



UMCE
el poder transformador de la educación

**FACULTAD DE ARTES Y EDUCACIÓN FÍSICA
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES**

El cómic y la enseñanza artística en Chile.

**SEMINARIO DE TÍTULO – PROYECTO DE TITULACIÓN
PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL
PROFESOR/A DE ARTES VISUALES**

Alumno (a)

Belén Yiré Espinoza Montenegro

Profesor (a) Guía

Macarena Vallarino Hoffmann

SANTIAGO, 2024

UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Campus Macul • Av. José Pedro Alessandri 774 • Ñuñoa, Santiago
E-mail: direccion.investigacion@umce.cl



UMCE
el poder transformador de la educación

**FACULTAD DE ARTES Y EDUCACIÓN FÍSICA
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES**

El cómic y la enseñanza artística en Chile.

**SEMINARIO DE TÍTULO – PROYECTO DE TITULACIÓN
PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL
PROFESOR/A DE ARTES VISUALES**

Alumno (a)

Belén Yiré Espinoza Montenegro

Profesor (a) Guía

Macarena Vallarino Hoffmann

SANTIAGO, 2024

Autorizado para



UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Campus Macul • Av. José Pedro Alessandri 774 • Ñuñoa, Santiago
E-mail: direccion.investigacion@umce.cl

Sibumce Digital

ÍNDICE

Índice	
Agradecimientos.....	4
Resumen.....	5
Introducción.....	6
Problematización.....	7
Objetivos.....	9
- Objetivo general	
- Objetivos específicos	
Marco teórico	
1. Cómic.....	10
1.1. Definición y características	
1.2. Elementos del cómic	
2. Temáticas dentro de los cómics.....	13
2.1. Íconos y estilos dentro de la historieta	
3. La Educación Artística y el cómic.....	15
3.1. Cómics en planes y programas de Artes Visuales	
3.2. Aportes dentro del aula	
Metodología.....	18
Reporte de resultados.....	20
Conclusiones y proyecciones.....	25
Referencias.....	26
Anexos.....	28

AGRADECIMIENTOS

A Dios, a mi amada familia, a cada profesor y profesora, artista y dibujante que aportó a esta investigación, muchas gracias.

RESUMEN

En esta investigación se describen los elementos del cómic tanto como sus posibilidades y la necesidad de enseñarlo en la asignatura de Artes Visuales como herramienta pedagógica, más allá de estar ligado al entretenimiento se descubre en el cómic un medio para desarrollar la reflexión, conocimiento y expresión. Además, se explorará su estado en Chile, desafíos y dificultades que presenta actualmente en una época donde se ha difundido en los principales medios de comunicación. Por esto mismo, la metodología que utilizará esta investigación se basa en recoger información relevante sobre el cómic en nuestro país a través de una serie de entrevistas a artistas para conocer sus reflexiones, estilos y experiencias en este mundo. Un hallazgo relevante es la amplia variedad de estilos y artistas emergentes en Chile así como los temas que expresan en sus historietas siendo en definitiva una invitación a descubrir, estudiar y difundir este medio.

Palabras claves: Cómic, Cómix, Artes Visuales, Educación, Historieta, Tebeos, Didáctica, Colegio, Chile.

INTRODUCCIÓN

Esta investigación inicia sobre la necesidad de reflexionar e investigar en torno a la producción de recursos pedagógicos y la enseñanza misma del cómic dentro de la asignatura de Artes Visuales en Chile. Si bien este género no es algo nuevo, resulta importante ver su impacto en la actualidad así como de su historia. Esto, como expresión de Arte y medio narrativo se ha visto más visibilizado en los últimos años, tal es su impacto que llega a todo tipo de público debido al mundo audiovisual que habitamos, aparece entonces el cómic como una oportunidad más para comenzar un viaje en la comunicación visual, la exploración de la propia creatividad e identidad.

El cómic no está totalmente extinto en los colegios y todavía sigue siendo un proyecto tentativo en Artes Visuales al ser diverso, versátil y una mezcla entre la escritura y algo tan sensible como el dibujo.

Como practicante observé el potencial en estudiantes para contar y expresar sus ideas, pensamientos a través de sus dibujos y cómics, sumado a esto sus fuertes conexiones con el manga y la cultura pop, por lo que llama la atención cómo estas imágenes e incluso lo audiovisual influyen no solo en nuestra vida diaria sino que en sus propias creaciones artísticas. Del mismo modo, aunque si bien el cómic se ha vuelto popular en la actualidad, resulta inquietante tener indicios de qué guías y materiales didácticos tenemos disponibles tanto docentes y estudiantes desde el currículo de la asignatura, de manera que podamos como objetivo de estudio indagar en recursos para fomentar un mayor aprecio y comprensión de este género artístico y su potencial tanto educativo, sensible y reflexivo.

PROBLEMATIZACIÓN

El cómic tiene la facilidad de tratar un tema, crear debate y hacernos sumergir en un mundo con gran facilidad, esta sencillez del lenguaje se convierte en un aliado a la hora de enseñar y transmitir mensajes. García Martínez, O. A. (2018).

A nivel global el mundo de las novelas gráficas y el cómic ha incrementado tanto su reconocimiento como su consumo, se trata en definitiva de un incremento de su popularidad debido a su potencialidad en lo educativo y de expresión, tanto así que en países como Japón, Alemania, Francia, Estados Unidos e incluso países de Latinoamérica han incorporado en sus currículos este contenido, además en redes sociales principalmente Instagram, Facebook y Twitter (X) se han vuelto plataformas para la expansión y sustento para artistas. Esta herramienta vista como entretenimiento y educativa trata sobre temas informativos, complejos y reflexivos que resultan atractivos visualmente a los ojos de quien consume, al espectador. Además, es conocido que el grupo objetivo de la mayoría de los cómics son los jóvenes, puesto que ellos son un conjunto que se distingue por ser agentes de cambio en la sociedad, y que igualmente presentan empatía por los temas, personajes y estilos gráficos presentados en las viñetas. Urrea, (2023)

Sin embargo, a pesar de su popularidad y grado de difusión, resulta importante pensar sobre la relevancia de su incorporación como contenido en la educación artística para que este medio pueda llegar a ser explorado profundamente como Arte y recurso didáctico no sólo en las escuelas, principalmente porque la creación de un cómic contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas que involucran procesos complejos antes de que la idea se plasme como por ejemplo la reflexión, análisis, comprensión del entorno y sus problemáticas. Junto con esto, las propias sensibilidades y elementos del dibujo como el trazo, expresión, técnica y en unión con el texto crean otra forma en que se comunican historias, hechos, ideas y pensamientos que pueden llegar a cautivar al espectador. En segundo lugar, las ideas preconcebidas o la percepción del cómic como un elemento trivial o “infantil” pueden afectar el valor que se le da lo que causa falta de profundización e información. Lo que causaría un menor conocimiento, expresión y formación en comprender esta materia que directamente se perpetuara en acceder a recursos actuales e innovadores, provocando así desigualdad y una baja visibilidad de su valor cultural.

En este sentido de poder contribuir a una mayor visibilidad en la enseñanza e impacto de este género y publicaciones ya sea en las aulas y la propia asignatura de Artes Visuales en Chile, quiero enfocarme en un estilo de cómic, cómix, historietas y novelas gráficas que reflexionen en torno a lo cotidiano, a la fugacidad de la vida, política, historia, lo absurdo, problemáticas universales y cómics que cuentan historias más cercanas. Esto para que estudiantes y profesores puedan conocer nuevas propuestas y referentes actuales, para minimizar la baja exploración y desconocimiento de este tipo de arte, recurso importante en la creación artística.

Por su parte, el cómic en Chile ha logrado un cierto grado de exposición y reconocimiento durante los últimos años (debido a factores de diverso tipo, como políticos, culturales, económicos, etcétera), que lo ha impulsado a un crecimiento exponencial, y que ha permitido que un grupo (todavía minoritario) de investigadores pongan sus ojos en este, los cuales han profundizado tanto en el desarrollo, como en los temas tratados, a través de la publicación de estudios, monografías y catálogos sobre la historieta de nuestro país. Hinojosa, (2018)

El interés va desde analizar diversos estilos de cómics así como sus sensibilidades y lenguaje desde el trazo, color, formas, que de alguna forma causan un impacto en el espectador es por esto que a través de entrevistas, tutoriales, búsqueda y la lectura de libros y publicaciones serán pasos para responder a las siguientes preguntas que dirijan el objeto de estudio:

A continuación, la pregunta principal que guiará esta investigación será ¿Qué metodologías efectivas existen en la asignatura de Artes Visuales para la enseñanza del cómic a estudiantes de primero a cuarto medio en Santiago de Chile? En este sentido, se plantearán tres preguntas específicas:

1. *¿Qué recursos existen en la asignatura de Artes Visuales para la enseñanza del cómic a estudiantes chilenos?*
2. *¿Cómo incorporan las tendencias y recursos emergentes en el campo del cómic u otros contenidos los y las dibujantes de cómics en Chile?*
3. *¿Qué recursos y apoyo a este género existe en la asignatura de Artes Visuales para la enseñanza del cómic a estudiantes chilenos desde el ministerio de Educación?*

OBJETIVOS

Objetivo General:

Indagar en los referentes emergentes del cómic en Chile a través de páginas web, foros, vídeos y charlas o conversatorios, con el fin de generar recursos pedagógicos que puedan ser utilizados por docentes y estudiantes en la asignatura de Artes Visuales y para la divulgación del género artístico.

Objetivos Específicos:

A-. Explorar los intereses, contenidos e ideas presentes en los cómics de diversos autores chilenos.

B-. Analizar contenido como guías y recursos presentes en páginas web: Libros especializados, instructivos, tutoriales para la creación de un cómic, planes y programas que tengan que ver sobre las técnicas del cómic con el fin de recopilar información relevante y actualizada.

C-. Diseñar una guía o recurso pedagógico para la creación artística y la divulgación de información, basado en un análisis de las características y potencialidades de distintos referentes, con el fin de crear un cuadernillo de actividades.

MARCO TEÓRICO

Para comenzar esta investigación, se realizará una búsqueda en torno a las distintas definiciones que se le da al cómic para entender este medio, ahondaremos en sus principales características en cuanto a estilo y temáticas así como su grado de repercusión en los medios de comunicación. Finalizaremos con los aportes, visibilidad y protagonismo que este tiene en el currículum nacional específicamente de Chile.

1. Cómic

1.1. Definición del cómic y características

Para definir este noveno arte, es fundamental revisar las principales definiciones. Según el Diccionario de la Real Academia Española (RAE), un cómic se define como una “serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia.” o “un libro o revista que contiene cómics.” Por otro lado, en Wikipedia amplía esta definición, lo describe como “una sucesión de dibujos que constituye un relato, con texto o sin texto, así como la serie de ellas que trate de la misma historia o del mismo concepto, y también el correspondiente medio de comunicación en su conjunto.”

Según Herner (1979) el cómic se define como “Historietas y fotonovelas, cuadernillos que relatan historias, eventos y cuentos de todo tipo, a través de una secuencia combinada de textos e imágenes, conforman uno de los fenómenos sociales más fascinantes de nuestro tiempo.” Aquí se destaca la capacidad del cómic para llamar la atención del público y su influencia como entretenimiento, reflexión e incluso como introducción al mundo de las imágenes. Algunos autores se refieren al cómic como un subproducto cultural puesto que refleja la cultura y sociedad según el contexto cultural, social e histórico en que se crea.

Además, Scott McCloud (2008) lo define como “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector.” En esta definición encontramos que se destaca la interacción entre el texto e imagen en la narrativa de la historieta, yuxtapuesta significa algo adyacente, codo a codo que generalmente se aprecian cuando vemos las viñetas y cuadros. En este sentido, el cómic es visto como un formato que combina la narrativa y la ilustración para crear

una experiencia que cautive a su espectador. También tiene la capacidad de interrelacionarse con otras disciplinas por lo que no se limita a ningún material o herramienta.

El cómic también es conocido por otros nombres, como Historieta, Novela Gráfica (su diferencia radica en la extensión), Monitos, Tebeo, Manga (en Japón), Cómix (Término que se le llama al estilo underground o alternativo) y quadrinhos en portugués. Dentro de sus características encontramos que es un medio de comunicación que no sólo está ligado al humor o el entretenimiento sino que también se transmiten ideas, historias y reflexiones dependiendo de su temática. Contiene viñetas, globos de texto, movimiento y gesto que detallaremos más adelante.

1.2. Elementos del cómic

El cómic es un medio que integra el lenguaje visual (Imágenes, dibujos, secuencias, etc.) y verbal (diálogos, pensamientos, narraciones, textos, etc.) para así contar una historia. Lo visual tiene que ver con las imágenes, no sólo los dibujos de los personajes sino la composición de las viñetas, la paleta de colores, planos, expresiones faciales y efectos de movimiento. Igualmente, en el cómic podemos ver que se utilizan recursos como las metáforas visuales, simbolismos e íconos.

Es importante que conozcamos otro elemento importante mencionado por McCloud (2008) en su libro *Cómo se hace un cómic: "El Arte Invisible"* se presenta el efecto de Enmascaramiento o Masking (Masking effect),

“La idea básica es que hay múltiples niveles de realismo en una imagen. Los personajes se dibujarían en un estilo caricaturesco y en blanco, mientras que el fondo y los objetos circundantes se dibujarían en un estilo más realista.” Momo, (2017)

Este efecto describe cómo somos capaces de identificarnos y empatizar con personajes que son más abstractos y representativos e incluso más caricaturescos que con los de un estilo más realista, eso es un recurso que se ha usado bastante en el mundo de los cómics, sobre todo en el manga japonés donde transferimos parte de nuestra “identidad” a objetos inanimados como si usáramos una máscara, eso hace que la experiencia visual y lectora sea más envolvente y que el espectador pueda identificarse con el personaje (icónico) en cuestión como si estuvieras dentro de la misma historia. Ejemplo de esto vemos en los cómics de Tintín, películas Disney, Mangas, Anime, emojis, stickers de Whatsapp, etc. Este recurso puede incluso expandirse en todo lo que consumimos y en áreas como la literatura, animaciones, cine y videojuegos.

A continuación vamos a mencionar los principales elementos que contiene un cómic:

Viñeta: Es cada cuadro a cuadro o plano que muestra cómo pasa el tiempo en la historia, delimitado por una línea que puede tener diversas formas. La viñeta funciona como un marco que contiene los personajes y sus acciones. Para crearla se consideran elementos necesarios para la narración como la perspectiva, dibujo, globos de texto, composición y coherencia en la narrativa.

Bocadillo o Globo de texto: Corresponde al espacio donde se coloca el texto, diálogos entre los personajes y sus pensamientos. La forma y línea de contorno puede significar una exclamación, voz baja, susurro, pánico, sueño y emociones.

Cartela: Espacio rectangular donde aparece el texto de la voz en off o el narrador

Personajes: Representaciones de personas, animales u objetos que están en la obra.

Onomatopeyas: Representación verbal de los ruidos.

Tipografía: Corresponde a la fuente del texto presente en los cómics, las más comunes son: Cómics Sans, Impact. Aunque últimamente vemos como los autores escriben a mano alzada.

En cuanto los materiales, si bien pueden ser plasmados utilizando la tinta y papel como tradicionalmente conocemos, hoy vemos que estas viñetas pueden ser hechos en aplicaciones digitales que se publican en web cómics o en internet que viene siendo un gran archivo de imágenes y en redes sociales populares como Instagram o Tiktok, presentando un sin fin de temáticas y géneros para cada interés.

2. Temáticas dentro de los cómics

2.1 Íconos y estilos dentro de la historieta

Dentro del mundo de los tebeos existe una gran variedad de temáticas a los cuales los dibujantes pueden acceder siempre que deseen. Una temática significa el tipo de historia que se está contando y pueden ir dos o más temáticas, esto quiere decir que no se limita a escoger una sola para ser representada.

El cómic puede ser fantástico o realista, humorístico o dramático, clásico o experimental, de aventuras o autobiográfico, puede ser subversivo, propagandístico, educativo, conservador, underground, provocador o inofensivo. Puede estar protagonizado por superhéroes, animales antropomórficos, bárbaros, monstruos, robots, personajes reales o inventados, personas corrientes o por sus propios autores. Es un campo libre donde en historias cortas hay mucho que contar. García, (2016)

Además, encontramos cómics de Ciencia ficción, humor, costumbristas, policíaco, terror, románticos, feminista, deportiva, religiosa, histórica, política y didáctica. Lo que hace este medio uno muy flexible con muchas posibilidades para expresarse.

El cómic, como formato narrativo y visual, tiene una historia que se remonta a principios del siglo veinte, o incluso antes ya que vemos indicios en el arte rupestre, cultura egipcia, precolombinas y en la historia general como la humanidad ha utilizado la narrativa gráfica. La diferencia radica en que este medio tiene la posibilidad de poder ser reproducido. (Vilches, 2016) No quedando así una única obra irreproducible. Sin embargo, su origen en concreto está en la revista y en los periódicos antes de crecer para luego expandirse a otros formatos.

García y Palacios (2016) Mencionan que cuando hablamos de estilos en la creación de tebeos (cómics), generalmente pensamos en aquellos tan característicos que se encuentran en los cómics de superhéroes como vemos en DC y Marvel editoriales globalmente reconocidas donde observamos la manera en que todo el equipo de dibujantes, coloristas y guionistas se acercan cada vez más al detalle, a la complejidad en el dibujo y las composiciones. Sin embargo, hay diversos estilos dentro del mundo de la historieta algunos más complejos, otros más simples, identificables y orgánicos donde la línea es más curva y libre.

La manera de crear un cómic no es el mismo en todo el mundo, influyen elementos como el estilo, forma de contar las historias, paginaciones, entre otras. A continuación vamos a describir de forma general los principales estilos que encontramos en el mundo del cómic, sus características y algunos de sus referentes:

Cómic americano: Los personajes suelen ser más realistas, uso de colores más saturados y presentes tanto como en la portada como en la historia, los cuerpos de los personajes son musculosos, viñetas regulares, generalmente rectangulares y cuadrados, se lee de izquierda a derecha. Respecto a su historia la mayoría trata de acción y aventuras, dejándonos personajes íconos como Superman, Spiderman, Batman, tiempo después nos

encontramos con los Xmen, Las tortugas ninja, Charlie Brown y Snoopy, Peanuts, Garfield, Popeye y el padre Brown.

Manga: Cuerpo de los personajes más estilizados, proporciones surreales, gran tamaño de los ojos, uso del blanco y negro, viñetas irregulares, composiciones irregulares donde sobresalen los personajes u objetos y se leen de derecha a izquierda. Ejemplos de ellos son Dragon Ball, Naruto, One piece y Akira.

Underground o Cómic: Nace como un movimiento alejado de la industria, conformado por una diversidad de autores y temáticas, donde encontramos que sus primeros creadores toman lo que se encuentra en la historieta marginal, para dibujar y contar historias con temáticas sobre terror, sangre, violencia desenfadada, drogas, sexo explícito, de la mano con una crítica social y política. Responden además a la cultura del do it yourself (hazlo tú mismo) ellos dibujan sus cómics en sus casas y luego los fotocopian manualmente. Se valora más la libertad total para dibujar lo que quieran más que el beneficio económico.

España, Europa Francés belga: Líneas de contorno cerradas y nítidas, hay una atención a la narrativa de este modo se centra en un flujo bien marcado de imágenes. Por otro lado, los personajes suelen ser muy caricaturescos en escenarios realistas y detallados. Dentro de sus referentes encontramos a Moebius, Los Pitufos, Astérix y Obélix, tintín, Persepolis, Spirou y Fantasio, Lucky Luke, Mortadelo y Filemón.

Latinoamericano: En este estilo de historietas encontramos la narración de hechos históricos así como políticos, dentro se abordan una gran variedad de temas como lo autobiográfico, la memoria, identidad, el cotidiano, experiencias varias. En cuanto a su estilo, se presenta una gran variedad estética y búsqueda de posibilidades e identidad, por lo que no se categoriza en un único estilo. Algunos de los personajes más reconocidos, encontramos a Condorito, Mampato y Mafalda.

3. La Educación Artística y el cómic

3.1. Cómics en planes y programas de Artes Visuales desde primero medio a cuarto medio en Chile

Dentro de los planes y programas de Artes Visuales en Chile, el cómic no aparece como una unidad completa o una actividad obligatoria, más bien sale entonces como una actividad

sugerida a partir de Séptimo básico se hace mención en el programa, que no sólo incluye a la asignatura de Artes Visuales donde se puede incorporar, sino que encontramos su uso transversal (Historia, Geografía y Ciencias Sociales; Lenguaje y Literatura) donde aparece como una lectura sugerida o en una actividad para producir textos a propósito de que el cómic incluye la relación entre imagen y texto.

Para ampliar la comprensión de la realidad humana y enriquecer las facultades imaginativas y simbólicas de los niños y jóvenes, la educación en artes visuales se centra, por una parte, en el conocimiento y la apreciación de distintas manifestaciones artísticas, tanto del pasado como del presente, y por otra, en el desarrollo de la capacidad creativa y expresiva de los estudiantes por medio del lenguaje visual. Desarrollar las facultades de expresión, creación y apreciación les permitirá participar como espectadores activos en la generación y la valoración de la cultura. (Ministerio de Educación, 2013)

En la cita anterior podemos observar que los planes y programas engloban una serie de conocimientos que permiten que el estudiante se relacione con los elementos del lenguaje visual, se exprese así como desarrolle su creatividad y pueda conocer diversas manifestaciones artísticas así como técnicas, procedimientos y herramientas para desarrollar sus trabajos visuales donde se posibilita la integración del cómic. Del mismo modo desde primero medio se dan sugerencias de actividades con el cómic, sin embargo, su inclusión aparece como una invitación ya que los objetivos de aprendizaje para el nivel tienen que ver con entregar una variedad de referentes artísticos y visuales que enriquecerán tanto su visión del arte y del mundo. (Ministerio de Educación, 2016)

Por último, en los niveles de tercero y cuarto medio podemos encontrar el cómic nuevamente como una actividad sugerida dentro de las Unidades 1: “Experimentando y decidiendo para crear.”, Unidad 2: “Referentes para crear.”, Unidad 3 “Desafíos Artísticos Interdisciplinarios.”, aun así su incorporación es opcional dentro de una variedad de posibilidades para que los estudiantes realicen sus creaciones conforme a los ejes propuestos como expresar y crear, Apreciar y responder y finalmente, comunicar y difundir.

3.2. Aportes dentro del aula

Dentro del área de la educación este medio engloba procesos tanto para quien crea y lee un cómic, según Dueñas y León (2018) crear un cómic “requiere la capacidad y desarrollo de habilidades de síntesis, comprensión y creatividad.” Esto nos habla de todo un proceso que se requiere, como por ejemplo: El tiempo para pensar en la temática, el modo en que se presentarán los personajes y su entorno, la forma en que cada página tenga coherencia, cohesión en sus primeros dibujos e ideas hasta la obra final. Igualmente se trata de tener paciencia y tolerancia a la frustración donde puede ocurrir que él o la estudiante no quieran realizar un cómic, por lo que su enseñanza e implementación en las aulas puede tener sus dificultades y se requerirá del diálogo, flexibilidad, acuerdos entre docente y estudiante. A pesar de que no se impone un estilo de dibujo o formato en específico sino que depende de lo que la asignatura requiere, por ejemplo: En Historia se suelen realizar cómics sobre hechos históricos, en Inglés y Lenguaje representan una escena de un libro a la historieta o esta misma escena pero con un final distinto y en Orientación giran en torno a la prevención o información sobre un tema en particular como el acoso, bullying, salud mental, etc. Finalmente en Artes Visuales las temáticas pueden ser más libres por lo que cada alumno y alumna tiene libertad para crear, expresarse y atreverse a explorar elementos de este medio. Sin embargo, criterios como la portada, cantidad de hojas y viñetas, diálogos, temática en específico, cuidado del formato, tamaño, si será en blanco y negro o a color son elementos observables y que deben ser comentados para su evaluación.

En un mundo donde globalmente estamos expuestos a la visualidad, resulta propicio incorporar la imagen en el aula, donde ésta juega un papel esencial por ser un acontecimiento cultural con el que nos enfrentamos día a día para comprender nuestra cultura y nuestra sociedad.” (Dueñas y León 2018 pág. 42) De este modo, se debe enseñar a leer cómics para que los y las estudiantes puedan comprender este proceso de lenguaje, donde en occidente la lectura es de izquierda a derecha y en oriente de derecha a izquierda. Asimismo, esta introducción al mundo de las imágenes permite explorar diferentes puntos de vista y realidades que están presentes en el mundo al igual que problemáticas humanas universales. De este modo la historieta es pensada en las masas y la difusión principalmente como una entretenimiento. Vemos su origen en los periódicos y su extinción en este para entrar a otros medios y plataformas como redes sociales, Internet, publicaciones en físico para tener un lugar además del kiosco como en bibliotecas y tiendas de libros.

Según Eisner (2002) Cuando se lee una historieta, esta exige a su lector el ejercicio de sus facultades visuales y verbales, lo que requiere cierta complejidad tanto apreciar el dibujo (percepción estética) y literatura (recreación intelectual) esto indica que cuando leemos un cómic se requiere de un análisis así como la apreciación del estilo, las composiciones, los detalles en los elementos gráficos que se van complementando junto a la parte de recreación intelectual que incluye la gramática, argumento, sintaxis, que significa entonces un proceso donde no sólo se recibe información sino que se crean significados, se reflexiona y se construye un sentido al integrar las imágenes y el texto.

En resumen, los aportes del cómic en el aula van desde el desarrollo de habilidades cognitivas y procesos creativos, como un medio introductorio al mundo de las imágenes, compartir los imaginarios de los estudiantes como sus pensamientos, emociones, experiencias, sueños, difusión de ideas, problemáticas y su uso transversal en las asignaturas.

METODOLOGÍA

La presente investigación será de tipo descriptiva ya que busca recoger información sobre el panorama actual del cómic, tanto sus relaciones como sus aportes a la Educación Artística desde un nivel nacional.

El enfoque del presente documento es de naturaleza cualitativa ya que se busca comprender, explorar y analizar este medio artístico en nuestro país así como sus estilos, voces y perspectivas. Se realizará una búsqueda de referentes y artistas chilenos a través de plataformas virtuales, revisando diversas fuentes y un análisis de los recursos didácticos que hay disponibles.

Como objetivo principal se busca realizar un análisis a partir de una selección de obras y producciones de artistas nacionales emergentes dentro del presente sector que pueda ser relevantes para establecer reflexiones a visibilizar fuera y dentro de la sala de clases a partir de entrevistas.

Fuentes de información

-Fuentes primarias: Reflexiones, respuestas e ideas obtenidas a partir de entrevistas semi estructuradas y cuestionarios con artistas, profesores de Artes Visuales.

-Fuentes secundarias: Artículos, información académica relacionada al tema, cómics, planes y programas del ministerio, recursos pedagógicos en línea, vídeos, entrevistas disponibles en internet.

La población de esta investigación va a incluir a artistas dedicados al cómic y manga en Chile seleccionados de manera intencional en base a su estilo y obra, de forma que estos se relacionen con los objetivos de este estudio.

La muestra estará formada por artistas dedicados al cómic y profesores del departamento de Artes Visuales de la UMCE.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

-Entrevista semiestructurada: Aplicadas tanto a profesores y artistas del área con el objetivo de recoger percepciones e ideas a partir de sus experiencias.

-Observación de obras: Durante la investigación se van a observar obras y recursos en línea para explorar y analizar el contenido, temas y estilos.

Procedimiento:

1-. Exploración de cómics a nivel nacional: En este paso se hará un análisis de contenidos, temas y estilos. Para posteriormente identificar tendencias o patrones que puedan ser utilizados en la creación del cuadernillo de actividades.

2-.Recopilación de recursos y guías: En este paso habrá una búsqueda en páginas web, libros especializados y tutoriales, para luego seleccionar y evaluar recursos relevantes para la creación de un prototipo del cuadernillo.

3-.Diseño del cuadernillo de actividades: Finalmente, a partir de un análisis de características y potencialidades de los referentes, se van a definir objetivos y contenidos para la guía o cuadernillo, diseño de actividades, ejercicios y una revisión final.

REPORTE DE RESULTADOS

Investigación: El cómic y la enseñanza artística en Chile

Datos: Entrevista a 8 dibujantes, de distintas áreas como Arquitectura, Psicología, profesores de Arte y Diseño gráfico.

A continuación se presenta una gran tabla general que contiene las principales categorías y variables que se mencionaron con frecuencia en las entrevistas.

DIMENSIÓN/ CATEGORÍA	VARIABLES/ SUBCATEGORÍA	FRAGMENTO/DESCRIPCIÓN
1-.Educación	Testimonio	“...Es súper bueno exteriorizar a través de un cómic, un testimonio de algo que te ocurrió y poder explicarte a ti mismo que pasa. Es importante materializar el relato y ahí pasa la magia.”
	Flexibilidad	“Las clases de cómics tienen que ir orientadas a que los estudiantes conozcan los métodos, pero el estilo tiene que ser súper amplio, se tienen que ver todos los estilos.”
	Aprendizaje	“Creo que en el cómic, hay muchas cosas que se desarrollan, el dibujo, creatividad, capacidad de síntesis, capacidad de transmitir una idea en imágenes, símbolos, tiene mucho valor enseñar el cómic.”
2-.Desafíos	Economía	“El desafío es que la gente compre cómics, todo está en internet a veces. (...) No creo que sea fácil hoy en día vender un cómic, tienes que ser muy movido, ser una figura en Instagram y en redes sociales, ir a ferias.”
		“Hacer cómics es muy lento, socialmente mal visto, el cómic es el de todas las artes literarias es el que tiene más costos de producción.”

	Tiempo y constancia	“Si quieres dedicarte al cómic, tienes que tener en claro que es una especie de carrera a lo largo de los años. Hay gente que lleva 20, 30 años haciendo cómics. No puedes esperar en 1 o 2 años hacer carrera o alcanzar el éxito.” “Siempre dicen que la creatividad necesita momentos blancos y condiciones. Me gustaría tener más tiempo para repensar, crear más cosas. ”
	Visibilidad	Podría haber libros de cómics para enseñar ciertas cosas (...) Material de estudio, uso lúdico en las clases. Hacerlo más cotidiano de nuevo, creo que es un desafío gigante para todos porque hoy hay mucho de todo, muchos libros, música, entonces siento que el cómic está peleando un poco por tener un lugar y creo que hoy tiene un buen terreno en Instagram, es muy didáctico.” “Quitar el cómic de ser una entretenición (...) claro, puede ser entretenido y está bien que lo sea, pero me gusta más concebirlo como una forma de arte que una de entretenición. (...) eso puede ser contraproducente cuando queremos que el cómic sea tomado en serio, sea llevado a las escuelas o sea financiado.”
3-.Temáticas y estilos en los cómics	Identidad y pertenencia	“A mí siempre me tocó lo que era la periferia, la vida más de ciudad pero alejado del centro. También hay todo un sentido de identidad, de testificar actitudes y comportamientos de los seres humanos en estos sectores. Y eso llevaba a que la gente se identificara con cosas que sólo pasan en la periferia de Santiago de Chile. Tu misma calle tiene identidad (...) el perro quiltro, cuando vienen personas de otros países y pueden cruzar la calle en verde.”
	Historia	“...nunca se cuenta la historia de la gente de abajo, pueblo, que también impulsan la sociedad, los trabajadores, dueños y dueñas de casa, niños, entonces la historia también la escribe la gente común. Entonces a veces eso no es reconocido” “En los cómics siempre hay una historia que contar, o algo que quiere ser contado, como un propósito, un tema (...) Algo se quiere transmitir, un chiste o una reflexión.”
	Sentimientos	“Algunos de mis cómics son muy sufridos y tristes, pero porque realmente eran cosas que yo estaba pensando y sintiendo en ese instante. Y me pasó que a mucha gente les gustaron y también conectaron con ellos. Era bacán

		sentir que la gente podía conectar con el dolor o sentirse entendido, o el “también me pasa.”
4-.Elementos en la creación de Cómic	Autodidacta	“El consejo es formarse siempre, intentar hacer las cosas mejor, y para mí una cosa importante es leer mucho, discutir, plantearse los temas, porque uno en el fondo no crea de la nada, crea a partir de temáticas y problemáticas que a uno le rondan en la mente.”
	Narrativa	“La narrativa es muy importante, presentar la historia en sí misma, más allá del dibujo que puede ser con palitos o súper figurativa es importante que se entienda la historia. Siempre sigo la misma estructura, primero mostrar el lugar donde está el personaje, después que esto se desarrolle y al final una especie de remate o desenlace.”
	Lectura	“Leer cómics, lo más importante, la única manera de entender el cómic es leyendo cómics”
	Referencias	“Leyendo referentes antiguos y nuevos, clásicos como Condorito y nuevos... En internet hay de todo.” “Generalmente lo que es el estilo de uno, evoluciona en base a las influencias que uno va teniendo con el tiempo.”
	Accesibilidad en Materiales	“Tuve una época en que dibujaba en digital, pero creo que simplemente no se me dio y hoy estoy totalmente con lo analógico. Me gusta mucho la acuarela (...) No soy para nada quisquilloso con los materiales.”
6-.Apoyo institucional	Fondos	“Las Bibliotecas escolares CRA, que son las bibliotecas que llegan a los colegios. El gobierno compra mucho cómic. Entonces en las bibliotecas de colegios hay mucho, en algunas más y en otras menos, depende del bibliotecario.”

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

A partir de los datos obtenidos en las entrevistas, se procederá a realizar un análisis e interpretación en conexión con las preguntas de investigación al inicio para vincularlos con el marco teórico y los objetivos de esta investigación. Tras analizar los datos, se puede observar que las dimensiones y categorías más frecuentes se pueden dividir principalmente en la importancia de utilizar el cómic en la educación, desafíos, temáticas y estilos en los cómics en los artistas entrevistados, elementos en la creación de cómics y el apoyo institucional ya sea del ministerio de educación u otros. Podríamos decir que:

Los resultados sugieren que en la categoría de **Educación** el cómic juega un papel muy beneficioso para que el estudiante se exprese y dé testimonio sobre un suceso puesto que se desarrollan habilidades como la capacidad de transmitir una idea, también la exposición de distintos puntos de vista considerando la diversidad en el aula. Por un lado, se fomenta el diálogo, reflexión, visibilidad en torno a problemáticas actuales, temas propios de cada edad y el respeto hacia otro, a la humanidad, naturaleza y los seres vivos. Una de las metodologías efectivas para la enseñanza de los tebeos es incorporar la creación de cómics en trabajos colaborativos, proyectos que involucren un proceso de modo que se le dé el tiempo necesario para desarrollarlo. Por otro lado, dentro de la didáctica del cómic se presenta como un apoyo a las diferentes maneras de aprendizaje resultando así beneficioso enseñar el cómic para entender el mundo, por lo que se sugiere al docente que al momento de instruir este contenido no sea para imponer un estilo propio a los estudiantes sino que se llama a la flexibilidad en el sentido de conocer la variedad de estilos que se encuentran en el mundo del cómic, los métodos para su creación así el alumno pueda escoger su propia forma de dibujar y contar historias.

Con respecto a los **desafíos** que enfrenta el cómic, los resultados indican principalmente el gran costo económico y recursos que son necesarios para hacer una historieta de forma profesional y su baja posibilidad de ser una fuente de ingresos fijo si no se es reconocido dentro del medio. Además, sumando a esto se puede observar que en medios tradicionales la historieta va desapareciendo entonces su publicación se limitaría a redes

sociales y libros en físico considerando también que los artistas deben estar en constante movimiento dentro de ferias, publicaciones constantes, esto sumado al proceso creativo y sus complejidades como el tiempo que se necesita para reflexionar, inspiración y la técnica. Esto quiere decir en definitiva que esta actividad requiere de mucho tiempo y es para toda la vida.

Otro desafío que se presenta es la visibilidad que puede llegar a tener en la población “Todos conocen a Condorito, pero no hay conciencia de qué es un cómic” (Entrevistado 3, 2024) como actualmente hay muchas áreas dentro de las Artes Visuales, el cómic puede llegar a estar compitiendo por posicionarse dentro de la Educación, al ser presentado como una actividad sugerida no se aborda profundamente en los colegios a menos que sea una decisión del propio profesor, complementando con esto, los datos sugieren que si bien el apoyo e interés ha ido en aumento, deberían haber más recursos, talleres, charlas, material pedagógico, guías para enseñar y llevar el cómic a las escuelas, aun así esto sugiere un desafío gigante.

En relación a las **temáticas y estilos en los cómics** los resultados sugieren que respecto a los temas que se abordan generalmente en historietas chilenas van desde lo autobiográfico, sentimientos, política, cotidiano, historia y además se alude que desde Chile sería difícil de hablar de un estilo propio “chileno” puesto que existen una diversidad de formas en que se es creado.

En la categoría de **Elementos en la creación de cómics** la tabla sugiere que si bien, el conjunto de artistas entrevistados no recibió una unidad o enseñanza respecto al cómic en su período escolar, esto no fue impedimento para que se desarrollaran en esta área. La formación en su mayoría ha sido de manera autodidacta acompañada de talleres de pintura y dibujo en general, esto sumado a la búsqueda, lectura constante de historietas y referentes. En este mismo sentido, la parte de los materiales que se emplean son de fácil acceso y analógicos ya que basta de lápiz y papel para empezar a crear, si bien el cómic en digital está muy popularizado, la mayoría de los entrevistados usaban materiales accesibles y económicos, siendo prioridad la calidad de la historia que se narra en los dibujos más que su representación sin dejar de lado esta última.

Finalmente desde el **Apoyo institucional** se destacan que desde universidades existen becas literarias para que los artistas puedan hacer talleres y producir cómics, así mismo existen las bibliotecas CRA donde se difunden cómics en colegios para incentivar su lectura. Sin

embargo, los resultados indican que debería haber más apoyo y políticas públicas a largo plazo.

CONCLUSIONES Y PROYECCIONES

En la presente investigación, se exploró la experiencia de artistas, dibujantes y profesores dedicados al cómic en Chile. Dada la naturaleza del estudio, trabajé en torno a una metodología cualitativa y se recogió información a través de entrevistas semiestructuradas. Los resultados muestran que existe un apoyo en aumento hacia el cómic y su incorporación en el aula como potencial herramienta de aprendizaje y desarrollo cognitivo, además existen metodologías como el trabajo colaborativo y la transversalidad en las asignaturas que son útiles para la enseñanza del cómic.

A partir de los resultados hubo un proceso de selección de elementos, estilos y recursos útiles encontrados en páginas web, entrevistas, cómics y vídeos para crear un cuadernillo de actividades con los principales hallazgos de esta investigación y presentarlo en un material práctico para introducir a los estudiantes en este medio donde puedan conocer las principales características del cómic asimismo para fomentar sus posibilidades creativas y ser un recurso pedagógico que pueda aplicarse en el aula.

Estos resultados nos permiten reflexionar en torno al cómic como herramienta cultural y de sus posibilidades más allá de un entretenimiento, destacándose la importancia de la visibilidad y conocimiento de éste en colegios y universidades.

Los resultados implican el estado del cómic en la asignatura de Artes Visuales y dentro de la comunidad de artistas, se sugiere la necesidad de incentivar su lectura como su creación así como producir recursos y métodos de enseñanza. A futuro, podría investigarse las historietas en colegios con programa PIE, el cómic y los cambios culturales al ser un medio donde más mujeres se han ido involucrando, la enseñanza y temáticas del cómic en regiones fuera de Santiago.

Durante la investigación identifiqué algunas limitaciones como una muestra reducida y general de cierta zona, no obstante, el enfoque tipo cualitativo me permitió una comprensión profunda de esta área de las experiencias de quienes fueron entrevistados.

En conclusión, esta investigación contribuye a la educación y teoría del cómic. Los hallazgos revelan que la producción de cómics va en aumento así como en variedad de temas, necesita ser visibilizada como apoyada.

REFERENCIAS

- Casas, N. (2015). Historia y Análisis de Los Personajes En El Comic. Bubok Publishing S.L. <https://elibro.net/es/lc/umce/titulos/51395>
- Historieta chilena (1858-1998) - Memoria Chilena. (s/f). Memoria Chilena: Portal. Recuperado el 1 de diciembre de 2024, de <https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-595.html>
- Historia del COMIC. Gob.cl. <https://biblioredes.gob.cl/bibliotecas/maipu/noticias/historia-del-comic>
- Fuentes, G. V. (2014). Breve historia del cómic. Nowtilus.
- Investigaciones del cómic en el área de la didáctica de la lengua y la literatura en Hispanoamérica. Revista mexicana de investigación educativa.
- Mitos y monitos: Historietas y fotonovelas en México (Irene Herner, 1979). (s/f). <https://archive.org/details/133186848-herner-mitos-y-monitos-1979/page/n3/mode/2up>
- Eisner, W. (2002). *Arte secuencial: El cómic y el arte de narrar visualmente*. Norma Editorial, S.A.
- McCloud, S. (2008). Understanding comics. Paw Prints.

- Casas, N. (2018). Historia y análisis de los personajes en el cómic: (ed.). Madrid, Spain: Bubok Publishing S.L. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/umce/51395?page=24>."
- Acevedo, J. (1978). *Para hacer historietas*. Editorial Panamericana
- MoMo, & Remnants of Wit. (2017, julio 6). *The masking effect: What a boring main character can do for a story*. Remnants of Wit. <https://remnantsofwit.wordpress.com/2017/07/06/the-masking-effect-what-a-boring-main-character-can-do-for-a-story/>
- De ferpalaciosd, V. T. las E. (2016, enero 13). *CÓMICS Y ESTILO: ARTE EN VIÑETAS*. vellichor. <https://vellichormag.wordpress.com/2016/01/13/comics-y-estilo-arte-en-vinetas/>
- Blowupphoto, /. (2016, abril 8). *Rasgos distintivos del cómic americano y japonés*. Blow Up! <https://blowupphoto.wordpress.com/2016/04/08/rasgos-distintivos-del-comic-americano-y-japones/>
- El cómic como herramienta pedagógica en la escuela básica primaria. Galeano, Hilda Vivian Mora. 2011. <https://core.ac.uk/download/pdf/198441273.pdf>
- Maza Pérez, A. E. (2014). Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades. *Perspectivas Docentes*, 50. <https://doi.org/10.19136/pd.a0n50.586>

ANEXOS

A continuación se presentan aportes de diferentes artistas, dibujantes y profesores para esta investigación.

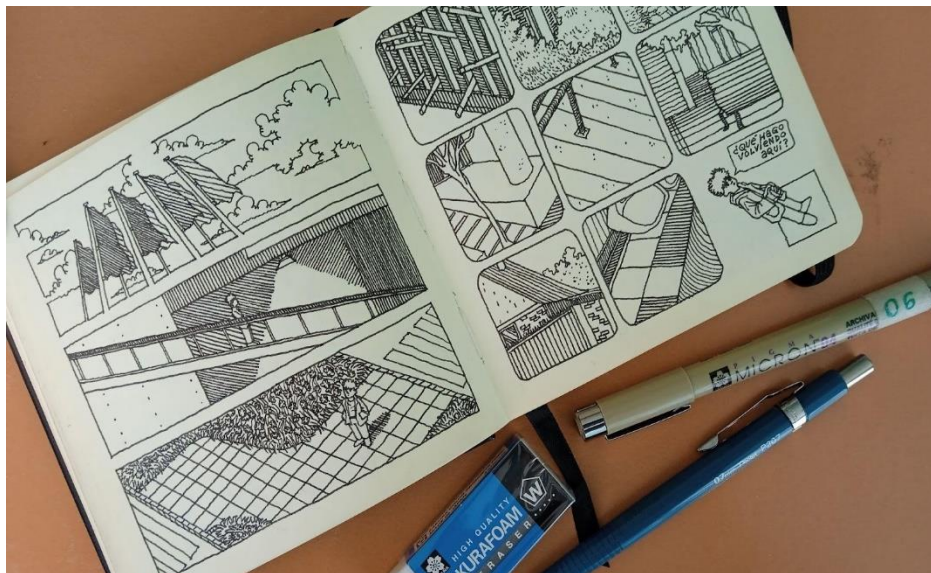


Figura 1, nombre del artista: Matidibujando



Figura 2, nombre del artista: Matidibujando

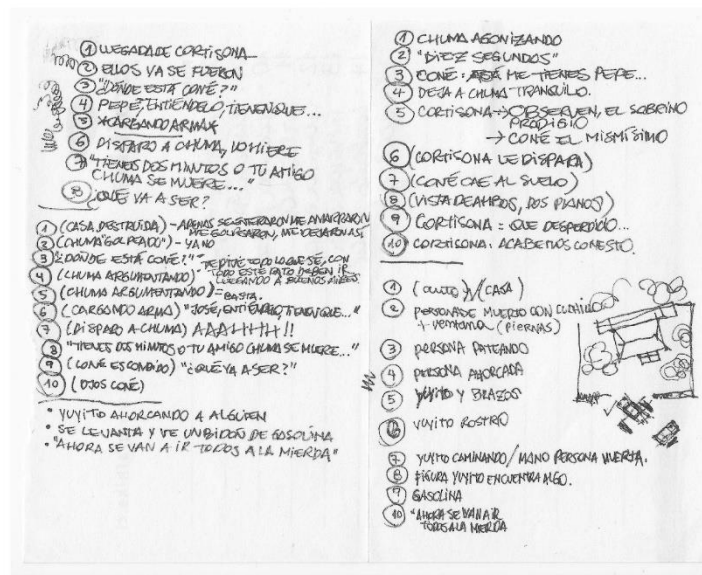
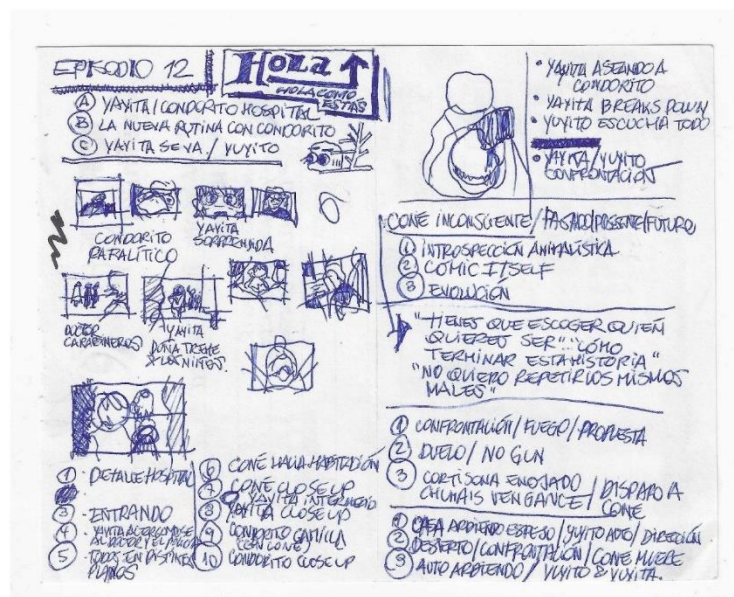




Figura 7, nombre del artista: Matidibujando



Figura 8, nombre del artista: Matidibujando



Figura 9, nombre del artista: Matidibujando

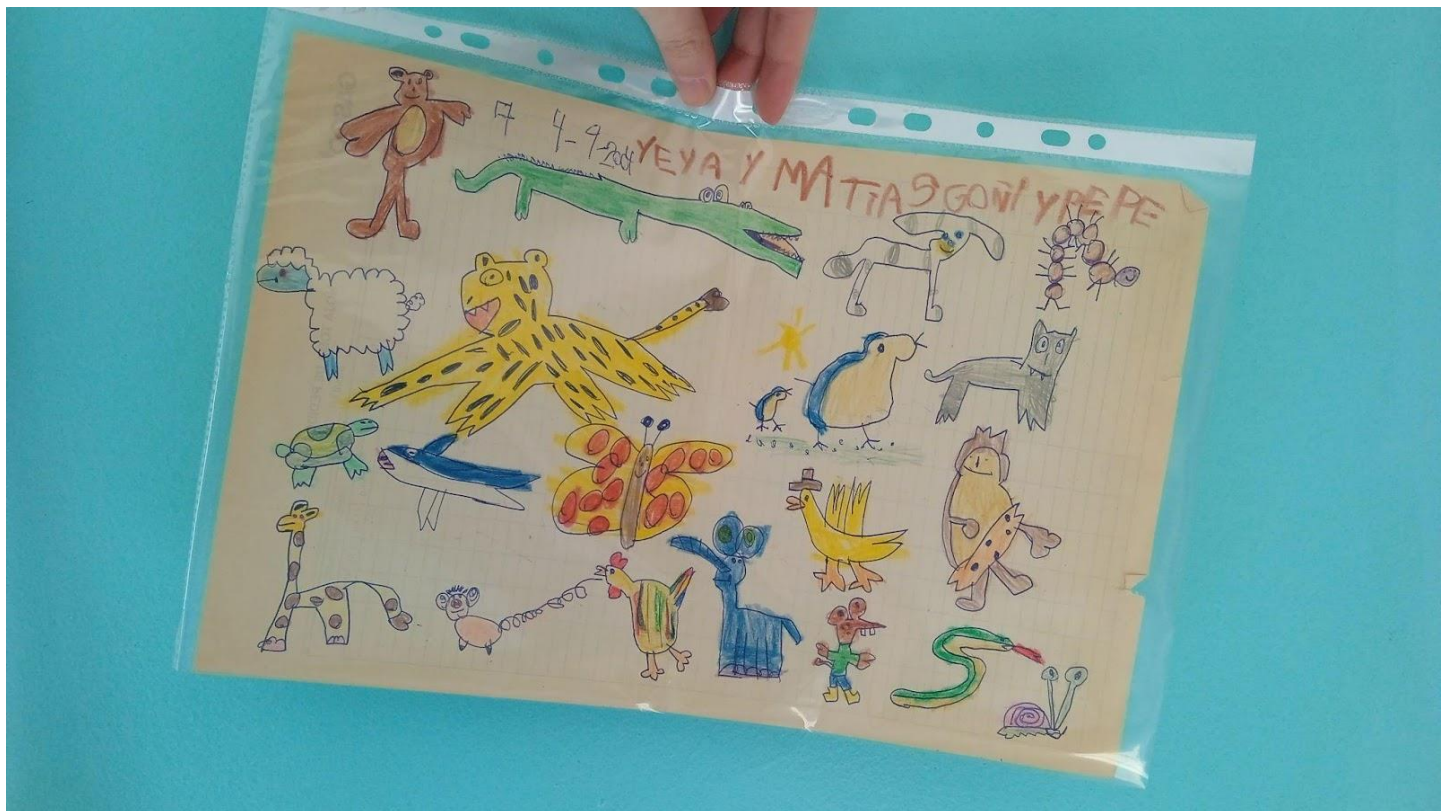


Figura 10, nombre del artista: Matidibujando

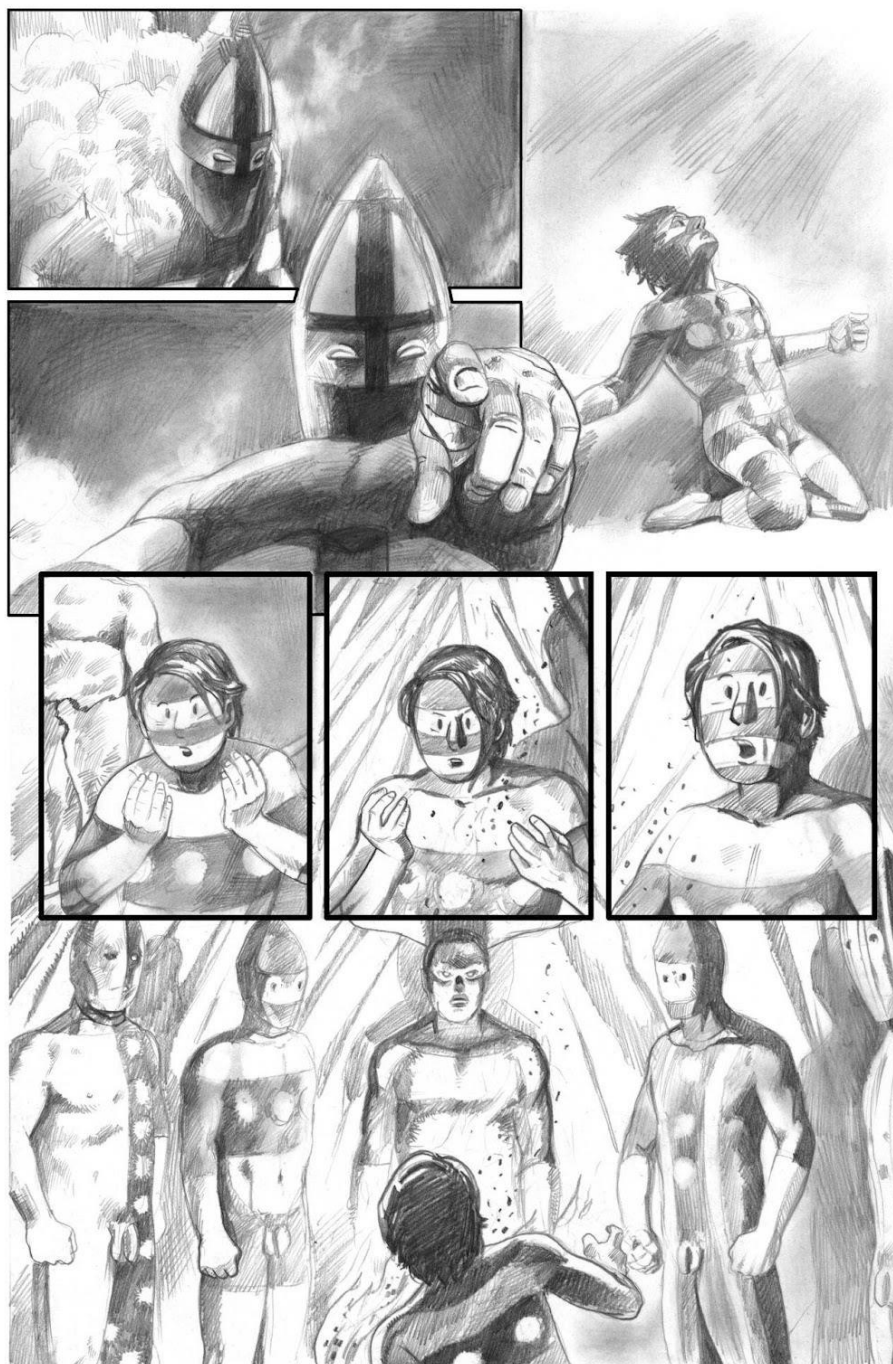


Figura 11, nombre del artista: Rodrigo Elgueta



Figura 12, nombre del artista: Rodrigo Elgueta



Figura 13, nombre del artista: Rodrigo Elgueta



Figura 14, nombre del artista: Rodrigo Elgueta



Figura 14, nombre del artista: Lenny el gato



Figura 15, nombre del artista: Nikoru @caracol_arts



Figura 16, nombre del artista:
Krafna