

Bogotá D.C., 16 de septiembre de 2025

Honorables miembros de la
Comisión VI – Cámara de Representantes
Congreso de la República de Colombia

Asunto: Radicación de la *Carta abierta por el reconocimiento del cómic en la Ley General de Cultura*

Honorables representantes:

En nombre de las autorías, colectivos, editoriales, educadores, promotores y lectores de cómic en Colombia que firmamos la carta abierta que se anexa a esta nota de radicación, dejamos radicado ante la Comisión VI del Congreso de la República el documento titulado:

«Carta abierta por el reconocimiento del cómic en la Ley General de Cultura»

Este texto ciudadano contiene observaciones y propuestas al Proyecto de Ley 630 de 2025, actualmente en debate, y fue construido a partir de un proceso abierto de conversación y adhesión pública.

Importante: la carta completa se encuentra en la **página 2 en adelante** de este mismo documento, junto con la lista de firmantes actualizada a la fecha.

Contacto de referencia para notificaciones sobre este proceso:

(Se indica como primer firmante y enlace de contacto, sin que ello implique responsabilidad individual sobre el proceso colectivo).

Ricardo Rodríguez Quintero

C.C. 9.869.915

Correo: comiccolombia@proton.me

Agradecemos la atención prestada y quedamos atentos a la confirmación de recibo.

· CARTA ABIERTA POR EL RECONOCIMIENTO DEL CÓMIC ·
EN LA LEY GENERAL DE CULTURA
*Firmada por autorías, colectivos, editoriales, educadores, promotores,
lectoras y lectores de cómic en Colombia*

Observaciones y propuestas para el articulado del Proyecto de Ley 630 de 2025

El cómic es cultura, es arte, es memoria y es lectura. Esta carta la firmamos quienes lo crean, lo editan, lo enseñan, lo promueven... y quienes lo leemos.

Bogotá, 9 de agosto de 2025

Honorables Representantes

- Jaime Raúl Salamanca Torres
- Daniel Carvalho Mejía
- Dorina Hernández Palomino
- Cristóbal Caicedo Angulo
- Hernando González

Ponentes del Proyecto de Ley 630 de 2025 C o (actualización) Ley General de Cultura

Comisión VI de la Cámara de Representantes

CONGRESO DE LA REPÚBLICA DE COLOMBIA

/ Con copia a: · **Miembros de la Comisión VI** de la Cámara de Representantes
 · A la **Ministra de las Culturas, las Artes y los Saberes**

Asunto: Inclusión del cómic como campo cultural autónomo en el Proyecto de Ley 630 de 2025 – Actualización y fortalecimiento de la Ley General de Cultura

Quienes suscribimos esta carta —**autorías, colectivos, editoriales, educadores, promotores, lectoras y lectores de cómic en Colombia**— nos dirigimos a ustedes en el marco del debate del Proyecto de Ley 630 de 2025, por medio del cual se propone la reforma de la Ley General de Cultura.

Es un logro que, por primera vez, el término «cómic» haya sido incorporado de forma positiva por el poder Legislativo en la legislación cultural colombiana a través del texto aprobado en primer debate. Sin embargo, su ubicación actual —como una simple mención dentro del apartado «editoriales y librerías»— refleja una **formulación técnica equivocada**, que desconoce la autonomía, complejidad y pluralidad del cómic en el país.

Esta formulación desconoce que el cómic no es exclusivamente una expresión editorial ni se limita al circuito del libro o a la circulación en librerías. **El cómic es un lenguaje, no es un formato ni un tipo único o exclusivo de empresa cultural. Como lenguaje, es una práctica cultural artística** con formas propias de creación, distribución y apropiación que —aunque pueden cruzarse en parte con lo editorial— se despliegan en múltiples espacios, soportes y prácticas que exceden ampliamente ese ámbito. Esta redacción también contradice las formas en que este lenguaje es reconocido y valorado en otros contextos culturales y normativos a nivel internacional. La redacción actual reproduce una visión desactualizada que reduce al cómic a un canal de circulación específico, ignorando sus diferentes formas de goce y consumo, su diversidad creativa y sus aportes al ecosistema cultural del país.

En más de un siglo de historia del cómic hecho por autorías colombianas, este lenguaje ha estado sistemáticamente ausente —o ha sido expresamente excluido— de las leyes culturales del país. La única mención previa en la legislación se encuentra en la Ley 98 de 1993 (Ley del Libro), donde el cómic fue citado

no para reconocer su valor ni promover su desarrollo, sino para excluirlo de los beneficios fiscales otorgados a las publicaciones impresas. Esta decisión no solo cuestionó su legitimidad como forma de creación cultural, sino que lo dejó por fuera de las políticas de fomento, limitando su desarrollo y reduciendo su visibilidad institucional durante más de dos décadas.

Esta exclusión solo fue corregida parcialmente gracias a una demanda ante la Corte Constitucional. A través de la sentencia **C-1023 de 2012** (y lo reafirmado en las sentencias **C-197 de 2013** y **C-837 de 2013**) la Corte reconoció el valor cultural, artístico y pedagógico del cómic, señalando que se trata de un lenguaje narrativo autónomo que merece protección y fomento por parte del Estado. No obstante, dichas sentencias se limitaron a remediar el daño puntual causado por la ley del libro, sin que hasta la fecha el Poder Ejecutivo ni el Legislativo hayan avanzado en diseñar acciones o políticas integrales que reconozcan y fortalezcan al cómic como un campo cultural autónomo.

A pesar del rezago normativo, el cómic en Colombia ha demostrado ser un campo cultural dinámico, con una comunidad creativa activa y aportes sostenidos en múltiples frentes. Así lo evidencia la primera investigación de caracterización del sistema del cómic en el país, realizada en el marco de la iniciativa *A mano alzada*: un estudio pionero en América Latina sobre el potencial, la diversidad y los aportes del cómic como lenguaje y sector cultural. Esta investigación fue respaldada por el Fondo Internacional para la Diversidad Cultural (FIDC) de la Convención de 2005 de la UNESCO —tratado del cual Colombia es Estado Parte y, por tanto, tiene la obligación de implementar sus principios en sus políticas públicas—. El estudio contó con la participación de casi 500 personas de todo el territorio nacional y evidenció la vitalidad expresiva, la alta cualificación profesional y la fuerte participación juvenil del sector, a pesar de las condiciones de precariedad estructural y falta de reconocimiento institucional que lo afectan. Entre varios hallazgos, destacamos que:

- El 85 % de los agentes del cómic han autopublicado entre una y cinco obras en los últimos dos años, evidenciando una productividad narrativa constante.
- El 81 % cuenta con formación profesional o de posgrado —especialmente en artes, diseño y literatura—, lo que refleja una base sólida de capital humano.
- Además, el 61 % son jóvenes entre 18 y 26 años, lo que posiciona al cómic como un lenguaje central para las nuevas generaciones.
- No obstante, el 69,5 % financia sus proyectos con recursos propios y solo el 8 % logra ingresos sostenidos, lo que revela la precariedad estructural que enfrentan.
- Finalmente, sus aplicaciones trascienden lo editorial: se utiliza profesionalmente en campos como la educación, la comunicación, el diseño, las artes escénicas y la ilustración científica, demostrando su capacidad de articular saberes y contribuir a una cultura viva, transversal e interdisciplinar.

La Corte Constitucional —en su Sentencia C-1023 de 2012— estableció con claridad que las historietas gráficas, las tiras cómicas y las fotonovelas constituyen formas legítimas de producción artística y cultural. Estas tres tipologías, citadas expresamente por la Corte, son apenas algunas de las múltiples formas que puede adoptar **el lenguaje del cómic**, un campo expresivo autónomo que incluye distintos formatos, estilos narrativos, soportes y modos de circulación. Por tanto, el cómic no puede ser excluido, minimizado, distorsionado ni subsumido dentro de otros sectores, sino que debe ser reconocido en su especificidad dentro de los marcos de fomento a la cultura. En palabras de la Corte:

*«Las tiras cómicas y las fotonovelas, que, de acuerdo con conceptos especializados y estudios de contenido sociológico, histórico y artístico, revisten un importante valor cultural (...) **merecen protección y promoción por parte del Estado**».*

*«(...) las tiras cómicas o historietas gráficas representan **un arte que debe ser catalogado como una producción cultural** (...). Se trata de creaciones que mezclan diferentes lenguajes y por tal virtud tienen la capacidad de relacionarse con diversos medios de expresión, como la fotografía, la pintura,*

la gráfica, y el cine, formando parte del lenguaje general de la narrativa. Tales atributos conducen a sostener que se trata de una especie que responde al concepto de 'obra' (...) de innegable valor cultural, por lo que no puede ser excluido del ámbito de aplicación de una ley orientada a la promoción y fomento de la lectura, y por esa vía de la cultura y la ciencia».

«Más allá de medio de divertimento o esparcimiento, las historietas gráficas constituyen una valiosa herramienta de comunicación, con amplias posibilidades de transmisión cultural, en tanto instrumento para la construcción de vínculos colectivos y de entornos de representación colectiva, que ha sido probado exitosamente como herramienta pedagógica dado su carácter ágil e informal».

Este pronunciamiento de la Corte no solo visibiliza la especificidad del cómic como lenguaje narrativo, artístico y de raíz popular, sino que aporta una comprensión técnica y creativa que supera su reducción al ámbito editorial. La Corte presentó una orientación estructural para el diseño de políticas públicas que reconozcan su pluralidad expresiva y su integración plena en el sistema cultural colombiano.

A pesar de este precedente, el proyecto de ley aprobado en primer debate aún no reconoce al cómic como un campo autónomo dentro del ecosistema cultural. Su inclusión en el inciso «editoriales y librerías — incluyendo el cómic—» en el numeral 3 del artículo 4 lo subordina problemáticamente a una lógica editorial tradicional que no refleja las formas reales de producción, circulación, formación de públicos, memoria y creación que dinamizan hoy a esta práctica cultural.

El cómic en Colombia se desarrolla en múltiples dimensiones que desbordan ampliamente los límites del libro impreso y del circuito editorial convencional. Su circulación tiene lugar, en gran medida, a través de circuitos alternativos y descentralizados que no son reconocidos, registrados ni frecuentados por el sector tradicional del libro ni por los programas públicos de fomento editorial. Se despliega en ferias de autoedición, talleres comunitarios, plataformas digitales, residencias artísticas, redes solidarias de distribución, espacios de formación no convencional y entornos híbridos que combinan lo impreso, lo performático y lo visual. Esta singularidad lo aleja de los modelos industriales del libro tradicional y exige marcos de reconocimiento diferenciados.

Hay formas de expansión del lenguaje del cómic que no se limitan al papel y lo llevan a la realidad aumentada, los webtoons interactivos o el muralismo narrativo. En estos casos, no se trata simplemente de usar tecnologías o superficies nuevas, ni de una mezcla de lenguajes artísticos ajenos. Se trata, más bien, de la evolución propia de un lenguaje narrativo visual-secuencial que conserva su estructura y especificidad, incluso cuando se despliega en otros soportes. Estas expresiones no diluyen al cómic en otras disciplinas, sino que demuestran su capacidad de adaptarse, expandirse y dialogar con su tiempo, las comunidades y los contextos donde se crea y consume sin perder su identidad cultural ni su gramática particular.

Todo lo anterior configura **un sistema cultural propio**, con lógicas específicas de creación, circulación, lectura y sostenibilidad que no se ajustan a las estructuras del libro impreso tradicional ni a los modelos comerciales del circuito editorial. El cómic —en sus diversas tipologías y soportes— opera con temporalidades narrativas, economías colaborativas y circuitos de legitimación que requieren un reconocimiento normativo acorde con su naturaleza híbrida, descentralizada y expresiva.

Conscientes de la necesidad de aportar evidencia técnica, en los últimos dos años se han consolidado procesos de investigación, organización sectorial y articulación territorial en distintas regiones del país. Colectivos, autores y agentes culturales del cómic han participado en mesas, encuentros y espacios de diálogo que han permitido construir propuestas concretas para su reconocimiento como campo cultural autónomo.

En ese contexto, y dado que el proyecto de ley supone al Consejo Nacional del Libro como instancia de referencia para el sector editorial, se solicitó concepto técnico a varios de sus miembros con el fin de recabar insumos que permitieran analizar la ubicación normativa del cómic. Esta acción no supuso una validación del Consejo como órgano competente sobre el cómic, sino un ejercicio necesario para verificar su conocimiento sobre el tema. Lo que evidenció fue un problema estructural: la ausencia de espacios institucionales donde este campo tenga representación real, y el limitado conocimiento que aún persiste sobre sus dinámicas, lenguajes y circuitos.

De las cartas enviadas, varios de los miembros no respondieron, lo cual refuerza la falta de conexión entre estos espacios y el sistema del cómic. Las respuestas recibidas, por su parte, confirmaron no solo la necesidad de replantear la actual redacción del proyecto de ley, sino también el reconocimiento explícito de importantes vacíos de información sobre el sector. Algunas organizaciones señalaron no contar con conocimiento suficiente sobre el campo del cómic ni sobre sus formas contemporáneas de circulación, creación y sostenibilidad. Esta admisión, lejos de ser menor, subraya la urgencia de construir marcos institucionales que partan de la realidad específica de este lenguaje, y no de suposiciones o analogías con otros sectores. A pesar de ello, dos conceptos fueron particularmente ilustrativos:

— En su concepto del 8 de julio de 2025, el Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC) señaló que:

*“En el CERLALC reconocemos que **el cómic constituye una práctica artística de suyo**, por lo cual puede resultar conveniente su inclusión expresa en el Artículo 4.b, numeral 2, junto a los demás subsectores ‘asociados a la creación, artes, prácticas y contenidos culturales’.”*

— Por su parte, la Cámara Colombiana de la Edición Independiente (CCEI), en su respuesta del 26 de junio de 2025, reconoció abiertamente no contar con información especializada ni suficiente conocimiento sobre las dinámicas del sector del cómic. Aun así, expresó su preocupación frente a lo que consideró una posible “dicotomía” entre el cómic y el sector editorial, afirmando que muchas de las prácticas propias del cómic también hacen parte —según su visión— del campo de acción editorial.

Esta postura, aunque respetuosa, reafirma precisamente la necesidad de una ubicación normativa autónoma para el cómic, al evidenciar las limitaciones del campo editorial para comprender y representar integralmente sus lenguajes, circuitos y formas de sostenibilidad. La propia Cámara admitió no contar con estudios sectoriales ni con datos específicos sobre su producción en torno al cómic, lo que confirma la distancia con las realidades de nuestro sector.

Este vacío institucional contrasta con los procesos de organización, diálogo y construcción colectiva que los propios agentes del cómic han sostenido en diferentes regiones del país, y que evidencian su condición como un campo de acción cultural con agencia viva, trayectoria propia y capacidad de incidir activamente en el ecosistema cultural colombiano.

Esta necesidad de adecuar el marco normativo no es exclusiva de Colombia. En distintos países se han dado pasos importantes para reconocer al cómic como una expresión cultural con especificidades propias, distintas del sector editorial tradicional. En España, por ejemplo, el Gobierno modificó en 2023 la estructura del Ministerio de Cultura y creó la Dirección General del Libro, del Cómic y de la Lectura. Este cambio —establecido mediante el Real Decreto 323/2023— no solo incorporó al cómic en el nombre de un órgano de dirección estatal, sino que reconoció su carácter narrativo, artístico y popular, y su desarrollo en una diversidad de formatos que trascienden al libro impreso convencional. Este ajuste institucional no supuso la subordinación del cómic al libro, sino, por el contrario, respondió a la necesidad de visibilizar su especificidad. El propio Consejo de Ministros español lo justificó señalando que el cómic es una manifestación artística «madura, popular y de alto nivel creativo». Sus formas de circulación —como fanzines, webtoons, revistas,

álbumes, tiras gráficas o publicaciones digitales— requieren una comprensión y un tratamiento propios dentro de las políticas culturales y de fomento de la lectura.

De forma similar, en países como Francia, Argentina o Corea del Sur, el cómic cuenta con políticas culturales específicas, fondos de fomento diferenciados, espacios institucionales propios y mecanismos de apoyo que reconocen su valor cultural.

Durante este proceso, se han sostenido acercamientos institucionales con el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes, incluyendo una reunión el 19 de mayo de 2025¹ y solicitudes formales de información. Sin embargo, el campo del cómic continúa enfrentando una notoria ausencia de representación en instancias claves de participación y no cuenta con menciones ni mecanismos estables, sostenibles y afianzadas de interlocución ni a nivel nacional ni en muchos escenarios locales de gobernanza cultural. Si bien valoramos la disposición inicial al diálogo expresada por el Ministerio, consideramos que esta no corrige por sí sola los errores de la actual formulación legislativa ni las omisiones históricas. Por el contrario, un impulso claro desde el Legislativo contribuiría a fortalecer las capacidades del Ministerio para avanzar en el desarrollo de políticas culturales más integrales, ajustadas a las realidades del cómic como campo autónomo y plural.

Por eso es clave que el poder legislativo, en consonancia con lo ya expresado por la Corte Constitucional y a partir del conocimiento actualizado que hoy existe sobre el cómic en el país, reafirme el carácter cultural autónomo del cómic e incorpore su reconocimiento de forma clara, precisa y coherente en el articulado de la ley.

Por todo lo anterior, solicitamos respetuosamente que en los próximos debates se estudien e introduzcan los siguientes ajustes:

1. **Eliminar la expresión “—incluyendo el cómic—” del inciso editorial en el artículo 4.b., numeral 3.**
2. **Incluir explícitamente la expresión “el cómic y sus diferentes tipologías” en el artículo 4.b., numeral 2, junto a los demás subsectores “asociados a la creación, artes, prácticas y contenidos culturales”.**
3. **De igual manera, en el artículo 4.b., numeral 3, incorporar la misma expresión no como un inciso dependiente de “editoriales y librerías”, sino como un subsector autónomo, separado con punto y coma, tal como se presentan los demás sectores asociados a las industrias culturales y creativas.**
4. Esta solicitud responde a la necesidad de reconocer la pluralidad de formas, estilos y soportes en los que se produce, publica y circula el cómic hoy. Hablar de «diferentes tipologías» permite integrar las múltiples variantes que existen dentro de este lenguaje: tiras cómicas, historietas, novelas gráficas, fotonovelas, webtoons, fanzines, cómics experimentales, narrativas secuenciales digitales, entre otras. El uso de la expresión «y sus diferentes tipologías» es una manera técnica de garantizar **inclusividad, claridad normativa y correspondencia con la realidad creativa** del sector, evitando interpretaciones restrictivas por parte de actores institucionales o jurídicos.
5. **Considerar la inclusión de un artículo específico sobre el cómic, en línea con lo que establece la jurisprudencia constitucional**, y en igualdad de condiciones con otros sectores ya reconocidos como el audiovisual, las artes escénicas o la industria fonográfica.
6. **Incluir en dicho artículo una disposición que reconozca la necesidad de instancias de participación y gobernanza propias del sector del cómic, como parte del fortalecimiento institucional de su desarrollo.** El cómic no cuenta hoy con espacios formales de representación en los órganos de gobernanza cultural del país, lo que ha contribuido a su rezago en políticas públicas. Por ello, se propone crear un Consejo Nacional del Cómic, con representación de agentes del sector y funciones consultivas para la formulación de políticas y el seguimiento de acciones del Estado, en igualdad de condiciones con instancias ya existentes como el Consejo Nacional del Libro. Esta medida permitiría

¹ En este enlace se puede leer la relatoría de ese encuentro:
https://drive.google.com/file/d/1s1j97ZqslApDt14onG2rJJ5yZ-nAuFAE/view?usp=drive_link
(Esta nota se agregó al documento en línea el 14 de agosto de 2025 a las 9:46 p.m.)

cerrar los vacíos históricos de representación y garantizar su articulación efectiva en el diseño e implementación de políticas culturales.

7. **Ampliar la definición y cobertura de las publicaciones culturales en todos los artículos de la ley relacionados con la circulación editorial, para que este vaya más allá del formato “libro” e incluya expresamente a revistas, folletos, coleccionables, seriados y otros tipos de publicaciones.** Tal como lo estableció la Sentencia C-1023 de 2012 de la Corte Constitucional, estos formatos editoriales también poseen valor cultural y fomento. Su inclusión permitiría actualizar los marcos normativos de apoyo, compra y beneficios, que actualmente excluyen prácticas editoriales diversas por no ajustarse al formato tradicional del libro impreso, a pesar de su relevancia cultural, educativa y artística.

Estas propuestas no buscan clausurar el debate, sino enriquecerlo. Están formuladas desde la experiencia, el diálogo sectorial, el análisis técnico y el genuino interés que tenemos por participar en la legislación cultural colombiana. Pueden ser ajustadas, discutidas y fortalecidas a través de conversaciones con nuestro sector y con las entidades competentes.

El Congreso de la República tiene hoy la oportunidad histórica de corregir un rezago acumulado por décadas. Una ley cultural verdaderamente incluyente —como la han presentado tanto el Ministerio como sus ponentes— no puede seguir omitiendo e insistiendo en que haya prácticas marginadas, censuradas o excluidas del reconocimiento institucional. El cómic es cultura, es arte, es pedagogía y es memoria viva de nuestras comunidades. Por todo ello, merece un lugar claro y autónomo en nuestra legislación: no como un inciso, no como una pieza subordinada, ni como una nota al pie en la historia cultural del país.

Agradecemos su atención y reiteramos nuestra disposición plena a contribuir al fortalecimiento de esta ley. Queremos sumar al debate con una mirada propositiva y con insumos técnicos, datos, análisis comparativos y documentos de respaldo contruidos de forma rigurosa y colectiva. Estamos convencidos de que una legislación cultural sólida se enriquece cuando incorpora las múltiples voces y realidades del ecosistema cultural colombiano. Contamos con el conocimiento especializado y la experiencia para aportar a ese propósito, desde quienes trabajamos con, para y por el cómic en Colombia.

Firmamos:

A continuación, se agregan las firmas recolectadas a través del formulario público disponible en bit.ly/elcomicescultura según su orden de registro entre el 09 de agosto hasta el 16 de septiembre de 2025

1. **Ricardo Rodríguez Quintero**, editor y promotor - Pereira, Colombia
2. **Diana Patricia Zerda Acosta**, escritora - Bogotá, Colombia
3. **Gina Marcela Mejía Gallón**, dibujante e ilustradora - Armenia, Colombia
4. **Germán Andrés Matallana Restrepo**, autor de cómic y educador - Dosquebradas, Colombia
5. **Gabriela López Quintero**, autora de cómic y docente - Dosquebradas, Colombia
6. **Nelson Zuluaga Hernández**, autor de cómic y artista - Pereira, Colombia
7. **Diego Alejandro Valencia Garzón**, artista visual - Armenia, Colombia
8. **Juanita Leal Bejarano**, diseñadora gráfica - Armenia, Colombia
9. **Nicolás Jaramillo Amaya**, estudiante - Calarcá, Colombia
10. **Alejandra Restrepo Santa**, creativa visual - Pereira, Colombia
11. **Mirot Daniel Caballero Benavides**, autor de cómic y educador - Pereira, Colombia
12. **Valeria Cardona**, estudiante - Armenia, Colombia
13. **María Angélica Patiño Barbosa**, autora de cómic y educadora - Pereira, Colombia
14. **Ana María Gómez Sanclemente**, autora de cómic - Cali, Colombia
15. **Henry Díaz Pinzon**, autor de cómic - Bogotá, Colombia
16. **Liliana Tavera**, socióloga, librera, promotora de lectura - Bogotá, Colombia
17. **Diego Enrique Cárdenas Urquiza**, investigador y divulgador de cómics - Ibagué, Colombia
18. **Mary Cárdenas Arias**, administradora - Abejorral, Antioquia
19. **Valentina López Quintero**, ilustradora y autora de cómic - Santa Rosa de Cabal, Colombia

20. **Jaime Ernesto Baena Castaño**, ilustrador digital - Pereira, Colombia
21. **Hernando Olano**, autor de cómic - Bogotá, Colombia
22. **Daniela Tello**, diseñadora gráfica e ilustradora - Bogotá, Colombia
23. **Paula Andrea Riascos Maldonado**, diseñadora, ilustradora y autora de cómic - Cali, Colombia
24. **Laura Guarisco**, autora de cómic - Medellín, Colombia
25. **María Camila Naranjo De la Pava**, artista visual - Armenia, Colombia
26. **Diego Shaken Ruiz Daza**, autor de cómic - Bogotá, Colombia
27. **Kenia Peña Barrero**, estudiante - Quindío, Colombia
28. **César Humberto Ramírez Leguizamón**, docente - Medellín, Colombia
29. **María José Ome Ruiz**, estudiante - Armenia, Colombia
30. **Yass Toujours Yashaneko**, artista, ilustradora y autora de cómic - Bogotá, Colombia
31. **Angélica María Penagos**, ilustradora - Bogotá, Colombia
32. **Juan Pablo Silva Elias**, diseñador, autor y editor de cómic - Bogotá, Colombia
33. **Pedro Andrés Pérez Paz**, artista visual / ilustrador de cómic - Bogotá, Colombia
34. **Jorge Andrés Moreno Florez**, ilustrador y editor audiovisual - Bogotá, Colombia
35. **Pedro Rivera Prieto**, docente - Bogotá D.C., Colombia
36. **Luisa Fernanda Rincón Vargas**, estudiante - Ibagué, Tolima, Colombia
37. **Harold Trujillo Torres**, caricaturista de opinión y cómic - Bogotá D.C., Colombia
38. **Michael Almeida**, escritor - Bogotá, Colombia
39. **Pedro Jesús Vargas Cordero**, ilustrador digital - Santander, Colombia
40. **Maria Camila Bravo Silva**, community manager - Piedecuesta, Santander, Colombia
41. **Catalina Ospina**, estudiante universitaria - Ibagué, Tolima, Colombia
42. **Laura Valentina Álvarez Peña**, investigadora, artista visual y literata - Bogotá, Colombia
43. **Camilo Ortega**, escritor - Bogotá, Colombia
44. **Aura Viviana Díaz**, docente - Ibagué, Tolima, Colombia
45. **Jorge Giraldo**, independiente - Marinilla, Antioquia, Colombia
46. **Camila Andrea León Hernández**, estudiante - Ibagué, Tolima, Colombia
47. **Sara Lucía García Mosquera**, profesional en estudios literarios - Medellín, Antioquia, Colombia
48. **Juliana Ospina Toro**, librera - Pereira, Risaralda, Colombia
49. **Jhon Jaime Correa Ramírez**, historiador - Pereira, Risaralda, Colombia
50. **Sebastián Herrera Ordóñez**, diseñador gráfico - Cali, Valle del Cauca, Colombia
51. **Julio César Rodríguez**, autor de cómic y docente - Cali, Valle del Cauca, Colombia
52. **Pavel Andrés Molano Rincón**, realizador de cine y TV / animador e historietista - Bogotá, Colombia
53. **César Felipe Vargas Villabona**, artista plástico - Bogotá, Cundinamarca, Colombia
54. **Juan David Abril Arce**, estudiante - Bogotá D.C., Colombia
55. **Liliana Jimena Galvis Tovar**, docente bachillerato - Bogotá, Colombia
56. **Lennis Orozco Arias**, ilustradora e historietista - El Retiro, Antioquia, Colombia
57. **Eliana Iannini Botero**, pensionada - Bogotá D.C., Colombia
58. **Carmen Elisa Benítez Salcedo**, comunicadora y teóloga - Cali, Colombia
59. **Diana Jurado**, artista / autora - Bogotá, Colombia
60. **Daniela Pareja Arango**, estudiante, Medellín, Colombia
61. **Lu Kanaima Capensis Gelves Pataquiva**, ilustradora y dibujante de cómic - Bogotá, Colombia
62. **Hernando Díaz**, escritor - Bogotá, Colombia
63. **Miguel Ángel Vallejo Rodríguez**, historietista - Soacha, Cundinamarca, Colombia
64. **Carlos Granda**, creativo de cómic y promotor cultural - El Santuario, Antioquia, Colombia
65. **José Daniel Aragón Labrador**, diseñador gráfico - Ibagué, Tolima, Colombia
66. **Paula Milena Sánchez Rodríguez**, docente - Lérída, Tolima, Colombia
67. **Daniel Jiménez Quiroz**, administrador en artes y educación - Bogotá, D.C., Colombia