

COMIC DISTANTES, RELATOS VISUALES

SANTIAGO GUZMÁN PELÁEZ

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO

MEDELLÍN

2023

COMIC DISTANTES, RELATOS VISUALES

SANTIAGO GUZMÁN PELÁEZ

Trabajo de grado para optar al título de Diseñador Gráfico

ASESOR

PH. D HERNANDO BLANDÓN GÓMEZ

DISEÑADOR INDUSTRIAL

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO

MEDELLÍN

2023

NOTA DE ACEPTACIÓN

Firma
Nombre
Presidente del jurado

Firma
Nombre
Presidente del jurado

Firma
Nombre
Presidente del jurado

Medellín, 2023

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi agradecimiento a mis padres. Ellos han sido una gran fuente de apoyo y motivación en mi vida y en mi carrera. Gracias a su amor, paciencia y dedicación, he podido alcanzar mis metas. A mi asesor Hernando Blandón Gómez, quiero agradecerle por su guía, conocimientos y experiencia que han sido fundamentales. Gracias por su tiempo, su paciencia y su compromiso en mi desarrollo profesional.

DEDICATORIA

A mis profesores que me han motivado a seguir adelante y por compartir su valioso conocimiento y experiencias

CONTENIDO

1. Capítulo 1	
1.1 Resumen.....	9
1.2 Abstract.....	10
1.3 Introducción.....	11
1.4 Planteamiento del problema.....	17
1.5 Pregunta de investigación.....	19
1.6 Objetivo General.....	19
1.7 Objetivos Específicos	19
1.8 Metodología.....	20
2. Capítulo 2	
Estado del arte.....	22
3. Capítulo 3	
Marco teórico.....	35
4. Capítulo 4	
4.1 Desarrollo de productos.....	49
4.2 Conclusiones.....	56
5. Referencias	59

CAPÍTULO 1

1.1 RESUMEN

El proyecto "Distantes" utiliza la narrativa gráfica para dar visibilidad a los vacíos psicológicos, emocionales y morales que muchas personas experimentaron durante la pandemia. La obra busca contar "la realidad" desde diversas perspectivas, en un contexto de crisis de salud mundial que generaron una fractura en los lazos de unión entre familias, amigos y compañeros, no solo emocionalmente, sino también físicamente, debido a la muerte inesperada de muchos seres queridos.

A través de cinco historias visuales, el proyecto busca generar reflexiones que replanteen valores morales como la solidaridad, emocionales como el respeto por el otro, y de coraje, tanto consigo mismo como con el cuidado de los demás. Cada historia presenta personajes que enfrentan diversas situaciones relacionadas con la soledad, la angustia, el miedo, la esperanza, la ansiedad y la amistad, lo que permite al lector comprender mejor la realidad actual desde diferentes perspectivas.

El objetivo del proyecto es revivir con las narrativas hechos pasados para hacer comprender la importancia de la solidaridad y la empatía en estos tiempos difíciles. Se cuestiona el papel del diseño gráfico en la sociedad actual y se busca generar reflexiones que lleven a los lectores a replantear su forma de entender y relacionarse con el mundo de los otros. En definitiva, "Distantes" es una obra que pretende resaltar lo humano, quizás lo demasiado humano que vivimos en medio de la pandemia, igualmente, enriquecer la visión del lector sobre los lazos sociales y el valor de las relaciones humanas.

1.2 ABSTRACT

The "Distantes" project uses graphic narrative to give visibility to the psychological, emotional and moral voids that many people experienced during the pandemic. The work

seeks to tell "reality" from different perspectives, in a context of global health crisis that generated a fracture in the bonds of union between families, friends and colleagues, not only emotionally, but also physically, due to the unexpected death of many loved ones.

Through five visual stories, the project seeks to generate reflections that reconsider moral values such as solidarity, emotional values such as respect for others, and courage, both with oneself and with caring for others. Each story features characters facing various situations related to loneliness, anguish, fear, hope, anxiety, and friendship, allowing the reader to better understand current reality from different perspectives.

The objective of the project is to revive past events with narratives to make people understand the importance of solidarity and empathy in these difficult times. The role of graphic design in today's society is questioned and it seeks to generate reflections that lead readers to rethink their way of understanding and relating to the world of others. In short, "Distantes" is a work that aims to highlight the human, perhaps the too human that we live in the midst of the pandemic, likewise, enrich the reader's vision of social ties and the value of human relationships.

1.3 INTRODUCCIÓN

A finales de 2019, en China apareció una enfermedad causada por un agente zoonótico emergente, en este caso un nuevo coronavirus, al cual se le denominó de las siguientes formas: SARS-CoV-2, 2019nCoV (del inglés 2019-novel coronavirus) o simplemente COVID-19 (acrónimo del inglés coronavirus disease 2019). Este virus es capaz de ocasionar un síndrome respiratorio agudo grave, que en algunas personas ocasiona una evolución fatal¹.

El Coronavirus es una infección respiratoria aguda (IRA), causada por un novedoso virus denominado 2019-nCoV (Coronavirus Nuevo del 2019). La enfermedad fue declarada pandemia por la Organización Mundial de la Salud el 11 de marzo de 2020², debido principalmente a la velocidad y escala de transmisión de la enfermedad. Antes de eso, comenzó como una epidemia en China continental y el foco se informó por primera vez en la ciudad de Wuhan, provincia de Hubei, el 26 de febrero. El agente etiológico de COVID-19 se aisló e identificó como un nuevo coronavirus, aunque se desconoce el origen y la fuente del Covid19, los casos iniciales se han asociado con el mercado de mariscos de Wuhan South China, donde se vendían serpientes, aves y otros animales como murciélagos.

Teniendo en cuenta que muchos de los primeros pacientes trabajaron o visitaron el mercado en contraste con los casos exportados, se sugirió una transmisión de persona a

¹ New England Journal of Medicine Group. SARS-CoV-2 Infection in Children. Correspondence to the Editor: NEJM [internet]. 2020 [citado 21 mar. 2020]. Disponible en: https://www.nejm.org/doi/full/10.1056/NEJMc2005073?cid=DM88773_&bid=171478755

² Organización Mundial de la Salud. Salud mental y apoyo psicosocial en las emergencias [internet]. Ginebra: OMS; 2020 [citado 17 abr. 2020]. Disponible en: https://www.who.int/mental_health/emergencias/es/

persona o una fuente animal más extendida. Se sugirió un origen sospechoso de murciélago después de que se demostrara una identidad de secuencia del genoma del 96% entre el SARS-CoV-2 y otro coronavirus llamado Bat-CoV-RaTG13 aislado de especies de murciélagos que colonizaron una provincia a casi 2000 km de Wuhan.

Después de varios estudios se determinó inicialmente que los grupos con más riesgo son hombres adultos mayores de 55 años con algún padecimiento crónico, como Diabetes Mellitus, Cáncer u Obesidad. El virus tiene la capacidad de provocar un amplio abanico de síntomas respiratorios aun no claramente definidos, pero puede causar desde un resfriado común hasta cuadros neumónicos graves potencialmente mortales.

En pacientes con sospecha de infección por COVID-19 el manejo inicial depende de la severidad de la enfermedad. Este comienza con oxígeno suplementario, uso restrictivo de fluidos y administración de antimicrobianos empíricos por una eventual coinfección bacteriana. Se desaconseja la administración de corticoides. Los pacientes sintomáticos respiratorios deben ser aislados y estrechamente monitoreados debido a la posibilidad de progresión rápida y fulminante de la falla respiratoria, que suele acompañarse de signos y síntomas de sepsis. Se describe también en pacientes jóvenes cuadros de disfunción cardíaca severa que son de rápida evolución y generalmente fatales.

La pandemia de COVID-19 se confirmó en Colombia el 6 de marzo de 2020 en Bogotá, con la llegada de una mujer infectada, de 19 años procedente de Milán, Italia. Hasta el 3 de mayo de 2021, se habían reportado 2.919.805 casos confirmados, 75.627 fallecidos y 2.737.757 recuperados de COVID-19 en Colombia. (, pág.

Por motivo de la pandemia, se declaró emergencia sanitaria y se impusieron restricciones, como la cancelación de eventos públicos de más de 500 personas. Asimismo, con el fin de contener el contagio, se decretó cuarentena total en Colombia desde el 25 de marzo de 2020-31 de agosto de 2020 (5 meses y 7 días) Aislamiento selectivo 1 de septiembre (8 meses y 6 días).

Desde el primer registro del virus en el país en marzo de 2020 y después de once meses se desarrolló un programa de vacunación, con la cual inició con la primera etapa para los miembros del personal médico del país y personas del mayor riesgo. La vacunación inició con la llegada de 50,000 dosis de la farmacéutica Pfizer el 15 de febrero. Al día de hoy, Colombia presenta 2.000.00 de vacunados.

En la dimensión de la salud mental, algunos estudios insisten que el brote de la COVID-19 resulta estresante para muchas personas. El temor y la ansiedad que causa esta enfermedad pueden ser agobiantes y generar emociones fuertes, tanto en adultos como en niños.³ La forma en que la población responde al brote depende de sus antecedentes, de los aspectos que los diferencian de otros individuos y de la comunidad en la que vive; no obstante, las personas que pueden tener una reacción más fuerte al estrés, en una crisis de este tipo, incluye a ciertos grupos poblacionales más vulnerables, los cuales aparecen representados en la Figura 7.

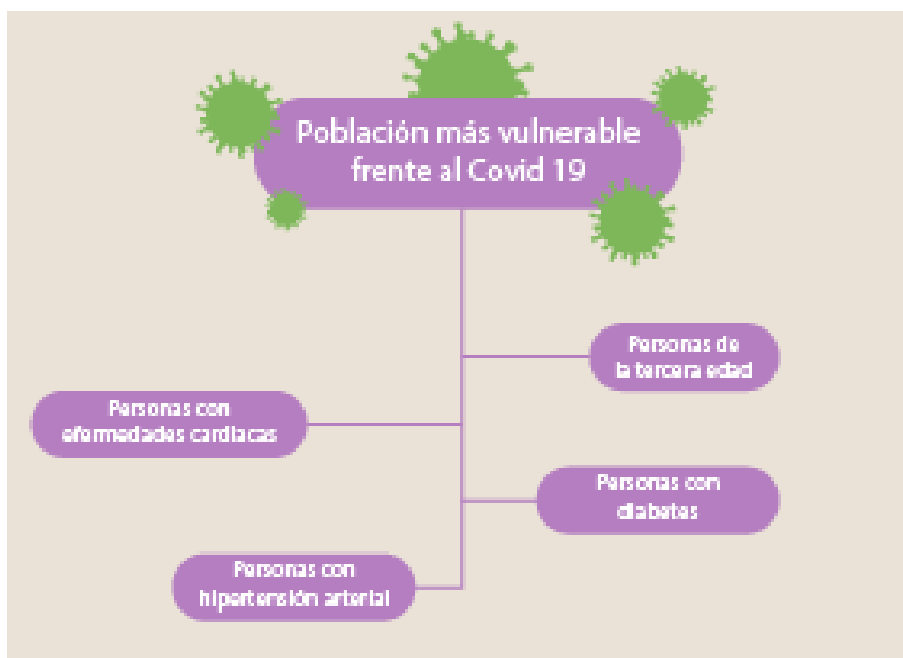


Figura 7. Grupos vulnerables.

³ Wikipedia pandemia de COVID-19 en Colombia.

Estas razones permitieron redefinir el foco de interés de esta monografía, centrando el interés quizás en uno de los impactos más silenciosos que ha causado la pandemia con el confinamiento: el deterioro de la salud mental de la población cuyas consecuencias sociales se pueden evidenciar en una crisis de los valores como respuesta al pánico global. En este orden de ideas, a continuación, se presentan, según datos de algunos estudios los efectos y consecuencias más notorias sobre la salud mental de la población mundial.

Los estudios realizados por la OMS y otros organismos como la Asociación de Salud Mental y Psiquiatría Comunitaria de España exponen que la salud mental de la población general y de ciertos grupos poblacionales vulnerables, se puede ver afectada de forma importante por la pandemia de la COVID-19, a consecuencia de niveles superiores de estrés.

La COVID-19 puede afectar a toda la sociedad, tiene consecuencias psicosociales en los individuos que se sienten estresados y preocupados. La epidemia y las medidas de control que se llevan a cabo pueden llevar a un miedo generalizado en la población, y pueden conducir a la estigmatización social de los pacientes, de sus familiares y del personal sanitario que los atiende, todo ello con sus consecuencias psicológicas.⁴

Asimismo, el Departamento de Salud Mental y Abuso de Sustancias de la OMS reconoce que el número de personas expuestas a los factores estresantes extremos es grande, y que la exposición a estos constituye un factor de riesgo para el desarrollo de problemas sociales y de salud mental⁵

⁴ Asociación de Salud Mental y Psiquiatría Comunitaria. Guía de apoyo psicosocial durante esta epidemia de coronavirus [internet]. España: OME-AEN; 2020 [citado 17 abr. 2020]. Disponible en: <https://ome-aen.org/guia-de-apoyo-psicosocial-durante-esta-epidemia-de-coronavirus/>

⁵ Organización Mundial de la Salud. Salud mental y apoyo psicosocial en las emergencias [internet]. Ginebra: OMS; 2020 [citado 17 abr. 2020]. Disponible en: https://www.who.int/mental_health/emergencias/es/

De igual manera, continúa la OMS; existen circunstancias en la vida de los individuos, que pueden propiciar un mayor riesgo psicosocial ante la pandemia de la COVID-19. Entre estas circunstancias se describen, el ser:

- Dependiente de bebidas alcohólicas u otras sustancias adictivas.
- Personas que deambulan por la calle, sin techo o con movilidad reducida.
- Personas con soledad no deseada o con la ausencia de redes de apoyo, o presentar ausencia de vínculos con los que mantener una comunicación activa.
- Sujetos con escasos recursos personales para el entretenimiento o con baja capacidad o pobre acceso a la tecnología.
- Individuos con una convivencia en entornos de riesgo (violencia o aislamiento), y con dificultad para comprender el estado de alarma y por tanto, en riesgo de incumplir.
- Menores de edad o sujetos dependientes de otras personas.
- Personas con la obligación de acudir a su puesto laboral, con la posibilidad de la pérdida de su trabajo.
- Individuos con precariedad o ausencia de recursos económicos. (Hernández Rodríguez, 2020, Pág. 34)

En el mismo informe, (Hernández Rodríguez, 2020), señalan que la crisis ocasionada por la pandemia de la COVID-19, impacta la actividad social, las interacciones y los comportamientos en múltiples niveles. Emocionalmente, las actividades de distanciamiento social y autoaislamiento pueden causar problemas de salud mental, ansiedad y depresión. La incertidumbre asociada con la enfermedad en sí, su rápida propagación y alto riesgo de infección, así como, la duración desconocida de las

intervenciones de salud pública para enfrentar la progresión de la enfermedad, pueden ocasionar y afectar los problemas de salud mental preexistentes.⁶

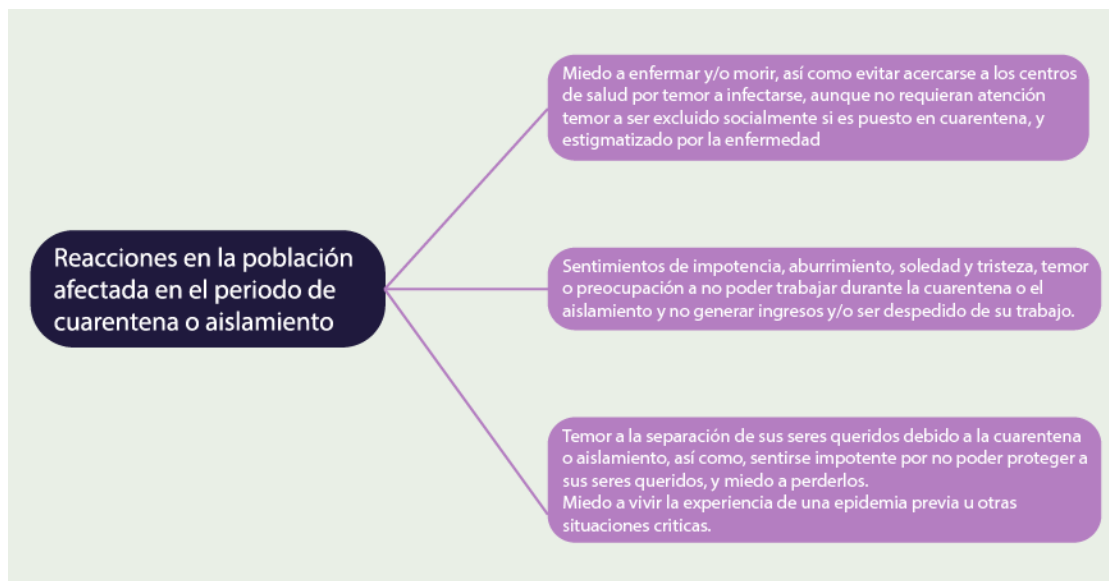


Figura 8. Reacciones de la población.

Desde los inicios de la pandemia para la gran mayoría de personas es fácil reconocer las dificultades que generó el cambio de convivencia en libertad a estar encerrados totalmente. Quizás la más evidente es que hemos empezado a tener miedo los unos de los otros y a alejarnos de nuestros familiares y amigos. Incluso, las personas mayores, las más frágiles ante este virus, paradójicamente, por la pandemia, son las que más aisladas del mundo, tienen que estar.

La pandemia ha puesto en cuestión todos los gobiernos, sus políticas de salud, economía y relaciones exteriores, por nombrar unas cuantas. Igualmente, ha puesto en cuestión la manera en que los individuos viven en el mundo, la reflexión se tomó la conciencia ciudadana y apelo a un mejor modo de habitarlo.

⁶ McNally JW, Levenstein MC. Working Paper 2: Best Practices for measuring the social, behavioral, and economic impact of epidemics [internet]. United States: University of Michigan; 2020 [citado 17 abr. 2020]. Disponible en: <https://bit.ly/3g2b6CM>

Como estudiante de diseño gráfico no he sido la excepción. Los cuestionamientos académicos relacionados con la continuidad en la carrera han puesto en cuestión su misión para transformar al mundo, factores que han sido revisados por mi desde diversos puntos de vista: profesional, vital y social. El camino que ofrece esta monografía me brinda la oportunidad de crear para transformar, desde lo que se ha denominado el Diseño Socialmente Responsable, en adelante DSR. Lo que conlleva a responder a la pregunta de investigación.

1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La convulsión mundial ocasionada por la pandemia ha cuestionado muchas de las certezas que sostenían el modo de vida occidental y ha trastocado sus rutinas, profundizando sus disfuncionalidades, contradicciones e injusticias. El mundo vive un encierro obligado por una pandemia que ha provocado millones de muertes y, consecuentemente, miles de dramas familiares y personales a nivel mundial, causando una cuota alta de sufrimiento y, en la mayoría de los casos, el empobrecimiento o el endurecimiento de las condiciones de vida de millones de personas.

A pesar de los incuestionables avances científicos realizados en muy poco tiempo, una de las cosas que se ha hecho evidente es la fragilidad del mundo, tal como estábamos acostumbrados a verlo. Ahora es posible ver cómo se ha quebrado la noción de seguridad de la sociedad y los parámetros asociados a ella. Esta pandemia ha puesto en cuestión una vez más nuestro sistema de vida y valores, evidenciando su ruptura profunda con la naturaleza y, lo más grave aún, entre la misma humanidad.

A un año de la pandemia, es posible verificar las diversas crisis humanitarias que repercuten económica, social, cultural y emocionalmente en el planeta. Es el momento perfecto para este trabajo que busca replantear el sentido, la eficiencia e incluso el deber ser de una

disciplina proyectual como el diseño gráfico. Sin embargo, esta situación también hace emerger de forma paralela otra crisis, esta vez profesional, que lleva a reflexionar sobre el poder transformador del oficio del diseño y el rol del diseñador en tiempos de pandemia.

Desde que empezaron los primeros contagios de COVID-19 en China con su veloz propagación, sabíamos que el mundo estaba ante una problemática grave. Un virus de alto contagio que tarde o temprano llegaría a cada uno de los países. Con los estudios realizados por la OMS titulados “Origins of the SARS-CoV-2 virus” publicado el 30 de marzo del 2021 y “Coronavirus causante del síndrome respiratorio de Oriente Medio (MERS-CoV)” publicado el 11 de marzo de 2019, el planeta entero comprendió que todos éramos vulnerables. Además, los estudios preliminares evidenciaron que ciertos grupos poblacionales son de mayor riesgo, como es el caso de las personas de la tercera edad.

Con el inminente aumento de contagios en todo el mundo y la declaración de pandemia por la ONU, los gobiernos empezaron a reaccionar de manera más rigurosa, dando inicio a la estrategia de los confinamientos con salidas al día limitadas por horarios u otros mecanismos, como es el caso del Pico y cédula. Toda esta situación obligó a las personas a empezar a sentir miedo unas de otras, con la consecuente pérdida de afecto y contacto físico. Dejamos de ver a nuestros seres queridos durante mucho tiempo, de visitar nuestros lugares favoritos y se dañaron muchos planes, sueños y viajes, causando un gran impacto en la vida de todos y en especial en nuestra salud mental. Nuestro lugar de experiencias se redujo al espacio físico que es nuestro hogar, que para algunos seres queridos por bastante tiempo, de visitar nuestros lugares favoritos, se dañaron nuestros planes, sueños y viajes, causando un gran impacto en la vida de todos y en especial en nuestra salud mental. Nuestro lugar de experiencias se redujo al espacio físico que es nuestro hogar, que para algunos seres humanos no es suficiente y empezamos a desesperar.

1.4 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Después de haber vivido en el confinamiento por en la pandemia del COVID19, como estudiante-diseñador-ciudadano y desde la responsabilidad social del diseño gráfico cómo esta situación planetaria de confinamiento, miedo y el acecho de un contagio, y por qué no, de una posible muerte, conduce a la pregunta por el deber ser del ejercicio del diseño gráfico en situación de pandemia. ¿Cuál debe ser el aporte del diseño gráfico como acción social? ¿Cómo el diseño gráfico puede ejercer un rol transformador a partir de sus productos, de sus contenidos en tiempos de crisis mundial?, ¿qué acciones gráficas se pueden realizar para fomentar la vida, la convivencia y la solidaridad entre las personas en tiempos de pospandemia?, ¿cómo se puede diluir el distanciamiento social que ha afectado a los diferentes grupos humanos que conforman nuestra sociedad? Qué productos gráficos podrían sensibilizar y/o transformar una sociedad fracturada en una más solidaria y empática, según las conclusiones obtenidas.

1.5 OBJETIVO GENERAL

Diseñar tres relatos sobre la crisis de los valores sociales experimentados durante crisis social, emocional y humana ocasionada por la pandemia del COVID-19, con el fin de transformar a la sociedad mediante un producto gráfico o narrativa visual.

1.6 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- 1.** Registrar diversas historias y relatos de la experiencia que vivieron las personas durante la pandemia.
- 2.** Describir los aspectos en común para crear cinco relatos que conmocionen a los lectores tanto ética como emocionalmente.
- 3.** Diseñar y compartir las historias para evaluar su impacto.

1.6 METODOLOGÍA

El enfoque de esta monografía de producción es cualitativo experimental. El enfoque cualitativo se selecciona cuando el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados (Punch, 2014; Lichtman, 2013; Morse, 2012; Encyclopedia of Educational Psychology, 2008; Lahman y Geist, 2008; Carey, 2007, y DeLyser, 2006). El enfoque cualitativo es recomendable cuando el tema del estudio ha sido poco explorado o no se ha hecho investigación al respecto en ningún grupo social específico (Marshall, 2011 y Preissle, 2008), factor clave que brinda a esta monografía una rúbrica de innovación, tal como se aplica en este trabajo, esto significa un aporte no solo sociológico y psicológico a una problemática mundial, sino que se realiza en contexto de ciudad y desde el enfoque del Diseño gráfico Socialmente Responsable, DGSR. .

La metodología aplicada a la investigación es exploratoria-descriptiva. Según Sampieri (2020, p. 59), los estudios exploratorios son como realizar un viaje a un lugar que no conocemos, del cual no hemos visto ningún documental ni leído algún libro, sino simplemente alguien nos ha hecho un breve comentario sobre el lugar. En esta misma línea de pensamiento, los estudios exploratorios sirven para familiarizarnos con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa sobre un contexto particular de la vida real, investigar problemas del comportamiento humano que consideren cruciales los profesionales de determinada área, identificar conceptos o variables promisorias, establecer prioridades para investigaciones posteriores o sugerir afirmaciones (postulados) verificables (Dankhe, 1986). Esta clase de estudios son comunes en la investigación del comportamiento, sobre todo en situaciones donde hay poca información, como es este caso de estudio.

Adicionalmente, me apoye en Martínez (2011) quien al referirse al tema menciona que: “la investigación cualitativa esencialmente desarrolla procesos en términos descriptivos e interpreta acciones, lenguajes, hechos funcionalmente relevantes y los sitúa en una correlación con el más amplio contexto social” (p.11).

La población seleccionada fueron inicialmente personas cercanas en situación de confinamiento en la ciudad de Medellín, y dadas las circunstancias por el aislamiento obligado las otras historias fueron compartidas por redes sociales. Los resultados de las entrevistas realizadas permitieron hallar vacíos emocionales, morales y solidarios que permitieron conocer la percepción de las personas en situación de clausura. También, fue posible comprobar las maneras, actitudes en que las personas afrontan la realidad actual comportándose de forma diferente frente a las dificultades del día a día en la normalidad, es decir, la normativa, el miedo al contagio y a “los otros”, evidenciaron los vacíos emocionales, psicosociales y humanistas que ha develado el confinamiento por COVID 19.

CAPITULO 2

ESTADO DEL ARTE

Todo estado de la cuestión requiere de una búsqueda exhaustiva que dé cuenta de lo realizado en los campos disciplinares propios y cercanos al objeto de análisis. Por esta razón, en este capítulo se responderá ¿Cuál es la situación actual? ¿Qué ha pasado hasta ahora? Y sobre todo conocer ¿Qué investigaciones o estudios previos se han hecho? En el siguiente apartado se aborda la revisión teórica alrededor de los ejes temáticos que orientan la propuesta de innovación pedagógica con la siguiente exploración:

La revisión de la temática se realizó en el contexto nacional e internacional la búsqueda de literatura relevante sobre el tema en el mes de febrero, marzo y abril de 2021. Para ello, se utilizaron los siguientes buscadores de información científica sobre la literatura relevante del tema en el mes de febrero, marzo y abril de 2021. Se utilizaron los siguientes buscadores de información científica: Pubmed, Google y Google Académico. La estrategia de búsqueda se dividió en dos, e incluyó, para el primer tema relacionado con las narrativas visuales en los repositorios tanto de universidades nacionales como extranjeras, con palabras clave como: Cómic, Diseño gráfico, Narrativas y Pandemia. Los hallazgos de la primera aproximación metodológica condujeron en un nivel más profundo a una segunda búsqueda relacionada con la salud mental, en la que se utilizaron como palabras clave: COVID 19, Confinamiento, Depresión, Salud mental y Soledad.

Este proyecto afinó la búsqueda bibliográfica del primer tema sobre artículos y tesis en varios repositorios en línea de las universidades de Colombia, especialmente en aquellos que ofertaran los programas de Diseño Gráfico y Comunicación lo que condujo inclusive a revisar otros artículos y estudios relacionados con el tema pero que no aportaban al desarrollo de esta investigación.

Los resultados en ambos temas fueron desalentadores, por un lado, y muy alentadores por el otro. Al no encontrar material para contrastar o referenciar el acercamiento académico propuesto, es posible afirmar que este proyecto es innovador en su propuesta narrativa visual en el formato de cómic o novela gráfica en contexto de pandemia. En la búsqueda realizada se halló que en la mayoría de los repositorios no hay registro de alguna tesis o trabajo de grado sobre una novela gráfica o cómic sobre el confinamiento por el COVID 19 enmarcada en el tema de salud mental objeto conceptual y formal de esta monografía.

Sin embargo, es preciso aclarar que en la Universidad de los Andes se hallaron dos trabajos de excelencia académica y bastantes personales sobre la depresión en pandemia, que pueden aportar al tema de salud mental desde la perspectiva psicológica y emocional. Asimismo, se pudo comprobar que, hasta la fecha en que se presenta este informe, se hallaron algunos trabajos en otras universidades, pero no estrictamente relacionados con el tema de este trabajo de grado y que, por ende, no aportan al mismo. A continuación, se dará cuenta de los hallazgos.

La tesis de grado de Carolina Adriana Latorre Bermeo y Julieta Herrería, de la Universidad Casa Grande, intituloado “Sistematización de experiencia de la creación del cómic cuento digital para niños y niñas de zonas vulnerables del cantón Samborondón del proyecto Justin: justicia infantil 2020: Evaluación del proceso de levantamiento de información y construcción creativa de Justin cómic cuento como una herramienta lúdica de aprendizaje en derechos dirigido a niños y niñas de 7, 8 y 9 años del cantón Samborondón” Es un cómic que ayuda a los niños a conocer sus derechos en medio de la pandemia del COVID 19.”

Fuente: <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/2667>

La segunda tesis hallada, en la Universidad de Alicante y realizada por José Antonio Huesca Tortosa, titulada Un antes, un después y un ahora con el COVID 19.

Este trabajo se enmarca dentro de la modalidad de identificación y análisis de una problemática de centro o aula, y en un primer lugar pretende ser un seguimiento en el estudio inicial realizado por un compañero investigador egresado de este máster sobre los aspectos y problemáticas particulares que se presentaban en las asignaturas de Educación Plástica Visual y Audiovisual (EPVA) en el curso 2017-2018 para comprobar las que se presentan en este año académico 2019-2020 y en segundo lugar realizar un primer estudio sobre las consecuencias derivadas de la docencia online impuesta por el confinamiento de los docentes y alumnado a raíz de la pandemia mundial por el COVID 19.(Huesca, 2019, pág. 5)

En la Universidad de Ciencias Médicas de La Habana, CMLH de Cuba - aulavirtual.sld.cu se encontró la tesis titulada: Historieta para la prevención de enfermedad por coronavirus (Covid-19) en la infancia. Una experiencia de investigación online, historieta dirigida a la población infantil para la prevención de la enfermedad Covid-19.

Este trabajo realizó, además, una investigación a las viñetas de humor publicadas por el diario El país como una crítica de la realidad hoy en día por la pandemia por Coronavirus. Entre los humoristas están El roto, Peridis, Flavita Banana y Malagón. Según la tesis el humor tiene la función de aliviar la tensión emocional, el miedo y la inseguridad.

https://revistas.usal.es/index.php/medicina_y_cine/article/view/rmc202016e155171

En esta búsqueda se pudo comprobar la inexistencia en las universidades en Colombia de trabajos relacionados con la pandemia en formato de cómic, con las siguientes palabras clave: Coronavirus, Pandemia, humor gráfico, Novela gráfica y Viñetas.

Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá

<https://repository.javeriana.edu.co/discover>

No hay resultados de un trabajo de grado de comics o novelas graficas sobre el COVID19 o la pandemia.

Universidad Nacional de Colombia

<https://repositorio.unal.edu.co/discover>

Tampoco arrojó resultados de un trabajo de grado de cómics o novelas gráficas sobre el COVID19 o la pandemia.

Asimismo, la búsqueda en la **Universidad Santo Tomás**

<https://repository.usta.edu.co/discover?scope=11634%2F13&query=Novela+gráfica+pandemia+&submit=>

No hay resultados de un trabajo de grado de comics o novelas graficas sobre el COVID19 o la pandemia.

Universidad del Cauca

<http://repositorio.unicauca.edu.co:8080>

No hay resultados de un trabajo de grado de comics o novelas gráficas sobre el COVID19 o la pandemia.

Universidad Pontificia Bolivariana

<https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/21>

No hay resultados de un trabajo de grado realizados en cómics o novelas gráficas sobre el COVID19 o la pandemia.

Universidad Cooperativa de Colombia

<https://repository.ucc.edu.co>

No hay resultados de un trabajo de grado de comics o novelas graficas sobre el COVID19 o la pandemia.

Universidad del Norte

<http://hdl.handle.net/10584/8681>

Autor: Muñoz González, Ana Lucía

Este trabajo realiza la promoción de los valores respeto, tolerancia y colaboración desde la creación de cómics dinamizados en la plataforma *Google Classroom*. Este trabajo se trata de una investigación que se realizó en una institución educativa ubicada en el municipio de Nuevo Colon del Departamento de Boyacá. Donde los participantes fueron niños entre edades de 10 y 12 años. En esta nueva propuesta de innovación pedagógica que apuesta a la formación en valores y buen trato entre los estudiantes en el aula por medio de cómics realizados en la plataforma de *Google Classroom*.

Universidad de los Andes

<http://hdl.handle.net/1992/49235>

Autor: Rodríguez Gómez, Paula Alejandra

Título: Solo quiero desaparecer. Son 10 historias ilustradas sobre la depresión, narradas en estos tiempos de pandemia. <http://hdl.handle.net/1992/49025>.

Autor: Molina Orjuela, Connie Michelle. Autobiografía ilustrada de los años que siguieron a un intento de suicidio, este trabajo corrobora el enfoque sobre la salud mental de esta monografía.

Universidad ICESI

https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/

No se hallaron resultados de trabajos de grado de cómics o novelas gráficas sobre el COVID19 o la pandemia.

En la búsqueda de publicaciones digitales, se encontró que, en la Universidad Pontificia Bolivariana, el curso Palabra Creativa de tercer semestre de la Facultad de Diseño Gráfico 2020, realizó un ejercicio de creación sobre el confinamiento y las vivencias personales en la cuarentena obligada por la COVID 19. El objetivo pedagógico de este ejercicio buscó que los estudiantes dieran cuenta tanto del uso de la imagen como de la palabra escrita, aplicando las estrategias visuales enseñadas con las figuras literarias, tanto de la retórica visual como de la retórica semántica, en los productos entregables en formato de cómic. Los 17 estudiantes entregaron el mismo número de cómics de los cuales se presentan a continuación tres ejemplos a manera de ilustración con su proceso de creación y de finalización.

Otro ejercicio reflexivo sobre las vivencias sobre la COVID 19, lo realizó la Vicerrectoría Pastoral de la Universidad Pontificia Bolivariana, con la invitación a toda la comunidad universitaria a participar en su convocatoria “El oficio de pensar y escribir en tiempos de pandemia”, en este espacio participaron docentes, administrativos y estudiantes de todas las facultades, los resultados de esta convocatoria se pueden observar en la página Web de la vicerrectoría pastoral. www.upb.edu.co/

A continuación, y a manera de ilustración se presentan tres de los trabajos del curso Palabra Creativa de segundo semestre, que desarrollan una buena línea gráfica y exhiben con autenticidad la vida de un estudiante universitario en pandemia.



Figura 1. The world Population Fuente: Daniela Gil, Universidad Pontificia Bolivariana, 2019.

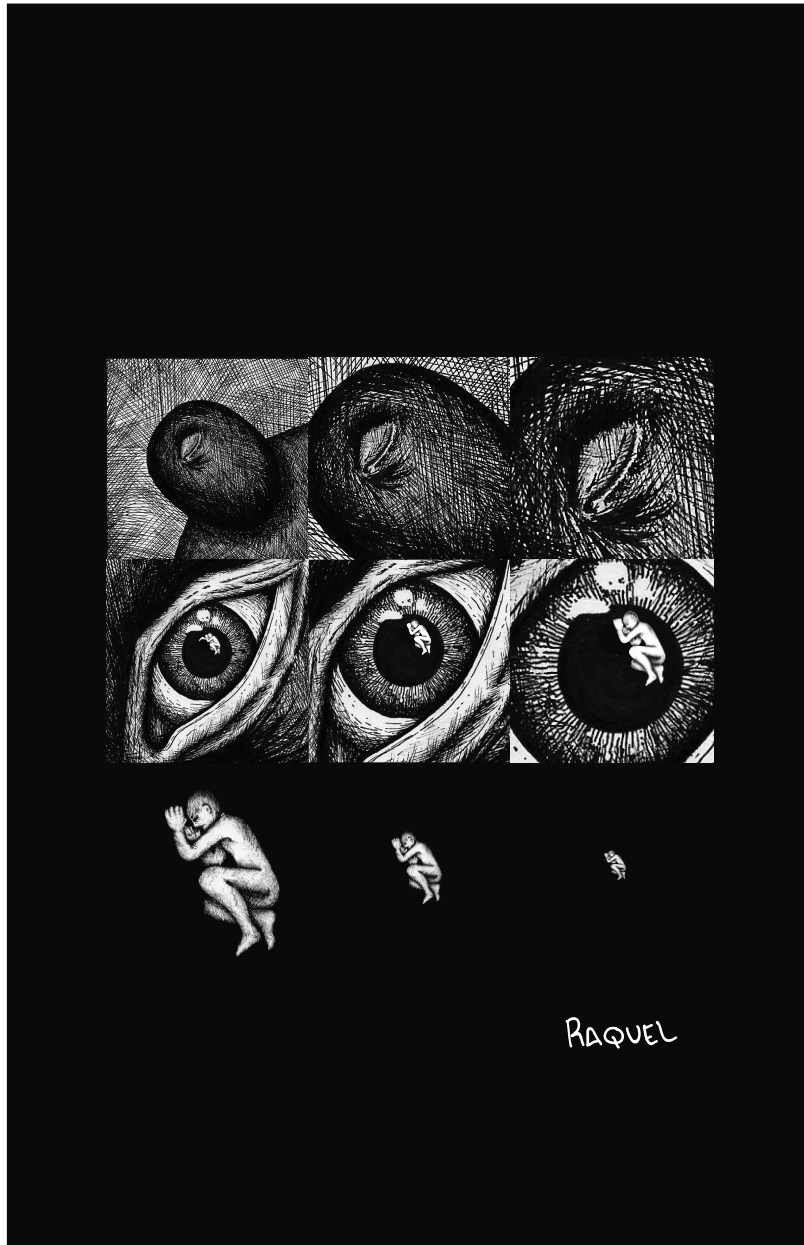


Figura 2. Estando desnudos Fuente: Raquel Gómez Arango, Universidad Pontificia Bolivariana, 2019.



Figura 3. Y ¿ahora? Fuente: Julián Jaramillo Avendaño, Universidad Pontificia Bolivariana, 2019.



HISTORIA Y ARTE DE FRANCISCO DE LA MORA
EDITADO Y CO-DISEÑADO POR FRANCISCO DE LA MORA,
ERNESTO PRIEGO Y STUART SCOTT

CITY DESIGN FOR GOOD SYMBOLA COMICS CC BY-NC-SA

Figura 4. Un día en cuarentena. Historia y arte de Francisco de la Mora editado y co-diseñado por francisco de la mora, Ernesto Priego y Stuart Scott. Fuente: www.colciencias.com



Figura 4. Comic by Ian Williams Fuente:

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7544439/figure/f30/>



Figura 5. Monica Lalanda's comic about the health workforce and COVID-19 in Spain.
[Copyright](#) © 2020 Mónica Lalanda.

Fuente: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7544439/figure/f20/>

Capítulo 3

MARCO TEÓRICO

La función social del diseño no debería ser motivo de reflexión ya que ontológicamente, su deber ser es social. Por eso, este texto se aproxima desde las circunstancias actuales de pandemia para corroborar el poder transformador del diseño gráfico desde la narrativa visual, donde el contenido y la imagen en formato de cómic propende re-sensibilizar a los lectores sobre un nuevo humanismo solidario de los unos con los otros, donde la empatía y el respeto por las circunstancias de angustia, dolor o soledad transforman al sujeto lector por el sujeto social y a la comunidad.

Para lograr esto, inicialmente se presentará una breve introducción a la narratología como campo colegiado de la narrativa visual en el cómic; en aras de aclarar algunos términos que señalan el diálogo pertinente entre la narrativa textual y la narrativa visual. De igual forma, se expondrán las teorías de algunos autores con los cuales se establecen de manera sistemática los elementos formales gráficos y textuales de los cómics, elementos que requieren de una planeación lógica, estética y en este caso ética para la realización y desarrollo de cada historieta. En este sentido, se investigaron varios autores, artistas y teóricos que explican sus metodologías. Se seleccionaron los autores y conceptos teóricos más pertinentes para el desarrollo de las narrativas visuales que potencian el mensaje ético para el sujeto lector. Finalmente se abordará el tema de los valores y la ética en el diseño como mediadores para la transformación social.

El diseño socialmente responsable es entendido en este trabajo como aquel que, además de ocuparse de las cuestiones técnicas y/o económicas, tiene en cuenta el impacto medioambiental y social. Es, en definitiva, un diseño con compromiso social.

Ahora bien, para argumentar el trabajo de creación de las historias definiré las herramientas teóricas que ayudan a formular un acercamiento metodológico a la narratología y al sistema visual narrativo que compone este trabajo gráfico en formato cómic.

3.1 NARRATOLOGÍA

Según Mieke Bal⁷, el corpus de la narratología comprende novelas, novelas cortas, cuentos, cuentos infantiles, artículos de prensa, etc., es decir está sujeto al signo lingüístico; sin embargo, Bal amplía que otros autores consideran que las viñetas de los cómics hacen parte de los textos narrativos. Este texto asume esta última apreciación al considerar que un cómic no solo es un texto narrativo compuesto por códigos lingüísticos, sino que es un texto narrativo que además utiliza otro sistema de signos visuales: las imágenes que no solo completan la narrativa y el contenido sino el significado de texto tanto visual como lingüístico.

Un texto narrativo será aquel en que un agente relate una narración. Una historia es una fábula presentada de cierta manera. Una fábula es una serie de acontecimientos lógicos y cronológicamente relacionados que unos actores causan o experimentan. Un acontecimiento es la transición de un estado a otro. Los actores son agentes que llevan a cabo acciones. No son necesariamente humanos. Actuar se define aquí como causar o experimentar un acontecimiento. La afirmación de que un texto

⁷ Bal, Mieke, 2016. *Tiempos trastornados*. Madrid, Akal.

narrativo es aquel en que se relata una historia, implica que el texto no es la historia.
(Bal, Mieke, pág. 22)

Al definir al cómic como texto narrativo se hace necesario distinguir las tres categorías enunciadas por Bal: texto, historia y fábula. Según esta autora, la fábula, entendida como el material que le da forma a la historia, es una serie de acontecimientos que se construye siguiendo ciertas leyes que definen la lógica de los acontecimientos (). En esta lógica intervienen los acontecimientos, los actores, el tiempo y el lugar, constituyendo así el material de una fábula; elementos que se aplicarán para la creación y desarrollo de los acontecimientos (vivencias) de carácter emocional de las personas en situación de pandemia.

De esta forma, continúa Bal,

“Los estructuralistas suelen operar a partir del presupuesto de que la serie de acontecimientos que se presenta en una historia debe responder a las mismas leyes que controlan el comportamiento humano, puesto que de otro modo sería imposible entender un texto narrativo. Si tomamos el comportamiento humano como criterio para la descripción de acontecimientos, entonces surge inmediatamente la pregunta sobre el funcionamiento de los instrumentos de la acción, los actores” (Bal, 2016, pág.27)

Este proyecto indagó sobre las vivencias en la vida cotidiana de varias personas, y seleccionó cinco historias con sus vivencias y circunstancias en condiciones de pandemia. Este enfoque basado en la realidad cotidiana asegura, según los estructuralistas, la comprensión tanto del mensaje (ético-moral), como del texto, entendido como (imagen-texto) que incluye tanto la historia como la fábula dentro de esta narrativa visual. Aclarados los términos del cómic como texto narrativo visual se presentan a continuación los elementos estructurales

y formales que componen su lógica narrativa y visual, para ello, se recurre a los conceptos de algunos historietistas y teóricos más relevantes sobre el cómic, cuyos parámetros y estrategias asume este proyecto.

3.2 EL CÓMIC: ELEMENTOS FORMALES Y LÓGICA NARRATIVA

La sinceridad de la expresión que ofrece el cómic facilita la lectura, primero, como enfatizan los trabajos sobre el cómic como herramienta de aprendizaje (Adams, 2001; Anugerahwati, 2017; Bolton-Gary, 2012; Koutníková; McCloud, 1993; McNicol, 2016; Romagnoli, 2014; Wilwy y Neely, 2016) en Blandón, 2019. P.152. En segundo lugar, la descentralización de la exclusividad lingüística y escrito por la imagen abren el pensamiento crítico necesario para evaluar la racionalidad del argumento.

El maestro del cómic, Will Eisner, lo definió como arte secuencial. A través del cómic cualquier lector comprende el significado del dibujo desde la condición cultural en que se manifieste su discurso ya que se enuncian manifestaciones lingüísticas, que se construyen desde la práctica cotidiana. De Inza (2017) afirma: El cómic, además, puede llegar más lejos gracias a que es capaz de atraer, comunicar, expresar enseñar, entretener, emocionar e influir a un abanico mayor de público. Constituye, en algunos casos, una fuente complementaria de gran utilidad para el estudio y comprensión de los conflictos sociales y bélicos (p. 234). De otro lado, Morales & Barroso (2014) afirman: Los cómics son fuentes alternativas de gran relevancia para la creación de imaginarios, valores y opiniones compartidas. (p. 233).

Para aclarar y sintetizar la lógica argumental seguiré el paradigma de Field, según este autor el cómic presenta una estructura narrativa, un modelo, un esquema conceptual que divide

el guion en tres actos: acto 1 o presentación y planteamiento; acto 2 o confrontación y acto 3 o resolución. A continuación, presento la estructura de creación que utiliza esta monografía. Para empezar, tomaré la estructura que propone McKee como guía para desarrollar un buen comic:

- A) la creación del guion literario,
- B) selección del lenguaje gráfico,
- C) el diseño de la escena,
- D) determinar los puntos de inflexión,
- E) caracterizar los personajes,
- F) planear el punto de crisis y el clímax de la narración
- G) finalmente, proponer la resolución del problema o de la situación planteada de forma abierta o metafórica.

Otro importante referente en materia del comic es Scott McCloud (2016), quien en su libro Entender el comic, de manera gráfica presenta los elementos básicos e imprescindibles para realizar un buen comic. McCloud define el comic como “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (McCloud, 2016, p. 9). Sin embargo, desde la perspectiva de esta monografía se puede afirmar que no solo son respuestas estéticas sino éticas en el sentido de la responsabilidad social de los lectores consigo mismo y la sociedad.

3.3 GUIÓN

Para la creación de las historias y los guiones literarios de los comics, se parte de los consejos de los autores mencionados y de conferencistas como Robert McKee (2017) quien comparte sus conocimientos en su libro El guion Story o el diálogo, y de otro importante guionista quien es John Truby con su texto Anatomía del guion (2017). En la Internet se

pueden analizar entrevistas y conferencias muy útiles para personas que buscan desarrollar una buena historia⁷.

Truby (2017), afirma que todos contamos historias, de hecho, lo hacemos todos los días, pero asegura que si quieres ser un narrador profesional debes ser capaz de plasmar en una historia la interpretación que se le ha dado. Para lograrlo se debe demostrar

1. Que la historia es orgánica: no es una máquina, sino un cuerpo vivo en desarrollo.
 2. Abordar la técnica de la narración como un oficio exacto con técnicas precisas que ayuden al escritor al margen del medio o del género que escoja.
 3. Hacer el proceso de trabajo orgánico, es decir, desarrollar los personajes y la trama de manera que crezcan naturalmente desde la idea original de la historia.
- (Truby, 2017, p. 16)

Según Mckee el primer paso para escribir un buen guion lo primero es decidir si se quiere empezar con un acontecimiento, un personaje o un lugar, esto lo explica en una entrevista para la Escuela de cine y del audiovisual (ECAM):

“sin importar con lo que empieces tienes que completarlo, por ejemplo, si empiezas con un personaje tienes que preguntarte qué hace este personaje. Y así terminas obteniendo el acontecimiento.” Termina recalando que: “La trama es personaje, el personaje es trama, los acontecimientos es lo que los seres humanos deciden hacer”
(Mckee,2020, en entrevista en YouTube para Fotogramas)

El guionista insiste que hay que tener en cuenta que la idea principal de la historia puede ir cambiando al paso que vamos desarrollando todos estos puntos:

“Un escritor cree que sabe o que tiene una idea de la forma de su historia, pero, a menudo, cuando llega ahí y empiezan a desarrollar a sus personajes y sus relaciones se dan cuenta de que esas primeras ideas son muy superficiales. Así que van

profundizando más y más y el final cambia hasta que descubren el verdadero final”.
(Mckee,2020, pág. 34).

De otro lado, para Wigan Mark⁸, el storyboard es un guion gráfico o visual. Esta herramienta básica en la comunicación visual, es usada en muchos contextos para previsualizar los proyectos, sobretodo en las agencias de publicidad cuyo objetivo puede ser desde la planeación de campañas, gráficos animados, producciones teatrales o cinematográficas hasta medios interactivos y sitios web. Dentro del contexto cinematográfico (donde se aplicó inicialmente esta herramienta), Sherman⁹ define: “El storyboard consiste en una serie de bocetos en los que se visualiza cada secuencia básica, así como cada emplazamiento de cámara –es un registro visual de la forma que tendrá la película antes de su rodaje”.

Sobre la imagen vemos que Prieto Castillo (1994), la define agregándole valores como: representación, intencionalidad, construcción, y expresión: Representación, porque de alguna forma estamos en presencia de un sector de la realidad. Intencionalidad, puesto que dicho sector ha sido recortado entre otros, ha sido presentado de una forma determinada y no de otra. O, construcción, porque al recordar puedo añadir por montaje o edición, elementos que cambien totalmente el sentido de lo representado en primera instancia. También la imagen es vista como, expresión, porque a través de la imagen es posible comunicar información, emociones, sentimientos de todo tipo. Si podemos afirmar que ninguna imagen es copia de la realidad, siempre existe en ella intencionalidades, recortes, comunicaciones y expresiones¹⁰.

EL CUERPO NARRATIVO

En mi caso, siguiendo a Truby (2017), el tema, aquello que él denomina el argumento moral, correspondería al cerebro de la historia, los personajes al corazón y al sistema circulatorio,

las revelaciones , al sistema nervioso, la estructura de la historia, al esqueleto, y las escenas a la piel.

3.4 TIPOS DE HISTORIA

Historia lineal

Historia serpenteante

Historia espiral

Historia ramificada

Historia explosiva

3.5 LÍNEA GRÁFICA

Otro punto a tener en cuenta para la creación del cómic es decidir cuál es la mejor línea gráfica, qué lenguaje, forma, calibres, tonos debería asumir para representar de una manera acertada el mensaje de la historia. Para esto, encontré referentes con estilos gráficos muy simples y sueltos, por ejemplo, los dibujos de Carlos Maiques (Pons, 2021), en la tercera parte de la serie de comic nombrada "Titú", una obra que narra visualmente los recuerdos vividos en un pequeño pueblo que parecían no tener fin. Una metáfora que recuerda en este trabajo el confinamiento, que nos hace añorar aquellos tiempos donde estábamos más juntos, compartíamos y éramos más felices.

En la página web de la revista Gráfica (enero, 2021), Álvaro Pons presentan un artículo donde hablan del cómic de Stygryt y Maiques, en el que narran un poco del proceso de elección de la línea gráfica y del dibujante que la haría, según Pons:

"Stygryt es un gran ilustrador de sueños, pero necesitaba para Titú un dibujante que pudiera caminar con naturalidad por ese país de los veranos pretéritos, donde la

imaginación, los sueños y la realidad se confunden sin solución de continuidad. Y Maiques ha sido una elección perfecta, porque su Titú es pura infancia, que no tiene problema en perderse por los vericuetos de la fantasía para acto seguido desembarcar en la rutina cotidiana sin que haya saltos abruptos, siguiendo el hilo de esa percepción infantil.” (<https://graffica.info/el-pais-de-los-veranos-pasados/>) Graffica. Titú, el país de los veranos pasados de Stygryt y Maiques. Pura infancia. 07/04/2021-

El artículo también relaciona un tema bastante interesante cuando hablan de trama del cómic en la cual los recuerdos son los que marcan la cronología del pasado, coincide en lo que pienso de un confinamiento tan monótono y largo, en cual el calendario parece no tener fechas sino más bien recuerdos que son marcados por un sentimiento.

Con el propósito de narrarle al mundo las experiencias se seleccionaron cinco historias de cinco personas que compartieron sus vivencias en el confinamiento, se tomó la decisión de dividir las historias gráficas bajo cinco conceptos o valores que se ven fuertemente involucrados en el pasar del tiempo: amistad, soledad, esperanza, miedo y ansiedad.

3.6 Los valores

Siguiendo esta lógica humanista, este trabajo asumió, en primera instancia, la definición de Scheller (1948), sobre el valor, el filósofo afirma que es, en verdad, un estado subjetivo, de orden sentimental, pero mantiene una referencia al objeto a través del juicio existencial. Los valores, dice, constituyen un tipo de objeto completamente inaccesible a la razón. Según Scheller captamos los valores por medio del corazón, por la vía emocional, en términos Schellerianos, los valores se nos revelan en el percibir sentimental, en el preferir, amar, odiar. (Scheller, *Ética*, 1948).

De otro lado, según Rescher (1969) los valores constituyen un tema nuevo en la filosofía: la disciplina que los estudia -la axiología- ensaya sus primeros pasos en la segunda mitad del siglo XIX. Es cierto que algunos valores inspiraron profundas páginas a más de un filósofo, desde Platón en adelante, y que la belleza, la justicia, el bien, la santidad, fueron temas de viva preocupación de los pensadores en todas las épocas. No es menos cierto, sin embargo, que tales preocupaciones no lograban recortar una región propia, sino que cada valor era estudiado aisladamente. La belleza, por ejemplo, interesaba por sí misma y no como representante de una especie más amplia.

En este mismo sentido y de acuerdo con Velenzuela y Buxarrais (2013), los valores son esas cualidades que nos permiten “acondicionar el mundo para hacerlo habitable” (p.246). Según Pabón (2013), los valores: “son esencialmente prioridades basadas en la integridad o elecciones que están presentes en lo que hacemos y no hacemos, a lo que nos hemos acostumbrado y lo que somos capaces de tolerar, y se expresan de manera pública y abierta (p.3).

Una característica fundamental de los valores es la polaridad. Mientras que las cosas son lo que son, los valores se presentan desdoblados en un valor positivo y el correspondiente valor negativo. Así, a la belleza se le opone la fealdad; lo malo, a lo bueno; lo injusto, a lo justo, etcétera. No se crea que el desvalor, o valor negativo, implica la mera ausencia del valor positivo: el valor negativo existe por sí mismo y no por consecuencia del valor positivo. La "fealdad" tiene tanta presencia efectiva como la "belleza"; nos encontramos con ella a cada rato. Lo mismo puede decirse de los demás valores negativos como la injusticia, lo desagradable, la deslealtad, etc. (Rescher, P. 4).

Para Ortega y Gasset, el estudio de los valores es un tema reciente en la historia de la humanidad, “Se trata de una de las más fértiles conquistas que el siglo XX ha hecho” (1961, 315). No obstante, este autor señala que este tema no pudo ser ignorado por los grandes filósofos de la antigüedad, por lo que, a su parecer, ha estado presente oculto bajo la idea del bien. “Durante siglos la idea de lo bueno ha sido la que aproximó más el pensamiento a la idea de lo valioso (...) El bien no es sino el substrato del valor, o una clase de valores, una especie del género valor” (Ortega y Gasset, 1961, 315). El autor reconoce que en lo que se refiere al bien, sí existen diversos escritos de parte de los pensadores grecolatinos: Platón, Aristóteles, Plutarco, Séneca, Cicerón o Marco Aurelio.

En materia de valores, Ortega y Gasset sostiene que el ser humano tiene la capacidad de percibir los objetos –que son realidades- que le rodean, los compara y analiza, y que esos mismos objetos organizados, se acompañan de valores –que son virtualidades- es decir, “que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente” (RAE, 2013).

Percibimos los objetos, los comparamos y analizamos, los sumamos, ordenamos y clasificamos (...) Pero he aquí que esos mismos objetos organizados (...) los hallamos organizados en una estructura universal distinta, para lo cual no es decisivo que sea o no sea cada cosa, sino que valga o no valga, que valga más o que valga menos. No nos contentamos con percibir, analizar, ordenar y explicar las cosas según su ser, si no que las estimamos o desestimamos, las preferimos o posponemos, en suma, las valoramos (Ortega y Gasset, 1961, 318).

De esta manera, existen para el autor dos mundos u ordenaciones distintas pero que se compenetran: el mundo del ser y el mundo del valer. Lo que es (en sentido físico) y lo que no es (en sentido abstracto). En otras palabras, para el surgimiento, reconocimiento y/o aparición del valor se requiere de la integración de las cualidades de la parte objetiva y la

percepción de la parte subjetiva. No obstante, hay que señalar que no todo objeto, cosa o situación conlleva cualidades del valor, ni todo sujeto posee la capacidad de percibir el valor en una cosa.

Porque es el hecho, lo positivo, que en el momento de valorar algo como bueno no vemos la bondad proyectada sobre el objeto por nuestro sentimiento de agrado, sino al revés, como viniendo, como imponiéndose a nosotros el objeto. Ante un acto justo, es él quien nos parece y a quien diputamos por bueno (...) De modo que lejos de parecernos bueno un hombre porque nos agrada, lo que positivamente acaece en nuestra conciencia es que nos agrada porque nos parece bueno, porque hallamos en él ese carácter valioso de la bondad.

Este porqué no es una palabra al aire. Nuestro agrado no se produce simplemente después de haber advertido la bondad del hombre; no se trata de una mera sucesión, sino que se presenta el agrado unido por un nexo consciente a esa bondad, del mismo modo que la conclusión no sólo sigue a las premisas, sino que se funda en ellas o de ellas emerge.

La complacencia es ciertamente un estado subjetivo, pero no nace del sujeto sino que es suscitada y nutrida por algún objeto. Toda complacencia es complacerse en algo. El origen de ella no puede ser ella misma, o dicho de forma grotesca, lo agradable no lo es porque agrada, sino al contrario, agrada por su gracia o virtud objetiva (Ortega y Gasset, 1961, 322).

El estudio sobre qué es el valor es necesario para introducirse en la comprensión de la justicia, la honestidad, la libertad, la sabiduría, la paz, la tolerancia, la responsabilidad, el compromiso, etcétera. Muchos valores se evocan frecuentemente de forma frívola o demagógica por lo que es necesario profundizar en ellos.

El conocimiento sobre valores, además de permitir una mayor comprensión y asimilación de las disciplinas que los estudian como la ética y la axiología, puede verse positivamente reflejado en la conducta que el individuo desarrolla cotidiana mente en los diversos ámbitos en que se desenvuelve.

El tema de los valores en cualquier formación profesional es fundamental para entender y comprender la actuación de los individuos en la sociedad contemporánea. Necesitamos de especialistas en valores capaces de transmitir la importancia de estos a profesionistas de todas las disciplinas, con el fin de que sean competentes en sus lugares de desempeño y contribuyan en la búsqueda de soluciones a los problemas de su entorno.

Lograr que un individuo posea valores permite, como afirma Fernando Savater, “apostar a favor de la vida” (Savater, 2010, 144) ya que los valores ofrecen un conocimiento para saber vivir para adquirir el arte de vivir que permite que el individuo se mejore a sí mismo.

El objetivo de los valores éticos es lograr que el individuo tenga una vida buena. Dicha vida se refiere a vivir mejor entre los humanos. Por tanto, la ética no es más que un intento racional de averiguar cómo vivir mejor, logrando que el individuo alcance el bien mediante la práctica de las virtudes. En suma, lo que a la ética le interesa es cómo vivir bien la vida humana. Los valores éticos hacen del individuo alguien más humano. Muestran caminos para hacernos mejores, por ello es posible decir que existe una estrecha relación entre humanismo y ética.

Al respecto, Juliana González afirma: “El humanismo es ante todo una concepción ética. Lleva implícito un saber profundo del ser humano en el cual cabe fundar el mundo del valor en general y de donde derivan, en particular, unos valores y unos ideales éticos que se distinguen precisamente por estar cifrados en la libertad y la dignidad humanas; cifrados,

en suma, en el ethos, en 206 el cumplimiento más fiel del hombre con su “libre destino”, plenamente humanizado” (González, 1996, 17).

Siguiendo esta línea de pensamiento esta monografía trató de develar las diversas caras de la pandemia con sus respectivas acciones que señalan igualmente quiénes somos o en que nos convertimos en situación como la crisis mundial por el COVID 19, para transformarlas en narrativas visuales que dejen un sabor ético y moral en los lectores.

Capítulo 4

DESARROLLO DE PRODUCTOS COMIC, DISTANTES, RELATOS VISUALES

4.1 PROCESO DE CREACIÓN

A continuación, expongo los pasos que seguí metodológicamente para esta monografía de producción a partir del siguiente derrotero de preguntas.

1. Cuál es el tema o la idea central de la historia
2. Cómo la caracterización contribuye al efecto total: es decir, cuáles son los personajes principales, qué es lo que cada uno desea, cuáles son sus motivaciones inherentes, sus virtudes, sus fracasos humanos.
3. Cómo la línea de la historia contribuye al efecto total; en otras palabras, cuál es el clímax, qué clase de conflicto va a atravesar el personaje principal, además si dejo la acción principal una conclusión lógica.
4. Cómo contribuye el escenario al efecto total; esto quiere decir, incrementa el escenario la credibilidad del personaje y la acción.
5. Acerca del contexto literario. Puede la historia ser considerada como típica de un periodo de la historia (impresionismo, realismo, expresionismo)¹¹

LILLY



Lilly era la abuela de una gran familia, recién cumplió 87 años y el 2019 fue un año lleno de alegrías. Era visitada frecuentemente por su familia, cada sábado era el día en que todos se reunían en su casa

Siempre comían, jugaban y reían juntos, amaba ver a toda su familia compartiendo esas bellas tardes del Sábado



LLEGÓ LA PANDEMIA



Ahora todo cambió, pasa todo el tiempo sola, ya que por ser de la tercera edad, tiene que protegerse del Covid 19 a toda costa

Su hija Sandra es la única de su familia que la visita para llevarle las cosas que necesite para la semana, y aun así no puede abrazarla, solo a cierta distancia.

Los días pasan y parece que esto nunca va a llegar a un fin.

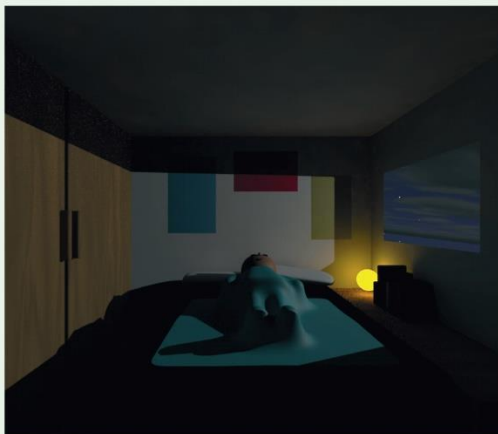
Muchos abuelos sufrieron de soledad en esta pandemia y muchos de ellos nunca vieron un fin.



3.



Era una noche como cualquier otra en la ciudad de Medellín. Juan un joven de 18 años muy sano y buena persona, se encontraba durmiendo en su cuarto tipo 10pm.

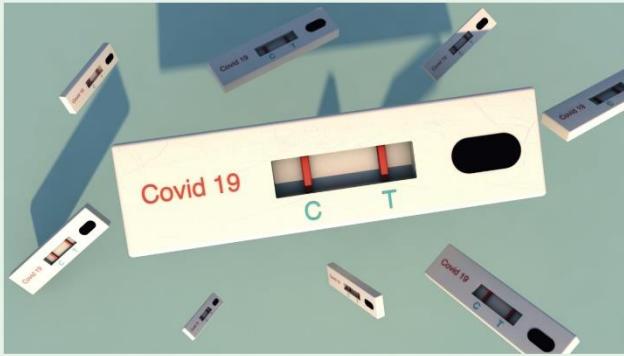


Cuando de repente Juan se despierta por falta de aire, entra en una tos que casi ni lo dejaba respirar. Y cuando sus padres quisieron entrar a su cuarto el les dijo que no, ya que sospechaba de lo que pudiese ser.

Voy a contagiar a toda mi familia.

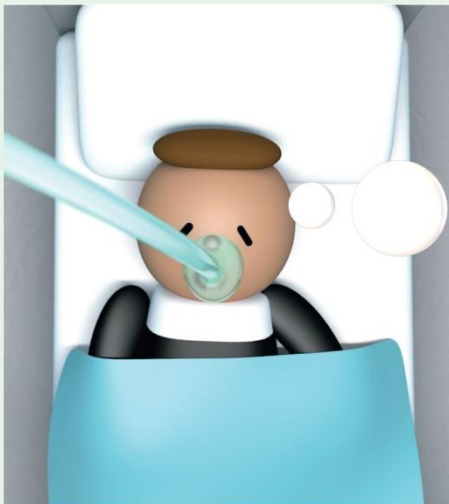


4.



Después de salir positivo en su prueba de Covid 19, todo empeoró para Juan

Fue hospitalizado por primera vez en su vida, pero comprendía que estar internado significa que su salud está en estado crítico



Tengo miedo de nunca salir de esta o volver a ver a mis amigos y mi familia

El miedo a morir es el único sentimiento que Juan vivía día y noche en el hospital.





El pueblo de Renzo ha visto mejores momentos, eso lo sabemos todos, siempre ha sido como esta gran familia que disfruta de una de las mejores localidades del continente europeo



Siempre lleno de energía, los niños se apoderaban de las calles con sus risas y Renzo quien es el mejor músico del pueblo asombraba con su arte.





Ahora nada es igual,
es como si el virus le
hubiera robado la
vida a este pueblo,
nadie sale por medio
al contagio y ya des-
pués de tantos meses,
parece que esto nunca
va a acabar



ver a su pueblo tan triste
nunca fue algo con lo Renzo
se conformara y decidió
darle la esperanza a la
gente de que esto pronto
pasará, todo esto por medio
de su instrumento, la flauta

Renzo decide montarse a su
bote y desde ahí para con-
servar distancia, le regala
un hermoso concierto a su
pueblo, que por mas distan-
tes que esten vibran juntos
con la musica.



5. CONCLUSIONES

La COVID-19 repercutió negativamente sobre la salud mental de las personas de la población en general, y en particular, sobre los grupos poblacionales más vulnerables. La incertidumbre asociada con esta enfermedad, más el efecto del distanciamiento social, el aislamiento y la cuarentena, agravó la salud mental de la población; dicha situación pudo conllevar a respuestas egoístas, egocéntricas señalados en esta monografía como falta de solidaridad.

Como autor de "Distantes", siento que es importante destacar cómo a través del cómic he plasmado una visión realista y conmovedora de cómo la pandemia del COVID-19 impactó la vida de tres personas de diferentes edades y contextos socioeconómicos dejando inmortalizado por medio de relatos visuales y el diseño gráfico, lo que vivimos como sociedad desde diferentes puntos de vista.

A través de la historia de Lilly, Juan y Renzo, busqué mostrar cómo la soledad, el miedo y la incertidumbre afectaron la salud mental y emocional de estas personas durante la pandemia. En este sentido, se quiso destacar la importancia de la creatividad, la pasión y la empatía para afrontar situaciones difíciles. La historia de Renzo, en particular, representa un ejemplo de cómo la música y la conexión con la comunidad pueden brindar momentos de felicidad y esperanza en momentos de crisis.

El aporte más significativo de este trabajo reside en el llamado ético no solo a los diseñadores sino de a sociedad en general. Desde el mundo del diseño parece poco

atractivo realizar unas historias sobre la pandemia pasada, sin embargo, es de resaltar que la intención es retomar y re-sensibilizar a los lectores de las historias como un llamado urgente hacia el bien común que no solo es físico-material sino mental-emocional. La compañía, el afecto por los otros o el amor y el respeto por la vida de los demás que incluyen a las personas de la tercera que generalmente sufren el olvido hacen parte del llamado humanismo bolivariano aprendido en esta casa de conocimiento.

El enfoque responsable del diseñador, como creador y consumidor, en el diseño y la producción de la sociedad actual es, llegar a ser el enlace del cambio hacia un nuevo paradigma. De esta forma, el diseño gráfico socialmente responsable puede transformar vidas, cambiar opiniones, mejorar actitudes y rescatar valores que han sido olvidados. En definitiva, se espera que "Distantes" pueda ser una reflexión personal y compartida sobre la complejidad de la pandemia y una muestra del valor de la resiliencia y la solidaridad para afrontar situaciones adversas.

Este enfoque ético es el vínculo clave en el desarrollo de estrategias creativas que apelan a la emoción y el cuidado de los otros. Sin embargo, la responsabilidad social del diseñador lo debería llevar a contemplar y aplicar estrategias que fomenten estos valores.

Es por ello que, el diseñador debe tener una participación activa en el ámbito social y, esto no se refiere únicamente a la producción exitosa, en la cual, uno de los principales objetivos es el de ocuparse por corresponder a los parámetros estéticos y funcionales solicitados por el cliente. Le concierne del mismo modo, conducirse bajo un código ético, implícito en originalidad y autoría del diseño, más tratándose de los principios ligados a la honradez, la lealtad, la honestidad, la honorabilidad y la justicia. Por tanto, todo individuo sea diseñador,

cliente o usuario, deberá manejarse respetuoso y profesional en el uso de la creación e información del producto diseñado, en armonía con los reglamentos legales al respecto (Huidobro 2005). En el caso particular del diseño gráfico, desde su surgimiento como disciplina, ha evolucionado constantemente gracias a los medios masivos de comunicación y la tecnología. De modo que, los diseñadores gráficos deberán estar capacitados en diversos temas culturales y legales, así como lo hace en el manejo de herramientas para la producción con el uso de tecnología especializada. Puesto que son muchas las áreas en las que puede intervenir, incluso cuando el problema es demasiado complejo y requiere de una formación multi y transdisciplinaria, llena de un humanismo solidario para vivir en un mundo donde todos somos necesarios.

6. REFERENCIAS

Adams, J. (2001). A critical study of comics. *JADE* 20(2), 133/143.

Anugerahwati, M. (2017). The use of comics to strengthen students critical thinking skills, 192/198.

Asociación de Salud Mental y Psiquiatría Comunitaria. Guía de apoyo psicosocial durante esta epidemia de coronavirus [internet]. España: OME-AEN; 2020 [citado 17 abr. 2020]. Disponible en: <https://ome-aen.org/guia-de-apoyo-psicosocial-durante-esta-epidemia-de-coronavirus/>

Bal, Mieke, 2016. *Tiempos trastornados*. Madrid, Akal.

Bautista, O. (2012). La superación de la crisis de valores y violencia en la sociedad contemporánea. *Espacios públicos. Revista de la Facultad de Ciencias políticas de la UAEM*, enero- (33). pp. 96-108. ISSN 1665-8140. Recuperado de: https://eprints.ucm.es/22045/1/esp-pub_33crisis_y_violenciaabril2012.pdf

Blandón, Hernando y Golovátina Mora. (2019). *El comic como estrategia pedagógica para la formación del pensamiento crítico. Estética y educación para pensar la paz*. Universidad Pontificia Bolivariana.

Duart, J. (2002). Educar en valores en entornos virtuales de aprendizaje: realidades y mito. *Revista Apertura*, número (2), de la Universidad de Guadalajara México. https://www.researchgate.net/profile/Josep_Duart/publication/238510254_Educar_en_valores_en_entornos_virtuales_de_aprendizaje_realidades_y_mitos/links/0a85e52d5596facf4600000/Educar-en-valores-en-entornos-virtuales-de-aprendizaje-realidades-y-mitos.pdf

González, Juliana (1996), *El Ethos, destino del hombre*, UNAM / FCE, México, 164 pp.

McCloud, Scott, (1993). *Entender el comic. El arte invisible*. Bilbao, Astiberry ediciones.

McKee, Robert, 2017. *El guion story*. Barcelona, Alba editorial.

Moleiro, M. (2001). *Relatos para Educar en Valores*. Caracas-Venezuela. Editorial San Pablo.

New England Journal of Medicine Group. SARS-CoV-2 Infection in Children. Correspondence to the Editor: *NEJM* [internet]. 2020 [citado 21 mar. 2020]. Disponible en: <https://www.nejm.org/doi/full/10.1056/NEJMc2005073?cid=DM88773&ibid=171478755>

Organización Mundial de la Salud. Salud mental y apoyo psicosocial en las emergencias [internet]. Ginebra: OMS; 2020 [citado 17 abr. 2020]. Disponible en: https://www.who.int/mental_health/emergencias/es/

Punch, 2014; Lichtman, 2013; Morse, 2012; Encyclopedia of Educational Psychology, 2008; Lahman y Geist, 2008; Carey, 2007, y DeLyser, 2006).

Hidalgo, A, B., Diego, C., &Hidalgo, I (2021). La pandemia por coronavirus a través de viñetas de humor gráfico. Revista de Medicina y cine, 16 € , 155-171. <https://doi.org/10.14201/rmc202016e15517>

Sola-Morales, S. y Barroso Peña, G. (2014). El cómic de no-ficción como fuente para el estudio de los conflictos bélicos: Crónicas de Jerusalén. Historia y comunicación social, 19, 231-248.

Revista Gráfica (enero, 2021). En <https://graffica.info/el-pais-de-los-veranos-pasados/>. Consultado en enero del 2022.

Ortega y Gasset, José (1961), " Introducción a la estimativa" en Obras Completas, tomo VI, Revista de Occidente, Madrid, pp. 315-335.

Prieto, Castillo. D. (1994). Apuntes sobre la imagen y el sonido. Mendoza (Argentina).

Rescher, Nicholas. (1969), Introduction. NJ Prentice Hall.

Savater, Fernando (2010), Invitación a la ética, Anagrama, Barcelona,175 pp.

Sousanis, N (2015). Frames of thought. PMLA 133(1), 154/159.

Sherman, Eric. Directing the film, citado por HART, John. La técnica del storyboard. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión. RTVE, 2001.P. 15.

Berríos-Valenzuela, Llarela; Buxarrais-Estrada, María Rosa. (2013). Educación en valores: análisis sobre las expectativas y los valores de los adolescentes. Educación y Educadores, vol. 16, núm. 2, mayo-agostopp. 244-264. Universidad de La Sabana, Cundinamarca, Colombia

Wigan, Mark. Imágenes en secuencia, animación, storyboards, títulos de crédito, cinematografía, mash- ups. Barcelona: Gustavo Gili, SL; 2008. p. 40.

