sumado a esto se evidencia el transitar de varios ciudadanos, esta representación de la catedral y de la plaza ofrece una mirada capitalina del ciudadano de 1964 con sombrero, traje de paño. También se observan los postes de luz o fuentes luminosas que fueron ubicadas para el año 1929.



IMAGEN 27. Viñeta del cómic: Gestos de Mala Educación.

Los trabajadores que habitan la plaza de Bolívar sobresalen en el cómic “Señor P”, en la siguiente viñeta se puede identificar la plaza de Bolívar por tres elementos constitutivos de la misma, las palomas, fotógrafos y el monumento al Libertador. En la segunda viñeta, aparentemente no hay un espacio claramente dibujado, pero los elementos que se acaban de mencionar representan simbólicamente la existencia de la plaza. En la tercera viñeta aparece la parte baja del monumento al libertador, es importante mencionar como el espacio cobra sentido bajo la mirada que se puede abordar sobre los personajes que habitan un espacio, en la viñeta aparece un vendedor de helados quien sostiene una conversación con el protagonista. La

representación habla de la cotidianidad, de quienes siempre están en el día y marcan de alguna forma la identidad del lugar, las personas también hacen parte del paisaje mediante su ejercicio de habitar.

Las palomas en las representaciones se caracterizan por ser el animal emblema de la ciudad, son la representación de la fauna urbana de la ciudad. En la primera viñeta se puede observar al protagonista caminar por la plaza de Bolívar, con las manos en los bolsillos, encorvado y se genera una enorme percepción de soledad, pero si se mira detalladamente son las palomas quienes acompañan su transitar.

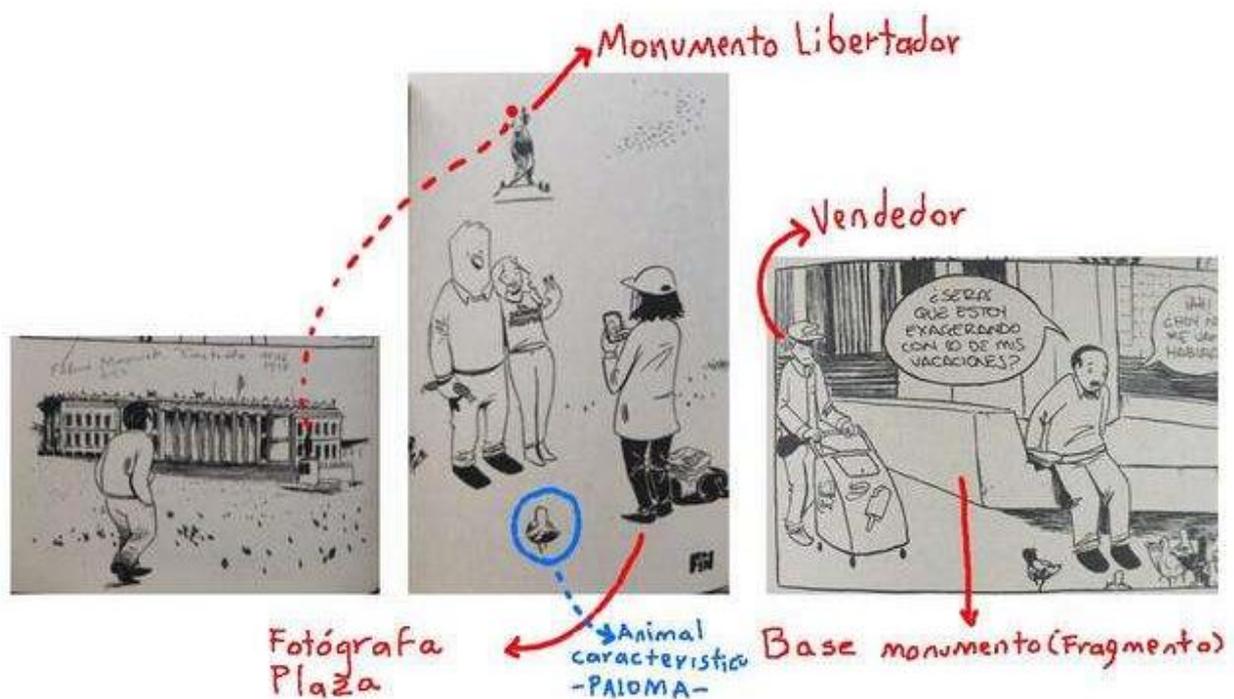


IMAGEN 28.

Viñetas del cómic: Señor P.

Pasa también en el cómic “Cuando amanezca” que los característicos habitantes de la plaza de Bolívar se convierten en el centro de la narración y representación. Por ejemplo, se presenta el caso del señor Carlos Rodríguez, el historiador informal del centro, quien es entrevistado para un video de YouTube y dice: “soy el mejor guía cinco estrellas cuando no me miran como a un extraterrestre” (Rodríguez, 2008), este hombre es parte de la imagen misma de la plaza de Bolívar.



IMAGEN 29. Viñeta del cómic: Cuando amanezca.



IMAGEN 30. - Fotograma de youtube: Video plaza de Bolivar 1 parte intervención propia.

Las plazas del centro histórico de Bogotá como se mencionó son epicentro del encuentro, para el esparcimiento, del descanso y el trabajo, pero además fueron y son el epicentro de eventos políticos y sociales que marcaron la memoria de la ciudad. La plaza los Mártires, en el año de 1850 se funda como homenaje a los ciudadanos caídos, la plaza alberga el Monumento a los Mártires de la Independencia, es un obelisco Thomas Reed fue el arquitecto que diseñó el

obelisco, se encuentra también Basílica del Sagrado Corazón de Jesús - El Voto Nacional, se construyó con la intención de la finalización de la guerra de los mil días.

Ahora bien, la plaza de los Mártires representada en los cómics permite evidenciar un paisaje convulso. En el gobierno de Marco Fidel Suárez, los sastres decidieron alzar su voz en el año de 1916 ya que los uniformes que se usaron para el ejército nacional en la celebración del centenario serían comprados a fabricantes que no hacía parte de la producción local, esta manifestación tenía como epicentro la plaza de los Mártires y desde allí irían camino a la plaza de Bolívar, en el proceso varios manifestantes fueron masacrados en busca de la protección del palacio de Justicia. Esta masacre se representa en los cómics, para ejemplificar se presenta algunas viñetas que dan cuenta de lo ocurrido.

La viñeta número uno presenta la plaza de los Mártires sumergida en un aura de muerte, se siente la pesadez de la guerra, se puede observar esto, cuando el personaje principal del cómic que en la narración se representa al opresor como una calavera, y esta imagen hace parte del relato de la masacre de los Sastres, lo mismo ocurre con la viñeta número 3, en la que se representa la misma masacre o dicho de otra forma, se representa el día de los hechos y en la viñeta número cuatro se observó a una mujer y detrás de ella un cartel que invita a la manifestación. Es entonces preciso indicar que estos eventos que movilizan a los ciudadanos pero que además dejan una profunda herida ocupan un lugar en la narrativa gráfica para ser representados. Por último, la viñeta número dos se ubica para mostrar la plaza en una representación pausada y tranquila, completamente opuesta a las anteriores representaciones, pero es importante destacar que la tendencia es la búsqueda por representar los momentos históricos que marcan la memoria de la ciudad y el país.

Se puede reflexionar en las representaciones de los cómics una tendencia por mostrar el dolor, por evidenciar que la memoria alberga situaciones que duran y perduran “los paisajes históricos son únicos e insólitos, en especial los más antiguos. Reflejan una especie de relación entre el paisaje y el espíritu” (Venturi,2008, p.127) un espíritu guarda un sin número de convulsas emociones.



IMAGEN 31. Viñetas de los cómics el Resplandor de la noche, Gestos de mala educación y Plinio.

El día 9 de abril de 1948 la carrera séptima de la ciudad de Bogotá fue testigo del linchamiento de Juan Roa Sierra como consecuencia por atreverse a disparar tres veces contra el Caudillo Jorge Eliecer Gaitán, lo mató y con ello se desató la barbarie, mataron a quien mantenía la ilusión y los sueños de un país. Es entonces que ese día “empezaba, no menos, el registro en la memoria; la impresión espantada de los hechos en los cerebros de los individuos de carne y hueso allí de pie en medio del olor a pólvora y miedo.” (Alape,2016, p.11). El cadáver de Roa terminó finalmente en la plaza de Bolívar, este espacio de encuentro, de reunión de los ciudadanos se convirtió en el escenario de muerte, violencia y dolor para un país entero.

Colombia es un país constantemente convulso, lamentablemente violento y las representaciones de paisaje que se pueden evidenciar en los cómics dejan en evidencia este sentir, es inevitable al leer cada página notar que la constante es la zozobra, la desesperanza y el dolor.

Se presenta a continuación cinco viñetas y la portada del libro: El saqueo de una ilusión, estas imágenes permiten evidenciar la ira, el caos y las llamas que se apoderaron de la ciudad.

El tranvía para la ciudad de Bogotá fue la imagen de la posibilidad de modernidad y avance, lamentablemente esa imagen se tiñó de sangre y el tranvía se convirtió en el símbolo del fin de los sueños de un país “las imágenes de los tranvías en llamas durante la revuelta del 9 de abril, el Bogotazo, evidencian el próximo fin de este medio de transporte, pronto reemplazado por los nuevos buses.” (Pérgolis y Valenzuela, 2007, p. 38), el cambio en el medio de transporte se construyó y narró bajo los hechos ocurridos ese mes de abril en la ciudad de Bogotá, vale resaltar que estos hechos fueron el puente para el cambio en el transporte, las compañías aprovecharon lo ocurrido para posibilitar el cambio en el sistema, aunque los cimientos del cambio de medio de transporte estuvieron atravesados por la violencia que desató el asesinato de Gaitán y de muchos ciudadanos que se tomaron la justicia por su cuenta. El centro Bogotá fue un campo de batalla.



IMAGEN 32. El bogotazo representado en los cómics.

En la viñeta número 1 y 4 del cómic “Antonín” más la portada del libro “El saqueo de una ilusión” número 6, se constatan la ola de violencia que se generó el 9 de abril, los tranvías en llamas se convierten en sinónimo de dolor e ira, esta imagen es una constante representación de este día, no solo en la representación de los cómics sino de manera general en diferentes medios. En la viñeta número 3 del cómic “Cuando amanezca” se representa el tranvía, pero a diferencia de las anteriores viñetas esta representación genera un mensaje fantasmagórico, llegando a evocar una posible pesadilla. Por último esta la imagen número 5 del cómic “Pena Capital” en la que se puede ver como el cadáver de Juan Roa está siendo arrastrado por la carrera séptima camino a la plaza de Bolívar, quien lleva el cadáver en esta imagen es *La gitana* cacica de Tamana, quien fue una importante líder de los piojos y quien se convirtió en símbolo de resistencia y heroína para su pueblo, en el cómic “Pena Capital” se le rinde un homenaje a su legado siendo ella quien da muerte a Roa, ofreciendo la venganza que el pueblo solicitaba ante tal tragedia.

En el libro *El Bogotazo: Memorias del olvido* del autor Arturo Lape, donde por medio de una serie de entrevistas se retoman las memorias de quienes vivieron o fueron testigos de los relatos de sus familiares respecto a lo ocurrido el día 9 de abril, permite acercarnos a otra forma de representación que apoyan las imágenes de las viñetas de los cómics. A continuación, se comparten dos fragmentos de las entrevistas, la primera de la señora Carmen de Gómez y la segunda del señor Darío Samper.



IMAGEN 33.

Ilustraciones de elaboración propia.

Texto: Fragmentos del libro El Bogotazo: Memorias del olvido.

Reflexionar sobre el paisaje del centro histórico de Bogotá en los cómics que hacen parte del archivo de la investigación, permitió entender que “la dimensión temporal es fundamental para la vida social” (Vazquez,2001, p.103), las relaciones que se gestan y construyen entre los sujetos esta entrelazadas por hechos que marcaron la memoria colectiva de un pueblo.

Para el caso de las representaciones que hicieron parte del ejercicio, como se menciona al inicio del capítulo se reafirma que la representación configura un *paisaje de la memoria histórica social* esta lectura se establece asumiendo que “los paisajes, con la presencia simultánea de presente y pasado, están impregnados de recorridos de dolor, de la memoria de lo ocurrido” (Venturi,2008, p.13). Los cómics que dan cuerpo al archivo son 7, de los cuales 4 (Antonín, Pena Capital, Cuando Amanezca y Plinio: La epopeya del tranvía) documentos están orientados hacer un levantamiento de la memoria colectiva mediante la narración grafica de dos hechos violentos que atravesaron la ciudad, para este caso: La huelga de los sastres y el Bogotazo.

3.1.2 Paisaje de la movilidad urbana

En las representaciones del centro histórico de Bogotá que se observan y reflexionan en los cómics, se puede identificar dos constantes que se entrelazan, las calles (sendas) y el sistema de transporte. Las calles como estas líneas que permiten la movilidad de un punto a otro y el sistema de transporte analizado desde la lectura que generan todos los cómics permite realizar un levantamiento histórico que da cuenta de las modificaciones de este medio.

Se presentará el levantamiento histórico que permiten realizar las viñetas que dan cuenta del sistema de transporte y su evolución en la ciudad, narrando consigo las relaciones que los ciudadanos tienen con dicho transporte, para hacerlo se acude al libro: “Libro de los buses de Bogotá” de los autores Juan Carlos Pérgolis y Jairo A. Valenzuela. El levantamiento histórico que se realizó del sistema de transporte representado parte de la identificación de tranvías, buses, busetas y otros sistemas de transporte representados, luego de su reconocimiento se procede mediante el libro de Pérgolis y Valenzuela a generar una suerte de línea de tiempo, esta no constituye la historicidad completa del sistema de transporte y su evolución, pero permite reconocer temporalmente los momentos determinantes que se representaron en los cómics.

A continuación, se presenta un panel en el que se ubican las fechas importantes en relación al sistema de transporte, las viñetas identificadas y el título del cómic del que la viñeta fue tomada.

Se parte este levantamiento con la representación del tranvía jalado por mulas, viñeta tomada del cómic “Plinio: y la epopeya del tranvía”, de la empresa Bogotá City Railway co. decide solicitar la fabricación J.G.Brill de Estados Unidos, la manera en la que el movimiento se daba era por medio de la tracción hecha por las mulas. Se inicia su funcionamiento con un trayecto del centro de Bogotá hasta Chapinero y la segunda línea se inaugura en 1892 y el trayecto iba de la Plaza de Bolívar, luego calle 10 y se llegaba a la 15, de ahí se tomaba la trece y se llegaba a la estación del Ferrocarril. Al pasar el tiempo los ciudadanos dieron inicio a una serie de quejas sobre el servicio, maltrato a los animales y sobrecupo, lo que permite constatar que la problemática de la movilidad tiene grandes molestias para el ciudadano desde sus orígenes.

Para 1910 se busca establecer la inmersión del tranvía eléctrico, pero por esa época el descontento general de los ciudadanos hacia los servicios de la B.C.R.W.Co. se aumentaba y esto estalló cuando el señor Johnson Martin uno de los dueños de la compañía violentó a un policía por defender a un joven que estaba siendo golpeado y expulsado del tranvía. Este joven al que golpearon y definieron de dichos maltratos es retratado en una viñeta del cómic “Plinio: La epopeya del tranvía” en este cómic se puede evidenciar cómo había dos tipos de ciudadanos, quienes podrán acceder a este sistema de transporte y otros que desde la marginalidad debían hacer uso indebido del servicio colándose en él. En el comic de Plinio se percibe que los niños eran quien más acceden al servicio de manera ilegal.

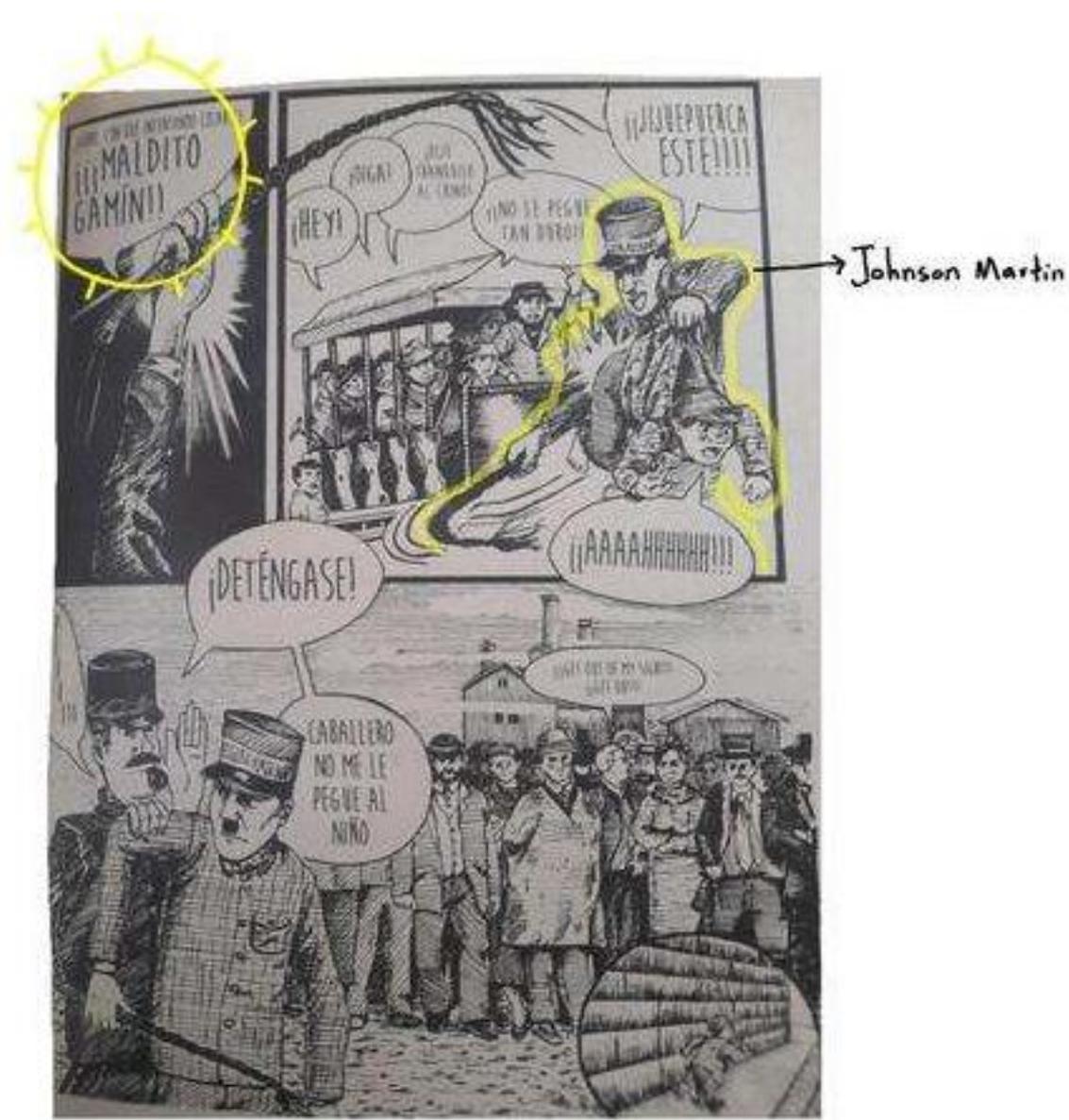


IMAGEN 34. Página del cómic: Plinio y la epopeya del tranvía (intervención en amarillo por parte de la investigadora)

El Bogotazo trajo consigo “la violencia y el fuego devoraron la historia, devoraron un modo de vida, un pensamiento y una concepción del espacio urbano” (Pérgolis y Vázquez,2007,p.51), estas consecuencias cambiaron la dinámica de la ciudad en diferentes aspectos como lo social, político, económico y la forma misma en que los ciudadanos se transportaban en el espacio, además se estaba gestando el deseo por la modernidad, con lo cual ingresaron los buses como parte del cambio que necesitaba la ciudad. Se introducen los buses generando con esto cobertura sobre los barrios periféricos que para la época se estaban fundando, por ejemplo, barrios Chico y Lago, como indican los autores Pérgolis y Vázquez.

En 1948 aproximadamente se da la construcción de viviendas informales, consecuencia de la búsqueda de casa por parte de las personas desplazadas del campo colombiano y quienes venían a la ciudad en busca de una oportunidad. Los trayectos de los buses de la época prestaban el servicio de transporte hasta los barrios periféricos ubicados en los cerros orientales.

En la viñeta del cómic “El resplandor de la noche” se observa la carrera 10 con Jiménez por la que transitaban las busetas, en el cómic este punto se convierte en una zona de alta peligrosidad, caos y ruido. La ciudad para la época ha crecido en número de habitantes, por lo tanto, el servicio de buses comienza a ser cuestionado en su eficiencia para movilizar la cantidad de pasajeros suficientes. Para la época 1980, se gesta una relación particular entre conductor y buseta como indica Pérgolis y Vázquez, al punto casi de definir este vínculo como amoroso, evidenciándose esto en la necesidad de nombrar a las busetas por ejemplo como:

“La niña mala, La traviesa, La rebelde y otros similares que hacen referencia a la actitud indómita de la niña consentida, a la que se le tolera su rebeldía, porque la relación despierta tanto el afán de protección y cuidado como la admiración y el respeto: casi un sentimiento erótico; una emoción que, en la relación conductor-buseta, va más allá de cualquier actitud machista propia del mundo de las relaciones interpersonales “. (Pérgolis y Vazquez,2007, p. 95)

Adicional, que estas busetas pasaban por toda una serie de intervenciones estéticas que hacía cada uno de sus conductores, cada buseta representaba quien la maneja y la manera en que este quería ser visto por los posibles pasajeros y por sus otros compañeros conductores. En el año 2015 se finaliza la operación del transporte tradicional que venía desde al año 2000 con fuertes cambios a nivel del servicio público de transporte.

Con la alcaldía de Enrique Peñaloza se inaugura la primera línea de Transmilenio que como se puede observar es representada en la viñeta del cómic: “El resplandor de la noche”, donde se puede identificar un bus de Transmilenio y adicional una estación de Transmilenio que está ubicado en la Caracas.

Las calles que se representan en el cómic vinculadas directamente a la movilidad son: la carrera 7, avenida Caracas y la Jiménez. Estas calles son representadas como parte del ejercicio mismo de representar el sistema de transporte, son dos elementos que confluyen para entender la movilidad de la ciudad.

Las presentaciones de las calles y del transporte traen consigo la reflexión por el sujeto que habita las calles, como se mencionó anteriormente en el caso del cómic "Plinio: La epopeya del tranvía" se puede observar que hay un notable énfasis en las relaciones de los niños (infantes) con la ciudad y el sistema de transporte, la figura del niño hace parte de la idea que se tiene de "gamín" haciendo referencia a niños en condición de calle o que se estigmatizan por su condición de pobreza, esto se asume por el maltrato que el niño recibe por parte de otros ciudadanos, su ropa y la manera en la que se comunica indicando siempre una constante carencia de servicios básicos. Por otra parte, en el mismo cómic se puede ver que en el tranvía hay usuarios bien vestidos y que pueden definirse como ciudadanos acomodados que pueden acceder al servicio de transporte.

Otro caso que es importante resaltar aparece en el cómic "El resplandor de la noche" allí en una serie de viñetas se puede observar al protagonista en diferentes épocas subido en el sistema de transporte pidiendo dinero a los pasajeros, en este cómic al igual que se menciona anteriormente se hace énfasis en los sujetos en condición de calle y las dinámicas que estos tienen con la ciudad, y para este caso con el sistema de transporte.

A continuación, se presentan las viñetas en las que el protagonista del cómic "El resplandor de la noche" está en el servicio de transporte pidiendo dinero, cada viñeta responde a una época diferente. El cómic se narra en diferentes tiempos, y en cada uno el personaje empieza el relato en un bus, buseta o tranvía.



2016



1985



1948



1916

IMAGEN 35. Viñetas del cómic “El resplandor de la noche”

Otra representación del ciudadano en relación al transporte se representa reiterativamente los tranvías incendiados el 9 de abril de 1948, el Bogotazo como emblema de una ciudad convulsa, además la figura del ciudadano usuario paso a ser la imagen simbólica del ciudadano que se toma por su cuenta el derecho a la protesta que conllevó a una serie de eventos violentos. Esta reflexión se desarrolló profundamente cuando se presentaron las plazas representadas en los cómics.

3.1.3 El paisaje de la dualidad: Los cerros(cielo) y la ciudad (tierra).

La ciudad de Bogotá tiene un elemento natural que es representativo del paisaje de la ciudad, la cordillera oriental se asoma para dar paso a lo que se conoce como los cerros orientales, inicialmente este espacio fue el hogar de los muisca quienes eran agricultores que se configuraba como una sociedad organizada, los indígenas habitantes vivían en pequeñas comunidades dispersas en la falda de la montaña. La decisión de establecerse en la cordillera respondió a una serie de miradas espaciales configuradas en torno a su cosmovisión, ellos consideraban la montaña como parte vital de su visión de mundo, para ellos la montaña era un ser vivo y sagrado.

La montaña permite el encuentro de fuerzas: el cielo y la tierra “no era solamente para contar con la defensa de un muro para el territorio. Algo entraba en comunicación con ellos al amparo de la serranía, estaban más cerca del astro que adoraban” (Mujica, 1994, p.27). En los cerros moraba Bochica, el dios creador de su pueblo, es entonces importante afirmar que la montaña para los muisca era contenedora de un gran valor espiritual, además proveía a los muisca de agua, piedras, plantas medicinales y en ella construyeron terrazas en las que desarrollaron un ejercicio de agricultura, siendo entonces la montaña un ente vivo para el pueblo muisca desde diferentes aspectos de su forma de vida.

En su libro *Topofilia* Yi Fu Tuan reflexiona sobre la organización en opuestos que los seres humanos hacen de los que los rodea, sienten y perciben. Los muisca son un claro ejemplo de esto, y en los cerros orientales espacialmente se hace contundente esta búsqueda de organización. La decisión de asentamiento en los cerros responde a esta dualidad entre el cielo y la tierra “la mente humana muestra una fuerte tendencia a distinguir pares dentro de los segmentos que percibimos en los continuos de la naturaleza.”(Tuan,2007, p.31) y a pesar de lo difícil el acceso a la montaña los muisca encontraron en esta un espacio para ser, vivir y configurar como sociedad organizada, pues en este espacio se conectaban las dualidades que daban sentido a su sentir espiritual, se conectaban con el cielo y disfrutaban de lo ofrecido en la tierra por parte de sus deidades.

En las representaciones de ciudad encontradas en las viñetas de los cómics se encuentra la reiteración de los cerros orientales. Para los ciudadanos esta montaña es un punto

referencial tal como lo fue para los muiscas, para un ciudadano promedio es fácil determinar su ubicación en el espacio a partir de la observación de los cerros, es una imagen constante del ciudadano Bogotano y podría decirse que es el primer elemento que se enseña en el ejercicio espacial de conocer y habitar para quien se inicia como caminante, la montaña es un elemento que no se puede perder de vista, permite mantener clara la ubicación en la ciudad.

A continuación, se presenta una serie de viñetas del cómic “El resplandor de la noche” que muestran la dinámica urbana que se alza cubriendo cada vez más la montaña. En el cómic gráficamente se hace un ejercicio temporal *presente y pasado*, para mostrar cómo la urbanización vertical modifica el paisaje, pero, además, la narrativa del cómic genera una fuerte reflexión sobre la llegada de los españoles al territorio musical trayendo consigo una serie de alteraciones para la naturaleza que cada vez se percibe menos como consecuencia del crecimiento de la ciudad.

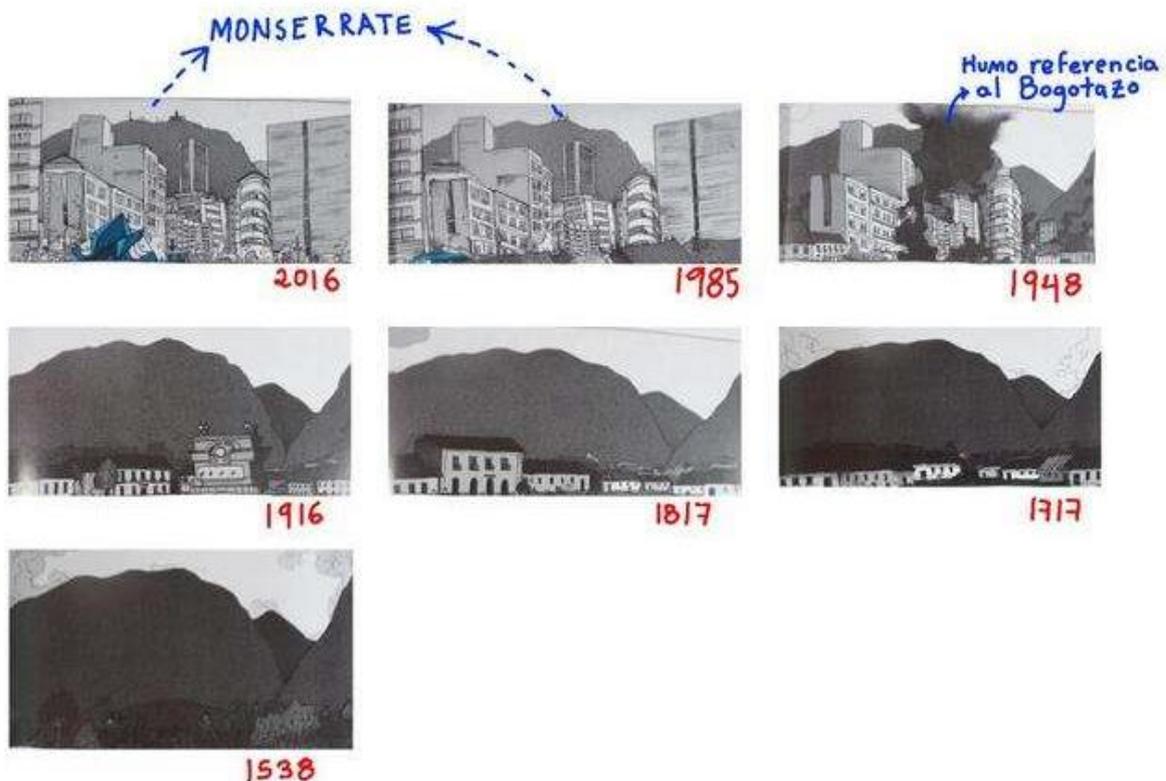


IMAGEN 36. Viñetas del cómic: El resplandor de la noche. Línea de tiempo de los cerros orientales 2016,1985,198,1916,1817,1717,1538.

En el cómic “El resplandor de la noche” se muestra el cambio de paisaje de los cerros orientales, gráficamente el punto en que se ubica el observador para ver los cerros desde el interior de la ciudad es la plaza de San Victorino o como se llamaba anteriormente la plaza Antonio Nariño.

Ahora bien, es importante resaltar que el levantamiento gráfico de la modificación del paisaje de los cerros orientales en el cómic “El resplandor de la noche” busca generar una reflexión sobre el proceso de colonización, desde una historia friccionada. La narrativa del cómic presenta a un protagonista (español) que en diferentes años (2016, 1985, 198, 1916, 1817, 1717, 1538) muere una y otra vez a manos de un ciudadano bogotano habitante de calle de manera violenta, la historia presenta un ciclo de muerte y finaliza presentando una historia de barbarie en contra de un joven indígena muisca asesinado por un español quien es condenado por esta muerte a vivir en una eterna agonía en la ciudad de Bogotá, en la que no para de morir una y otra vez como castigo por sus fechorías contra el joven muisca, y son las calles de Bogotá el escenario del asesinato de este personaje.

La relación entre el paisaje de los cerros orientales y la historia del español que es asesinado una y otra vez por un joven bogotano habitante de calle representa la venganza contra el “hombre blanco” que de manera hostil llegó al territorio muisca generando una inserción violenta de elementos extraños a la cultura del territorio invadido “en los comienzos del periodo colonial los colonizadores vieron la naturaleza inexplorada principalmente como una amenaza, un lugar para ser salvado o redimido de la rapiña de indios y demonios” (Tuan, 2007,p.92) esta visión sesgada por parte de los españoles trajo consigo toda una serie de tensiones, nuevamente la idea de la dualidad y los contrastes propuestos por Tuan se hacen evidentes, el hombre blanco- indígena, las creencias muisca - religión católica apostólica romana.

En el cómic ocurren cuatro asesinatos por parte del joven habitante de calle contra el personaje principal llamado Gonzalo, se ubican dos ejemplos de los asesinatos con las viñetas 1 y 2. Posteriormente esta la viñeta 3 que presenta el asesinato de un joven muisca a manos de un hombre español llamado Gonzalo. Las representaciones espaciales y la relación de los sujetos en la ciudad en este cómic permite reflexionar por la memoria histórica y como la colonización fue un fenómeno que aún merece un espacio para la reflexión a nivel espacial, se considera que este cómic permite acercarse a la aficción que

sobre un mismo espacio pueden tener dos culturas diferentes, para los muisca la montaña fue un espacio sagrado, un lugar de encuentro con lo divino y consigo mismo, por otra parte, la mirada de los españoles según lo representado en el comic carecía de afecto por el lugar, estaba mediada su intervención en el espacio únicamente por la necesidad de conocer, dominar y poseer y en este orden de ideas la entrada de los españoles sobre el espacio natural se hace abrupta y sobre los indígenas violenta.



IMAGEN 37. Viñetas del cómic “El resplandor de la noche” Numeración 1,2 ,3.

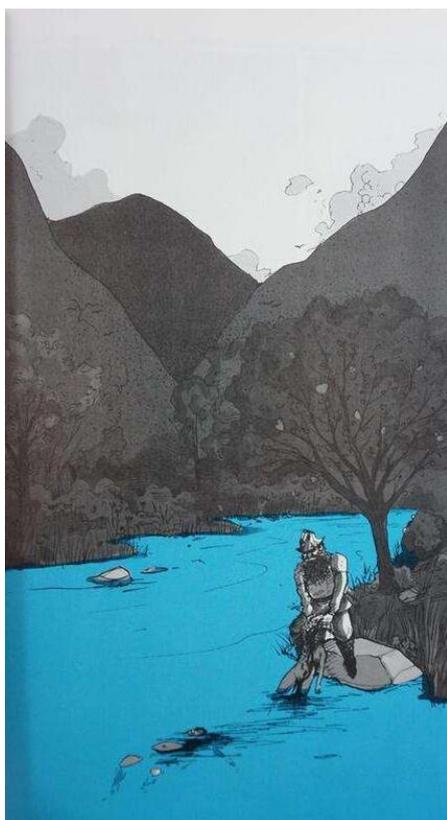


IMAGEN 38. Viñeta del cómic “El resplandor de la noche” Representación del asesinato del joven muisca por parte del español Gonzalo.

Las representaciones de los cerros orientales en el cómic “El resplandor de la noche” presenta una la dimensión en la que “el paisaje actúa como un vasto sistema mnemotécnico para la retención de la historia y los ideales colectivos” (Lynch,2008, p. 153), se genera una reflexión sobre las intervenciones hechas al espacio que como ciudadanos suele omitirse en la carrera por vivir en un mundo de velocidad y fugacidad.

Las representaciones que se hacen del paisaje de los cerros orientales se convierten en una oportunidad para detenerse en cada viñeta y reflexionar sobre los cambios en el paisaje y preguntarse si eso representado responde a una realidad material y de ser así, abrir el espacio para entender la dinámica de ciudad, su crecimiento, sus cambios y alteraciones y cómo los ciudadanos las percibe, entiende y representan. Los cambios o avances que se dan en la ciudad no son objeto de cuestionamiento o juicios de valor en la presente investigación, son posibilidades para comprender de manera de manera más reflexiva la evolución de la ciudad.

Por otra parte, en el archivo de cómics se presentan otras representaciones de los cerros orientales, aunque estos no aparecen como protagonista de las viñetas permiten ser el final de una lectura que se hace de la imagen de la ciudad representada, son un elemento simbólico que permite identificar la ciudad con total facilidad.

A continuación, se presentarán las viñetas identificando el lugar de la ciudad desde la que se alza la vista para abrir espacio a la representación de la ciudad.

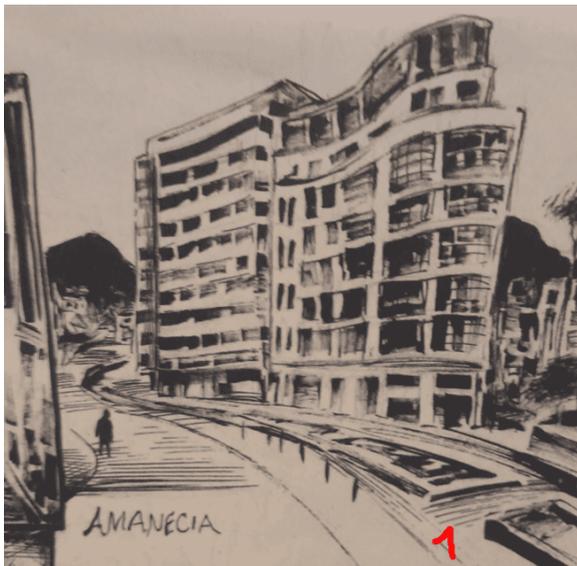


IMAGEN 39.

Viñeta del cómic “Cuando amanezca”

Representación de la Avenida Jiménez - Edificio Monserrate- Eje ambiental- Edificio Lerner- Cerros orientales- Monserrate.



IMAGEN 40.

Viñeta del cómic “Gestos de mala educación”

Representación de la Avenida Jiménez - Edificio Monserrate-Edificio Lerner- Cerros orientales- Monserrate.

En las representaciones de las viñetas 1 y 2 de los cómics “Cuando amanezca” y “Gestos de mala educación” se hace la representación de la Avenida Jiménez, se puede observar también el icónico edificio Monserrate que data de 1946, y el Edificio Lerner. En la viñeta número 1 se observa con claridad el eje ambiental que fue diseñado por los arquitectos Rogelio Salmona y Luis Kopec, dicho proyecto fue solicitado y ejecutado durante la alcaldía de Enrique Peñalosa. Esta propuesta de intervención buscó ofrecer a la ciudad un sendero peatonal junto con la canalización del río San Francisco.

En la viñeta número 1 se puede observar un sujeto en medio de la calle, se puede percibir la escala de los edificios, y una leve sensación de inmensidad del espacio, una percepción casi desoladora de este punto de la ciudad, a diferencia de la viñeta número 2 que presenta una avenida Jiménez en movimiento, con transeúntes, transporte público. Es importante aclarar que en la viñeta número 1 la situación narrada ocurre en la madrugada, de ahí que sea coherente la sensación de vacío y soledad, por otra parte, la viñeta número 2 representa a la Avenida Jiménez en el día y por lo tanto la percepción de movimiento se siente en la representación, este punto de la ciudad es completamente diferente según el horario y día de la semana en que se esté observando y las dos viñetas son un claro ejemplo de esto.

La reiteración en la representación de este punto de la ciudad, y además dentro de la dinámica espacial Bogotana este es un espacio central de ubicación en la ciudad, la cercanía con la Plaza de los periodistas, la estación de Transmilenio de Universidades y la estación del Museo del oro convierte esta zona en punto de encuentro, referencia y de un alto contenido simbólico para el cuidado.

La avenida Jiménez con vista a los cerros orientales es un punto que se representa una y otra vez en diferentes medios, por ejemplo, se presenta el caso de la película “La gente de la universal” grabada en el año de 1991 y estrenada en 1993 dirigida por Felipe Aljjure. El punto de locación principal para esta película es el centro de Bogotá y varias escenas se rodaron en el icónico edificio Monserrate que se puede observar representado en las viñetas que anteriormente son presentadas en cómics.

El eje de la avenida Jiménez también ha sido locación para videos musicales, se presenta el ejemplo de la banda bogotana *La Derecha* que graba su video de la canción Ruido

sobre la avenida Jiménez, dejando ver lugares simbólicos para el ciudadano capitalino como lo es el famoso Café Pasaje (1936) ubicado en la Plazoleta del Rosario, espacio que igualmente es representado en el cómic “El señor P”.

Por lo tanto, es pertinente decir que la imagen de la avenida Jiménez que se alza hacia los cerros orientales es un paisaje simbólico para los ciudadanos capitalinos, la planeación y ejecución del “proyecto de canalización y construcción de la Avenida Jiménez estuvo ligado a una serie de ideales modernizadores que propendían por la renovación del espacio en función del progreso material de la ciudad.” (Atuesta,2011, p.207) y efectivamente se configuró y consolidó bajo esta intención, pues la zona representa el carácter de una ciudad moderna, en movimiento, que crece en función de las dinámicas de progreso de la ciudad, este punto es un sector neurálgico de encuentro, comercio, vida social y esparcimiento en la ciudad de Bogotá y de ahí la intensa búsqueda por la representación de este espacio en diferentes medios visuales.



IMAGEN 40. Fotograma película: La gente de la universal (Interior del edificio Monserrate) Imagen obtenid del link: <https://canaguaro.cinefagos.net/n01/la-gente-de-la-universal-de-felipe-aljure-1993/>



Ruido - La derecha

IMAGEN 41. Captura de pantalla tomada Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=gEDZ3mqPjrc>- Canción Ruido- Banda la Derecha.



IMAGEN 42. Viñeta de cómic “Señor P” - Fragmento -Café Pasaje”

La representación del centro histórico de Bogotá encontrado en los cómics hace parte de un ejercicio gráfico ficcional de los historietistas, si bien en su ejercicio ellos evocan la memoria y la historia, también se pueden encontrar viñetas que al ser observadas a simple vista pueden ser leídas como irreales, hacen parte del fondo surrealista o distópico, lo interesante de las viñetas de las que se hace mención y que a continuación se van a presentar, es que a pesar de buscar la narrativa fuera de la realidad espacial,

simbólicamente mantienen intacta la representación de los cerros orientales y particularmente la iglesia de Monserrate.



IMÁGENES 43.

Viñeta 1 cómic “Cuando amanezca”

Viñeta 2 cómic “Pena capital”

Fotograma 3 Serie: *Black Rock Shooter: Dawn Fall*. obtenida: <https://www.shock.co/cine-tv/serie-japonesa-de-anime-eligio-a-bogota-como-escenario-de-uno-de-sus-episodios-rg10>

Viñeta 4 cómic “Pena Capital”

Las viñetas 1, 2 y 4 son representaciones del paisaje Bogotano del centro histórico tenidas por un aura irreal, aunque la viñeta número 1 representa de manera casi exacta el paisaje real, la manera en que las luces y la forma gráfica en que se configura la imagen ofrece una mirada que no representa fielmente la idea de realidad espacial que hay de la zona, sumado a eso que la narrativa de la historia de la que se extrae la viñeta es de carácter onírico.

Las viñetas 2 y 4 representan una suerte de ciudad postapocalíptica, con dimensiones fuera de la realidad. La imagen número 3 es un fotograma de la serie japonesa *Black Rock Shooter: Dawn Fall*. Se presentan estas 4 representaciones de ciudad por que las cuatro permiten dentro de la irrealidad propia del lenguaje grafico de ficción encontrar un elemento simbólico vinculado a los cerros orientales de manera estrecha, la iglesia de Monserrate, en las imágenes se encerró en un círculo rojo este espacio sagrado para los fieles católicos capitalinos, la lectura de las imágenes finaliza en ese punto que a pesar de su tamaño simbólicamente ocupa un espacio enorme en la construcción del paisaje Bogotá.

El paisaje representado del centro histórico de Bogotá, termina por ubicar la mirada en Monserrate y con ello abrir el espacio a la reflexión por los cerros desde este espacio de carácter religioso: la Basílica Santuario del Señor Caído de Monserrate.

Se mencionó anteriormente como los muiscas en los cerros configuraban un espacio de adoración, la montaña en sí misma era un ser divino que comunicaba con el cielo “un personaje nacido en esta tierra, pero con sangre extranjera, apellidado no Quemuenchatocha ni Saguanmachica, sino Pedro de Solís y Venezuela, sintió lo mismo que los indios la atracción de la altura. Eran escalas para subir a Dios” (Mujica,1994, p.22) en 1650 este sueño comienza con la construcción de Nuestra Señora de la Cruz,

Solís gestionó los recursos para la realización de la ermita, con la ayuda del presidente de la Real Audiencia Juan de Borja.

Recorrer el trayecto desde la parte baja de los cerros para llegar a la iglesia de Monserrate es un tramo que simboliza un espacio sacro de reflexión y recogimiento para los ciudadanos católicos, pero, además, también este tramo es recorrido por deportistas, visitantes y extranjeros que, si o si deben conocer Monserrate, ya que no hacerlo es sinónimo de no hacer conocido Bogotá. Desde el interior de Bogotá se ven constantemente los cerros y desde los cerros se ve un paisaje panorámico de Bogotá que invita a visitar y recorrer las calles desde su interior.

A modo de cierre, se puede indicar que la relación entre la ciudad en constante evolución y crecimiento tienen como telón de fondo un enorme cuerpo vivo denominado cerros orientales, en las representaciones que abren espacio a la reflexión encontradas en los cómics solo se puede observar Monserrate, no obstante, también se debe mencionar que en los carros habita La iglesia de Guadalupe, pero la mirada de los historietistas nunca se posa en este lugar.

Sin duda la dualidad de la que habla Tuan se mantiene, así como está el cielo y la tierra, el bien o el mal, las representaciones de paisaje evidencian que en Bogotá se potencian la dualidad entre la ciudad densa y en crecimiento versus la montaña viva, natural.

Los cerros orientales en las representaciones de los paisajes bogotanos permiten identificar que son entendidos como punto de referencia espacial, pero además como símbolo de la vida espiritual de todos los habitantes de este espacio denominado Bogotá, desde los muisca hasta las personas que cada domingo en procesión suben los cerros para encontrarse en la iglesia de Monserrate con un espacio para ejercer su derecho a la vida espiritual.

La reflexión que permiten las representaciones del paisaje del centro histórico de Bogotá en relación a los cerros, el crecimiento de la ciudad y la colonización no pretenden generar juicios de valor a nivel urbanísticos o histórico pues la dinámica de la ciudad y el crecimiento que está a tenido a través del tiempo es un proceso complejo que requiere de estudio y comprensión de la dinámica misma de la ciudad entendiendo todos los

factores sociales y culturales que dan cabida a la comprensión de la ciudad en relación a su cambio en el tiempo.

Por otra parte, la colonización se menciona como dato histórico, hecho que marca la memoria y que finalmente configura espacialmente lo que se conoce hoy como centro histórico de Bogotá. Es por eso que desde los planteamientos que ofrece Bourdieu se asumen las representaciones como detonantes para preguntarse cómo "estas construcciones colectivas forman parte de la realidad que se trata de comprender" (Bourdieu,1993, p.161) , y efectivamente fue este el ejercicio que se realizó, un proceso que buscó la comprensión y reflexión permitiendo encontrar en dichas representaciones tres tipologías de paisajes.

Paisaje de la memoria histórica del centro histórico de Bogotá.

Paisaje de la movilidad urbana del centro histórico de Bogotá.

Paisajes de la dualidad: Los cerros(cielo) y ciudad (tierra).

3.1.4. Estar en su lugar.

El lugar es el espacio de los sensible, de la vida, de la memoria, del recuerdo, de los sentimientos y afectos. Estar en un espacio, sentir un olor, percibir una textura, escuchar una canción o un sonido y que de inmediato uno pueda transportarse a otro lugar y consigo revivir una serie de hechos, poder volar al pasado mediante la estimulación de alguno de nuestros sentidos, es evidenciar que nuestro cuerpo guarda las memorias de lo vivido y los espacios donde esas memorias tuvieron lugar se convierte, en espacio afectivamente cercanos a nosotros.

A continuación, procederé a desarrollar el segundo objetivo del informe de investigación y a diferencia de la manera en la fue escrito el informe, esta vez me permitiré hablar en primera persona, acá mi voz como investigadora, y sujeto que recorre las calles, las siente, las huele y escucha es de vital importancia para poder develar los lugares de los cómics que hacen parte de mi archivo.

A lo largo del desarrollo del texto se estará hablando de espacio y lugar, por lo tanto, lo que Tuan nos advierte sobre estos dos conceptos se hace pertinente pues "en la práctica, el significado de espacio frecuentemente se une con el de lugar. Espacio es más abstracto que lugar. Lo que puede comenzar como un espacio indefinido se transforma en lugar a medida que lo conocemos mejor y tratamos de valor." (Tuan,1977, p.4) es decir, que se hablara de espacio cuando no exista experiencia que le de carácter afectivo y por lo tanto no sea un lugar como tal.

Para desarrollar el apartado partiré diciendo que las formas en las que se puede uno acercar al concepto de lugar, es desde la experiencia el sentir, no solo desde un plano meramente teórico, sino desde un ejercicio realmente interiorizado que cobra sentido. Por lo tanto «El lugar es un tipo especial de objeto. Es una concretización de valor, en tanto no sea una cosa valiosa, que pueda ser fácilmente manipulada o llevada de un lugar para otro; es un objeto en el cual se puede vivir." (Tuan,1997, p. 8), vivir en un objeto es una expresión irreal, pero desde la comprensión de la memoria, vivimos en los objetos que conservamos emotivamente y que, al ver, oler, o sentir, en cualquier oportunidad nos permiten vivir y revivir una y otra vez recuerdos que hemos guardado simbólicamente en el objeto mismo.

La idea de entender los lugares constituidos por los personajes de los cómics para la presente tesis fue uno de los retos más importantes, pues hablar de lugar es hablar necesariamente de experiencia, y cómo entender, comprender la experiencia de personajes de cómic que hacen parte del mundo de la ficción, que difícilmente podía entrevistar, encontrarme con ellos, mi único espacio para la comprensión de su experiencia en la ciudad era "ponerme en sus zapatos", esa expresión coloquial que se usa constantemente para hablar de conceptos como empatía me resonaba continuamente.

Las lecturas que hice durante el tiempo de la investigación me permitieron llegar a encontrar en el artículo "*Teoría y paisaje II: Paisaje y emoción. El resurgir de las geografías emocionales*" del autor Jan Nogué, una propuesta fenomenológica del paisaje, la cual me dio luces para llegar a la idea de "transposición imaginativa" basada en una búsqueda fenomenológica en la que el investigador se imagina a sí mismo en el lugar de otra persona y estudia su experiencia." (Nogue,2015, p.142).

Partiendo de una propuesta metodológica que permite entender la experiencia del otro, decidí entonces trabajar bajo la intención de la -transposición imaginativa- de esa manera sabía que podría acercarme a la experiencia de los personajes de los cómics.

Para dar inicio a la metodología de la transposición imaginativa define una serie de elementos cruciales para desarrollar la propuesta, por lo tanto, se define:

1. Hacer por cada cómic el recorrido que el personaje principal tiene dentro de la ciudad de Bogotá.
2. Identificar en los cómics una suerte de hora aproximada en la que hacer el recorrido. Adicional definir un día, esto con el fin de buscar estar más cerca a la experiencia de los personajes.
3. Caracterizar cada uno de los personajes sobre los cuales estaba mi intención de desarrollar la transposición imaginativa, es decir, tener presente situación socioeconómica, edad, género.

Para el desarrollo del ejercicio de transposición imaginativa se hicieron varias salidas, a continuación, voy a narrar cada uno de los recorridos, a la luz de las viñetas que detonaron en mí, la idea de un proceso de percepción, significado y emoción.

Cómic: El señor P

Este cómic tiene como protagonista un hombre de aproximadamente 50 años quien es empleado de la ETB y quien tras la venta de la empresa se queda sin trabajo entrando en una situación caótica a causa del desempleo. Desilusionado, desesperado y al borde de la locura esta situación lleva al personaje a recurrir a lo único que para su momento tienen sentido, que es dirigirse desde la calle 19 por toda la séptima hasta llegar a la 26, estando en la 26 en el punto donde se encuentra con la Torres Colpatria el señor P decide seguir caminando desesperadamente hacia el Cementerio central, allí se dirige a León Kopp, quien fue el fundador de Bavaria y quien está enterrado allí, sobre su tumba se alza una escultura a la que se le ha otorgado el valor de cumplir deseos, mayormente en orden del ámbito laboral.

El recorrido lo hice un día entre semana, un miércoles. Empecé mi caminar en la 19 con 7 y de ahí me dirigí al cementerio central, para este ejercicio me puse a reflexionar sobre

las implicaciones de perder el trabajo, efectivamente yo he pasado por eso, pero debe ser aún más complicado cuando la edad se vuelve un gran obstáculo para pensar siquiera en conseguir un nuevo empleo. Este día hice el recorrido, el clima estaba particularmente caliente, fue en el mes abril (en abril hice los recorridos de todos los cómics), pude realmente ponerme en la situación terrorífica de la pérdida de trabajo, pero además la situación sobre la avenida séptima parecía agónica, comprendí que en la desesperación cualquier camino se vuelve amargo, y sumandos eso la cantidad de gente que transita, el ruido de los locales comerciales más el de los vendedores ambulantes. Todo el recorrido hasta llegar al cementerio central fue desesperante, la carrera séptima se volvió para mí en ese momento en un lugar de desesperación.



IMÁGENES 44.

Viñeta 1: Se puede ver al señor P completamente desesperado, corriendo, huyendo en busca de algo que ni él mismo sabe.

Viñeta 2: Se puede ver el Señor P sentado en la iglesia que está ubicada frente a la Iglesia de la Señora de las Nieves plazuela las Nieves, de este punto él empieza a caminar hacia el cementerio Central.

Viñeta 3: Se puede observar un fragmento de la escultura a la entrada del cementerio central.

Viñeta 4: El señor P está sentado frente a iglesia Nuestra señora de las Nieves en compañía de su esposa quien siempre lo apoya, pero al cabo de un momento él decide huir hacia el cementerio.

Viñeta 5: Acá el Señor P está pidiendo el deseo a León Kopp.

La desesperación pasó cuando llegué al cementerio Central, una suerte de alivio se apoderó de mí, al igual que el Señor P, tenía la idea que el cementerio es un lugar para el descanso y así lo fue, procedí a pedir el deseo a León Kopp como lo hizo el señor P, en este lugar pasé bastante tiempo, afortunadamente se dio la posibilidad de ir y recorrer el cementerio.

Cómic: Gestos de Mala educación

En esta historia se hace un levantamiento para entender la dinámica espacial de los colegios ubicados en el centro histórico de Bogotá. En este caso en particular de transposición imaginativa no hice ningún recorrido, únicamente me puse en “los zapatos” de un personaje de la historia, no resulta ser el personaje principal, ya que puedo concluir que no hay personaje principal en la historia, sino una serie de personajes que configuran una unidad narrativa.

En el cómic, la arquitecta Lina, está indagando por los colegios de la zona, quiere obtener información de uno específicamente, pero al acudir al lugar o buscar planos es poca la información que obtiene, por lo tanto, decide hablar con una docente del ya inexistente colegio Santa Inés.

El ejercicio de transposición imaginativa se configura a partir de la charla que la arquitecta Lina tiene con la docente Cecilia Peñaranda, en esta charla se hace el levantamiento de los años de la profesora en el colegio. Escojo esta charla por dos razones, la primera, porque lo que antecede al cómic hace parte de una introducción histórica, pero sin memoria, y la segunda, porque en mi ejercicio profesional soy docente, lo que me permitió tener una mayor afinidad con las experiencias relatadas por la profesora Cecilia.

Inicialmente la conversación me permite ubicarme en la situación de una mujer mayo de aproximadamente 70 a 75 años, quien en su vida adulta dedicó gran parte al servicio de niñas y niños que se educaron en el colegio Santa, este colegio para la profesora significa un lugar de luchas, esfuerzos. Las emociones que allí vivió estaban en un amplio contraste, por una parte, la alegría de servir, pero por otra parte indica la profesora que la interacción con padres complicados y estudiantes fuera de control generaron en el colegio una percepción de miedo, violencia y peligro, en su relato cuenta cómo en una ocasión fue víctima de amenazas, la zona en la que ubicaba el colegio era el barrio Santa Inés, que según palabras de la profesora pasaba por una enorme tensión social.

Estar en la piel de la docente es encontrar en el colegio que debería ser un espacio de alegría, tranquilidad, juegos y sueños era un lugar para el miedo y la decepción. A continuación, presento algunas viñetas que permitirán al lector entender las situaciones que pasó la profesora y en las que yo me fui colando para entender la significación y los sentimientos que este lugar evoca.



como le decía, fui rectora del Santa Inés desde 1994 hasta el 1 de Abril de 2009. Y aún estaría ahí si no me hubiera podido regular una operación de la columna y el C.A.D.E.L. no hubiera nombrado un rector provisional para clausurar el colegio.

Lina Profesora
Cecilia



A partir de este momento la organización de la Santa Inés va a cambiar. Seremos una institución de puertas abiertas y como rectora no permitiré que asistan padres alcohólicos, ni que lleguen drogados, o en camisa de dormir. Admiro al padre de familia que con su overol todo engrasado asiste a las reuniones de su hijo...



IMÁGENES 45.

Viñeta 1: Se presenta el encuentro entre Lina y Cecilia la profesora.

Viñeta 2: Se puede leer el diálogo en el que un estudiante dice: “Los del 604 van a matar la profesora del carrozo” amenaza a la profesora Cecilia.

Viñeta 3: La profesora Cecilia explica que tras la amenaza 150 estudiantes se retiraron del colegio “se corrió la voz que el colegio iba a cerrar por ser cuna del delito” palabras de la profesora Cecilia

Viñeta 4: La profesora ofrece a los padres una charla indicando que agradeció su presencia en el colegio, a pesar de estar en condición de alicoramiento.

Viñeta 5: Un ejemplo de las violencias que se vivían en el colegio Santa Ines.

Cómic: Antoñin.

Este cómic narra la historia de un hombre clase media que lo único que tienen en su vida es su hermana menor con quien creció, ella al llegar a la adultez se enamora y decide ir tras el hombre que la cautivo, dejando a su hermano Antonín solo. Antonín tras la pérdida de su hermana entra en un estado completo de locura y decide desde ahí ir corriendo tras los tranvías de la poca.

Al entrar al mundo de Antonín, decido en el mes de abril nuevamente ir a transitar la séptima, escojo esta calle ya que en los momentos más tensos de Antonín este espacio es el escenario. Al recorrer la séptima desde la plaza de Bolívar, ir caminando e imaginar la desesperación por la que día a día pasaba este hombre en un profunda y dañina esperanza por ver a su hermana no pude dejar de sentirme identificada, sentí que alguien si familia, sin una vida económica resulta, siendo el hazme reír de una ciudad, lo único que le quedaba hacer era enloquecer. Antonín se dedicó a correr por toda la séptima, este día que fui era un martes del mes de abril, correr no era la opción.

Decidí en mi ejercicio caminar a toda marcha, buscando encontrar a su supuesta hermana y cada vez que caminaba más rápido, sentía una completa sensación de ansiedad y frustración, al caminar correr rápido tanto para Antonín, como para mí, era imposible realmente detenerse en la búsqueda, consideré entonces que Antonín corría por desesperación, no buscaba realmente a su hermana, solo quería correr, no pensar y en la velocidad casi cercana a los de los tranvías no ver nada. La séptima significó por un momento un lugar de esperanza que pronto se convirtió en un lugar de desolación y tristeza, buscar y saber que nada se encontrara genera tristeza, es una suerte de autoengaño en el que yo me situé.

Les presentaré las viñetas que dan forma a las emociones por las que Antonín pasaba en la carrera séptima, convirtiendo este espacio en un lugar de dolor, ya que se hizo escenario para el sufrimiento diario de Antonín.



IMÁGENES 46

Viñeta 1: La viñeta ejemplifica la relación que Antonín tenía con su hermana desde su infancia.

Viñeta 2: Representa el día en que la hermana se va dejando a Antonín.

Viñeta 3: Antonín corriendo tras el tranvía.

Viñeta 4: Se puede ver el agotamiento de Antonín.

Viñeta 5: La desesperación de Antonín lo lleva a la muerte.

Cómic: El resplandor de la noche

Esta historia es una narración cíclica, es decir el personaje principal Gonzalo, muere una y otra vez a manos de un joven, al finalizar la historia se entiende que la razón de este

ciclo de muerte, es el castigo que Gonzalo debe pagar por el asesinato que él en el pasado había cometido contra un joven muisca. El ciclo de la historia de Gonzalo consiste en ser consciente de su existencia en algún medio de transporte, bajarse y al cabo de un rato encontrarse con un joven quien lo asesinaba, esto ocurre en diferentes años en los que pasa siempre lo mismo.

Un día lunes del mes de abril decidí ir a la décima, espacio donde ocurren siempre los hechos, comencé a recorrer la calle por los alrededores de la plaza de San Victorino, a esa hora era un lugar completamente tenso, se siente el miedo, los dolores son insostenibles, humo de carros, comidas y el trajín miso del día convierte la zona en un lugar poco deseado. Entrar en la piel de Gonzalo es pensar en un hombre de aproximadamente 60 años, quien está en condición de vulnerabilidad y para quien la vida en ese punto está plagada por una enorme sensación de derrota.

La zona de la décima en los alrededores de la plaza de San Victorino es el lugar donde de la muerte de Gonzalo se materializa, me ubiqué en una esquina de la décima con avenida Jiménez en el costado norte, allí pude pensar en la muerte por un momento y lo único que pude sentir fue dolor y terror, la décima la percibí y significó para un lugar desesperanzador, mucho más que simplemente peligrosos.

Les presentaré a continuación las viñetas en las que Gonzalo muere una y otra vez, pero además las imágenes que hablan de cómo él vivía y se sentía como habitante habitual de la 10, una zona plagada de basura y malos olores.



IMÁGENES 47.

- Viñeta 1: Representación de una de las muertes de Gonzalo.
- Viñeta 2: Representación de una de las muertes de Gonzalo.
- Viñeta 3: Representación de una de las muertes de Gonzalo.
- Viñeta 4: Cuerpo muerto de Gonzalo.
- Viñeta 5: Cuerpo muerto de Gonzalo.



IMAGEN 48.

Las miradas que se representan en el cómic “El resplandor de la noche” son altamente sinónimo de miedo y angustia. En todo el cómic se hace énfasis en los ojos como forma de narrar las emociones que se viven en la historia Además se hace uso del color para remarcar la intensidad del sentimiento

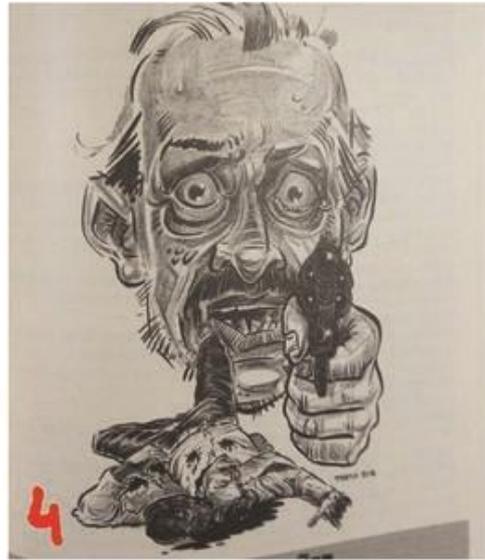
Cómic: Cuando amanezca

Esta historia cuenta una madrugada de la vida de Álvaro un hombre que trabaja en la venta y compra de esmeraldas y quien en una suerte de negocio se deja llevar por el enojo y asesina a uno de socios. La historia gira en torno al deseo de Álvaro por escapar de su delito y en ese deseo de huir empieza a cambiar por la avenida Jiménez, camino a casa de una amiga con quien iba a buscar refugio.

El recorrido que decidí hacer en mi proceso de transposición imaginativa lo lleve a cabo desde la avenida Jiménez con carrera séptima, en este punto me ubique y empecé a subir por la Jiménez en busca de la plaza del periodista, decido este tramo, porque en a la historia Álvaro llega a este punto de la ciudad y es donde mayor desesperación vive el personaje.

Como mencione, la ruta de Álvaro se da en la madrugada, en mi caso decido hacer el ejercicio entre 9 a 10:30 pm de un jueves de mes de abril, decidí esa hora porque era lo más cercano a la madrugada, no me sentía cómoda para hacer el ejercicio en compañía por lo que en esta hora consideraba aún viable estar sola.

De la Jiménez con séptima hasta la plaza de los periodistas pude percibir en todo momento miedo, la ciudad es una de día y otra de noche, esta zona estaba sola, pensaba que al ser jueves estarían los estudiantes universitarios transitando, pero no es así. Como Álvaro en el comic yo sentía un enorme miedo, en un punto sentí desesperación por el ejercicio en sí mismo, no quería estar el “los zapatos” de un asesino, porque sentí que la dimensión de miedo que Álvaro sintió al llegar a la plaza de los Periodistas, para mí era un sentimiento cercano, pude intuir y experimentar el miedo. En ese momento supe que la Plaza de los periodistas es un lugar de miedo y desesperación en las noches de entresemana del centro de Bogotá.



IMÁGENES 49.

Viñeta 1: Se representa el homicidio que cometió Alvaro.

Viñeta 2: Álvaro llega a la plazoleta de los periodistas.

Viñeta 3: Se ve Alvaro en un ambiente irreal.

Viñeta 4: Representación de Álvaro en un estado de miedo y angustia junto al cadáver del hombre que mató.

Cómic: Pena Capital.

En este cómic un hombre adulto decide conformar un grupo de personas que considera de alto valor con el fin de proteger la vida de Jorge Eliécer Gaitán así no permitir que se geste el tan conocido Bogotazo. Esta es una historia de ficción y en el proceso de transposición imaginativa particularmente me costó mucho ponerme en situación con alguno de los personajes.

los personajes del comic son, un gato con botas, un astrónomo taciturno, un abogado, un escritor y una joven indígena heroína, como mencione estar en la piel de alguno de los personajes no se me dio con facilidad, sin importar esto, el primer domingo de abril fui hacer mi recorrido, me gusto particularmente que hubiera tanta gente, sonidos, ruido, pensé esto posiblemente puede simular el Bogotazo, estando en la séptima con 26 decidí que lo que debía era situarme en mi ejercicio de transposición imaginativa como una ciudadana de la época en la que ocurre el Bogotazo. En el cómic se representan varios ciudadanos, no son protagonistas, pero finalmente son sujetos sociales que hicieron parte de este momento histórico se narra.

Estar en la piel de un habitante bogotano de la época me permitió sentir lo que se puede vivir en un momento social y político donde la esperanza de un país está en las manos de un representante social, el candidato político Gaitán.

La carrera séptima la asumí temporalmente desde la lógica de 1948, donde la movilidad estaba a cargo de los tranvías, donde la economía no estaba bien pero aun así la esperanza se podía sentir en los discursos de Gaitán y en la dinámica de la ciudad que buscaba un cambio.

En el ejercicio de transposición imaginativa, situarse como una ciudadana que guarda las esperanzas del cambio, ver esta suerte de deseo en riesgo se convirtió en una situación de angustia, no es fácil asumir que la única posibilidad de que la vida mejore para una ciudad y un país se vea amenazada violentamente, la séptima fue ese espacio de la ciudad en que se encarnó la esperanza y al mismo tiempo la angustia y el miedo, al llegar desde la séptima con 2 hasta la plaza de Bolívar, la sensación de caos se podía fácilmente sentir en medio de tanta gente, pero pude recuperar el sentimiento de angustia, siempre estuvo pero fue más evidente al llegar a la plaza, sentarme y pensar en el caos que se tuvo que haber vivido ese 9 de abril de 1948. Descanse en la plaza y retome mi camino de vuelta por la séptima hasta la 26, y nuevamente la sensación de caos estaba presente.

Presentó viñetas que detonan mi recorrido y sentir.



IMÁGENES 50.

Viñeta 1: Se representa el caos ocurrido sobre la carrera séptima en el tranvía.

Viñeta 2: Representación de los personajes del cómic.

Viñeta 3: Violencia, caos.

Cómic: Plinio: la epopeya del tranvía.

para este cómic decido hacer mi proceso de transposición imaginativa desde el personaje de Plinio, un niño que muestra una forma de vida inmersa en la pobreza y quien a lo largo de su vida mantienen una suerte de esperanza por encontrar sentido a su destino en una ciudad compleja y desigual, narrativamente le cómic permite que Plinio sea niño y posteriormente sea un adulto que igualmente mantiene la constante de la pobreza, lo que lo lleva finalmente a entrar en un ciclo de dolor, injusticias muerte.

Al tomar el lugar de Plinio como niño pude sentir la vasta sensación de soledad al estar en una ciudad que debe ser recorrida en busca de alimento y oportunidad, una niñez truncada por la lógica del intentar vivir el día a día. Para el caso de la transposición imaginativa en el caso de Plinio no me sitúe en una zona en particular, recorrí el barrio Egipto, la plaza de Bolívar y la séptima, esto lo hice un lunes del mes de abril, ese día fue

largo, y más aún cuando reviví la vida de Plinio a través de mi sentir siendo un adulto que sólo encuentra consuelo en el alcohol, la desesperanza, el dolor y la resignación en la que vivió Plinio de niño a adulto solo pudo finalizar en el momento en que fue asesinado.

Pensar en que la experiencia de la muerte resultó ser el único momento de paz para Plinio, fue altamente doloroso, y más cuando asumí que esa historia de Plinio, era la historia de una enorme parte de su población.

Resultó el proceso con Plinio el más triste de todos, porque finalmente el llegar a pensar en mi muerte como un proceso sanador para una vida triste me resultó completamente devastador, nadie desea tener una vida injusta, triste, violenta.

A continuación, presento unas viñetas de la vía de Plinio con el fin de ejemplificar lo que él y yo vivimos.



IMÁGENES 51.

Viñeta 1: Representación de la familia de Plinio

Viñeta 2: Plinio siendo maltratado.

Viñeta 3: Plinio con la cara inflamada tras la golpiza que recibió por intentar colarse en un tranvía.

Viñeta 4: Imagen que representa el consumo de licor de la época.

Viñeta 5: Plinio de adulto golpeando a su esposa.

Viñeta 6: Entierro de Plinio

Viñeta 7: Muerte de Plinio.

En este punto de la investigación debo decir que el ejercicio de transposición imaginativa deja en mí una sensación de tristeza, cada día que fui hacer los recorridos, llegaba a casa y en mi celular grababa mis impresiones. A la hora de escribir este documento, al

escucharme, al reflexionar una y otra vez sobre los cómics se hace complejo no generar una percepción del centro histórico de Bogotá como un lugar de dolor, tristeza y angustia.

En el ejercicio reflexivo que permite este proceso de investigación mi experiencia se vio atravesada, debo aclarar que se asume que "La experiencia es un término que incluye diferentes formas a través de las cuales las personas conocen y construyen la realidad" (Tuan, 1977, p.5), al recorrer el centro histórico montada en los zapatos de los personajes de los cómics me permitieron asumir y vivir una realidad de la que no era consciente. En mi transitar por la ciudad de Bogotá, en especial el centro histórico procuro ir a horas en las que me siento segura, tranquila, ir a lugares como restaurantes, cafés que de alguna manera me aíslan de la realidad por la que está pasando en centro de la ciudad, actualmente desde mi percepción siento el centro inseguro, me genera un sentimiento de miedo y cada vez crece más.

Lo valioso del ejercicio de transposición imaginativa es que me llevó a conocer la ciudad de otra forma, a entender otras formas de vida, asentir diferente, a mirar la ciudad desde muchos ojos, tal vez por primera vez fui consciente de las calles que recorrí por que como propone Tuan "Experienciar es vencer los peligros. La palabra experiencia proviene de la misma raíz latina (per) de experimento, experto y peligroso. Para experimentar en el sentido activo, es necesario aventurarse a lo desconocido y experimentar lo ilusorio e incierto. El transformarse en experto involucra arriesgarse a enfrentar los peligros de lo nuevo o lo desconocido" (Tuan, 1997, p.6) fue una oportunidad de comprender lo que implica transitar, escuchar, tocar, oler, sentir la ciudad para darle un significado desde el cual puedo construir un pensamiento más robusto de lo que implica la ciudad dejando de lado la mirada superficial que suele darse en el afán de la vida en la ciudad.

Cierro diciendo que efectivamente hay por medio de la experiencia de los personajes de los cómics un encuentro con los lugares del miedo, angustia y la resignación, que se encuentran ubicados espacialmente en la carrera décima por la zona de la Plaza de San Victorino y séptima desde la Plaza de Bolívar hasta la calle 26. Además, resaltó con asombro que otra oportunidad de experiencia fue encontrar el lugar de la tranquilidad y esperanza ubicado en el Cementerio Central, allí al igual que el Señor P, al llegar pedí mi deseo, lo caminé de manera segura y tranquila, mi experiencia en este lugar fue completamente tranquila.

Resaltó que en la investigación que realicé sobre el cementerio central y el mismo día que fui, al hablar con el celador él me contaba que son muchos los ciudadanos que acuden a pedir deseos, dejando flores, trago, escritos y, además. Esta experiencia me permitió reconocer prácticas rituales que se dan en la ciudad y de las que desconocía su existencia.

A continuación, comparto unas cuantas fotografías que tomé en el cementerio central, del resto de las rutas no hice registro, solo audios al llegar a casa, ya que el ambiente y la situación y la percepción que estaba experimentando no me permitían sacar mi celular, encuadrar y registrar.



IMAGEN 52. Fotografía del detalle de los ofrecimientos que los fieles llevan a Leo Kopp Registro propio

IMAGEN 53. Fotografía Leo Kopp- Registro propio



IMAGEN 54. Fotografía detalle de tumba. Registro propio



IMAGEN 55. Autorretrato. Registro propio.

Cierro por último indicando los lugares del centro histórico de Bogotá encontrados en los cómics que conforman el archivo de la presente investigación, hacen parte de un sentimiento topofobia en su gran mayoría.

-Lugar del miedo, representados en la carrera décima Junto la plaza de San Victorino

-Lugar de la de angustia y resignación Carrera séptima

-Lugar de la esperanza y tranquilidad representado en el Cementerio central

Sobre la ciudad se vuelcan un sin número de emociones, pero es particular que la constante sea en sentido “negativo” habría que entrar a cuestionar qué factores llevan a

que las representaciones de los lugares se constituyan a partir de sentimientos, memorias y recuerdo que se tiñen de melancolía y tristeza.

Conclusiones

Se da inicio al ejercicio reflexivo que da cuenta del proceso investigativo por el que pasó la presente investigación. Se inicia diciendo que lo que respecta a la Maestría en Estudios sociales en la Línea de Construcción Social del Espacio de la Universidad Pedagógica Nacional, esta investigación se convierte en un aporte en la medida que hace uso del cómic como material de archivo para la comprensión espacial del paisaje y el lugar del Centro histórico de Bogotá, abriendo a posibles investigadores la puerta a desarrollar propuestas investigativas de orden espacial haciendo uso de diferente material de archivo, con lo cual la mirada interdisciplinar para la construcción de conocimiento nivel espacial queda puesta en un amplio horizonte por seguir explorando.

La búsqueda por identificar los lugares a partir de la experiencia de los personajes de los cómics se convierte en una posibilidad novedosa a nivel investigativo, la comprensión espacial a partir del personaje en la literatura ha sido una propuesta antes desarrollada, pero cuando esto se vuelca sobre el cómic se convierte en una propuesta novedosa, ya que el cómic como producto de la cultura no siempre ha estado inmerso en la academia como medio de la comprensión del espacio sensible.

Por lo tanto, esta investigación es pertinente teniendo como premisa que si bien se analiza la ciudad desde el archivo de cómic esta mirada se hace desde una posición urbanística o paisajística, lo valioso de este ejercicio investigativo es posibilitar al cómic como archivo y medio para comprender la ciudad desde una perspectiva sensible que retome la experiencia y la memoria como detonantes de su reflexión.

El uso del cómic en los procesos investigativos que se evidenciaron en el estado del arte permite comprender que este es usado en el 90% de los procesos como material didáctico que permite a los investigadores o investigadoras enseñar o mediar algún tipo de información o conocimiento particular a estudiantes de educación básica y media. El 10 por ciento restante del uso del cómic en la investigación es usado para la comprensión formal de la ciudad (principalmente en Estados Unidos) o estudios de género.

Las producciones gráficas culturales en general que produce una sociedad en particular merecen ser analizadas, entendidas y reflexionadas con el fin de comprender las representaciones que se gestan circulan y se transfieren configurando con ellas una suerte de realidad que debe ponerse en diálogo constante y no asumirse como una verdad absoluta.

La narrativa de los cómics que hacen parte del archivo desde su composición gráfica o estilo resultan ser entre cómic a cómic completamente diferente, pero en esencia narrativa desde la experiencia de los personajes en la ciudad se puede inferir que hay una esencia reflexiva por los hechos de orden dolorosos a nivel de ciudad y país. Se convierte el cómic en un medio para narrar y generar una suerte de espacio para evocar el tiempo pasado.

En el ejercicio investigativo se genera inicialmente un proceso de orden “racional” esto en el punto de la investigación donde se hace la indagación y definición de los elementos propuestos por Kevin Lynch, con el paso del tiempo y con el ejercicio de relecturas sobre el archivo la búsqueda por la experiencia direcciona el proceso a un plano sensible, además que la fenomenología empieza a ser un filtro para entender el espacio y al mismo archivo fuente de información.

Metodológicamente la investigación se convierte en un reto cuando se indaga por los lugares, ya que esto implicó el uso del método denominado transposición imaginativa, en el cual el investigador asume la experiencia de los personajes de los cómics, este proceso sensible en el espacio develó la complejidad del enfoque fenomenológico. Atravesar la experiencia en el proceso investigativo para el investigador se convierte en un compromiso con el conocimiento, pero además con el espacio mismo, ya que estos ejercicios generaron una perspectiva diferente de la apreciación y significación de la ciudad para la investigadora.

En la búsqueda por identificar los tipos de paisajes del centro histórico de Bogotá a partir de las representaciones en los cómics queda claro que hay elementos de la ciudad que son reiterativamente representados, como las iglesias, calles, plazas y monumentos del centro histórico de Bogotá.

Resulta ser un hallazgo importante en la investigación identificar que la evolución del sistema de transporte de Bogotá es constantemente representada, lo que indica que este sistema se convierte en eje de la narrativa y representación de la ciudad como configuración de su propia realidad a nivel de problemática o simplemente como un ejercicio de memoria que busca levantar los recuerdos en torno a formas pasada de movilidad de ciudad.

En los paisajes representados en los cómics se puede encontrar que los sujetos- personajes representados siempre están bajo una perspectiva o mirada que los posiciona como ciudadanos en condiciones desfavorables, ya sea al ser habitantes de calle, menores de edad en condición

de calle, adultos desempleados o ciudadanos que efectivamente se ven afectados por diferente circunstancia de sus experiencias de vida en un orden triste o melancólico.

De los 7 cómics que conforman el archivo 6 de ellos tienen historias que giran en torno a hombre o niños de género masculino, sólo en uno de los cómics “Gestos de mala educación” se puede evidenciar la figura femenina como protagonista de la historia.

Poder desarrollar una investigación como esta permite generar una cercanía con la ciudad. Se suele generar una idea sobre lo que se conoce de la ciudad por el simple hecho de vivir en ella, pero solo cuando se reflexiona constantemente en sus dimensiones históricas y de memoria se llega a generar una cercanía más estrecha a lo que podría denominar conocimiento espacial, en este caso en particular del centro histórico de Bogotá.

La plaza de Bolívar sigue siendo el símbolo en el centro histórico de Bogotá donde confluyen los poderes políticos, religiosos y sociales, contando con una actividad constante y reiterativa por parte de los ciudadanos, trabajadores informales y formales de la zona y un punto turístico importante de la ciudad. Y aunque parezca un dato menor las palomas son un animal que en cada uno de los cómics fue representado, entendiendo que dentro de la fauna urbana de la ciudad de Bogotá la paloma es el animal emblemático.

Cuando se representa la plaza de Bolívar hay una constante en la narrativa de quien habita el lugar, se puede identificar personajes emblemáticos como los son los fotógrafos, vendedores ambulantes y personas que se dedican de manera informal a trabajar con los visitantes y turistas como guías e historiadores. Además, se representan los vendedores de alimentos que hacen parte de la constante de la cotidianidad de la plaza.

Las plazas siguen simbólicamente representando un espacio de lucha política para los ciudadanos Bogotanos, y desde ellas se levanta la memoria histórica de la ciudad. Dentro de los eventos desarrollados en el centro histórico de Bogotá el “Bogotazo” es el que representativamente se toma cinco de los cómics a analizar, ya sea que se mencione directamente o simplemente se hagan referencias gráficas, este hecho histórico termina reavivando narrativamente en los archivos de cómics, evidenciando con esto una marca en la memoria de los ciudadanos representada por los historietistas quien seguramente desde su hacer encuentran pertinente el nombramiento de este día como sinónimo de identidad capitalina. El símbolo visible y disiente en las representaciones en los cómics del Bogotazo es el tranvía en llamas.

Se establecen tres tipos de paisaje mediante el análisis de las representaciones del centro histórico de Bogotá, el primero es *El paisaje de la memoria histórica social*. La identificación de este tipo de paisaje se da a partir del análisis que permite evidenciar la necesidad de narrar el pasado y el presente a la luz de una serie de hechos que dejaron dolor y muerte en la memoria de los ciudadanos. Los cómics son producto de un ejercicio de ficción por parte de los historietistas, pero a pesar de ellos son claras las referencias a la memoria colectiva que hacen en sus trabajos gráficos.

El segundo tipo es *El Paisaje de la movilidad urbana*, se llega a este tipo de paisaje como resultado de la lectura hecha por la investigadora en nota reflexiva sobre las representaciones, ya que en los cómics se puede identificar dos constantes en las narrativas, las calles que son asumidas como sendas y el sistema de transporte. Y aunque pudiera parecer que estos elementos están en un segundo nivel de información gráfica en los cómics, su reiteración permite entender que la movilidad es una cuestión que hace parte de la ciudad llegando a manifestarse en la reiteración en los cómics.

y por último está *El paisajes de la dualidad*: Los cerros(cielo) y la ciudad (tierra), que hace referencia a la constante representación del centro histórico de Bogotá, con dos planos que lo conforman, por una parte de telón de fondo están los cerros orientales que se asoman como una constante y de frente se presenta la ciudad en crecimiento. Esta representación de paisaje en las que confluyen dos miradas la natural y la urbana creciente no son asumidas como dos fuerzas que chocan, sino como una construcción dual. La narrativa en los cómics como en diálogo estas dos fuerzas que se juntan en una sola para dar como tal el paisaje típico Bogotano.

La avenida Jiménez dentro de las representaciones del centro histórico de Bogotá es asumida como un proyecto urbanístico que alcanzó gran impacto, ya que las representaciones que se reflexionan dan cuenta de un interés visual reiterativo sobre ella.

En lo relacionado a la identificación de los lugares en la ciudad de Bogotá a partir de la impericia de los personajes de los cómics se debe concluir que metodológicamente el proceso fue arduo en la medida que asumir el estar en la piel de otro para entender su experiencia en el espacio implica un ejercicio de compromiso personal, ya que los efectos del investigador se ven atravesados por la experiencia.

La posibilidad de recorrer la ciudad desde la mirada de los personajes de los cómics se convirtió en un ejercicio valioso en la medida que permiten entender, reflexionar y vivir la ciudad de otra

manera nunca antes pensada por parte de la investigadora, abriendo la posibilidad por preguntar cuánto realmente conocemos la ciudad desde nuestra corporalidad completa, vista, olfato, tacto, oído, gusto, o si simplemente recorreremos las calles en un movimiento carente de sentido y abstraído de la realidad misma.

Si los recorridos que como ciudadanos se hacen dentro de la ciudad están siendo ignorados desde nuestro cuerpo y experiencia la pregunta sería qué nos lleva a desligarnos física y emocionalmente de la ciudad, desde lo que permitió la investigación se puede asumir que la constante de miedo (con razón y sinrazón) es el factor que imposibilita correr la ciudad con plena disposición a vivirla y sentirla plenamente

En proceso permitió concluir que los lugares constituidos por los personajes de los cómics, son los lugares del miedo, representados en la carrera décima Junto la plaza de San Victorino, luego está el lugar la de angustia y resignación Carrera séptima y por último Lugar de la esperanza y tranquilidad representado en el Cementerio central. Es importante mencionar que las narrativas de los personajes están organizadas en una dimensión afectiva constantemente triste, lo que me lleva a cuestionarme si Bogotá es una ciudad triste, esta pregunta no tienen respuesta, porque estos hallazgos solo son producto de un archivo de siete cómics y se tendría que asumir una muestra más amplia, y otros medios para determinar si efectivamente Bogotá se caracteriza por ser una ciudad profundamente triste.

Para cerrar y finalizar se dará conclusión a la pregunta:

¿Cómo por medio de los paisajes urbanos bogotanos del centro histórico representados en los cómics premiados por la Fundación Gilberto Álzate Avendaño (2016-2019) se pueden interpretar los lugares constituidos por los personajes de los cómics?

Por medio de los paisajes urbanos bogotanos se pueden identificar los lugares, inicialmente se debe posibilitar la caracterización de los paisajes sin omitir la vital importancia de quienes los construyen y constituyen, los ciudadanos, quienes desde su subjetividad los conforma y representan.

Mediante la identificación de ellos personajes se debe proceder a caracterizar cada uno de ellos como habitantes de los paisajes, así pues se pueden hablar los lugares configurados por emociones, recuerdos y memorias dentro de la experiencia espacial en el centro histórico de Bogotá.

A modo de sugerencia.

Sería pertinente preguntarse el motivo por el cual la Fundación Gilberto Álzate Avendaño decidió retirar de su proyecto el estímulo, beca o premio a la creación gráfica, pues como es evidente en este proceso investigativo estos productos pueden conformar un rico archivo que dé cuenta de la manera en que se representa la ciudad, sus habitantes, deseos , proyectos, intereses e identidad.

Es importante mencionar que una investigación como esta hubiera podido asumirse con la integración de los creadores de los cómics para entender el porqué de las representaciones que hace gráficamente, saber, si estas son resultado de su experiencia de vida, a nivel personal, familiar o social o si, simplemente son trabajos gráficos que responde a una necesidad por relatar una historia “llamativa” para hacer parte de la convocatoria.

Además, sería pertinente para investigaciones futuras contar con entrevistas a los jurados y determinar qué otro tipo de propuestas narrativas a nivel espacial fueron presentadas para las becas y fueron descartadas.

BIBLIOGRAFÍA

Alape, Arturo (2016), El Bogotazo : memorias del olvido [recurso electrónico] / Arturo Alape; [presentación, Juan Álvarez]. – Bogotá : Ministerio de Cultura : Biblioteca Nacional de Colombia.

Alarcón Núñez, A. P. (2007). La plaza: historia y significación de la Plaza de Bolívar. (Tesis doctoral). Universidad Carlos III de Madrid, Getafe, España.

Almerini, K. (2017). La irrupción del feminismo en el cómic español de los setenta. *Anuario Del Departamento De Historia Y Teoría Del Arte*, 27, 213–229. <https://doi.org/10.15366/anuario2015.009>

Ayala García, P. (2018). Encontrando el lugar. Identidad geográfica en los cómics de Roberto Fontanarrosa. *CuCo, Cuadernos De cómic*, (10), 28-45. <https://doi.org/10.37536/cuco.2018.10.1184>

Aparicio González, María Jesús. "'Ser y valer': Tres retratos de la diáspora femenina plasmados en la novela gráfica por mujeres artistas." *Historia y Comunicación Social*, vol. 25, no. 2, July-Dec. 2020, pp. 415+. *Gale OneFile: Informe Académico*, link.gale.com/apps/doc/A647652716/IFME?u=anon~591147c0&sid=googleScholar&xid=90a6d13c. Accessed 3 June 2023.

Araya Alarcón, René. (2018). El superhéroe de cómic: monstruosidad moral, anormalidad y biopoder. una lectura del héroe de historieta como metáfora del modo de subjetivación moderna. *Límite (Arica)*, 13(42), 15-29. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50652018000200015>

Bartual, Roberto. (2010). Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic (Tesis de doctorado). Universidad Autónoma de Madrid, Madrid.

Bonilla Castro, E., & Rodríguez S., P. (2005). Más allá del dilema de los Métodos. La Investigación en Ciencias Sociales. Bogotá, Colombia: Universidad de Los Andes.

Camargo Uribe, L. (2021). Estrategias cualitativas e investigación en educación. Medellín, Colombia: Editorial Universidad de Antioquia.

Conde Aldana J. (2019). Mutaciones editoriales de la historieta colombiana en el siglo XXI 61-77 <https://revistes.uab.cat/mitologies/article/view/v20-conde/662-pdf-es>

De la Cruz, Luis Enrique (2007). Geografía de los territorios rurales: transformaciones actuales en el Valle de Tehuacán, Puebla. Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía y Letras - Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial

Eco, Umberto. (1976). Tratado de la semiótica general. Barcelona, España: Lumen.

Fernández Gil, M. J., y Ramiro Avilés, M. Ángel. (2014). Derechos humanos y comics: un matrimonio est-éticamente bien avenido. *Revista derecho del Estado*, (32), 243–280. Recuperado a partir de <https://revistas.uexternado.edu.co/index.php/derest/article/view/3823>

García Moreno B. (2019). La ciudad de los habitantes y sus deseos: The city of the inhabitants and their wishes. *Procesos Urbanos*, 6(6), 5-12. <https://doi.org/10.21892/2422085X.451>

Hall, S. (1997). El trabajo de la representación. London, England: Sage Publications.

Harguindey Barrio, B. (2021). Reseña de "La secuencia gráfica: El cómic y la evolución de su lenguaje" de Roberto Bartual. *CuCo, Cuadernos De cómic*, (16), 179-186. <https://doi.org/10.37536/cuco.2021.16.1388>

Leiva Camargo, S. (2020). *Ilustración secuencial como medio para reflexionar sobre alter egos o identidades personales: Uróboro*. Universidad de los Andes.

Lynch, K. (2008). La imagen de la ciudad. Barcelona: Editorial GG. (Colección Clásicos Español, ISBN/EAN: 9788425228278). Rústica.

Martínez Camacho, J. E. (2010). Leyendo el paisaje. Lecturas del ordenamiento del espacio en el centro comercial Gran Estación, Bogotá, Colombia. *Cuadernos de Geografía | Revista Colombiana de Geografía*, (19), páginas del artículo. ISSN: 0121-215X.

Montañez Gómez, G. y Delgado Mahecha, O. (1998). Espacio, territorio y región: conceptos básicos para un proyecto nacional. *Cuadernos de Geografía: Revista Colombiana de Geografía*, 7(1-2), 120–134. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/rcg/article/view/70838>

Mujica, E. (1994). Las casas que hablan. Bogotá, Colombia: Editorial Biblioteca Nacional de Colombia.

NOGUÉ, Joan. (2008). El paisaje en la cultura contemporánea. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva.

NOGUÉ, Joan (2007). (ed.) La construcción social del paisaje. Madrid: Biblioteca Nueva. Paisaje y Teoría

Pérgolis, J. C., & Valenzuela, J. (2015). El libro de los buses de Bogotá. Editorial Universidad Católica de Colombia. Recuperado de <https://publicaciones.ucatolica.edu.co/gpd-el-libro-de-los-buses-de-bogota.html>

Pérgolis, J. C. (2015). La plaza. El centro de la ciudad. Universidad Nacional de Colombia.

Pinto Molina, M. (1989). Introducción al análisis documental y sus niveles. *Boletín De La ANABAD* Vol. 39 , 323–342. Recuperado de [file:///C:/Users/HTZM/Downloads/Dialnet-IntroduccionAlAnalisisDocumentalYSusNiveles-798857%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HTZM/Downloads/Dialnet-IntroduccionAlAnalisisDocumentalYSusNiveles-798857%20(1).pdf)

Rodríguez-Blanco, S., & Andrade, L. (2020). Del narco a la víctima: la nueva narrativa hegemónica del conflicto armado en Colombia a través del cómic de no ficción. *Confluente. Rivista di Studi Iberoamericani*, 12(1), 119-147. doi:<https://doi.org/10.6092/issn.2036-0967/11335>

Tuan, Yi-Fu. (1977)Espacio y lugar. La perspectiva de la experiencia

Venturi, M. (2008). El paisaje en la cultura contemporánea. En J. Nogué (Ed.), Arte, paisaje y jardín en la construcción del lugar.(pp. 115-140). Madrid: Editorial Biblioteca Nueva.

Unwin, T. (1995). El lugar de la geografía. Madrid, España: Ediciones Cátedra.

Urquijo,P.(2020).Huellas en el paisaje: Geografía, historia y ambiente en las Américas. Torres Centro de Investigaciones en Geografía Ambiental UNAM. Andrew F. Boni

Vázquez, Félix (2001) La memoria como acción social, Barcelona: Paidós. 2001. Barcelona : Paidós Ibérica.

Vieira, Marina. 2011. "Urban Images in Comic Books: Representation of Metropolis and Gotham in the Late 1930s." *The International Journal of the Image* 1 (1): 45-56. doi:10.18848/2154-8560/CGP/v01i01/44057.Extent: 12

.