

MisterMan, un universo transmedia

Henry Alejandro Toloza Sosa

Cód. 1094268932

Autor

Trabajo de grado para optar por el título de Maestro en Artes visuales

Oscar Andrés Martínez Ruiz

Tutor

Universidad de Pamplona

Facultad de Artes y Humanidades

Programa de Artes Visuales

2021

Tabla de contenido

Introducción.....	5
1. Planteamiento del problema.....	7
2. Objetivos.....	8
3. Justificación.....	8
4. Metodología.....	11
4.1.Orden de operatividad.....	11
4.2.Ideas bocetos y guion.....	12
5. Marco referencial.....	14
5.1.Estado del arte.....	14
5.2.Introducción a la configuración narratológica de los conceptos de héroes y antihéroes – Francisco Álamo Felices.....	15
5.3. Diseñando una recepción participativa para universos transmedia – Javier Hernández Ruiz.....	18
5.4.Acercamiento al problema terminológico de la narratividad transmedia – Vicente Luis Mora.....	19
5.5.En defensa del arte del performance – Guillermo Gómez Peña, Colectivo la pocha Nostra.....	20
6. Antecedentes.....	23
7. Referentes conceptuales.....	27
8. Referentes artísticos.....	33
9. Practicas artísticas.....	39
10. Resultados.....	63
Conclusiones.....	69
Referencias bibliográficas.....	70

Dedicatoria

Todo ser humano siempre encontrará el apoyo de las personas que nos llevan a mejorar como personas día tras día; por ello, quiero dedicar este logro a mis padres quienes son la fuente de inspiración para cada uno de mis proyectos. A mi familia por el constante apoyo y a MisterMan por materializar todo lo que en algún momento soñé como artística visual.

Agradecimiento

Agradezco a la Universidad de Pamplona por permitirme formar como profesional y fortalecer mis valores como persona que constantemente aporta a la sociedad. Igualmente, a mis compañeros de carrera por los aprendizajes adquiridos durante todos estos años. Por último, a mi tutor quien con su acompañamiento y dedicación hicieron posible el resultado final de este proyecto.

Introducción

Cuando se estudia el desarrollo del hombre y sus diferentes manifestaciones, el arte y la educación han sido puentes fundamentales para materializar todo lo que el ser humano pretende dar a conocer; siendo así, el mundo del dibujo, del cine y las caricaturas las influencias que han aportado en generaciones distintas las diversas formas de ver un mundo mágico, pero que, por otra parte, pretende dar una brecha de la realidad social que viven muchos territorios, siendo los comics o personajes que generan gran impacto en la población, los que se encargan de mostrar el mundo tal cual es, queriendo así remediar tales comportamientos que llevarán a construir una sociedad mejor. En consecuencia a una necesidad de dar a conocer un medio o campo para cambiar patrones o conductas de comportamiento social con influencia en las generaciones infantiles hasta las adultas; en el siguiente documento se evidenciará el proceso de investigación – creación, por medio del cual se presenta la creación, evolución y desarrollo del proyecto Transmedia MisterMan, teniendo en cuenta las diferentes herramientas, técnicas y opciones para crear el personaje y su difusión, reconociendo la narrativa transmedia, como mecanismo que permite un despliegue en múltiples medios y plataformas. Así mismo, la creación del personaje pretende mostrar un contraste distinto a lo que comúnmente se encuentra en una historia de súper héroes.

Dentro del proyecto se puede encontrar la siguiente estructura de realización: se inicia con la búsqueda de objetivos específicos y generales, seguido de la línea investigativa que conlleva a la creación y difusión del personaje; de este modo, se prosigue a la implementación de herramientas ofrecidas por los diferentes talleres y materias correspondientes al programa académico de artes visuales de la Universidad de Pamplona, por lo cual facilita los medios

necesarios para la construcción de todos los elementos que constituyen el proyecto. Como siguiente paso y luego de elaborar la metodología, formas y estrategias para denotar el resultado final, se da vida a MisterMan, un personaje que presenta poderes no convencionales al término “súper poder” ya que obtiene habilidades especiales para la práctica del hogar, adentrándose en las situaciones cotidianas y haciéndose participe de lo simple que es cocinar, planchar, hacer aseo y salvar al mundo con guantes de lavar la loza. Siempre intentando concientizar sobre diferentes problemáticas sociales en donde habita el personaje, en este caso el municipio de Pamplona, departamento de Norte de Santander.

Finalmente, y como resultado de la creación del personaje a través del proyecto, se busca presentar a través de un sitio web la amplia documentación que ha generado MisterMan durante su evolución por más de tres años en diferentes medios como la ilustración, comic, performance, presentación en público, entrevistas, creación de accesorios, entrevistas y contenido de redes sociales.

1. Planteamiento del problema

A lo largo de la historia y el desarrollo de las sociedades, han surgido problemas que llevan a una notable discriminación en los roles que, como sociedad tanto hombres y mujeres han ejercido en la concepción de hogar y sus funciones. En Norte de Santander aún se encuentran lugares que conservan prácticas tradicionales en donde dichos roles, siguen marcando los comportamientos que se dictan como parámetros en el transcurso de la vida de hombres y mujeres, ejemplo de ello, las funciones que se designan en los hogares: labores del hogar (función para las mujeres) y salir a trabajar (función de hombres); por ello, a través de la necesidad de querer cambiar los conceptos arraigados que se tienen sobre el papel que se cumplen en los hogares tradicionales, nace la idea de crear un personaje que ayude a concientizar a las personas desde un enfoque artístico y educativo, que por medio de la innovación tecnológica pueda llegar a los diferentes hogares y que sea percibido con el mensaje educativo desde un público infantil como de la comunidad en general. Esto con miras de generar conciencia acerca de acciones y costumbres que representan la vida cotidiana de las personas; creando así un personaje, que, por medio de un trabajo Transmedia se ha materializado en distintos formatos artísticos.

Por consiguiente, MisterMan nace como proyecto para dar solución a la siguiente pregunta central que surge a raíz del planteamiento del problema: ¿Cómo el proyecto *MisterMan* puede generar una acción consciente frente a problemáticas específicas que están presentes en los roles del hogar y de la sociedad nortesantandereana?

2. Objetivos

2.1. Objetivo general:

Exponer a través de un sitio web la amplia producción transmedia que ha generado MisterMan en su trabajo artístico y social durante los tres años que lleva su evolución y desarrollo.

2.2. Objetivos específicos:

- Evidenciar la evolución y el desarrollo que ha tenido el proyecto MisterMan durante sus años de producción.
- Establecer los medios por donde se ha difundido el proyecto MisterMan desde su inicio.
- Identificar las formas en que el proyecto MisterMan concientiza sobre las responsabilidades del hogar.
- Enunciar las actividades que realiza el proyecto MisterMan para favorecer las comunidades sobre las cuales actúa.

3. Justificación

Por medio de una vivencia personal y al momento de querer generar una solución a la necesidad de involucrar el arte como manifestación cultural, influenciado por tiras cómicas que desprendían periodos o programas animados, surge la idea de crear un personaje que se

involucrara como parte cultural del municipio de Pamplona, en Norte de Santander y donde inicialmente, se pensó en hacer de este personaje alguien con un contacto directo con la comunidad, como el caso de un policía o médico y que finalmente se materializó el proyecto con la creación de MisterMan, un superhéroe poco convencional.

La importancia del proyecto con la Universidad de Pamplona y el programa académico de artes visuales es demostrar cómo el arte va más allá de una pieza artística a un trasfondo social, logrando cambiar un entorno que va desde lo artístico para favorecer una población. Teniendo en cuenta que, en Norte de Santander no existe un personaje superhéroe que por medio de diferentes medios genere cambios sociales, es la primera vez que se crea un personaje de este tipo como pieza artística cuyo trasfondo social se presenta en la ciudad de Pamplona. Asimismo, con el proyecto se busca continuar y gestionar espacios que desde el arte conlleven una misión de transformación, no solo como proyecto personal, sino que pueda trascender por medio de la motivación de niños y jóvenes a convertirse en futuros artistas y sobre todo en buenos seres humanos, que desde las responsabilidades del hogar puedan transformar sus vidas en todos los ámbitos de una forma positiva.

El termino héroe es uno de los componentes sobre los cuales se definió la personalidad del personaje tanto en su mundo grafico como el comic y su interpretación en la realidad. Para ello, se vio la necesidad de realizar talleres y cursos de teatro en creación de personaje cómico, con el fin de fortalecer el conocimiento necesario para la creación de un superhéroe para la ciudad de Pamplona, siendo este muy cercano a los niños. Sin embargo, su contenido es para todas las edades, y su desarrollo se va dando a través del tiempo, obteniendo nuevas habilidades y conocimientos reflejados en el performance de este sujeto.

Durante el desarrollo del personaje se logra identificar su efecto en el público propuesto, lo cual se refleja en cómo les causa curiosidad, emoción y aceptación MisterMan. Por ello, el nombre del personaje se da a través del trabajo de niños de las zonas de Mutiscua y Berlín, quienes precisamente al tener contacto directo con la intención del superhéroe, se logra materializar el nombre que adoptó el personaje "MisterMan" de acuerdo a las características que este mostraba y quería lograr en la comunidad.

Una de las principales características del performance es su importancia por no solo ser una obra artística si no por su sentido social, por lo cual se busca involucrar este personaje como medio para mostrar cualidades de los jóvenes del municipio y poder gestionar y mostrar el panorama por medio del contenido audiovisual y la utilización de las redes sociales. Vale destacar que la intención de materializar el personaje en ámbitos artísticos y culturales, es la influencia que se puede generar en ámbitos educativos específicamente en el comportamiento de la comunidad pamplonesa, que dentro de la personalidad de MisterMan, puedan encontrar patrones de conductas propias de seres humanos basados en valores, educación y demás cánones de comportamiento no tradicionalistas que no aporten un progreso o desarrollo positivo en la sociedad, como la discriminación o problemas de roles en la comunidad.

Estos espacios son también generadores de buenos valores como la tolerancia, solidaria y promover el respeto, ya que se ve a diario que las personas se agreden por diferencias políticas, creencias religiosas y un caso que está en la actualidad que es el tema de migración, lo cual en el barrio el progreso se crean espacios llamados casa de invasión y en estas familias viven niños que también se invitan a hacer partícipes de estas actividades.

4. Metodología

La metodología empleada durante la investigación, se adentra en lo cualitativo, ya que presenta observación de necesidades que quiere influir en el cambio a través del personaje; así mismo participativo, ya que, se requiere la utilización de ciertas herramientas artísticas desde la ilustración llegando a la participación teatral, estas interpretaciones se irán desarrollando, manteniendo una estructura, con la finalidad de cumplir con los objetivos y poder mostrar todo el material en una página web.

Se tiene en cuenta que el proyecto pasa por diferentes formatos y medios, iniciando desde lo bidimensional hasta lo tridimensional, lo que relaciona también una metodología igualmente inductiva, porque inicia con datos que se presentan de una forma general para llevar a resultados particulares, vital dentro de un proyecto investigativo.

La investigación en su totalidad y aparte de los enfoques mencionados, presenta la metodología creativa, en tanto que se desmarca claramente de la recolección de datos cuantificables, habla de realidades subjetivas, e intenta establecer ámbitos vivenciales, su estructura es mediada en giros narrativos y acciones experimentales que han obedecido a una lógica propia y evolutiva dentro del desarrollo del proyecto.

4.1. Orden de operatividad:

- Idea, bocetos y guion
- Producción de ilustraciones
- Producción de registros foto gráficos y video gráficos

- Producción y creación de presentación en vivo

4.2. Ideas bocetos y guion

Proceso de exploración sobre gustos personales y experiencias, en el cual se recogen historias, ideas y se conocen ciertas historias que se convierten en referentes. Se inicia dibujando la estructura humana y añadiendo diferentes trajes, probando colores y creando máscaras, para crear su historia y buscar un nombre el cual encajara con todos sus elementos.

- Creación de personaje
- Resolver mediante prácticas de dibujo, realizando bocetos para elaboración de personaje.
- Producción de ilustraciones: ya con la estructura lista del personaje inicie haciendo un par de ilustraciones ubicándolo en ciertas actividades y queriendo crear la personalidad de este, observando viejas historietas de condorito para poder tomar muchas de sus posiciones de sus personajes

Para el desarrollo del proyecto se tuvo que reconocer muchos referentes no solo artísticos si no también personas que de una u otra forma tienen la idea de crear superhéroes y ayudar a la comunidad, observar diferentes películas de superhéroes, conocer materia audiovisual de ciertas experiencias artísticas.

Como artículos académicos se encontraron ciertos textos que brindaron referencias significativas de comics y fusionaban con todo el contexto social el cual estaba pasando, uno

de estos fue: *La historieta como medio para la enseñanza*, la cual es una tesis de grado de Joninka Baudet y Thomas Straka.

En la fase de producción para el registro de fotografía y video, se comienza por comprender y analizar los relatos, esta es la fase propiamente de la elaboración investigativa, tanto cualitativa como descriptiva, y se hace en cumplimiento de lo establecido en el objetivo creativo.

Para la parte audiovisual, se observan películas y series de las cuales se abordan para explorar y conocer más a fondo el tema sobre héroes y querer entender ciertas ideas, las cuales se mostraban contradictorias en el caso de la serie *The Boys*. En consecuencia, para dar desarrollo a lo audiovisual, se toman como referencia los siguientes documentos:

- En lo documental – superhéroes: la historia, History Channel.
- Conferencia: Superman entró en el museo, el arte del comic de Museo nacional del Prado.
- Por los sueños se suspira y por las metas se trabaja, Humberto Ramos de Ted XTalks.
- Imágenes comerciales: Super musculo, Superpan, Superlight, Tal cual.
- Revistas: Revista Mad, Revista Blast
- Programas de televisión: Doctor súper o, Sportacus, Fenomenoide, Las Chicas Superpoderosas.

La recopilación surge de la obtención de información desde revistas a través de las cuales se reconocieron ciertos términos utilizados con frecuencia en los estudios de comics o

en la creación de ciertos proyectos audiovisuales, cada uno tiene un lenguaje característico e intereses diferentes, pero muchas veces llegan a un cierto medio, la mayoría de comics que tienen éxito en ventas, piensan después en la creación de un seriado o un largometraje, de la observación de todo este contenido grafico e investigativo paso a la creación de imágenes, eventos y mundos imaginarios desde el arte, paso a entender el cómo se crea un mundo imaginario desde diferentes medios y lenguajes, y reconocer el porqué de muchas cosas que pasan en los comics son tan reales como por ejemplo el primer tomo de capitán América que en su portada salía golpeando al Hitler. Toda la formulación y evolución del proyecto se simplifica en la siguiente base:

- Detonante: lo que llevó a la creación del proyecto, se presenta a través del gusto por los diferentes comics, como también las consecuencias que estos han dejado como enseñanza o influencia en los lectores, su impacto o las repercusiones de las acciones que se observan en la realidad.
- Imaginación: crear un personaje que ayude a mitigar comportamientos de discriminación o roles dentro de los hogares, si un padre de familia tiene un rol específico y la mamá también, el superhéroe busca ejercer todas las labores sin importar género, edad o disposición.
- Personaje político: la influencia que genera una figura pública o reconocida en el comportamiento de las personas.

5. Marco referencial

5.1. Estado del arte

Dadas las razones y características del proyecto MisterMan, se han revisado diferentes documentos y textos, que permiten analizar esta obra, además de fortalecer el proyecto por

medio del acercamiento y conocimiento acerca de aspectos similares de como esta se visualiza por diferentes medios como lo es el performance, el dibujo y los medios audiovisuales.

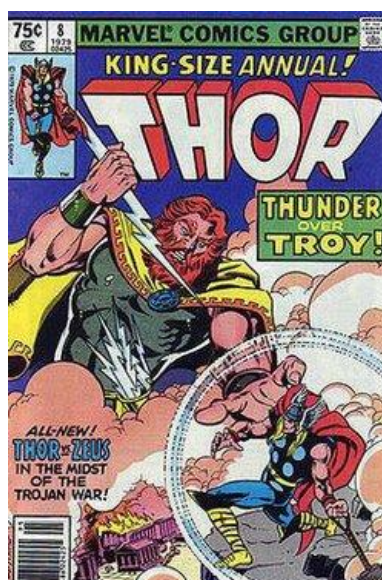
5.2. Introducción a la configuración narratológica de los conceptos de héroe y antihéroe-

Francisco Álamo Felices

Con base en este documento se determina ciertas características y se toman algunas posturas para la interpretación de MisterMan en el espacio, o en las pequeñas tiras cómicas que se crean de este, incluso en el comportamiento de sus muestras audiovisuales.

Álamo nos da a conocer ciertos relatos en donde puede incluirse nuestro personaje “relato mítico: con héroe superior por naturaleza a otros y al entorno. Estaríamos ante un ser con potencialidades divinas, siendo la historia de plasmación de un mito.” (Álamo, 2013 p4) a partir de lo anterior un gran ejemplo puede ser la historia de Thor involucrado en el mundo de los comics por Marvel, de este personaje sabemos que es un dios nórdico, que llega a la tierra, se enamora, pierde muchos de sus derechos como dios y se vincula con los problemas de la tierra para su protección, aun sabiendo que es hijo de un dios Zeus, esto crea un lazo entre lo divino y lo terrenal.

Figura: Historia de Thor involucrado en el mundo de los comics por Marvel



Fuente. Imagen obtenida de (Thomas & Buscema, 1979)

“relato romántico: con personaje propio de lo maravilloso que es superior en grado al resto y al entorno: -es el protagonista de relato fantástico (romance), de las leyendas y los cuentos populares en las que encontramos como funciones típicas los prodigios, lo maravilloso, los encantamientos, las hadas y hechiceros etc. (Márchese y Forradellas,1994 p195) la implementación de la ficción este proyecto se produce solo en las creaciones audiovisuales o comics, para poder encasillar nuestra historia en algún tipo de relato se deben todas las ideas que están plasmadas en todos los textos, aunque mi proyecto puede tener de todas estas ideas un poco y no encerrar ciertas ideas que son interesantes para la creación de su narrativa. “Relato supra mimético: cuando el héroe es superior al resto de personajes, pero no al entorno. Relato infra mimético: cuando se está a nivel de absoluta igualdad. Como en estas circunstancias no se estaría, pues, ante un paradigma heroico, estos personajes se presentan en las comedias y en las novelas y en cuentos realistas.” (Alamo,2013 p4) conociendo el tipo de relato se define más por el infra mimético porque el personajes es escaso de poderes y recursos para ser un superhéroe así que

estas determinaciones lo convierten o le dan esa implementación de lo cómico, puesto que MisterMan usa guantes de lavar la loza para salvar cualquier situación y sus poderes son los gajes del hogar, aunque lavar los platos o servir en la casa es una responsabilidad del individuo aún existen hogares donde prevalece ese pensamiento de ama de casa.

Por otra parte, una experiencia personal fue conocer el Chapulín Colorado por medio de la televisión, la forma en cómo se desarrollaba, era de forma cómica y lanzaba ciertas frases que se convertían en lemas que todo el que observaba el programa se las aprendía y jugaba con ellas, el Chapulín siempre acude al llamado de los más necesitados cuando éstos dicen la frase ¡Oh! Y ahora, ¿Quién podrá defenderme?, ¡Yo!, el Chapulín colorado y muchas frases como ¡No contaban con mi astucia!

El héroe es el personaje principal o protagonista de unos acontecimientos, el actor de una representación muy variada detrás de la cual se pueden entrever o adivinar esquemas generales o funciones codificadas; de igual manera, es una teoría actancial, se piensa que la variedad de los personajes puede reconducirse a un modelo bastante simplificado. Desde este punto de vista no existe una tipología plausible del héroe, que es simplemente un personaje (Márchese y Forrdellas, 1994 p194)

Desde mi experiencia en ciertos sitios hay personas que son héroes de la vida como lo son los campesinos que se esfuerzan por trabajar por su familia por vender su producto o también vemos el caso de los soldados y policías que muchas veces se exponen a conflictos y que muchos pierden su vida.

De manera independiente también se puede denotar héroe como esos personajes que resaltan en el campo de futbol o son cantantes famosos que inspiran una comunidad y que muchas veces cometen actos que no haría un héroe, puesto que el héroe busca fomentar un buen comportamiento. “el héroe realista. Este tipo de héroe, frente al romántico, no puede realizar

ningún tipo de introspección, ya que se presenta siempre como un hombre de acción social.”
(Alamo,2013 p10).

En conclusión, llegamos a una parte interesante de nuestro proyecto lo cual es la acción social, en si buscar el beneficio de una comunidad, participando en el espacio del barrio el progreso, vinculándolo con MisterMan.

5.3. Diseñando una recepción participativa para universos transmedia- Javier Hernández Ruiz

Somos conscientes que la globalización y el fácil acceso a la información a sido determinante para cualquier creación audiovisual o también obra literaria un ejemplo puede ser todo el mundo cinematográfico de Marvel Studios, lo cual sus historias se expanden en el medio del comic y presta más oportunidades a su espectador, este tipo de lenguaje se puede utilizar para documentar un espacio en la ciudad para mostrar diversas áreas y vincular con diferentes proyectos.

“la revolución digital, que llego a la producción de contenidos audiovisuales la última década del siglo XX permitió una flexibilización en la gestión de contenidos”. (Hernández, 2017p3) en conclusión también en el tiempo actual tenemos más fácil acceso al uso de cámaras como lo es la del celular y lo cual también se están creando eventos lo cual se puedan crear nuevos contenidos con el celular, creando productos de muy excelente calidad, estas herramientas son utilizadas para el desarrollo de mi proyecto. En los últimos años diferentes perspectivas teóricas han examinado el fenómeno transmedia, desde hace mucho tiempo se utilizaba de manera inconsciente pero no existía un término que abarcara todo.

5.4. Acercamiento al problema terminológico de la narratividad transmedia – Vicente

Luis Mora

“la confluencia de diversas perspectivas metodológicas y terminologías sobre la transmedialidad ha creado una galaxia conceptual en los últimos años en la que perderse es más fácil que orientarse. La diversidad comienza por el propio nombre del fenómeno, para seguir con aspectos estructurales, semánticos, problemas de trasvase de contenidos y de fidelidad transmisora” (Mora, 2014 p7) de forma mediática el transmedia nos da la posibilidad de indagar en un sinfín de propuestas artísticas sujetas a un tema principal o alguna creación, lo que debemos proteger como creadores es esa fidelidad a la obra. La teoría de la adaptación es de lo más cercano a lo transmedia, la simple creación de una historia y llevarla del libro a una pieza audiovisual, involucrando la creación de su música, nuevos acontecimientos y utilización de las redes, donde el espectador puede participar, en Colombia existen grandes ejemplos pero son afectadas por el tema económico, un ejemplo es la creación del comic Zambo Dende, lo cual inicio como un comic y se intentó llevar al cine pero la falta de recursos detuvo el proyecto, así se identifica como desde unos primeros bocetos mi proyecto ha ido tomando una forma desde la interpretación de MisterMan hasta las diferentes historias ficticias que son hechas en ilustración o con tiras cómicas.

Utilizar mi cuerpo como lienzo para encima agregarle un traje inicia con diferentes exploraciones, entrego mi cuerpo y lo llevo a diferentes espacios y lo integro con la gente del común, solo con el simple hecho de observar la gente como analiza el personaje o mucha se burla, puesto que en su entorno social es raro ver este tipo de piezas.

5.5. En defensa del arte del performance – Guillermo Gómez Peña, Colectivo La pocha Nostra

“Yo me veo a mi mismo como un cartógrafo experimental. En este sentido, puedo aproximarme a una definición del arte del performance trazando el espacio “negativo” (entendido como en la fotografía y no en la ética) de su territorio conceptual: Aunque en algunas ocasiones nuestro trabajo se sobrepone con el teatro experimental” (Gómez-Peña 2005 p4)

En mi proceso si he participado en diferentes cursos y talleres de teatro lo cual me han resultado positivas para mi interpretación, pero a la hora de intervenir un espacio utilizo muchas herramientas del teatro, utilizo también la técnica del alter ego.

Con todos los elementos que lleva MisterMan, se abren muchas posibilidades a las que se deben tener en cuenta y estar consiente que pueden ocurrir varios eventos, desde que alguien disfrute de la presentación a como alguien que le incomode y actúe de alguna mala manera. Se determina que MisterMan tiene el concepto de héroe, que ayuda que colabora y muchas de las intervenciones en la calle son llevar alimento a personas en condición de calle. También muchas veces mi espacio es algún sendero ecológico en el cual están botando basura y lo que se busca en general es crear conciencia y enseñar a utilizar las cestas de basura.

“aunque respetemos profundamente nuestros cuerpos, curiosamente no nos importa ponerlo en constante riesgo” (Gómez-Peña 2005 p205) un acto heroico puede convertirse en algo bueno para ciertas personas, pero para aquel que actúa puede ser riesgoso, pero un héroe nunca

abandona a su pueblo, en Colombia los actos heroicos muchas veces terminan mal, como Javier Orduz un policía el cual falleció en 1999 por querer desactivar un artefacto explosivo.

Figura: *Show animado de Moure y Martín de Francisco.*



Fuente. Imagen obtenida de (Tello, 2017)

En el artículo académico del filósofo colombiano Tito Guillermo Contreras ¿Por qué no hubo superhéroes en Colombia? en su escrito resalta que el héroe colombiano es asesinado, inicia el texto hablando del célebre cura Guerrillero Camilo Torres el cual fue un pionero de la teología de la liberación y cofundador de la primera facultad de sociología en América Latina, el cual camilo fue un “héroe” para algunos jóvenes que Vivian en Bogotá, como por ejemplo los chicos del barrio Tunjuelito con lo cual ganó el premio Alejandro Ángel escobar en beneficencia, el cual sentó las bases para desarrollar lo que hoy se conoce como investigación, acción y participación. Lo cual vinculaba su conocimiento académico al servicio del pueblo.

Figura: *Personaje La Sevichica*



Fuente. Imagen obtenida de (Señal Colombia , 2021)

Si relacionamos la vida de estos personajes con la historia de Colombia, nuestro país no ha descollado, en el mundo de la ficción, ningún héroe propio autóctono, en los años noventa programas de televisión como “el siguiente programa” para muchos de sus espectadores estos dos sujetos eran “héroes” por demostrar la realidad de nuestro país, burlarse de los corruptos y las personas se reflejaban en ellos, siendo censurados, después de esto también, otro personaje el cual fue un héroe el caso de Jaime Garzón un sujeto de que creaba diversos personajes para burlarse de la burocracia de Colombia, siendo asesinado, en los años 2000 aparece un superhéroe netamente Colombiano siendo el primer gran personaje con físico afro descendiente y con diversos automóviles como el “aguapanelancha” “el marizcometro” entre otros pero de una u otra forma estas creaciones han utilizado una narrativa transmedia, puesto que el siguiente programa no podía transmitir y en la época aún no habían surgido las redes sociales tuvieron que buscar la forma independiente de mostrar aunque tuvieron que cambiar de personajes y poder retomar casi 20 años después y en el caso del doctor Súper O es que tiene un lenguaje educativo que gracias al transmedia podemos tener a nuestro doctor en diferentes plataformas desde comic, serie y acercamientos al mundo de los videojuegos.

Figura 1: Personaje Profesor Super O



Fuente. Imagen obtenida de (Señal Colombia , 2021)

La historia de nuestra patria nos refleja que, para ser un héroe, hay que pasar por el penoso y triste camino de la muerte, ya lo hice el popular refrán “héroe fue el que no alcanzó a correr” para alcanzar el estatus de héroe en nuestra tierra es imprescindible morir, desde las causas independistas cómo Nariño, Policarpa Salavarrieta, Gaitán o Galán.

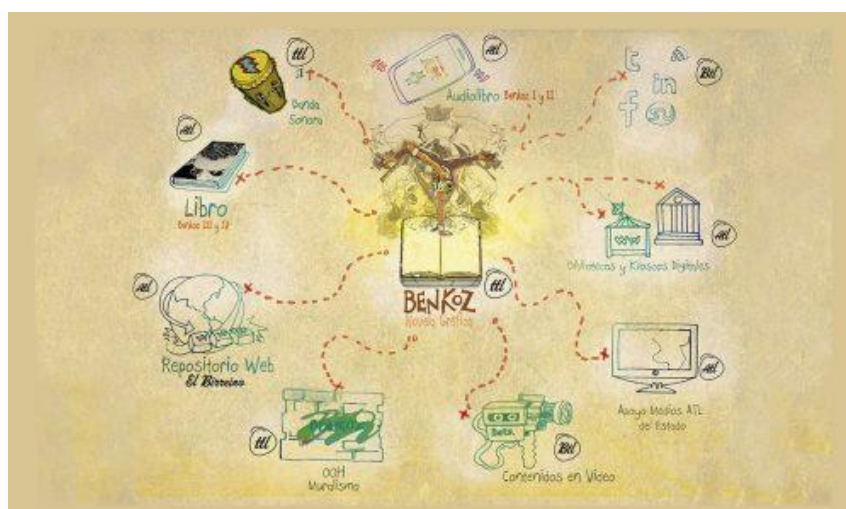
6. Antecedentes

Teniendo en cuenta el fácil acceso a las redes digitales y los nuevos medios un contenido transmedia nos da oportunidad de utilizar múltiples caminos a la hora de mostrar o crear:

La narrativa transmedia el término lo impone Henry Jenkins un profesor de la universidad de california estados unidos en el año 2003. Un ejemplo nacional es Benkoz lo

cual es un proyecto transmedia desarrollado alrededor de una novela gráfica que busca ofrecer un punto de vista diferente de la cultura negra, mulata y mestiza del país. El personaje principal de este universo transmedia es Benkoz un personaje inspirado en un ciudadano de San basilio de Palenque lo cual es uno de los primeros nativos resistentes contra las fuerzas españolas en la época de la conquista, este proyecto ha sido ganador en diferentes programas del ministerio de cultura por promover la creación de contenidos digitales con orientación cultural y educativa.

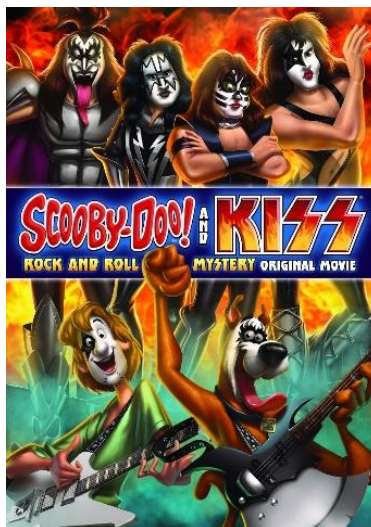
Figura: *Universo transmedia del Proyecto Benkoz*



Fuente. Imagen obtenida de (Copyright Benkoz, 2016)

Desde el ámbito musical también se han conocido diferentes propuestas transmedia que utilizan el comic, la personificación en sus presentaciones, utilización del cuerpo para brindar mejor espectáculo, un claro ejemplo podría ser la banda estadounidense Kiss los cuales no solo utilizaron su imagen para crear contenido cultural sino también para ser unas máquinas del merchandising. También se involucran en algunas películas haciendo pequeños cameos, aunque los fans de Kiss siguen exigiendo cada vez más contenidos de su banda y seguir consumiendo todas sus historias gráficas.

Figura: Banda estadounidense Kiss con el programa de Scooby - Do



Fuente. Imagen obtenida de (Sanz, 2020)

Otra agrupación la cual utilizo los videos musicales para mostrar a 4 héroes intergalácticos fue Daft punk, lo cual su aporte musical también tiene un gran potencial de animación, lo cual llevan a sus oyentes a no solo escuchar su música, sino también a disfrutar de otras experiencias, también algo muy importante a la hora de nombrar estas agrupaciones, es que se adelantaron a las industrias y a su época, estamos hablando que en los 90 en diferentes partes del mundo aún no había acceso a internet.

Figura: *Interstella 5555: la odisea espacial de Daft Punk y Leiji Matsumoto*



Fuente. Imagen obtenida de (Jofré, 2020)

Pocas personas en el mundo tenían acceso al internet y la información era escasa y mucho contenido que se lograba encontrar en las calles era como decimos vulgarmente “pirata”.

Dejando por último el cine, es el medio que más utiliza narrativas transmedia desde mucho antes que los grupos musicales, puesto que el cine convertía historias tradicionales en un mundo sin fin de acontecimientos un gran ejemplo es el caso de Star Wars, una obra de arte magnífica gran lograda para su época en efectos especiales y con un poder de influir toda una generación, así como películas icónicas como volver al futuro que no solo se quedaban en la pantalla grande si no que muchas veces acudían al mundo del comic o de los libros para alargar sus historias o involucrar nuevas personas y así mantener a sus seguidores y brindarles nuevas propuestas con una estética que el espectador estaba dispuesto a consumir. No podemos olvidar que Star Wars tenía referencias políticas y sociales incluso utilizaba artefactos de la realidad para fusionarlos con la ficción, hablando del vestuario de muchos de los “policías mayores” los cuales eran la mayoría villanos y utilizaba una vestimenta Nazi y la forma en como estaba organizado las estructuras jerárquicas era muy similar a la actual, también se observa fuertes golpes de estado y la lucha de los Sith contra los Jedí que es el bien contra el mal.

Figura: *Star Wars: orden definitivo para ver las películas, según cronología, emisión, taquilla y crítica*



Fuente. Imagen obtenida de (Berlutti, 2021)

En el texto ideologías de Star Wars de Fernando Ángel Moreno “Debe entenderse «poder y política» en sentido muy amplio, pues incluyen la familia, la religión, el positivismo científico, el amor, la justicia y todas las construcciones jerárquicas abstractas que interponemos entre nosotros y el mundo”. (Moreno,2017 p17)

Siempre una pieza audiovisual tiene esa connotación que nos pone a pensar desde ciertos puntos de vista como lo es el poder o el amor y cuestiona al espectador, la primera vez se ve la pieza y se disfruta, la segunda se analiza y se tortura, buscando explicación a un sinfín de sucesos y de conspiraciones que sumergen al cualquiera que se interese por el tema, esto son efectos del transmedia que muchas veces incluso se crean historia sin ser ideas del mismo autor. *“Toda obra de arte es ideológica”*. (Moreno,2017 p21)

7. Referentes conceptuales

En este proyecto es importante y fundamental profundizar diferentes conceptos que son claves en la investigación creación como lo son: héroes, transmedia, comic y comedia, los que se van desglosar a partir de ciertos textos específicos. En diferentes barrios de Pamplona Norte de Santander, siempre ha existido esa indiferencia en ciertos sectores los cuales son convierten en espacios que tiene pocos accesos a la educación o espacios culturales, valga la redundancia, no tienen espacios adecuados o no se crean propuestas que promuevan a los habitantes conocer diferentes medios artísticos.

Por medio de un personaje con el concepto de héroe y diversas herramientas, se quieren utilizar para poder transformar ciertos espacios, que vincule a la población con la intervención de MisterMan para la generación de diversos contenidos, lo cual serán importantes para la transformación social de todo aquel que participe o conozca de este, creando a partir de las muchas otras experiencias transmediales que fortalezcan o promueva un interés cultural.

- **Carlos Alberto Scolari – narrativa transmedia**

Es un teórico de la comunicación y los medios de comunicación nacido en Argentina, pero en la actualidad vive en España, por medio de diversos documentos a fomentado y dado importancia a la narrativa transmedia para crear diferentes estrategias de aprendizaje informal y el desarrollo de competencias a la hora de comunicar un tema o una idea, en su texto *El ministerio transmedia expansiones narrativas y culturas participativas*, teniendo como ejemplo *El ministerio del tiempo* (2015), lo cual es una serie que se basa en cada capítulo en viajar a diferentes momentos de la historia, esto despertó un gran interés desde la televisión, hasta los múltiples medios de comunicación y utilización de redes, tuvo tanto impacto que hasta la comunidad científica quiso buscar algunas que otras respuestas creando diferentes teorías y expectativas entre los fans de la serie. Scolari en su texto *narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan* define que las narrativas transmedia “son un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión”. Muchas veces el espectador de nuestras obras quiere seguir explorando y buscando respuestas a la historia, por qué se desarrolla en cierto país, porque el protagonista tiene esos poderes, muchas veces el autor no encuentra tantos arcos argumentales para sostener ciertos eventos de su creación. Un gran ejemplo de narrativa transmedia es el caso de la serie televisiva “the lost” lo cual los creadores de esta serie propusieron en el 2010, 6 años después de su serie la creación de un libro *Lostología: estrategias para entrar y salir de la isla* (Cinema, 2010) en la actualidad ya conocemos muchos ejemplos de creaciones transmedia como lo es el caso de “the walking dead” lo cual su historia inicia con la creación de un comic, un libro y paso al mundo audiovisual con la creación de su serie. Mi proyecto pasa por diferentes medios para la creación de su historia, desde pequeñas tiras

cómicas, ilustraciones en diferentes situaciones y piezas audiovisuales, también se utiliza la escritura para incluir mucho de su historia que aún se dificulta plasmar en otros medios como llevar mi proyecto al mundo del cine. A largo plazo la historia de nuestro proyecto quiere ser llevada al mundo del cine, con la posibilidad de crear diferentes personajes, planetas y villanos.

Figura: Serie televisiva *The Lost*



Fuente. Imagen obtenida de (IGN España, 2021)

- **Antonio Vélez, Sandra Larrarte - X Men Semiótica y utopía**

Vélez es comunicador social, magister en educación y especialistas en investigación social y Larrarte es escritora, comunicadora social y tiene una maestría en ciencias de la comunicación con énfasis en socio semiótica.

en su documento sobre la semiótica de los personajes heroicos que participan en los x-men o conocidos como los mutantes x, en el capítulo 6 el cual se llama “El comic, una historia apoyada en imágenes” proponen que la creatividad humana permite hacer representaciones de cualquier cosa que se imagine, dependiendo su vida, sus orígenes o su cultura, el ser humano

primero desarrollo diferentes métodos de comunicación primero que todo para sobrevivir y después de esto incluyo la creación de imágenes para representar sus vivencias, una imagen tiene funciones mito – simbólicas, lo cual cuentan un hecho histórico o retratan un personaje icónico que pidiera ser “inmortalizado”.

Los x- Men son pioneros en la nueva era de la creación de películas de superhéroes, no podemos olvidar que mucho antes existieron las películas de Christopher Reeve como Superman o la serie de Adam West como Batman, lo cual los escasos recursos de edición, falta de conocimientos, pocos recursos informáticos para la edición generaban un ambiente cómico, reconociendo que el mundo ficticio de los xmen nace en 1963 es en el año 2000 se da apertura a un mundo cinematográfico con la utilización de nuevas herramientas para la creación de efectos especiales, involucra las nuevas generaciones a conocer estos personajes, creando eventos en los comics que se relacionaban también con las películas y el espectador buscando diferentes respuestas, también se utiliza el mundo de los videojuegos para que el espectador tengas muchas experiencias y de paso al mundo cinematográfico de los superhéroes, creando una comunidad en todo el mundo.

Figura: 'X-Men '97'



Fuente. Imagen obtenida de (SPINOF, 2021)

“En las tiras cómicas los escritores se pueden dar el lujo de crear mundos enteros y recrear las diversas historias que se presentan en el a través de múltiples personajes, sin tener las limitaciones de tiempo o espacio, sabiendo que un comic tiene un espacio determinado es su siguiente salida puede continuar con su historia” (Vélez y Larrarte,2010 pag.139) en el mundo ficticio de mi personaje, la imagen o la construcción de su traje utiliza unos colores especiales lo cual significan diferentes cosas o la utilización de ciertos elementos que lo componen tienen una historia lo cual unen un arco argumental con la realidad social de Colombia y Latinoamérica.

MisterMan utiliza unos guantes de lavar la loza y un traje negro con líneas amarillas que significan optimismo y alegría, el rojo de su máscara que significa pasión y energía, si observamos desde un punto de vista técnico en la utilización de colores y teoría del color, el amarillo y el rojo son utilizados mayormente para negocios comerciales de comida y tiene referentes en la construcción de su diseño como lo es los Power Rangers o Centella.

- **Augusto Boal**

Boal es un artista, dramaturgo, actor y pedagogo teatral brasileño, varios de sus escritos relacionan el arte con la sociedad que el público sea participe de la obra que se vincule no solo como espectador si no también como participante de esta, el teatro o la utilización del cuerpo tiene un gran poder para proyectar diferentes ideas e historia, lo cual Boal lo definida el teatro como un arma y que se debe proteger “por eso las clases dominantes intentan, de forma permanente adueñarse del teatro y utilizarlo como instrumento de dominación.” (Boal 1980 pag.11)



Muchas veces al darle vida a mi proyecto, en la interpretación del personaje se vincula muchas personas que se encuentran en el espacio, se hace n participes de la experiencia lúdica o teatral que se crea mediante la situación. El espectador no solo ve la obra, sino que participa, juega y algunos casos se identifican por alguna situación, movimiento o frase que le traiga algún recuerdo.

Cuando se interpreta a MisterMan en cualquier espacio, sea teatro, cancha de futbol o una calle, se manifiesta un comportamiento especial en esos niños que viven en las calles, ven en el personaje una esperanza, desde que nacemos hacemos teatro de una u otra forma, siendo seres que tenemos miles de emociones y sentimientos, sí conectamos este performance y damos ciertos apuntes el teatro o muchos otros ámbitos artísticos sirven para mejorar la cultura ciudadana.

8. Referentes artísticos

A continuación, se establecen los siguientes referentes artísticos que se relacionan con el proyecto de investigación, mediante nuestro trabajo va avanzando vamos agregando cosas nuevas y vamos descartando muchas otras, puesto que nuestro proyecto va evolucionando debemos indagar mucho más y conocer diferentes artistas que utilizan diferentes herramientas.

- **Bob Kane**

Es un dibujante estadounidense el cual fue el creador con Bill Finger del caballero de la noche Batman, la creación de este personaje inicia con diferentes colores en su indumentaria, una exploración por buscar un nombre adecuado a sus historias, un análisis total desde su comportamiento y todo el mundo en el cual habita, que es ciudad gótica, una ciudad ficticia que hace de referencia a las oscuras calles de nueva york donde ronda la delincuencia, en mi proceso antes de llevar a MisterMan a la vida real, sacándola de un mundo ficticio, tuve la necesidad de crear muchos bocetos, inventar muchas historias, lo cual lo ubico a él, en Colombia desde el principio, aunque un evento ficticio él quiere ser parte de la liga de la justicia o los vengadores, pero su trabajo es en Colombia más específicamente en Pamplona, Norte de Santander.

Figura: Artista de comics Bob Kane



Fuente. Imagen obtenida de (Crane, 2014)

El primer comic de Batman sale en 1939, cuando en estados unidos ya existía Superman, el cual él era la imagen del superhéroe americano en el mundo, a inicios de los 40 estados unidos empieza a prepararse para la segunda guerra mundial, Batman no tenía ese reconocimiento como lo era Superman o 6 años después la aparición del capitán América, lo cual en su primera aparición salía golpeando a líder nazi Adolf Hitler. Siendo una parodia en un tiempo de completo caos para los soldados americanos y se refugiaban en el mundo de las historietas involucrándolas de una u otra forma en el concepto político.

Kane en su documento “Batman and me, 1989” nos habla de la evolución de su personaje y como pasaron del comic a la creación de una serie con muy bajo presupuesto, sin tener aun ese impacto el cual ya tenían ciertos personajes, fue hasta 20 años después que el productor William Dozier se interesó en llevar una vez más al murciélago a la televisión, siendo fuertemente criticada por esos espectadores que conocieron el personaje desde su creación, puesto que la serie que propuso Dozier, era un Batman con un toque cómico, dejando a un lado ese enfoque oscuro pero para las nuevas generaciones se divertían y esto fue un impulso tanto creativo como monetario para seguir desarrollando la historia.

Figura: *Batman (serie de 1966)*



Fuente. Imagen obtenida de (Dozier, 2021)

Aunque el Bob Kane falleció en 1998 su legado seguirá, han aparecido diferentes medios generando una narrativa transmedia, está en los videojuegos, en los comics, en las películas, en

las series y no dejando atrás la participación de los fans los cuales crean diferentes mitos que aportan al personaje y pasa el tiempo y aun no se sabe quién asesino a los padres de Bruce Wayne.

- **Nicolas Rodríguez**

Nacido en Bogotá, profesional de diseño industrial con 17 años de experiencia dentro de la industria del entretenimiento, ha desarrollado proyectos a nivel nacional e internacional con empresas como DISNEY y UNICEF. Conferencista y docente de pregrado en diseño. Escritor, director y productor de contenidos audiovisuales y transmedia. Creador del universo de ficción/aventura/fantasía mitológica ZAMBO DENDÉ.

Figura: Nicolás Rodríguez



Arrancó en el 2010, como mecanismo de catarsis de un momento crítico personal y laboral, donde escribir y dibujar las primeras viñetas permitían desconectarse del diario vivir y proyectar lo que sería, uno de los proyectos de contenido colombiano más relevantes de los últimos años. Con la idea de traer al mundo del entretenimiento el primer héroe realmente de raíces latinas y con el cual no solamente contar aventuras de ficción y fantasía heroica sino también, poder exponerle al mundo la visión mitológica de una cultura de tradición oral como

lo es la latinoamericana. Ya que la dentro de la historia y aventuras de ZAMBO DENDÉ se conocerán gran parte de las leyendas y mitos latino, mezclados con la historia real vivida en el siglo XVI. El universo inicia con la creación de los comics y novelas gráficas y posteriormente va engranando al ecosistema proyectos audiovisuales. Se espera que el proyecto sea uno de los referentes de contenido transmedia de Colombia para el mundo.

El personaje Zambo es un héroe en un momento de colonización y esclavitud, puesto que en el tiempo donde lo ubican a él, se ve fuertemente que esto es un gran problema social que afecta a su comunidad y el busca la libertad, MisterMan no lucha por la esclavitud, si no por la importancia de los gajes del hogar y la utilización de jabón como analogía que debemos limpiar nuestras vidas y no dejarla manchar por la grasa de personas malas.

Me interesa que zambo también no solo se queda en el comic si no utiliza también las herramientas audiovisuales para expandir su universo.

- **Jaime Garzón**

Jaime Garzón periodista y abogado colombiano, su proyecto artístico se basaba en la construcción de personajes que criticaba por medio de la comedia a la oligarquía colombiana esto fue una de sus causas para encontrar su muerte, siendo asesinado en 1999. En el texto “Colombia ¿un país donde se muere en vano? una interpretación antropológica de la vida y obra del humorista Jaime Garzón de Jorge Salazar Isaza” Garzón a partir de nuestra tragedia nos educó, por medio de la sonrisa utilizaba ese humor para poder sacarnos de esa cruel realidad de la que vivía el país.

Figura: *Jaime Garzón*



Fuente. Imagen obtenida de (El pilón , 2019)

“Nos hizo menos ignorantes de nosotros mismos y nos invitó con su ejemplo a compartir nuestro relato. (Salazar,2011 p103). Una de las relaciones con Garzón y mi proyecto es el trasfondo que abarca más allá de una pantalla o un simple acto de labor social, MisterMan puesto que no tiene poderes refleja siempre lo importante que es el dialogo y el saber escuchar, como se lo enseñó su abuela. Como artista la creación de personajes era la manera de intervenir, tocar la puerta de los criminales para buscar una solución y llegar al camino de la paz.

Garzón también era una voz para aquellos que no podían expresarse, muchos de sus espectadores observaban en él, una escapatoria a la realidad, uno de sus personajes era Heriberto de la Calle, un embolador de zapatos de clase baja.

William Pope L



Figura: fotografía William Pope

Es un artista visual estadounidense conocido por su trabajo en artes escénicas y arte al público. Una de sus piezas artísticas la cual es un lento y doloroso viaje por Manhattan a lo largo de Broadway con un disfraz de Superman, lo cual hace una crítica al personaje emblemático de estados unidos, y lo arrastra por las calles con un mensaje hacia la población negra y haciendo muestra de una lucha por el racismo, lo cual cuando utilizo el traje de MisterMan recuerdo que su traje esta hecho de guantes de lavar la loza haciendo un juicio, que el hombre puede hacer los gajes del hogar y como desde la cocina o con la utilización del jabón creo una analogía que el mundo en muchas debemos hacer una limpieza de lo malo y cosechar cosas que aporten de forma positiva a la sociedad. Pope se presenta como el artista negro más amigable de América, el analiza la forma en como interviene el espacio con su cuerpo y resalta que hay muchas cosas que se pueden analizar, desde como las personas observan, como los vehículos se detiene entre muchas otras, en cambio cuando yo utilizo mi traje analizo como un niño con recibir un pan o algún dulce como su sonrisa resalta, y me da una convicción de lo importante que es mi proyecto artístico también es una labor social.

9. Practicas artísticas

9.1. Procesos

Mi proceso inicia ilustrando personajes de dibujos animados o de tiras cómicas, ha mediado que avanzaba la carrera, se da la idea de crear tiras cómicas o personajes que expresaran muchas cosas que yo quería decir pero que no era capaz y necesitaba de algún medio para expresar, así que inicie tomando de referencia condorito o Calvin and Hobbes y tomando de referente el texto de Will Eisner “el comic y el arte secuencial”, lo cual el comic se apoya de la imagen y el texto, debido a mi condición visual, siempre se me ha dificultado el tema de la lectura y la escritura y por eso muchos de mis primeros trabajos eran tiras solo con movimiento, haciendo un referencia a las películas de Chaplin.

Figura: [ilustración digital] de Alejandro Toloza.



Fuente. Alejandro Toloza. (Autorretrato, 2017)

Teniendo como referente a Snoopy o Calvin and Hobbes inicié a crear personajes, dándoles una vida, lo cual esto es una constante de prueba y error, muchas veces salían muy buenos dibujos, pero no tenían un argumento para sostener sus historias. Este fue el caso de “John Ramírez” lo cual era un sujeto de cabello amarillo, que presumía tener mucho dinero, pero todo esto era falso, su familia había perdido todo porque su padre le gustaba el alcohol y las apuestas.

En John también le agregue un poco de los problemas económicos y sociales que estaban



ocurriendo en el momento en Colombia.

Mientras mi proceso académico iba avanzando, se van agregando ciertas herramientas e interesándome también por la gestión cultural y la pedagogía, queriendo enseñar todo lo que sabía sobre dibujo, pintura, comics, música e ilustración digital. El personaje John lo deje a un lado de mis procesos creativos puesto que no lo veía como una pieza artística sino más bien como un hobby.



[Fotografía 1] de Alejandro Toloza. (Taller: tirando risa con el lápiz, 2017)

inicie dando talleres de dibujo, en diferentes partes de la ciudad de Pamplona fijándome mayormente en los barrios periféricos de la ciudad, de todas estas actividades y talleres se va

observando que toca profundizar muchos más el tema del arte, no solo para que aprendan, sino que también le sirva a cada una de las personas participantes para su vida.



[Fotografía 1] de Alejandro Toloza. (100 en un día, 2017)

En este mural de 28 * 3 metros, se me da la oportunidad de participar con un mural bastante grande, lo cual plasme un comic que no solo le diera un embellecimiento al espacio, sino también las personas que iban en vehículos redujeran la velocidad creando una historia que se leía de derecha a izquierda o de izquierda a derecha. Lo interesante de esta obra fue que propuse una idea en la cual pudieran participar todos los habitantes del barrio de diferentes formas y fue un trabajo colectivo.

Después de este proyecto seguí con mis talleres de dibujo digital, dándolos en los puntos vive digital, lo cual tenían tabletas de dibujo y no tenían una persona la cual supiera utilizarlas.



[Fotografía 2] de Alejandro Toloza. (Taller dibujo digital, 2018)

Involucrándome en el dibujo digital, se da la necesidad de crear los personajes históricos de pamplona y algunos de Colombia por medio de ilustraciones, inicio un proceso de investigación histórico y retrato estos personajes con un tipo de dibujo el cual me identificaba. Esto me abre las puertas para participar en diferentes festivales de música a nivel nacional y ganando en uno de estas.



[ilustracion3] de Alejandro Toloza. (Oriol Rangel, 2018)



[ilustracion4] de Alejandro Toloza. (Julio Garavito, 2018)



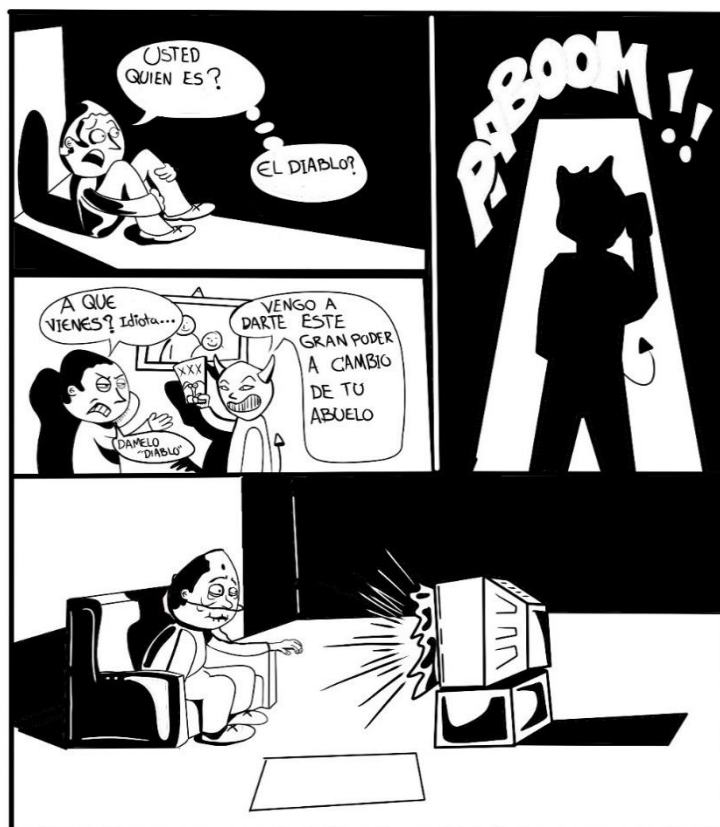
[ilustracion5] de Alejandro Toloza. (Personaje Rodrigo Mantilla-festival de música andina, 2018)



[ilustracion6] de Alejandro Toloza. (Afiche festival de bambuco colombiano, 2019)

Llega un momento triste e impactante en mi vida lo cual fue la perdida de mi abuelo una persona la cual era como mi padre, esto tuvo un impacto creativo y puesto la falta de ideas e inspiración fueron notables, pero medio un impulso a crear mi primer comic, lo cual es una referencia de lo que yo viví, con la partida de mi abuelo, este personaje se hace amigo del diablo para poder salvarlo, pero es casi imposible.





Después de esta corta historia ilustrada, recuerdo que el segundo nombre de mi abuelo era un poco cómico y particular, se me da la idea de crear un personaje con ese nombre de aquí nace MODESTO, una tira cómica lo cual imitaba el lenguaje en cómo se comportaba mi abuelo, fue una catarsis y me enseñó a ver las cosas de otra forma.



Inicié con varios escritos de su forma de ser y que artículos e implementos el utilizaba. Mi abuelo tenía un bigote y era muy agradable para las mujeres, lo cual su nombre cuadraba perfectamente, este sujeto modesto, pasa por diferentes situaciones y protege animal en vía de extinción.

Modesto para su construcción en varias de sus historias utiliza el término “crossover” lo cual es la mezcla de personajes de otras franquicias o autores. Con modesto también conozco en el proceso de la carrera los programas de adobe y los vinculo a él con la utilización de ilustrador y after effect, para la creación de animaciones.





Personajes como “Modesto” o “John Ramírez” son necesarios en una sociedad como la colombiana, puesto que cada día vivimos sumergido es violencia, robos, corrupción y estos personajes, nos sirven de una u otra forma como escudo o una salida a nuestra realidad.



Pero algo faltaba para encerrar todo mi proceso en un solo proyecto-creativo, lo cual tuviera, ilustración, medios audiovisuales, comic, música y porque no mejor que fuera un

superhéroe, inicié creando unos bocetos para la construcción de su vestimenta, buscando poderes que se reflejaran en el comportamiento de los colombianos, el cual su historia fuera una visión de muchos casos que pasan en las familias colombianas, lo cual muchos niños y jóvenes en Colombia son criados por sus abuelos, muchos sus padres son separados y los entregan en adopción por que son jóvenes adolescentes sin medios económicos para sostenerlos y son embarazos no deseados como el 50,3% de embarazos en Colombia.



Algo complicado a la hora de crear personajes es buscar el nombre adecuado, experimente con mezcla de diferentes palabras, pero ninguna me gustaba, estaba un poco encerrado solo en tener piezas bidimensionales así que se me dio la “grandiosa” idea de ponerme el traje el cual le había creado a mi personaje, que sin pensarlo tenía un lenguaje cómico, o dígame que superhéroe con rasgos colombianos no da risa.



[Fotografía] de Alejandro Toloza. (MisterMan, 2019)

La primera vez que utilice el traje y siento que hice fue un performance, puesto que no sabía nada de cómo iba a reaccionar una persona al verme, no sabía cómo se comportaba este sujeto, no sabía absolutamente nada, solo vi ese impacto positivo el cual todas las personas se quedaban mirando a ver qué pasaba, como saludaba, lo niños querían abrazarlo y otros pedían una foto.



[Fotografía] de Alejandro Toloza. (MisterMan, 2019)



Después de esta experiencia artística de una forma tan inocente una niña de 4 años se acerca al personaje y le pregunta por su nombre, el cual no se supo responder y ella dice, voy a decirte “MisterMan”, lo cual se respondió Wau... muchas gracias, me gusta tu idea.



Después de esto se da inicio a la creación de un logo, el cual se toma de referencia una marca de jabón de loza, que se utiliza muchos en los hogares colombianos este es el jabón “Axion”.



después de tener ya el nombre del personaje, inicio con la creación de ilustraciones del personaje, realizando diferentes actividades, también empiezo a grabar participaciones en espacios públicos, a grabar entrevistas de personajes que son ejemplo a seguir, como grandes deportistas, artistas o emprendedores que de una u otra forma se consideran héroes para esta sociedad. Un ejemplo es el campeón mundial de gimnasia Jossimar Calvo, el cual grabo un programa, relatando su historia y

como fue continuar su vida después de perder a su madre, haciendo una comparación con Batman.



[screenshot] de Alejandro Toloza. (MisterMan y Jossimar Calvo, 2019)

MisterMan se complementa de una parte espiritual y esa búsqueda por el bien de todos, puesto que su abuela desde muy niño le inculcó lo importante que es ir a la iglesia y el respetar al prójimo, desde mi obra artística, se da la importancia de cómo con mi participación aportó cosas positivas en el sitio donde participo, me ha enseñado que aparte de ser artista, también se puede transformar no solo el espacio, sino también transformar vidas de forma positiva.



[fotografía1] de Alejandro Toloza. (MisterMan y las hermanas trovadoras, 2019)

Luego de creación de historias, guiones, salidas solidarias, realizo un pequeño comic para la participación concurso a nivel nacional obtenido el segundo puesto, con una historia que marca un problema el cual estamos viviendo no solo en pamplona, sino también en todo el resto de Colombia, el tema migratorio, muchas familias buscando oportunidades, problemas de salud y problemas educativos.







#SOMOSELMISMOCUENTO

Colombia pasa en estos momentos por una difícil situación económica y lo cual el gobierno por medio de reformas quiere aumentar o agregar impuestos a ciertos productos, estos temas socio-económicos también afectan a MisterMan, reconociendo que se tiene un vínculo entre la realidad y la ficción.



[ilustración] de Alejandro Toloza. (portada de comic#1, 2021)



Otra situación de MisterMan que abarca es promover métodos anticonceptivos, para que no pase lo que ocurrió con sus padres, siendo una historia ficticia, también es un tema muy real y que es un problema de salud que no solo se vive en Pamplona sino en todo Colombia, también para estas campañas no solo se crean piezas fotográficas si no también piezas audiovisuales.

Con mi conocimiento musical, también se crea una canción para el acompañamiento de ciertas piezas, teniendo captura de ciertos sonidos del espacio con lo cual convive MisterMan.



Desde mi proyecto también se da paso a ciertas propuestas culturales, como la creación de espacios para la proyección de películas “Mistercine”, donde se vinculan diferentes sectores rurales o barrios periféricos que tiene población en condición de vulnerabilidad.





10. Resultados

Presentar la página web de MisterMan lo cual menciones su historia y se pueda hacer un recorrido por todo su universo, donde se conozca toda su trayectoria, se muestren imágenes e ilustraciones, donde incluso también este su canción, la cual es utilizada en algunas de sus intervenciones.

Desde lavar la loza se puede proponer protección del agua, separación de basuras para proteger el medio ambiente y seguir generando espacios como lo es el Mistercine, debido a que estamos en momentos de pandemia, es complicado participar en ciertos escenarios por la aglomeración que muchas veces se genera por la aparición de MisterMan.

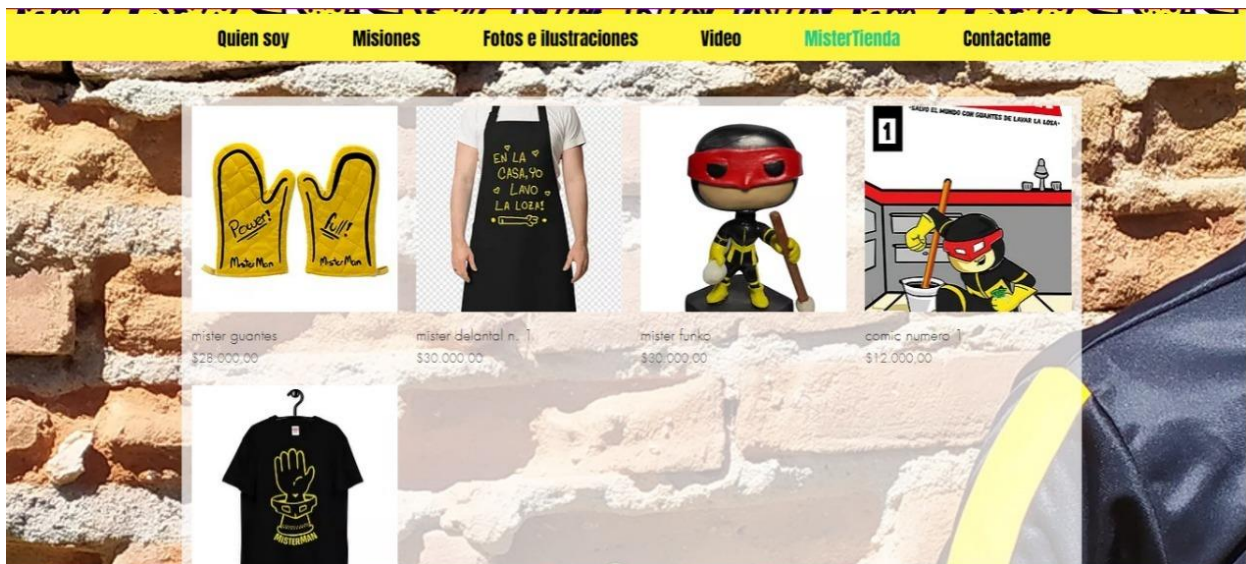
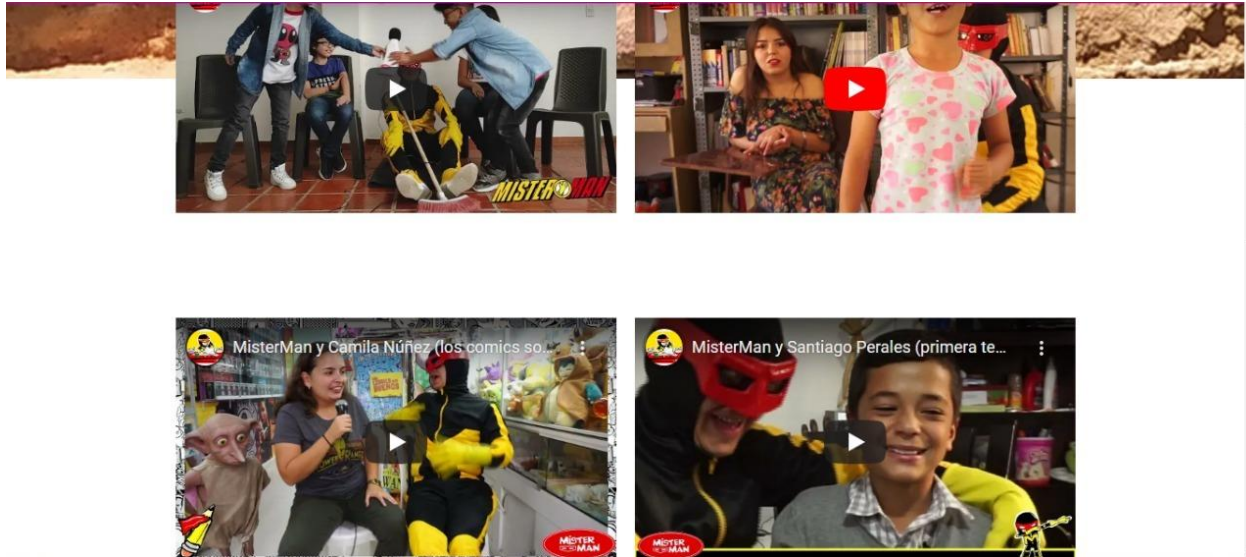
También conocer un poco de sus misiones y mostrar algunos de sus logros que ha obtenido el proyecto a nivel nacional y algunas de sus intervenciones en ciertos festivales.

La página web tiene secciones de ficción como la Mistertienda, lo cual nos muestra productos, que son elementos de cocina, figuras de acción y su comic.

Esta un espacio para contactar a MisterMan, aunque siempre que tengas un problema en tu hogar no dudes en llamarlo.

- Enlace página web: <https://mister-man.wixsite.com/my-site>









**HORARIO PARA LA
RECOLECCION DE BASURAS**





Conclusiones

Un superhéroe no descansa ni muere solo se transforma, hay muchas vidas por cambiar, muchas historias por contar, muchos villanos por conocer, este proyecto no esta solo hecho de lápiz, papel y un traje si no también mucho sentimiento, muchas historias vividas, muchas misiones cumplidas y muchas por cumplir, nunca imagine que un objeto como los guantes de lavar la loza pudieran cambiar mi vida y poder convertir eso en un proyecto de mi vida

El proyecto quiero poder llevarlo al séptimo arte, poder crear una saga de películas e incluso varias series, también poder llegar a incluir otros personajes como por ejemplo Robin en Batman, también poder incluir un mistercarro haciendo referencia al batimovil.

Quiero seguir aportando de este personaje, ayudando especialmente niños, quiero seguir aplicando mucho jabón en la vida de las personas, pero sobre todo quiero seguir dejando una huella en esta sociedad

Quiero seguir llenando hojas de bocetos para seguir construyendo aventuras, historias y misiones, quiero poder llegar a participar con mi proyecto en las convenciones de comic y festivales de arte, no me queda más que decir.

¡SIEMPRE AGREGUEN JABON A SUS VIDAS!

Entre mas grasa tenga una olla, mas duro y con más insistencia debes limpiar.

De parte de MisterMan les agradece y los invita a seguir conociendo más de su mundo.

Referencias bibliográficas

Carlos A. Scolari (2017). El ministerio transmedia, expansiones narrativas y culturas participativas.

E. Baile-López, F. J. Ortiz-Hernández, J. Rovira-Collado, J. Vidal-Martín-Toledano (2016). Del comic a la narración transmedia en la formación universitaria. Mapa transmedia de los vengadores.

Boris Groys (2014). Volverse público.

Alejandro Lillo (2011) Héroes eternos. La narración de sus andanzas sirve como guía para comprender el mundo y nos ayuda a conocernos nosotros mismos.

Augusto Boal (1980) Teatro del oprimido 1

Berlutti, A. (30 de Abril de 2021). *Hipertextual*. Obtenido de <https://hipertextual.com/2021/04/star-wars-orden-definitivo-para-ver-las-peliculas-segun-cronologia-emision-taquilla-y-critica>

Crane, J. (24 de Octubre de 2014). *COMICS | CUMPLEAÑOS 99 DE BOB KANE*. Obtenido de <https://play-reactor.com/2014/10/24/comics-cumpleanos-99-de-bob-kane/>

Dozier, W. (2021). *Batman (serie de 1966)*. Obtenido de [https://batman.fandom.com/es/wiki/Batman_\(serie_de_1966\)](https://batman.fandom.com/es/wiki/Batman_(serie_de_1966))

El pilón . (13 de Agosto de 2019). *Los personajes más recordados de Jaime Garzón, 20 años después de su asesinato*. Obtenido de <https://elpilon.com.co/los-personajes-mas-recordados-de-jaime-garzon-20-anos-despues-de-su-asesinato/>

IGN España. (2021). Obtenido de <https://es.ign.com/>

Jofré, A. (14 de Abril de 2020). *Interstella 5555: la odisea espacial de Daft Punk y Leiji Matsumoto*. Obtenido de <https://www.latercera.com/culto/2020/04/14/interstella-5555-la-odisea-espacial-de-daft-punk-y-leiji-matsumoto/>

Sáez, T. (21 de Mayo de 2021). *Hellpress*. Obtenido de <https://www.hellpress.com/kiss-historia-vinetas-comics/>

Sanz, L. C. (21 de Septiembre de 2020). "*SCOOBY-DOO AND KISS: ROCK AND ROLL MISTERY': CUANDO PAUL ENCONTRÓ A SHAGGY*". Obtenido de <https://losmejoresrock.com/scooby-doo-and-kiss-rock-and-roll-mistery-cuando-paul-encontro-a-shaggy/>

Señal Colombia . (16 de Junio de 2021). *Así son los personajes del Profesor Súper O*. Obtenido de <https://www.misenal.tv/noticias/profesor-super-o-personajes-frases>

SPINOF. (13 de Noviembre de 2021). '*X-Men '97': La serie animada de los 90 tendrá revival en Disney Plus*'. Obtenido de <https://www.espinof.com/n/x-men-97-serie-animada-90-tendra-revival-disney-plus>

Tello, T. (8 de Julio de 2017). *Cartelourbano* . Obtenido de <https://cartelurbano.com/historias/el-siguiente-programa-animacion-colombia-santiago-moure-martin-de-francisco>

Thomas, R., & Buscema, J. (Enero de 1979). *Marvel* . Obtenido de <https://marvelheroeslibrary.com/comics/comic-info.aspx?book=Thor+Annual&comic=TANN-8>