



Ilustraciones,
humor y nuevas
formas de narrar
historias de vida



- ¿Esto es lo que pidieron?
- No, pero tampoco fueron claros...

Nº 0 - Junio 2023

Artivista

En este numero encontrarás...

01

El auge de las exposiciones sobre manga en occidente

04

La importancia del arte y la cultura en tiempos de crisis

02

Fan Art, el arte hecho por fans

05

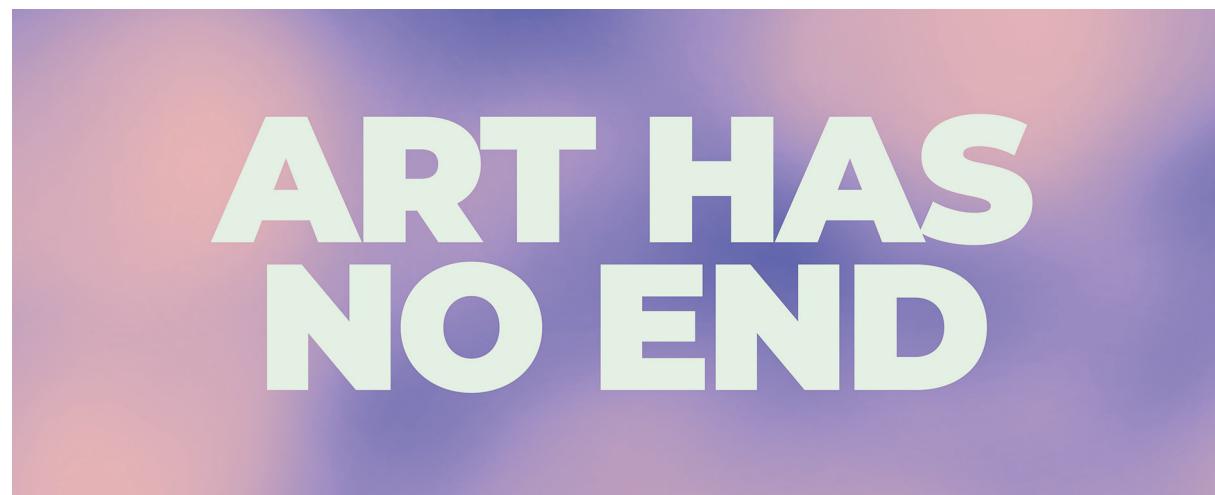
Las obras más controversiales y absurdas de los últimos años

03

Las 5 mejores series de animación de todos los tiempos

06

Ilustraciones, humor y nuevas formas de narrar historias de vida



ART HAS
NO END

El auge de las exposiciones sobre manga en occidente

Cuando alguien echa un breve vistazo a la oferta cultural y expositiva de las principales ciudades japonesas, o ya sea también de algunas de las fundaciones más relevantes como la Mori Arts Center, le será común y habitual encontrar en parrilla algunas exposiciones sobre manga y anime, debido al reconocimiento mediático y nacional del que gozan estos lenguajes artísticos al tratarse de una producción cultural local. En Japón estos procesos llevan desarrollándose décadas mediante exposiciones y retrospectivas sobre reconocidas franquicias, mangaka, ilustradores e incluso revistas o estudios de animación. Por ejemplo, en los últimos años destaca la exposición *Shônen Jump TEN* (Mori Arts Center Gallery, 2018) o la retrospectiva del director y animador Takahata Isao (The National Museum of Modern Art [MoMAT], 2019) entre muchas otras, sin olvidarnos de la existencia de museos dedicados al manga o ciertos autores de entre los cuales destaca el Museo Internacional del Manga inaugurado en Kioto en el año 2006.

A lo largo de los últimos años también hemos podido presenciar el desarrollo de diversas exposiciones sobre manga y anime en el marco expositivo y museístico occidental,

que de manera aún un tanto germinal y lejos del nivel de integración que poseen este tipo de propuestas en Japón, ofrecen nuevas capas y contextos de recepción para estos medios en el extranjero. En consonancia con la creciente popularidad y éxito internacional de la cultura popular japonesa contemporánea, exposiciones como *Manga* (British Museum, 2019), *Osamu Tezuka, el Dios del Manga* (MNAC, 2019) o el proyecto *Louvre No.9* (Louvre, 2016) entre otras, son algunas de las paradigmáticas propuestas que han empezado a introducir el manga en los museos y presentado el mundo de la cultura popular japonesa tanto al espectador aficionado como al público general que busca introducirse en la materia.

Sin embargo, una vez se han establecido estas exposiciones como precedente, se pueden identificar diversos paradigmas curatoriales detrás de la concepción, discurso, promoción y presentación del manga al público occidental en estas propuestas.

¿Cuál es el principal atractivo de estas exposiciones? ¿A qué tipo de público apelan? ¿Cuáles son los mecanismos que utilizan para aproximarse a estos espectadores? En este sentido, el desarrollo de las exposi-

ciones sobre manga en occidente han oscilado entre dos perspectivas diferentes: una que busca crear una analogía entre el manga y la tradición pictórica japonesa, enfatizando el carácter japonés (o dicho de otra manera "japonésidad") de este arte a través de una retrospectiva histórica de varios siglos; y la otra que prefiere situar el manga como cómic japonés dentro de las corrientes del cómic internacional contemporáneo, centrándose por tanto en el sector del cómic y poniendo su foco de atención en las características intrínsecas del medio.

Ambos paradigmas pueden ser complementarios entre sí, y lo cierto es que suele ser rara la exposición sobre manga en occidente que no dedica al menos una sección de su discurso en conectar el manga con prácticas artísticas de siglos anteriores como el ukiyo-e, el teatro o la caligrafía. También cabe tener en cuenta que este tipo de propuestas radican en un doble target de público: por un lado, el público general que busca introducirse al conocimiento del manga y el anime, y por otro, un espectador más especializado en la materia. Por ello, la posibilidad de exhibir páginas, ilus-

traciones y manuscritos originales de los mangaka puede ser atractivo suficiente para el espectador más entendido y aficionado en el sector, independientemente de la perspectiva curatorial de cada muestra en cuestión. Sin embargo, podemos considerar que la mayoría de exposiciones tienden a inclinarse por uno de los dos enfoques, mostrando diversos matices en base a factores como la naturaleza del discurso, los contenidos, la voluntad de aproximarse al gran público e incluso el contexto expositivo, tanto geográfico como temporal, en el cual se ha llevado a cabo la muestra.

Por un lado, el paradigma curatorial que tiende a crear analogías entre el manga y la tradición artística japonesa se sustenta en aquellas teorías que sitúan los orígenes del manga en los rollos narrativos emaki de la Edad Media, que al mismo tiempo fueron precedentes de los ukiyo-e del período Edo y de otras artes japonesas tradicionales mejor conocidas por el gran público. Con este enfoque, podríamos decir que se busca dar a conocer el manga al público general apoyándose en referentes que probablemente conozcan, como pueden ser la caligrafía





o el ukiyo-e, y que en cierto modo no dejan de participar en percepciones, constructos y estereotipos orientalistas.

Un ejemplo de esta perspectiva curatorial lo encontramos en la exposición Manga del British Museum, la cual hace de gran oda e introducción al mundo del manga, su industria y cultura visual para el gran público. Entre los muchos contenidos exhibidos, su discurso tiende a arraigarse en dicho vínculo entre manga y tradición al ofrecer numerosas analogías en forma de obras o entrevistas (aspecto que en cierto modo resulta interesante al ofrecer un “diálogo” entre lenguajes artísticos contemporáneos y tradicionales). De este modo, la muestra tampoco deja de lado las colecciones sobre Japón que posee el British Museum, el cual recordemos que, como institución de con grandes tintes colonialistas, sus criterios de investigación y adquisición responden a patrones arqueológicos, etnográficos y antropológicos. Por tanto, dentro de este paradigma también pueden entrar en juego las colecciones de arte japonés que puedan poseer los museos que acogen este tipo de exposiciones, siendo un modelo discursivo más adoptado y

atractivo para grandes instituciones artísticas, como pueden ser museos de la envergadura internacional del British Museum o el Louvre.

Por su parte, las exposiciones que conciben su discurso considerando al manga como cómic japonés dentro de las dinámicas del sector del cómic internacional suelen seguir el planteamiento y organización que tradicionalmente han recibido las exposiciones sobre manga o anime en occidente, es decir, la de vincularse a diferentes festivales, salones o convenciones ya sean de cómic general, manga o incluso cultura japonesa. En este sentido, las exposiciones que siguen este paradigma curatorial presentan el manga y sus artistas como partícipes del mundo del cómic a nivel global, enfatizando la naturaleza del manga como cómic japonés y las cualidades de dicho lenguaje artístico dentro de las características del cómic como medio. De este modo, el manga se sitúa y exhibe en un marco expositivo más afín al sector cultural en el cual se desarrolla como también al mundo contemporáneo globalizado.

Un ejemplo de este tipo de muestras lo encontramos en la exposición Osamu Tezuka, el Dios del manga, llevada a cabo en el Museo Nacional de Arte de Cataluña (MNAC) en colaboración con FICOMIC y centrada en ofrecer una retrospectiva del mangaka Osamu Tezuka, prolífico autor que ha sido conocido como el “Dios del Manga” (Manga no kamisama). Por un lado, la propuesta del MNAC y FICOMIC consiste en una exposición monográfica (en este caso centrada en un artista como

es Osamu Tezuka), que busca presentar y explotar el valor de Osamu Tezuka como un gran dibujante de cómics a nivel internacional. De este modo, podemos comprobar cómo este paradigma curatorial da lugar a un modelo de exposición y discurso más asentado y conocido, que se ajusta al planteamiento de la mayoría de exposiciones sobre manga y anime que se celebran en Japón, las cuales como hemos mencionado anteriormente tienden a focalizarse en la figura de un único mangaka, serie o revista, ya sea a modo de retrospectiva o de exhibición de unos trabajos concretos.

Sin embargo, su contexto expositivo, inaugurada como una de las atracciones principales del 25 aniversario del Salón del Manga de Barcelona (renombrado entonces como Manga Barcelona), y siendo la adaptación de la exposición Manga no Kamisama llevada a cabo en la quinta edición del Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême, también refleja el mayor vínculo de esta perspectiva curatorial con el mundo del cómic. De hecho, el MNAC lleva desarrollando un plan de inclusión y promoción del cómic como lenguaje artístico en su institución desde 2014 mediante diversas exposiciones, como por ejemplo El Víbora.Comix Contracultural (2019), o Las Nuevas Aventuras de Corto maltés (2019), lo que de nuevo enfatiza el vínculo de este enfoque curatorial con el sector del cómic y la mayor apreciación de este medio en el mundo del “gran arte”.

Debido a la crisis sanitaria internacional que estamos viviendo, es difícil de predecir si el actual “status quo” del desarrollo de exposiciones

sobre manga en occidente seguirá la vía abierta por las perspectivas curatoriales tratadas en este artículo, o si veremos nuevos modelos para llevarlas a cabo, como puede ser el uso de un formato digital. Sin embargo, es probable que factores como la promoción internacional del manga y la aproximación de este medio al gran público sigan dando forma a la perspectiva curatorial de futuras propuestas, y por tanto a sus discursos y contenidos.

Como hemos visto, presentar el manga en base a la tradición cultural y artística de Japón, o bien hacerlo mediante situar al medio como el exponente del cómic japonés en un marco global, puede ofrecer exposiciones y discursos que den una imagen más o menos ajustada a la realidad de la industria del manga, como también ser más o menos afín a las inquietudes del público general. Pese a ello, la posibilidad de ver en vivo los dibujos y páginas manuscritas originales de reconocidas series y mangaka, independientemente de su uso en los discursos de las muestras, resulta ser un aliciente lo suficientemente atractivo como para atraer y satisfacer al consumidor recurrente de manga y también fascinar al público general. Por ello, este factor se convierte en un componente que, tanto en Japón como en occidente, pone en evidencia una de las principales funciones y atractivos universales de una exposición: la exhibición del arte y su contemplación por parte de los espectadores.

Fan Art, el arte hecho por fans



Fanart es un concepto cuya traducción del inglés sería 'arte hecho por fans' y sirve para denominar obras de ilustración, cómic, dibujo, pintura digital y fotografía basadas en creaciones existentes del cine, tv, videojuegos, cómic, etc...



Desde 'Star Trek' y 'Star Wars' a 'Harry Potter', los fans de la series de televisión, películas, libros, música y animé han creado obras de arte basadas en sus héroes y heroínas favoritos en diversos estilos y técnicas. Es un medio de expresión variado y creativo que enriquece el modelo original con numerosas obras repletas de talento artístico.

¿Cómo nace el fenómeno Fan Art?

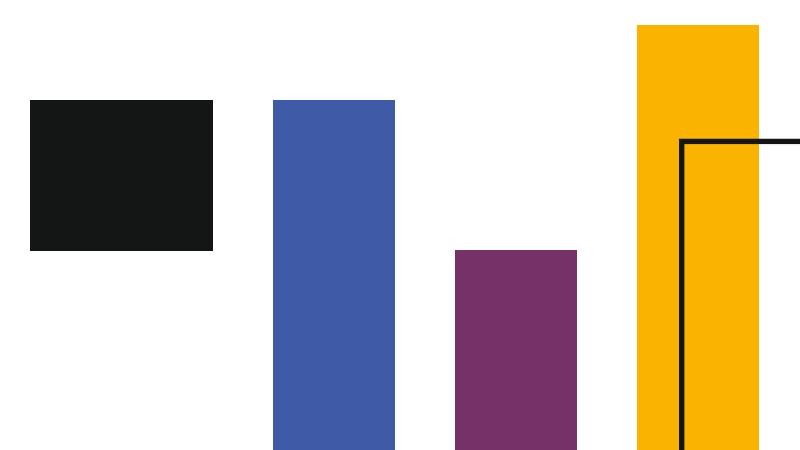
Originalmente, el Fan Art designaba el trabajo de un artista, no necesariamente profesional, que creaba su obra en base a los tópicos que admiraba. Este tipo de creación artística se establecía, sobre todo, en los géneros de fantasía y ciencia ficción, donde surgieron las revistas para público aficionado llamadas 'fanzines'.

El Fan Art se hizo cada vez más popular en la década de 1970. Los fans de Star Trek en particular empezaron a celebrar sus encuentros y a producir sus obras, así como los fanzines en los que su arte amateur podía ser compartido con otras personas igualmente entusiastas. Estos fanzines incluían noticias, comenta-

rios y necesitaban arte e ilustraciones para mejorar su aspecto comercial. En un principio, el Fan Art se realizaba fundamentalmente a línea y tinta porque así era más fácil de reproducir. Las ilustraciones a color se reservaban para las portadas y ediciones especiales de los fanzines, pues requerían una reproducción en cuatricromía que implicaba más costes. Actualmente, los avances tecnológicos han desempeñado un papel decisivo en el fenómeno Fan Art. Los artistas pueden compartir su trabajo en línea a través de sitios web, foros y listas de correo en lugar de esperar a que se publique en un fanzine. Además, a través de los software de pintura digital y manipulación de imagen, como Corel Painter o Adobe Photoshop, pueden crear nuevas imágenes e ilustraciones de sus personajes favoritos.

Lo que quizás desconoces de una obra Fan Art

Según las leyes de propiedad intelectual de la mayoría de países, los Fan Arts cuya creación está inspirada por dibujos o imágenes con copyright (como personajes de cómic, animé, videojuegos, etc., así como los actores de series o películas) se consideran obras derivadas y su distribución o exposición es ilegal sin el consentimiento del autor. Parece poco probable que alguien emprenda acciones contra un artista por subir un Fanart a una galería online (al fin y al cabo está favoreciendo la difusión del producto), pero la cosa sí se puede poner fea si éste lo hace con un interés lucrativo de por medio.



Las 5 mejores series de animación de todos los tiempos, según espectadores

Estas son las series de televisión hechas en animación mejor valoradas por los usuarios de IMDb y dónde puedes verlas.

Analizar las series de animación y decidir cuáles son las mejores de la historia puede ser una tarea complicada, porque aunque siga considerándose como un género en sí mismo, no llega a serlo y puede llegar a albergar muchísimas historias radicalmente diferentes. Por ello, una de las mejores formas de saber cuáles son las mejores producciones animadas podría ser consultándole a los usuarios.

Death Note

Es una apuesta más que considerable de esta lista, marcando un antes y un después en las series de anime con una temática más adulta por la historia que se cuenta y por el polémico final de la misma.

Plataforma: No disponible en streaming

Puntuación: 9/10

Votos: 339.486

Género: Intriga / Fantástico / Thriller

Temporadas: 2

Episodios: 37



Attack on Titan

Por la trama, la personalidad de cada personaje o el gusto personal que se puede tener por el estilo de animación, Ataque a los Titanes se ha ganado su lugar como uno de los animes más exitosos que hay actualmente, superándose a sí mismo con cada entrega de episodios.

Plataforma: Netflix, Amazon Prime Video, Crunchyroll

Puntuación: 9/10

Votos: 405.409

Género: Acción / Fantástico / Aventuras

Temporadas: 4

Episodios: 88



Rick y Morty

Combinando el humor negro, la sátira y los mejores elementos de la ciencia ficción con una profunda crítica social, Rick y Morty no se queda atrás con respecto a otras series en apariencia más serias e importantes a la hora de proponernos otras maneras de reflexionar.

Plataforma: HBO Max

Puntuación: 9,1/10

Votos: 547.086

Género: Ciencia ficción / Comedia

Temporadas: 6

Episodios: 51



Avatar. La leyenda de Aang

La serie de animación presenta una gran historia, bien trazada desde un inicio, presentando al espectador un universo repleto de una mitología propia.

Plataforma: Netflix, SkyShowtime

Puntuación: 9,3/10

Votos: 328.418

Género: Fantástico / Aventuras

Temporadas: 3

Episodios: 61



Arcane

Desde su estreno se ha convertido en uno de los títulos más populares de la plataforma porque ha sabido complacer a los fans y al mismo tiempo ha abierto su universo a nuevos espectadores.

Plataforma: Netflix

Puntuación: 9,4/10

Votos: 224.336

Género: Fantástico / Aventuras / Acción

Temporadas: 1

Episodios: 9



La importancia del arte y la cultura en tiempos de crisis

Cuando se atraviesa una etapa de crisis, el arte llega como mediador para conectar el ser con sus diversas dimensiones y con la multiplicidad de significados que le da el ser humano a la existencia. Por medio del arte se canalizan emociones, ideas y pensamientos, que pueden llegar a ser abstractos. A través de sus diversas técnicas y extensiones, el dolor y otras sensaciones se pueden materializar como una expresión creativa. El arte más que cumplir un rol específico en las situaciones de crisis del hombre, según Andrea Zuluaga, líder de desarrollo artístico y cultural en la UPB "siempre ha sido un medio que propone a los sentidos una mirada diferente de los hechos, las emociones, las razones y las sensaciones que nos produce existir, una mirada estética que puede tener tantos propósitos como formas de expresión".

Si bien el arte en ocasiones se realiza con propósitos comerciales, esta actividad va más allá del mercado, aunque se nutre del mismo y vive gracias a él. En tiempos de crisis cumple un papel de sanación porque permite que el individuo informe de lo que ve y experimenta, más allá de lo superficial, a partir de una expresión que realiza en el momento presente. El arte, concebido des-

de las múltiples miradas sociales, es ahora, más que nunca, una opción de terapia sanadora que toma cada vez más fuerza.

"Este puede servir de alternativa para expresar, a través de acciones creativas e interpretativas, emociones y sentimientos que difícilmente llegan a expresarse de otra forma. Esta expresión es muy valiosa en el marco de las diferentes crisis que un ser humano puede llegar a vivir, ya que comporta la posibilidad de otorgarle nuevos sentidos al dolor, la angustia o la tristeza, propiciando transformaciones potencialmente duraderas, que enriquecen la integralidad del ser", comentó Norvey Alexander Sánchez, psicólogo del Colegio.

Escribir, sostener un pincel, dar el primer trazo sobre un lienzo o un papel, entonar la letra o interpretar las notas de una canción. El arte, en sus muchas expresiones, demanda al ser humano cultivar una sensibilidad especial para poder transformar su realidad en algo bello. El creador de la manifestación artística vive en profundidad sus percepciones y es capaz de contrastar sentimientos intensos con una emoción inexplicable. Las sensaciones que se aprecian con fuerza pueden llevarte a un proceso difícil pero, precisamente,

la transmisión de esos sentimientos a través del arte, posibilitan la sanación.

Los últimos meses, la humanidad se ha enfrentando a una realidad que ha generado, abruptamente, dinámicas antes inimaginables, que han transformado nuestro día a día. Para David Pulgarín Rendón, músico y estudiante de séptimo grado del Colegio de la UPB en estos tiempos de contingencia, tocar la guitarra y la trompeta le han permitido desahogar todo lo que siente, "la música se ha convertido en una aliada que me ha posibilitado ponerme nuevos retos y aprovechar el tiempo libre", afirmó.

Así mismo, Luis Felipe Carmona Tobón, docente de educación artística, manifiesta cómo los estudiantes del Colegio de la UPB han experimentado el arte el presente año: la creatividad y el arte son las alas que necesitamos para poder volar, salir de nuestras casas y para cualquier lugar del espacio donde quisiéramos estar, aunque estemos en casa, ha sido hermoso que ellos comprueben que el arte es un camino hacia la libertad emocional, psicológica y espiritual".

Así pues, el Colegio de la Universidad Pontificia Bolivariana promueve el arte como una forma de conocer la historia, de conocerse a sí mismos, como la forma en la que la mente y el alma se unen para expresar lo más intangible y bello del ser humano, promoviendo la música, el canto, el baile, la escritura, el dibujo, la pintura y todas las demás expresiones artísticas modernas que practican las nuevas generaciones.



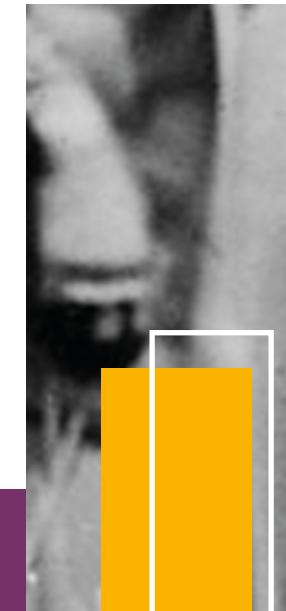
Las obras más controversiales y absurdas de los últimos 16 años

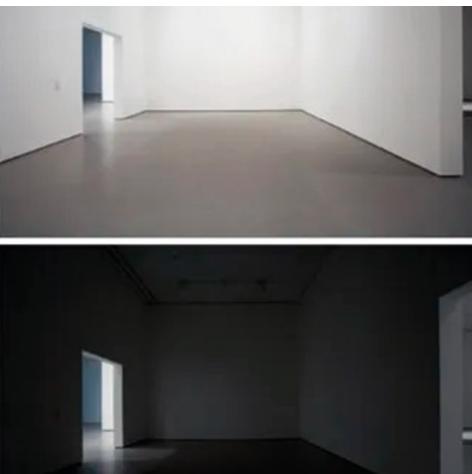
Harry Houdini fue el más grande ilusionista de la historia, desde los 9 años el maestro de la ilusión comenzó a actuar como contorsionista y trapecista, y a partir de ese momento, el circo y los actos ambulantes se convirtieron en su vida. Con los trucos más inverosímiles, este hombre de habilidades extraordinarias se convirtió en el mejor escapista de toda una época, mismo que pautó una nueva era para la magia.

Entre sus trucos más destacados se centran los escapes clásicos con los que se asocia. "Metamorfosis" fue uno de los retos más grandes para el imponente ilusionista, durante el cual se introducía en un saco y éste se guardaba dentro de un baúl alrededor del cual se colocaban cadenas y candados. Mientras su ayudante subía al arcón para levantar una cortina, contaba hasta tres y al

instante que dejaba caer el telón, Houdini se encontraba liberado sobre el baúl donde el público había visto subir a su ayudante; finalmente el escapista abría el baúl y veía a Bess, su ayudante, dentro del baúl.

Era totalmente impresionante, imperdible y casi obsesionante, pues a pesar de saber que se trataba de un montaje teatral y no de una hazaña mágica, Houdini convirtió la ilusión y el escapismo en una forma de hacer volar la mente de su público. Sus trucos fueron muestras controversiales que le dieron sentido al hecho de creer en algo que no podemos explicar. A diferencia de este fantástico personaje y artista de la ilusión, existen otros que con el afán de "impresionar" se exponen a convertir un acto polémico en la obra de arte más absurda de todos los tiempos.





"Trabajo No. 227: Las luces se prenden y apagan"

(2000) – Martin Creed

Si la instalación de Creed realmente es una obra artística, entonces todos los programadores de iluminación son eminentes del arte contemporáneo. Dejar una habitación completamente vacía, sin siquiera un desapercibido rastro de esfuerzo artístico, fue lo que Martin Creed decidió montar como parte de un común juego de lámparas blancas que prendían y apagaban en intervalos de cinco segundos.

A pesar de lo absurda que resultó su idea, Creed ganó el premio Turner en la exhibición del Tate Britain en Londres. Aún así fueron varios los que concordaron que el espacio sobre el que se iluminaban las paredes, techo y piso cada cinco segundos no tenía nada que ver con una obra artística, a lo cual Creed se defendió explicando que su intención era llevar al espectador a reflexionar sobre el espacio donde una obra de arte posa en el centro de un salón, a imaginarlo como la escena de fondo sobre la que se abre un telón para dar pie al arte.

"Mi mamá era hermosa" (2004) – Yoko Ono

La obra de Ono fue una distribución pública de imágenes que mostraban el pecho y la entrepierna de una mujer, las cuales colocaron por toda la ciudad británica de Liverpool. La artista explicó que se había inspirado en los recuerdos de la infancia de su difunto esposo, John Lennon.

Para muchos se trató de una falta de respeto aludir a la madre con una exhibición polémica, o como muchos la llamaron, erótica, mientras que para otros se trató de un hermoso homenaje a la maternidad. A pesar de las múltiples opiniones respecto al trabajo de Yoko Ono, esa y otras de sus obras han influido en gran medida a las nuevas generaciones de artistas, quienes intentan hacer hincapié en los movimientos de arte conceptual que generan, sí o sí, alguna reacción en el espectador.



"Sylvie" (2006) – Wim Delvoye

Con la intención de crear obras de arte vivientes, Delvoye sobrepasó los límites de la ética cuando tatuó a un cerdo vivo para representar el arte en movimiento. Anteriormente había tatuado cerdos muertos, pero decidió desafiar su profesionalismo cuando en 1997 comenzó a utilizar animales vivos como lienzos.

La creación de algo parecido al arte vivo, su desmitificación y una revalorización del concepto de lo barroco han servido a Wim Delvoye para situarse en una posición destacada dentro del arte conceptual, desde la que el creador libra su batalla personal en contra de la elegancia.



"El premio Hugo Boss" (2010) – Hans-Peter Feldmann

Feldman fue invitado a exponer en el Museo Guggenheim de Nueva York después de ganar el Premio Hugo Boss del 2010. Mismo premio que cobró en billetes que sumaban la cantidad de 100 mil dólares, mismos que colgó en las paredes de una galería.

Tal cual un papel tapiz estampado de dólares fue lo que Feldman consideró una obra de arte para montar su exposición. Al final de la instalación, él volvió a tomar los dólares para emplearlos con el objetivo que tiene cualquier billete, lógicamente el impacto de su absurda hazaña no tuvo ninguna importancia.

Ilustraciones, humor y nuevas formas de narrar historias de vida

¿Cómo salir a buscar el interés del público en tiempos de redes sociales y saturación informativa? De esto se habló en una charla con los finalistas del Premio Gabo en la categoría Innovación.

Medellín, enviada especial. Toda-vía no lo sabemos, pero en un rato nomás, va a llover torrencialmente. No lo sabemos, pero podemos intuirlo porque a esta altura del año en Medellín, todos los días en algún momento llueve torrencialmente: baldes y baldes de agua caen de un cielo plomizo que unas horas antes y unas horas después, regala sol abriendo los puños. En un rato va a llover en Medellín pero mientras no llueve, en el escenario del Orquideorama del Jardín Botánico -un espacio semicerrado cubierto por techos de figuras hexagonales en madera cultivada en donde se exhiben las más exquisitas especies – hablan los finalistas del Premio Gabo, organizado igual que este festival por la Fundación Nuevo Periodismo, en la categoría Innovación. Quienes entretienen a la audiencia que colma este singular invernadero en medio del verde fulgor son periodistas que representan a tres equipos audaces que buscaron conmover a sus au-

diencias con nuevas propuestas, en tiempos en los que cada periodista y cada medio, en español y en la lengua que sea, se pregunta cómo seguir adelante con públicos cada vez menos interesados por los modos tradicionales de contar historias y mucho mucho más desconfiados del lenguaje, del propósito de los medios como servicio público y del valor de la palabra en general.

Coordinados por Pere Ortín, de España, los tres periodistas que junto con nueve colegas más de otras tres categorías esperan esta noche ser consagrados los ganadores de uno de los premios más prestigiosos del periodismo iberoamericano, conversaron durante una hora sobre la elaboración de sus trabajos y también sobre el concepto mismo de innovación. Además, como ocurre con todas las mesas y charlas, respondieron a las preguntas del público, que asiste a los debates, charlas y talleres que integran una agenda de 75 actividades con entrada libre y gratuita.

Juan Heilborn contó como su equipo de El Surtidor -un sitio online del Paraguay- creó y elaboró Los desterrados del Chaco paraguayo, un



original informe sobre la deforestación y los negocios que hay detrás de esa alteración de la naturaleza a través de cuatro historias ilustradas pensadas directamente para ver y leer en teléfonos móviles. Producido para ser consumido mediante lo que se conoce como scrolltelling, la dinámica de la combinación entre mucha ilustración y menos texto no sólo fue pensada para atraer a audiencias jóvenes sino que es una tendencia que le entrega el control de la navegación y el tiempo al usuario, permitiéndole ahorrar datos en un país con conectividad lenta y cara.

La española Mari Luz Peinado relató la concepción del especial 28 días, 28 historias para acabar con los tabúes sobre la regla, un trabajo en el que intervinieron unas 30 personas entre periodistas, diseñadores, ilustradores, editores y otras especialidades y que surge a partir de la constatación de que las muchachas más jóvenes hablan con naturalidad de un tema natural, algo que hasta ahora nunca había ocurrido. "Toda la vida nos pasamos las compresas

como si fuéramos traficantes", bromó Peinado. El trabajo fue publicado en el suplemento Verne del diario madrileño El País y aborda a partir de 28 notas el tema de la menstruación desde todos los ángulos posibles, en un arco que va del tradicional enfoque de salud hasta historias de vida, cuestiones que tienen que ver con el lenguaje, y todo o prácticamente todo, salpicado con un humor ácido, inteligente y sobre todo muy útil para deconstruir prejuicios y tabúes.

La catalana Carola Solé -corresponsal de AFP en Brasil- habló de Balas perdidas, el trabajo especial que elaboraron en la agencia en las favelas de Rio, esta vez poniendo el foco en las personas anónimas que quedan en medio del fuego cruzado entre narcos y fuerzas de seguridad, enfrentamientos que pueden darse a la salida de la Iglesia o en una escuela, en escenarios que transpiran crueldad, dolor, abusos policiales e impunidad, en una ciudad castigada por la corrupción y la violencia. Son historias de víctimas o de hermanos o madres de aquellos que no pueden contar lo que vivieron. El trabajo se hizo en coordinación entre varias redacciones de la agencia, en diversos países.

La búsqueda de nuevas técnicas, mezclas de géneros antes consideradas inconvenientes, recursos poco explorados como ensayo para lograr nuevos lenguajes y la competencia cada vez más agresiva con las redes sobrevolaron toda la charla. La mesa fue entretenida y entregó buenas definiciones sobre conceptos que muchas veces creemos tener aceptados.





*
Em



revista.artivista@gmail.com

<https://artivista.vercel.app/>

ISSN 0317-8471

