

# A GAMBA COMICS

“LA HISTORIA DEL COMIC CHILENO”

Memoria para optar al título de  
Diseñador Gráfico.

Ramiro Salinas Romo.

Profesor guía: Leonardo Soto C.

Santiago de Chile 2022.



Memoria para optar al título de Diseñador Gráfico.

Ramiro Salinas Romo.

Profesor guía: Leonardo Soto C.

Santiago de Chile 2022.

The background is a dense, overlapping collage of comic book panels. Each panel shows a character with spiky hair and a dark jacket, often in a dynamic pose. The panels are arranged in a way that creates a sense of movement and depth. A central, semi-transparent dark band contains the title text.

# INTRODUCCIÓN

# AGRADECIMIENTOS

A mis padres por siempre apoyarme en mis decisiones...

A mi hermano Diego, por acompañarme en esta nueva etapa de mi vida...

A mis amigos que fueron los primeros en leer mis comics y me incentivaron a seguir luchando a pesar de todo y se acercaron a mi a ofrecerme su apoyo...

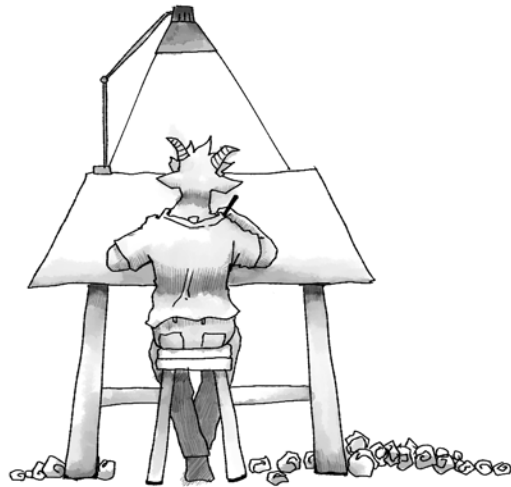
A Álvaro Díaz por abrirme las puertas al mundo del comic chileno...

A mi profesor Leonardo Soto, quien ha tenido la paciencia de ser mi profesor guía...

A Vicente Zúñiga, quien me ha estado guiando en el mundo de la auto publicación...

A los artistas detrás de los comics nacionales que he leído y estoy por leer...

Este comic es para ustedes...



# INDICE

<b>I INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>3</b>	<b>IV PROPUESTA GRÁFICA.....</b>	<b>49</b>
° AGRADECIMIENTOS.....	4	° ¿PORQUÉ EL USO DE ANIMALES?.....	50
° INDICE.....	5	° DISEÑO DE PERSONAJES.....	52
° INTRODUCCIÓN.....	6	° CONCEPTUALIZACIÓN TEMÁTICA.....	57
° PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	7	<b>V PRODUCCIÓN.....</b>	<b>58</b>
° OBJETIVOS.....	8	° ESTRUCTURA DE LA HISTORIA.....	59
° PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO.....	9	° GUIÓN.....	62
<b>II INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>10</b>	° BORRADORES Y FORMATOS.....	64
° EL COMIC.....	11	<b>VI PROCESO DE TRABAJO.....</b>	<b>66</b>
° EL COMIC COMO ARTE.....	16	° CÓMIC.....	67
° EL COMIC COMO MEDIO DIDACTICO.....	20	° PORTADA.....	77
° BREVE HISTORIA DEL COMIC.....	22	° PORTADA.....	79
° HISTORIA DEL COMIC EN CHILE.....	25	° FORMATOS Y MAQUETACIÓN.....	83
° LOS AÑOS 80 EN CHILE.....	32	° RESULTADO FINAL.....	84
<b>III PLANIFICACIÓN.....</b>	<b>39</b>	<b>VII CONCLUSIONES FINALES.....</b>	<b>85</b>
° PÚBLICO OBJETIVO.....	40	° PROYECCIONES A FUTURO.....	86
° ESTADO DEL ARTE.....	41	° CONCLUSIONES.....	87
° REFERENTES VISUALES Y TEMÁTICOS.....	42	° BIBLIOGRAFÍA.....	88
° IDEA PRINCIPAL.....	47		

# INTRODUCCIÓN

Mucho se habla de la importancia que tiene el diseño dentro de la vida cotidiana, miremos a donde miremos podemos encontrarnos con sus aplicaciones en miles de formas distintas. En la actualidad nos encontramos en lo que se podría llamar una cultura visual, en donde las pantallas han pasado a ser de un apoyo para cierto nicho a un elemento imprescindible en cualquier área tanto laboral como en el entretenimiento, es en esta época en donde el diseño gráfico ha crecido de manera exponencial, para volverse parte de nuestras vidas.

Ser Diseñador Gráfico, no solo significa trabajar con letras o carteles como suele decir la gente, a veces en ignorancia, otras veces a modo burla, ser diseñador gráfico significa tener a mano y dominar un amplio abanico de herramientas que nos permiten abordar y resolver aquellas problemáticas que se les imponen a uno. No todos los diseñadores gráficos son iguales, algunos son expertos en tipografía, otros pueden elaborar piezas gráficas equilibrando perfectamente estética con información, desde animadores hasta programadores de páginas web, entre muchos otros más. Es en esta versatilidad en donde se encuentra la fortaleza del diseño y también se encuentra la similitud que conecta a este, con el arte del cual se estará hablando en la totalidad de este proyecto: El Comic...

El comic es uno de los mejores exponentes del como distintas aplicaciones del diseño pueden concretar un producto. Porque este, al igual que el diseño, es una mezcla de distintas capacidades, tales como el diseño de personajes, la diagramación, dibujo, color, cinematografía, escritura teatral, lenguaje corporal, etc. Que permiten llegar a un producto que pueda satisfacer las necesidades de un autor o cliente.

Es bajo esta relación que nace la idea de este proyecto... “A Gamba Comics” es una propuesta grafica que busca la difusión entre los jóvenes, principalmente de la generación Z (nacidos entre 1995 y 2010) del comic chileno, así como su historia a través de los años por medio de una serie de comics que narrarían los eventos más importantes de este arte tras los ojos de personajes que referenciarían a distintos autores de la época.

En este proyecto se abordará todo proceso de diseño y elaboración del que será el Episodio Piloto de la propuesta “A Gamba Comics” también nombrado “A Gamba Comics: la historia del comic chileno” un comic de 38 páginas que narra la historia de joven dibujante chileno en los años ochenta, quien desea expresar su arte en una época dictatorial donde la libertad de expresión se enfrenta a una fuerte censura, por parte de las fuerzas armadas.

# PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad, el comic o historieta se encuentran más presentes que nunca en la sociedad, a tal punto que es muy difícil pensar en “Cultura Popular” sin que se nos venga a la cabeza alguno de los personajes que tanto aparecen en diarios, revistas y ahora en las pantallas de nuestros celulares. Todos en algún momento han leído una historieta, comic, viñeta, novela gráfica o manga, o por lo menos saben que es y para qué sirve un globo de texto. Es fascinante el amplio abanico de temáticas distintas que pueden tratarse dentro de las viñetas, y el cómo estas hacen el papel de ventanas hacia la realidad de quienes están detrás de la pluma, aunque esto pueda estar bastante oculto en algunos casos.

Tampoco se puede ignorar la gigantesca ayuda que ha proporcionado el internet y las redes sociales a la masificación del noveno arte, al permitirnos leer y disfrutar comics de todas partes del mundo y no solo eso, sino que también ha facilitado la oportunidad de miles de aficionados a este medio de entretenimiento a publicar nuestras propias obras.

Considerando lo anterior, como aficionado y aspirante a publicar mis propios comics, además de tener acceso a comics de todo el mundo de los cuales aprender, tiende a pasar por mi mente la situación del comic chileno. La historia del comic nacional, al igual que su propio país, está llena de iconos, vanguardias y censuras, a lo largo de su existencia y sus personajes y temáticas han ido cambiando y evolucionando junto con la llegada de distintas obras a medida que el país se iba abriendo al resto del mundo.

La problemática que se utiliza como base para todo este proyecto habla de la incongruencia que surge en el área del comic chileno. Tenemos a nuestra disposición infinitas plataformas en las que podemos encontrar, leer (ya sea de manera oficial o ilegal) y publicar comics y a pesar de todo esto, investigar acerca del comic nacional es sumamente difícil.

Conseguir información del comic chileno es complicado, si bien, podemos encontrar bastante información de la llamada época dorada (1969) hasta el surgimiento del comic underground (1985), muy poca es la información que lleve un registro de aquellos comics aparecidos durante los años 90 hasta la actualidad, siendo la principal fuente de documentación de estos periodos las entrevistas a distintos autores y/o conocidos en el tema. Y no

solo en la información, encontrar comics de esas épocas es quizás más difícil todavía; existen muchos ejemplares los cuales, dadas las condiciones sociales en las que fueron publicadas se encuentran totalmente perdidas o de disponibilidad muy escasa para su estudio, si bien en las bibliotecas nacionales podemos encontrar números de Trauko, Bandido, o Matucana estos son limitados, no pueden fotografiarse, e incluso solo pueden leerse dentro de los establecimientos. Esta situación resulta ser sumamente frustrante para aquel nicho de personas que desean investigar acerca del comic nacional, tener un medio tan accesible como el internet para poder investigar, y casi no tener nada de material a diferencia de otros países en donde si existen este tipo de plataformas, Argentina por ejemplo cuenta con la página del Archivo Histórico de Revistas Argentinas: Ahira ([www.Ahira.com.ar](http://www.Ahira.com.ar)) plataforma en donde se buscan preservar y compartir de manera completamente gratuita, todas las revistas de publicación nacional, aportando periódicamente nuevos ejemplares que se van recuperando y digitalizando, incluyendo obviamente comics del país de todas las épocas.

La conservación del comic chileno es algo sumamente necesario para el medio como arte y como patrimonio cultural del país; el comic es un arte que refleja a la sociedad de una época, junto con su historia, y es el desinterés en esta lo que lo condena al olvido.

# OBJETIVOS

## PRINCIPAL:

**FOMENTAR** el interés y la preservación de la historia del comic chileno.

## SECUNDARIOS:

**PRODUCIR** un comic como propuesta narrativa.

**RELATAR** contextos culturales e históricos sobre el tema (El comic) de una manera fácil y sencilla.

**EXPONER** el producto a distintos ambientes de difusión del tema de interés, a través de distintos medios.



# PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

“A Gamba Comics: la historia del el comic chileno” se presenta como un episodio piloto para una serie de comics publicados de manera autogestionada tanto en internet como en formato físico los cuales buscan relatar distintos acontecimientos ocurridos alrededor de la historia del comic chileno a través de los ojos de distintos personajes relacionados con la industria. Contando de una forma más dinámica y atractiva la historia del noveno arte.

El término “Piloto” es utilizado principalmente en el área de series televisivas. Un episodio piloto es aquel primer episodio que se rueda en una serie de televisión y que suele servir a los productores para valorar el posible éxito de la serie. En función de la opinión que les merezca, los productores decidirán si permiten que se rueden más episodios o no. En ocasiones, los pilotos son emitidos por televisión para comprobar el rendimiento en audiencias y para atender a las críticas de los medios. De darse el visto bueno, el piloto logra iniciar la primera temporada de la serie.

El uso del término piloto en el área del comic no es para nada extraño, lleva utilizándose desde hace muchos años, principalmente en Japón en donde su principal forma de publicación es en forma de revistas antológicas semanales, en donde se serializan un elevado número de historias distintas

El producto buscara publicarse de manera gratuita en distintas plataformas, así como también publicarse de manera física por medio de la producción de un fanzine.



# INVESTIGACIÓN

# EL CÓMIC ¿QUÉ ES?

Antes de desarrollar nada, se estima necesario dar a conocer de manera concreta a que nos estamos refiriendo cuando se utilice el termino Comic a lo largo de toda esta investigación, así como también por qué este arte ha sido el escogido como el principal medio para llevar al cabo nuestros objetivos.

Según la Real Academia Española, se puede definir al comic como “serie o secuencia de viñetas que cuentan una historia, comúnmente apoyadas con texto”. Esta definición posee una estrecha relación con la dada por el maestro dibujante Will Eisner (1917-2005), uno de los mayores exponentes del comic moderno el cual describía al comic como un Arte Secuencial, categoría que también se le otorga al cine. Scott McCloud desarrollaría una definición mucho más técnica en su libro “Entendiendo el Comic” (2007) refiriéndose a este como un conjunto de ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética por parte del lector o lectora. Se trata, en definitiva, de un medio de comunicación que constituye un vínculo perfecto entre el soporte papel (asociado a la lectura activa) y los soportes audiovisuales (asociados a la lectura pasiva), combinando además el texto narrativo con el dialogado.

El comic es un arte sumamente versátil, al ser un conjunto de distintos elementos y prácticas es capaz de expresar de manera mucho más sencilla conceptos en los que, en otros medios artísticos como la pintura o la literatura se necesitaría una maestría mucho mayor. Conceptos como el tiempo, el ritmo, los sentimientos, el sonido, el movimiento, entre muchos otros son posibles en el comic gracias al manejo de sus componentes los cuales los podríamos definir como:



*The Spirit (1940). Will Eisner*

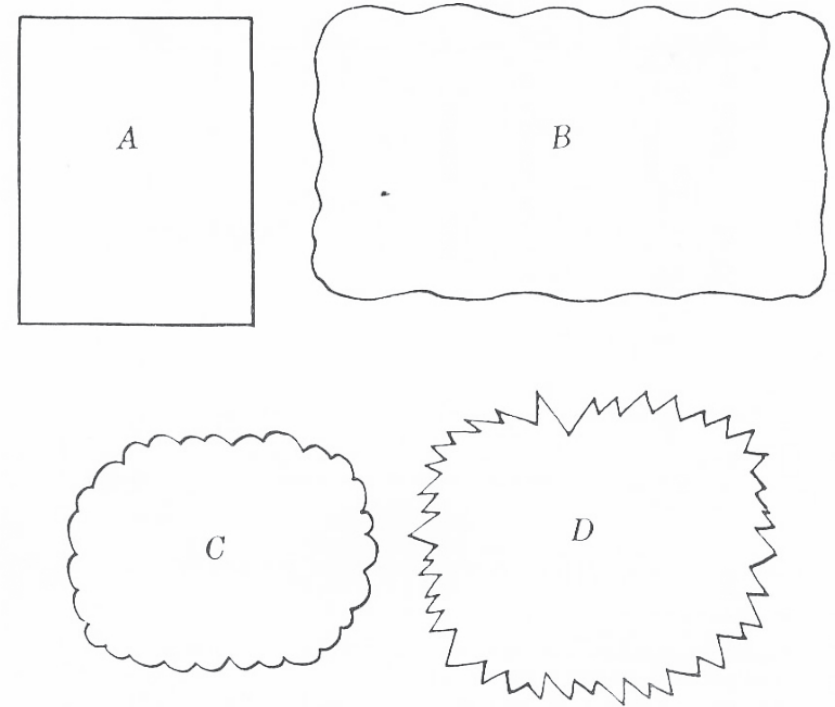
## VIÑETA

Los recuadros que contienen las imágenes en las que ocurre la acción, es la sucesión de estas las que permite el contar un relato. Asimismo, la forma en la que estas se distribuyen es la que le otorgan ritmo y temporalidad al relato.

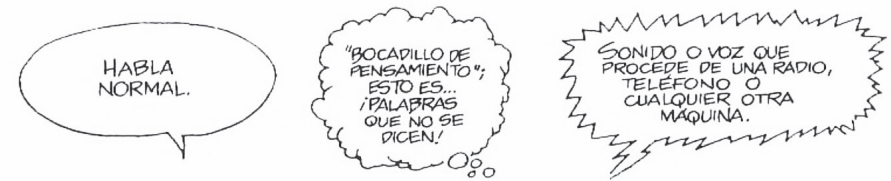
La composición de una viñeta, así como de una página completa dentro de un comic es sumamente importante para lograr claridad en la lectura de la historia, es en las viñetas en donde se permite mezclar distintos elementos de las artes visuales, como puede ser la composición visual y la expresividad de la pintura, el uso de planos y contraplanos de la fotografía y el cine y la expresividad corporal del teatro. Todos estos elementos ayudan a transmitir la intención del autor al escribir su historia.

## GLOBO DE TEXTO

Quizás el elemento más icónico del comic, su simple forma se ha estructurado como un símbolo para representar las historietas en su totalidad. El globo de texto permite la existencia de dialogo en los personajes, dejando claro quien dice que. Este mismo puede codificarse de distintas maneras en su tamaño y forma, para poder expresar intencionalidad. A pesar de su importancia dentro del comic, este puede permitirse no tener ningún globo de dialogo.



(arriba) Formas de estructurar viñetas (abajo) formas de estructurar globos de texto. El comic y el arte secuencial (1985) Will Eisner.



## CARTELA

También conocidas como “La voz del Narrador” la cartela se presenta como un elemento de apoyo, tanto para el autor como para el lector. Es en estos recuadros en los que se suelen expresar de manera más clara aquellos contextos que son complicados de representar en imágenes o diálogos de los personajes. El contexto histórico, espacial y temporal en el que transcurre el relato, que es lo que piensan los personajes, así como también pequeñas aclaraciones del autor, son los distintos usos que se les puede dar a la cartela.

## ELEMENTOS ICONOGRÁFICOS PROPIOS

Así como el comic toma prestados elementos de distintos artes, este también ha desarrollado los suyos propios durante su historia, aquellas características que le permiten al comic, sobrellevar las limitaciones de su medio, como lo pueden ser la falta de movimiento y sonido, las más conocidas son las líneas de movimiento, y las onomatopeyas.



*Hacer comics (2006) Scott Mccloud.*

## TIPOS DE PUBLICACIONES

### TIRA CÓMICA

Quizás la forma de publicación más antigua y que aun se encuentra vigente en los periódicos de todo el mundo, una tira cómica como su nombre lo dice es una seguidilla de no más de 4 viñetas que cuentan de manera cómica una situación, comúnmente cotidiana.



Garfield (1978) Jim Davis.

### HISTORIETA

También llamada revista, grapa, número o simplemente comic, las historietas son publicaciones a largo plazo, cuyos capítulos se publican individualmente y de manera periódica. Suelen ser el tipo de publicaciones más baratas tanto en su materialidad como a las pocas paginas que la componen una media de 30 páginas aproximadamente.

### ANTOLÓGICAS

Recopilación de distintos números de historietas, el cual busca ordenar estas, comúnmente de manera cronológica. Su número de paginas varia completamente de su publicación, algunas pueden contener solo unos pocos números, como una serie completa dentro de ellos.

### NOVELA GRÁFICA

Historias auto conclusivas, las cuales se publican en un formato mucho más complejo, asemejándose más al de un libro, estas historias pueden ser tanto cortas como extensas, teniendo alrededor de 100 páginas como mínimo.



TMNT (1984) Kevin Eastman, Peter Laird

## FANZINE

Venido de la combinación de las palabras inglesas Fan (fanático) y Magazine (Revista) los Fanzine son publicaciones autogestionadas por sus mismos autores, los cuales no se relacionan con ninguna productora editorial grande. Esta característica de índole artesanal limita el numero de copias que se distribuyen, limitándose normalmente a círculos sociales en los que se mueven los autores.

## WEBCOMIC

Comics publicados originalmente en internet, estos también suelen ser autogestionados por sus propios autores, como en el caso de los fanzines, sin embargo, el alcance que pueden llegar a tener estas publicaciones es mucho más amplio gracias a la existencia de distintas páginas web, las cuales se enfocan principalmente en la distribución de este tipo de material de manera internacional.



I love you Bambette (2013) Tato

[capastic.com/series/IloveYouBambette](http://capastic.com/series/IloveYouBambette)

# EL CÓMIC COMO ARTE

Siempre ha existido el debate de si el comic puede considerarse como un arte como

tal, debido a que muchas veces se le tiende a catalogar como un complemento a la literatura, debido a la existencia de la narrativa como punto central de estos, junto con el dibujo, sin embargo, limitar el análisis de la historieta a solo ser un complemento de la literatura no me parece del todo justo, citando Larry Hama, guionista de cómics de los años setenta: “Los comics no son literatura. El cómic, es, ante todo, un medio visual. Cuenta con imágenes. Esto no lo hace ni mejor ni peor que la literatura. Lo hace distinto, con sus fortalezas y también con alguna debilidad” (Sucasas, 2017). Pero ¿Por qué debería considerarse al comic como un arte siendo este una quimera entre el dibujo y la literatura? El doctor Ricardo Victoria Uribe nos ayuda a entender mejor el porqué: (...) Se nombra al cómic como el noveno arte, pues en él se combinan elementos narrativos, semióticos y visuales fácilmente comparables a los de la literatura, cine, las artes escénicas, la arquitectura y la pintura para generar un medio donde mundos imaginarios toman carta de reales. (...) Pero hay otro factor que hace del cómic un arte, pues este último tiende a ser repositorio de la cultura y situación social de su momento. Se vuelve pues un registro histórico de las inquietudes sociales de su momento y por tanto el hacer una crónica de estos elementos le confiere al cómic un estado de espejo social y medio de difusión de ideas, de expresión social. (...) (Uribe 2015)

Al ser un Arte, el comic no se limita a pertenecer a un solo país, cada país ha abordado el comic de distintas maneras adaptándolo a sus distintas necesidades y situaciones sociales. Sin embargo, dentro de la historia del comic se pueden categorizar tres corrientes o “estilos” pertenecientes a distintos países las cuales son consideradas las más influyentes en el mundo de las viñetas



El comic y el arte secuencial (1985) Will Eisner.



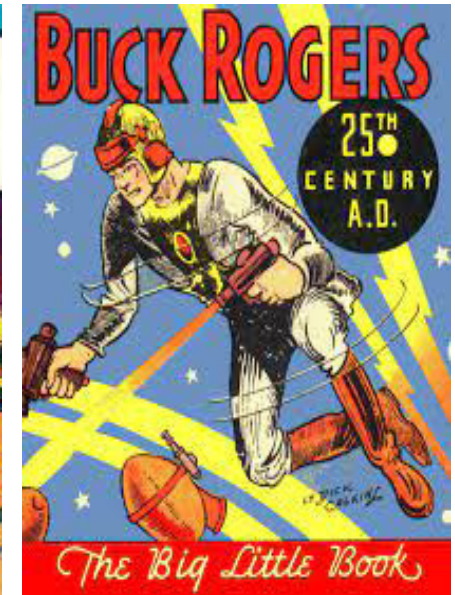
# LAS TRES PRINCIPALES VERTIENTES DEL CÓMIC

## CÓMIC AMERICANO

El comic estadounidense es cuna del género de los superhéroes, así como también el precursor del género de la nueva ciencia ficción, con obras de la talla de Superman y Buck Rogers. Con sus héroes fornidos y como su insignia, el comic americano es el mejor representante de la palabra industria en la industria del comic por la longevidad de sus historias a lo largo de cientos de números que llevan publicándose desde su inicio, pasando por distintos dibujantes, guionistas, entintadores y correctores, los cuales cada uno aporta sus propias ideas a estos, solo con decir que la saga principal de Spiderman cuenta con más de 800 números publicados hasta 2018 y que esta no sea la más larga de todo el catálogo de súper héroes de Marvel nos ayuda a tener una idea de a lo que nos estamos enfrentando. El comic estadounidense se caracteriza por sus protagonistas fuertes, con cuerpos imitando a las esculturas de deidades griegas, cuyas problemáticas giran alrededor de las responsabilidades, de proteger a los débiles, casi como una fantasía de poder para sus lectores, representando un ejemplo a seguir para estos, sin olvidar una que otra pizca de nacionalismo en sus discursos.

Sus principales exponentes son:

- Superman (1938) Jerry Siegel, Joe Shuster.
- Buck Rogers (1928) Philip Francis Nowlan.
- Conan The Barbarian (1932) Robert E. Howard.
- Spiderman (1962) Stan Lee y Steve Ditko.

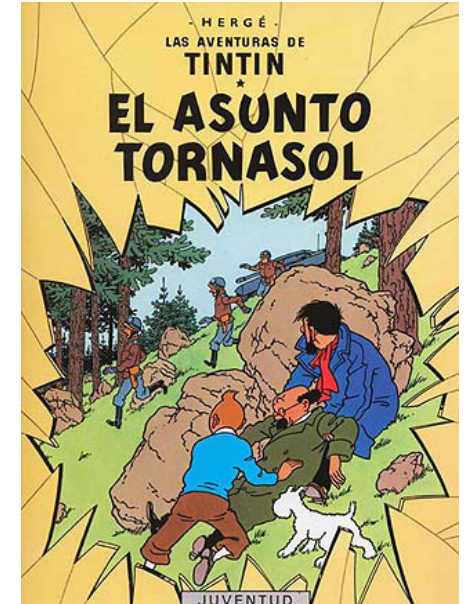
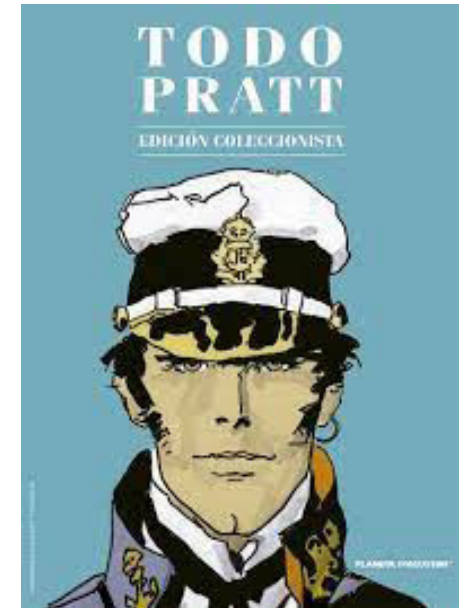


## CÓMIC EUROPEO

La principal característica que diferencia al comic europeo del americano es la relación que este tiene con su autor, es muy difícil ver una publicación dibujada o escrita por una persona que no sea su propio autor, así como también tiende a ser solo este él encargado de llevar a la vida a sus personajes. Sus obras tienden a llevar un ritmo mucho menos acelerado a la hora de producirse, así como también se opta por publicaciones auto conclusivas narrativamente hablando. También tienden a ser mucho más variados en sus temáticas, prefiriendo a protagonistas más simpáticos o “bonachones”, jóvenes valientes en busca de tesoros como TinTin, o Un pequeño guerrero galo luchando contra el impero romano como Asterix. Quizás por ser reconocido como el más longevo de todos, son los comics europeos los que suelen llegar a la mente de la gente cuando se refiere a la historieta como un arte, debido a sus técnicas y aporte culturales a sus países de origen.

Sus principales exponentes son:

- BLACKSAD (2006) Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido
- Corto Maltese (1967) Hugo Pratt.
- Astérix and Obélix (1959) René Goscinny y Albert Uderzo
- Spiderman (1962) Stan Lee y Steve Ditko.

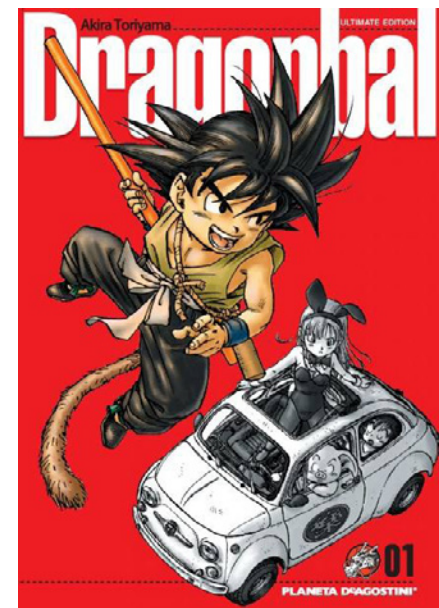
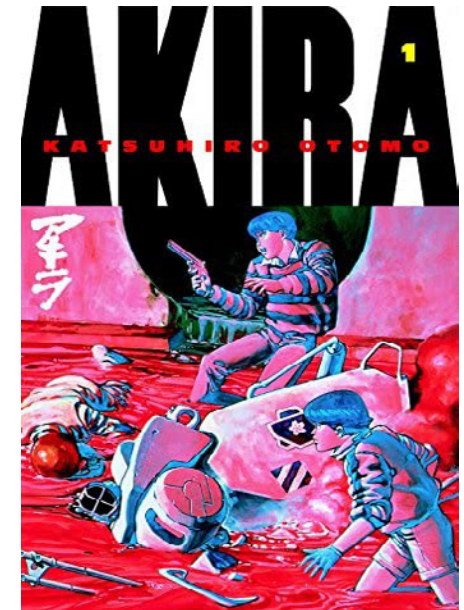


## MANGA

El cómic japonés ha sido uno de los estilos más presentes en la actualidad, así como también los que poseen un estilo visual mucho más reconocible debido a sus personajes de ojos grandes y narices respingadas, luchando contra las fuerzas del mal. Nacido de las influencias de las películas de animación de Disney el Manga se caracteriza narrativamente por desarrollar a sus personajes, bajo la filosofía del viaje del héroe que impone que el protagonista presentado al inicio de su historia es completamente distinto al presentado al final de esta. Hablando de su manera de publicación nos encontramos ante historias con un inicio y un final, en un ambiente sumamente competitivo entre editoriales que publican sus historietas dentro de revistas de 200 páginas en las que se publican distintas historias de distintos autores, principalmente de manera semanal. El número de obras que se publican en el país del sol naciente llega a ser inverosímiles, con decir que en 2018 solamente, salieron a la venta 12.500 volúmenes distintos, nos da una idea del cómo se trabaja en esta industria

Sus principales exponentes son:

- Astroboy (1952) Osamu Tezuka.
- Akira (1982) Katsuhiro Otomo.
- Dragon Ball (1984) Akira Toriyama.
- Sailor Moon (1991) Katsuhiro Otomo.



# EL CÓMIC COMO MEDIO DIDÁCTICO

Poco se habla de la increíble versatilidad que tienen los comics al momento de mantener información, el cómo este es un medio excelente para fomentar el aprendizaje. A pesar de esto, atrevo a afirmar que en este ámbito el noveno arte es sumamente subestimado en sus cualidades, al menos por este lado del mundo, en donde no llevara más de 20 años en los cuales el comic se ha empezado a caracterizar como material complementario para la lectura y el aprendizaje, mientras que, en países como Francia o Japón, estos llevan formando parte del sistema educativo casi desde su concepción. Ahora bien ¿Por qué ocurre esto? Quizás esto se deba a su relación con el entretenimiento y el ocio, catalogándolo como un distractor. Pero más alejado de la realidad, el noveno arte resulta ser un método de aprendizaje perfecto para la época en la que estamos viviendo actualmente.

En la actualidad nos encontramos en una cultura completamente visual, en donde las pantallas son un elemento casi imprescindible en la vida cotidiana. Miremos donde miremos nos vemos bombardeados por distintos estímulos visuales, desde las mismas pantallas de nuestros monitores, celulares, televisores, etc... la publicidad en las calles, señaléticas de tránsito, incluso los envoltorios de los alimentos que uno consume contienen iconos e imágenes que nos hacen asociarlos a distintos significados.

En la educación el uso de imágenes siempre ha estado presente, sobre todo en la educación primaria, etapa en la que los niños aprenden a leer, a clasificar colores, animales entre otros objetos. Como podemos ver, en este caso las imágenes funcionan como un puente de transición a la lectura e identificación de símbolos, lo cual después les permitirá a los estudiantes retener y descifrar mejor la información que ira obteniendo a lo largo de su crecimiento.

Visto de esta manera podríamos concluir que el comic, contrario a lo que los medios educativos más conservadores hacen ver, cuenta con las características perfectas para ser uno de los medios educativos más efectivos. Ya que estos son una forma única de presentar información,

debido a la manera en el que estos pueden retener conocimiento.

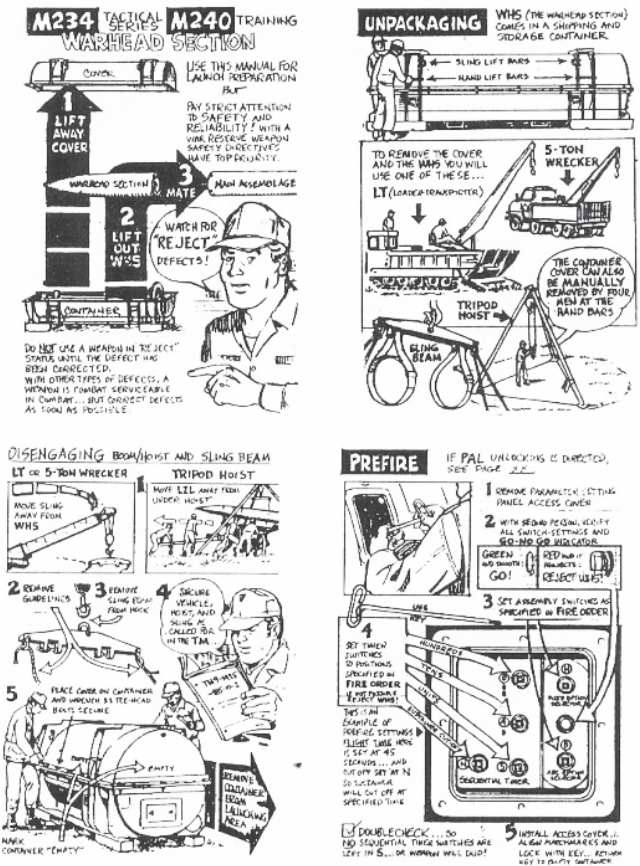
Will Eisner instaura que la función del arte secuencial puede dividirse en dos aplicaciones principales: la enseñanza y el entretenimiento. En su mayor parte los comics y novelas graficas tienen como principal objetivo el entretenimiento, mientras que los manuales y folletos se emplean para enseñar o vender. Sin embargo, en ocasiones nos encontramos con una superposición, cuando el dibujo tiende a ser explicativo. Por ejemplo, los comics que por lo general tienen el propósito de entretener, suelen emplear ciertas técnicas de instrucción que refuerzan la comicidad y fomentan el entretenimiento. En una obra de comic destinada solo a entretener pueden darse exposiciones técnicas de cierta complejidad.

Como diría el educador y dibujante Gene Len Yuang "Los Comics son un reflejo de nuestras experiencias porque todos nosotros pensamos tanto en palabras como imágenes" (2007)

La función principal por la que destaca el cómic es que es una excelente herramienta motivadora que ayuda a desarrollar las capacidades interpretativas de los jóvenes, al mismo tiempo que despierta el interés por el aprendizaje y la investigación. Y es que su carácter icónico, como convención y codificación, está dotado de un gran poder de entretenimiento, tanto para el lector como para el creador, ya que implica un proceso de representación, desciframiento y de relación entre el significante y lo explícito

La Revista española “Temas para la Educación” la cual está dirigida a profesores y distintos profesionales relacionados con la enseñanza, nos otorga una lista de virtudes que otorga el uso didáctico del comic a los estudiantes.

- El aprendizaje se ve favorecido a través del perfeccionamiento de la comprensión lectora y de un enriquecimiento del vocabulario.
- Desarrolla la expresión oral y escrita del alumnado, así como su capacidad de memorización.
- Facilita la concentración de los niños.
- Se adapta fácilmente al propio ritmo de lectura de los alumnos/as.
- Es ideal para trabajar la ortografía y la capacidad de síntesis.
- Facilita enormemente el aprendizaje de idiomas.
- Ayuda a contemplar e interpretar la información contenida en los medios audiovisuales.
- Contribuye a despertar en los alumnos/as una actitud crítica hacia la carga ideológica presente en los contenidos de los medios de comunicación audiovisuales.
- Facilita en el alumnado la comprensión de la realidad social y cultural de su entorno inmediato.
- Contribuye a desarrollar una actitud crítica acerca del entorno vital de los alumnos/as.
- Es un eficaz medio para la transmisión y educación en valores.
- Es económico y fácil de adquirir y manipular.



El comic y el arte secuencial (1985) Will Eisner.

# BREVE HISTORIA DEL CÓMIC

El punto de partida de la historia del cómic para especialistas como David Kunzle o Pedro Porcel se le atribuye a la creación de la imprenta. Ésta se introdujo en Occidente gracias a Gutenberg en 1446, y ya desde el siglo XVI, en Francia, y luego otros países, comienzan a difundirse los pliegos de cordel y las aleluyas. Fueron los humoristas gráficos ingleses del XVIII, como Isaac Cruikshank, los que desarrollaron el globo de diálogo en sus caricaturas para satirizar a sus gobernantes, pero probablemente el primer libro de historietas sea “Lenardo und Blandine” (1783) de Josef Franz von Goetz. La reproducción masiva del dibujo tampoco fue posible hasta 1789, año en que se inventó la litografía, ya que esta permite la impresión directa sobre la página sin ningún proceso humano intermedio, gracias a planchas resistentes a múltiples prensados.

Sin embargo, el comic tal y como lo conocemos actualmente surge en 1895 con la Historieta Hogan’s Alley de la mano del dibujante Richard F. Outcault, protagonizado por Yellow Kid, un niño sin hogar en la ciudad de Nueva York, el cual satirizaba y criticaba la sociedad en la que vivía. Tal es la influencia de este personaje que se le atribuye el ser el punto de partida para el comic moderno, al ser la primera ocasión en la que una historieta contaba con un personaje completamente original y se utilizaban los globos de dialogo (aunque como fue mencionado anteriormente estos se utilizaban hace mucho tiempo atrás en Europa). Así como también el termino de “Prensa Amarilla”.

Durante estas épocas el comic era reconocido por girar alrededor de la sátira política y social, en done se dejaba la seriedad de lado, para criticar distintas situaciones de la vida cotidiana de manera ridícula e irreverente, era la formula que todos los historietistas seguían, después de todo, eran sencillas de producir, y sus fuentes, al estar basados en hechos contemporáneos a su época, eran casi infinitas, todos los días ocurría algún evento que proporcionaba ideas para ser dibujadas.

No es hasta el año 1929, con la llegada de la gran depresión, en donde no solo el comic, sino otros medios de entretenimiento de esa época como, la pintura, el cine, la literatura y la radio, pasan por un importante punto de inflexión con respecto a su narrativa, pensar en el mundo real y su situación se había vuelto oscuro y deprimente, así que los artistas decidieron llevar a la gente a otros mundos, es aquí cuando los comics de aventuras toman el control.

*“Con la adaptación de Tarzán al comic y la creación de Buck Rogers se inaugura un nuevo estilo de hacer comics, en donde los personajes se dibujan de forma realista y sus historias dejan de ser cómicas para convertirse en aventuras llenas de acción en lugares lejanos y exóticos, el futuro remoto o en tiempos heroicos del pasado” (Ostos 2010. P8)*

Con este cambio de intenciones el arte del comic pasa de pertenecer al humilde nicho de la prensa política, a abrirse puertas al mundo del entretenimiento para todos los públicos series como, Tarzán, Buck Rogers, The Phantomp, entre otros, causaban sensación, sobre todo en los jóvenes. Era su mejor momento, gracias a su bajo costo de producción, atractivo visual, poca carga de lectura, y facilidad de distribución, las revistas de historietas se posicionaban por sobre otros medios de entretenimiento de la época como la radio, los libros, y la televisión que poco a poco iba apareciendo en los hogares de las familias.



Yellow Kid (1895) Richard F. Outcault.

En 1938 el comic llega a su punto más alto, también denominado como su "Era Dorada" con el nacimiento héroe más famoso del mundo, Superman. Este personaje creado por el escritor Jerry Siegel y por el dibujante Joe Shuster, definiría el termino de "Super Héroe" y con el un rotundo furor que ha sabido perdurar hasta el día de hoy, es en esta época donde nacen nombres como Detective Comics, o Marvel, editoriales especializadas en la producción de historietas que, tras el éxito del Héroe Azul y Rojo, se enfocaron casi en su totalidad a comics protagonizados por estos super humanos en mallas. Personajes como Batman, Spiderman, Iron Man, Hulk, Capitán América, La Mujer Maravilla, Los 4 Fantásticos, entre muchos otros fueron apareciendo, acaparando los quioscos de revistas con sus aventuras.

A pesar de lo que se podría pensar, este cambio de aires, él comic nunca se alejó de su lado político, es más, este se encontraba más fuerte que nunca. Con una Segunda Guerra Mundial a la vuelta de la esquina, las editoriales de todo el mundo aprovecharon el gigantesco alcance que había ganado el comic, sobre todo los superhéroes, para transmitir propaganda nacionalista. Historias engrandeciendo al Ejército, representando a los guerrilleros como héroes nacionales capaces de todo, burlándose de los otros países enalteciendo las características raciales de aquellos países enemigos, siendo el principal referente de este movimiento pro guerra, como no, los Estados Unidos, siendo cuna de los héroes más famosos del mundo, solo hay que buscar en los comics de aquella época y podremos ver el cómo Capitán América motivaba a los jóvenes a reclutarse al ejército para vencer a los malvados Nazis, las principales aventuras de Iron Man lo ponían a él en contra de básicamente todo oriente medio, en su intento de detenerlos de provocar un ataque terrorista. Y así se podría continuar con párrafos y párrafos de ejemplos de estas mismas situaciones.

Tal fue el alcance que empezó a tener el noveno arte, que en 1954 se creó "The Comics Code Authority" o CCA una organización la cual buscaba regular el tipo de historias que eran publicadas, imponiendo una serie de reglas a las editoriales las cuales, si bien no era obligatorias de seguir, demostraban un interés en controlar moralmente que era lo que los jóvenes podían consumir, aludiendo a que contenidos como la violencia extrema, el uso de drogas, situaciones políticas delicadas, y por sobre todo temas sexuales explícitos, podrían influenciar de manera negativa a los jóvenes.

Si bien la creación de estas medidas reguladoras, apaciguaron la intensidad

de las historias publicadas en el publico mainstream, también provoco que cierto movimiento artístico se diera a conocer en este mismo público, el comic underground. Conocidos en los países de habla inglesa como Underground Comix, esta corriente artística, consistía principalmente en obras autogestionadas de no mucho alcance más que los círculos sociales de sus autores, como su nombre lo indica la principal característica de estas obras eran su contenido sumamente explicito, crudo y polémico por no decir ilegal en algunos casos, dándole a su difusión un misticismo de casi contrabando. Existen registros de la existencia de este tipo de material desde los inicios del comic moderno, pero no fue hasta la creación de la CCA que estos tomaron mucha más fuerza, presentando como una respuesta hacia esta, publicando material cuyo contenido aludía a todo aquello que se consideraba políticamente correcto, y demostrando que el comic también podía tratar temas adultos. Podemos considerar dentro de este movimiento a comics como Fritz the cat, Zap, Joe Blow, Berkeley Bab, Angelfood Mcspace, entre muchos más.

Este movimiento en la industria significo los primeros pasos para que el comic fuera madurando tanto en temática como en estética, es en los años sesenta en donde, principalmente en países europeos como Francia e Italia en donde distintos artistas comienzan a publicar historietas enfocadas a un público maduro, adulto, usando el erotismo como su punta de lanza para hacerse notar. Nombres como [Insertar nombres de comics y movimientos en Europa de 1962] comienzan a volverse cada vez más influyentes alrededor del mundo. El comic estaba pasando por una nueva evolución, es en esta época en la que comienza el debate acerca de que, si este es arte o no, abriendo sus puertas a la experimentación, por parte del comic independiente aparecen obras como [Insertar nombres de comics independientes años 70] mientras que en el mercado mainstream, autores como Alan Moore o Frank Miller deconstruyen el género del super héroe convirtiendo a estos coloridos personajes de estatus divino, a seres con mucho poder y la poca estabilidad mental que eso conlleva. Will Eisner se refiere a este periodo como el nacimiento de la Novela grafica

En 1988 en Japón se estrenaría la película animada más cara y ambiciosa hasta esa fecha: Akira, película dirigida por el artista Katsuhiro Otomo, basada en su manga homónimo. Si bien la animación japonesa ya se encontraba instaurada hace ya un tiempo en todo el mundo fue esta película, junto con la creciente popularidad de series japonesas como Dragon Ball, Robotech, y Los Caballeros del Zodiaco lo que catapultó la distribución internacional del manga. Lo innovador de sus historias y estilo de dibujo enamoró a toda una generación y dotó al manga de una popularidad e influencia que en la actualidad se encuentra más fuerte que nunca, influenciando a un sin número de comics, tanto americanos como europeos.

Ya con la masificación de la televisión, el comic poco a poco fue perdiendo su puesto como el medio de entretenimiento número uno entre los jóvenes, era difícil competir con esta nueva moda, más aún con la llegada de las caricaturas basadas en las mismas historietas, para los niños era mucho más atractivo ver a Superman hablar directamente con su propia voz, que leerlo en una burbuja de texto. Esto provocó que el comic pasara a tener un rol secundario, más no significó que este desapareciera, si bien ya no podía competir contra la pantalla chica, el comic siguió siendo una forma bastante efectiva de contar historias, el medio del comic se había instaurado en la cultura popular manteniéndose hasta día de hoy como uno de los referentes más importantes como un medio artístico de la modernidad.

Actualmente, el arte secuencial se encuentra más fuerte que nunca, podríamos hasta decir que se encuentra en una nueva época dorada. Todo esto gracias al nacimiento del internet y la expansión de los medios de comunicación, el cual le brinda al comic la plataforma de difusión perfecta. Medios como el web comic, las plataformas virtuales, incluso los memes, presentan nuevos formatos los cuales facilitan la creación y difusión de comics beneficiando no solo a las grandes editoriales, si no que a todos los aficionados a escribir sus propias historias, el internet se ha llenado de autores independientes buscando publicar sus propias obras para ganarse un nombre en el rubro, y las plataformas han respondido, plataformas como Webtoon o Tapas.io se han desarrollado para facilitar la publicación de comics para sus autores, así como un nuevo formato de lectura.

Sin lugar a duda esto demuestra la atemporalidad del medio y el cómo este logra adaptarse a las nuevas tecnologías, todas estas características no solo de un medio de entretenimiento, sino que también de un arte. Sin mencionar su fuerte aumento en popularidad que ha obtenido gracias al nacimiento del cine de superhéroes, teniendo en sus filas las películas más taquilleras de la historia del cine.



The Avengers (2012) Marvel Studios

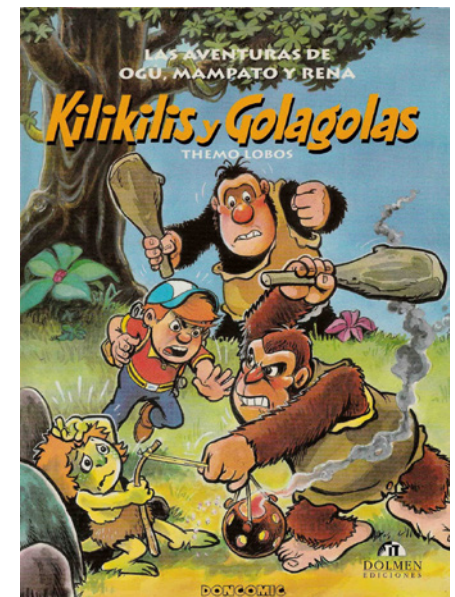
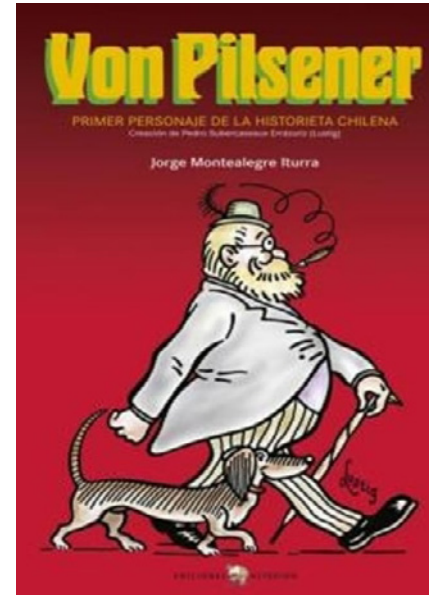


# HISTORIA DEL CÓMIC EN CHILE

El comic en Chile este año cumple 117 años de historia, historia llena de altos y bajos, éxitos y controversias. Comúnmente lo que más suele reconocerse del comic nacional, son sus icónicos personajes tales como Condorito, pepe antártico, la joven selección chilena retratada en barrabases y obviamente los icónicos Ogu y Mampato. Todos estos personajes nacieron entre los años 1949 y 1968 en la denominada “época dorada del comic” liderada por la editorial Zigzag. Durante esta época la editorial Zigzag creó un departamento solamente especializado en comics, en un principio con franquicias extranjeras conocidas, como Las aventuras del Zorro y Disneylandia, y poco a poco fueron creando sus propias obras como El intocable, Guerra o el archiconocido Doctor Mortis. En el año 1971 se formaría la editorial Quimantú, la cual propondría una nueva forma de ver el comic. En ese entonces si uno observaba los comics, en términos de dibujo y narrativa estos no se diferenciaban mucho de las historietas norteamericanas en las que se basaban, sin embargo, de lo que se aseguraban los autores de Quimantú era el dar la intención de demostrar que las historias ocurrían dentro de Chile.

*“Las historietas que hacíamos en Zigzag eran de origen norteamericano y hablaba de personajes y ambientaciones norteamericanas, en cambio con Quimantú las ambientaciones y los personajes y las historias eran chilenas, y se vendían como pan caliente” (Ventura Marín, guionista editorial Zigzag Quimantú 2015)*

Además de esto la historieta contaba con otra función bastante importante en el ámbito político, el comic era un medio por el cual la prensa podía expresar de forma humorística los errores cometidos por los presidentes y partidos políticos y la agitación que provocaban ciertos acontecimientos dentro del país. Esto se hizo mucho más presente con la presidencia de Salvador Allende en 1970, en donde la prensa de derecha luchaba a base de caricaturas con la de izquierda, llevando a una especie de “Guerras de papel”



De izquierda a derecha: Von Pilsener (1906) Lustig. Condorito (1949) Pepe. Dr Mortis (1940) Juan Marino Cabello. Ogu y Mampato (1968) Themo Lobos.

## EL COMIC EN LA DICTADURA

El 11 de septiembre de 1973 se efectuaría el Golpe de Estado, iniciando la etapa del gobierno militar, y a una época difícil para todas las artes en general. Dado a sus características políticas, el comic rápidamente comenzó a estar en el centro de las miradas militares procediendo a una fuerte censura a estos.

Quillantu fue allanada, se le cambio el nombre a “Gabriela Mistral” y pasó a tener revisiones obligatorias para todas sus publicaciones, de modo a que estas no afectaran al “pensamiento social”. Poco a poco, las obras que se habían establecido como iconos del comic chileno fueron desapareciendo poco a poco por culpa de la influencia militar. Sin embargo, esto no significó la muerte total del comic en Chile. La editorial Zigzag, siguió publicando historietas, pero estas eran principalmente estadounidenses, esto junto con la llegada de la televisión causó que poco a poco se fuera hablando menos del noveno arte en el país, Doctor Mortis y Manque desaparecieron en el 74, Mampato, el comic de mayor prestigio en Chile terminó su publicación en el 78 y para 1977 las revistas de comics hechas en Chile desaparecieron de los kioscos.

A principios de los años ochenta, tras 7 años del ataque a la moneda, comienza a surgir en los jóvenes la necesidad de expresarse en contra de un régimen militar que no hacía más que oprimirles; el arte fue poco a poco decayendo a causa de la censura y la medición que se ejercía para evitar que la sociedad se opusiera a la visión del gobierno. Comienza la producción y publicación de historietas a menor escala, una más independiente, los dibujantes utilizaban métodos de impresión artesanales de un tiraje limitado que no llegaba a distribuirse más allá de los círculos de amigos de los autores. A este movimiento se le llamo “Underground” debido al carácter de “contrabando” que estas tenían, no llegaron nunca a ser superproducciones como en antaño, si no que eran obras mucho más simples, solo se necesitaba un lápiz y papel para expresar el descontento y decepción causados por las terribles situaciones que se vivían en la dictadura. El comic se mantuvo de esta manera durante mucho tiempo, las editoriales no se atrevían a publicar a estos nuevos autores y sus acidas historias, pero las ganas estaban, y no eran pocos los artistas que publicaban a través del fanzine, lo que poco a poco comenzó a masificarse entre los jóvenes. En el año 1982 aparecería la

revista “La Castaña” una revista de humor gráfico creada por un colectivo de artistas que mezclaban el arte caricaturesco con el surrealismo a través de distintos relatos activos. Tras esta revista, muchos fanzines siguieron su ejemplo, como “Tiro y Retiro” (1983) que impondría las temáticas adultas que seguirían otras revistas como “Beso Negro” (1984), “Ariete” (1984), Matucana (1984), “Anarko” (1987) “Acido” (1988), “Trauko” (1988) y “Bandido” (1988) La intención estaba clara, burlarse de todo y de todos vomitar una crítica a toda censura posible. En palabras del guionista para Trauko Alvaro “Huevo” Díaz:

*“(…) no solamente los dibujantes, sino que también los guionistas de comic mantenían un ácido lenguaje contracultural, pues lo predominante y lo establecido por la dictadura militar era un clasicismo esnobista para censurar y acallar cualquier manifestación propia de un pueblo sucumbido en el secretismo oscuro de una típica campaña de terror impuesta por los milicos y por el cartuchismo propio de un país católico del siglo XIX. Por lo tanto, las temáticas elaboradas por nosotros representaban un vómito humano de años de represión, donde las primeras manifestaciones quedaban expresadas con delirios de libertad, poesía que no entendía nadie, diálogos sobre mundos paralelos y por supuesto una crítica visceral de la realidad contingente (...). (Alvaro “Huevo” Díaz, 2013)*

Solo había que ver a uno de los máximos ejemplares del comic chileno en esta época, y una de las caras del género denominado “Dirty Comics”, “Trauko”, para ver cuáles eran las tendencias que se seguían en ese tiempo, personajes dibujados publicada en 1988 un año antes del fin de la dictadura por los españoles Pedro Bueno y Antonio Arrollo, la revista Trauko nació como una revista que en sus primeros números, se dedicaba a publicar de manera no oficial, comics europeos que no se publicaban en el país, como lo son Moebius, Bilial, y Corto Maltes, junto con algunas obras nacionales como Checho López, para luego solo dedicarse a publicar historias 100% nacionales. La revista destacaba en los kioscos con sus trazos sucios, casi grotescos, sus portadas tenían un carácter erótico, casi pornográfico, y sus temáticas no eran más que criticas sociales u comics surrealistas llenos de sexo, lenguaje soez, innumerables sin sentidos y mucho pero mucho humor visual. Entre los personajes más icónicos se encontraban el ya antes

mencionado “Checho López” del dibujante Martín Ramírez, el cual nos enseñaba las andanzas de un chileno de clase media baja ahogado por las deudas el cual termina perdiendo su trabajo, su matrimonio y cayendo en el alcoholismo; también está “Blondie” de Lautaro Parra que nos presenta a una mujer policía en un Santiago post-apocalíptico; “Kiki Bananas” de Karto que se desarrollaba también en un mundo futurista con mafias y erotismo; historias que hablaban de las diferencias de clase como “Santiago tiene Playa” o “Tios de Acero” del dibujante Yo-Yo, las cuales llamaron la atención de los lectores que se sentían representados por estos personajes. La revista obviamente no estuvo absuelta de polémica, los temas que se trataban en esta tendían a ser sensibles para los grupos más conservadores, lo que ponía a la revista en una constante tensión para saber si el número que iba a publicarse sería el último. Entre las polémicas más conocidas están la de “Si una extraña te ofrece una flor” escrita por De la Cruz y dibujada por Leo Prieto, la cual contaba el cómo un oficial de carabineros abusaba de una menor que vendía rosas, la cual provocó que la imprenta en donde la revista se producía, fuera quemada por desconocidos, causando la pérdida completa del número 16, el cual nunca pudo ser publicado. Sin embargo, la polémica más conocida en la que estuvo involucrada esta revista fue posiblemente la de los dos Gatos “Afrod y Ziako en Noche Güena” escrita por Huevo Díaz y dibujada por Marcela Trujillo, conocida en el rubro como Maliki. Esta tira trataba de dos gatos alcohólicos y drogadictos, los cuales presenciaban el nacimiento del niño Jesús de una manera sumamente gráfica, para luego filosofar acerca de que es la felicidad. Originalmente esta historia no iba a ser publicada debido a sus características, Antonio Arrollo decía que causaría demasiada polémica, sin embargo, tras la salida de este de la revista, se les dio una oportunidad a estos dos gatos. La tira se publicó en el Trauko número 19 en 1989 y como había dicho Arrollo, esta fue un bombazo.

*(...) Salió en los kioscos un día jueves creo, y el viernes, los milicos entraron a la imprenta a requisarlas completamente, eliminaron las que alcanzaron a aparecer en los kioscos y más encima, en las noticias de la noche apareció el Almirante Merino y el Obispo, culpando de mal gusto, de impropios a la iglesia, de haber actuado contra el orden y las buenas costumbres. Se realizó una misa de desagravio a la Virgen María... yo no lo podía creer. Lamentablemente, la revista se cerró por un tiempo prolongado, los editores quedaron con arresto y uno de ellos se tuvo que devolver a España (...). (Álvaro “Huevo” Díaz, 2013).*

Tras este duro golpe, la revista Trauko cesó su producción en 1991 con 38 números en total.

A su vez revistas como “Bandido” se alejaban de la irreverencia y eroticidad de Trauko y presentaba obras de autores más apegados a lo clásico, como aventuras en mundos de ciencia ficción y surrealismo.

Tras el cambio de mando en 1989 una nueva década se abría para el cómic nacional, una más libre, en donde el cómic poco a poco iría recobrando la popularidad que tuvo, quizás nunca al mismo nivel que su época dorada, pero poco a poco podría instaurarse, sin embargo, las heridas que la dictadura había causado para la industria todavía estaban presentes y poco a poco estas volverían a enterrar a la industria del cómic chileno.

Tras el cierre de las revistas Matucana y Trauko, diversos autores, tanto nuevos como antiguos, comenzaron a criticar el camino por el que estas revistas habían llevado al cómic nacional. El mismo Jucca, Autor de Anarko comics mencionaba que estas solo mostraban sexo, violencia y garabatos; esperanzados de publicar nuevas formas de historias y narrativas, distintos artistas buscaban formas de darse a conocer hacia el nuevo público. Se organizaron eventos de difusión e incluso se crearon nuevas editoriales, pero lamentablemente el público había cambiado. Varios factores son los que se discuten al momento de buscar una explicación del porqué de este bajón en la industria: la fuerte censura que sufrió durante la dictadura había convertido a los comics en un entretenimiento de nicho el poco apoyo de las grandes editoriales de publicar a artistas nuevos, la limitada difusión de estos, la llegada de comics americanos como DC comics, traídos a Chile por la editorial Zinco S.A, la masificación de la televisión que había empezado en los ochenta entre otros factores, fueron reduciendo y cerrando cada vez más el nicho del cómic en general y mucho más al nicho de la historieta nacional.



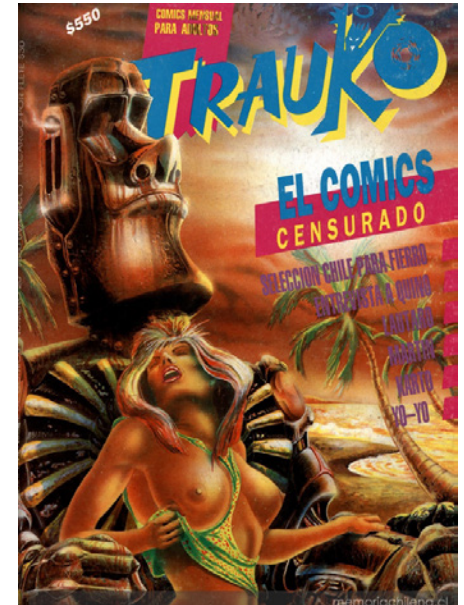
"Tiro y Retiro" (1983)



Beso Negro (1984)



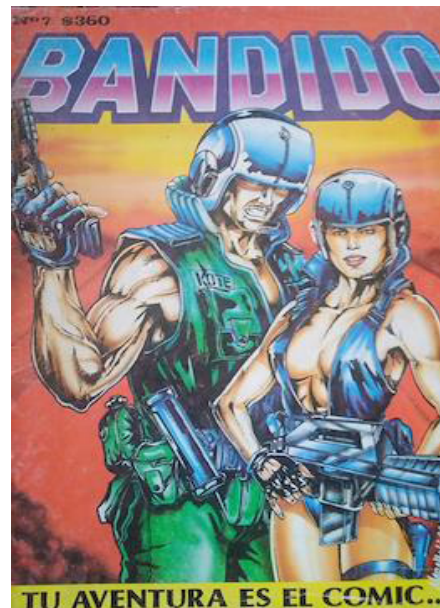
Matucana (1984)



Trauko (1984)



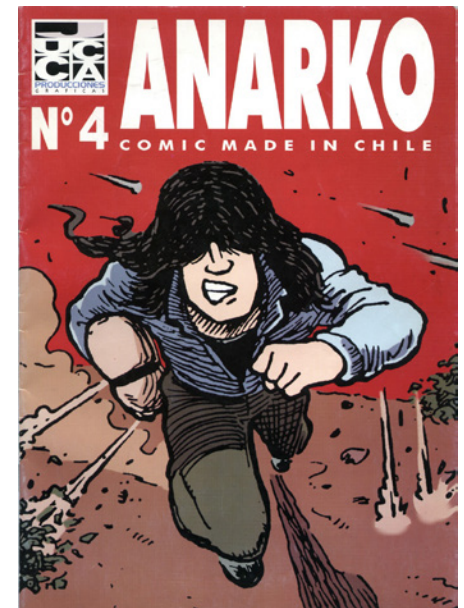
Acido (1988)



Bandido (1988)



Ariete (1984)



Anarko (1987)

## LOS OSCUROS AÑOS 90

A pesar de todo esto, los autores nunca dejaron de dibujar, entre el reducido número de obras que podemos encontrar están las publicaciones de la revista satírica “La Mancha” de Francisco Conejeras los comics de acción y fantasía publicados en 1996 Diablo escrito por Javier Ferreras, creador de Bandido y e ilustrado por Mauricio Herrera, Avatar de Javier Ferreras y Juan Vásquez, fanzines como Pato Lliro de Christiano, y Abuela Fuentes de Asterisco.

Quizás entre lo más destacado de la década esta la creación de la editorial Dedalos en 1997, la cual se destacaba por proponer la inclusión del dibujo digital, que tan popular se estaba volviendo durante su época, desde su año de creación hasta el 2001 publicaron obras como “Sicario” de Miguel Higuera, “Tiro de Gracia” de Juan F. Salinas y Mauricio Herrera, “Rayen” de Jorge David y Kuanyip Tongo, “Salem” de Francisco Amores y Mauricio Herrera, y “½ noche” de Miguel y Rodrigo Herrera.

Otro de los movimientos que se comenzaron a popularizar en esta época era el que imitaba el estilo de dibujo de los mangas japoneses, los cuales se habían popularizado en los años ochenta gracias a la transmisión de numerosas series de anime, como Capitán futuro, el festival de los Robots, El Galáctico, Cobra, entre muchos otros. El máximo exponente en ese entonces era Marcos Rodrigo Borcoski Flores, mejor conocido como Fyto Manga, editor de la revista de anime Banzai Manga en 1996 la que es considerada la primera revista de manga hecha en Chile. Fyto Manga logro hacerse un nombre entre los autores nacionales, no solo por su particular estilo de dibujo, sino que también por su dedicación en difundir y enseñar sobre el comic, haciendo charlas y talleres sobre el cómo dibujar comics, además de participar activamente en el programa Bakania, programa que se transmitió en 1998 hasta el año 2000 por la cadena Chilevisión, la cual también es reconocida por aportar a la masificación del Anime en Chile. En Bakania Fyto aparecería de vez en cuando, compartiendo tips y consejos para dibujar, así como también promocionando sus talleres.

Lamentablemente, a pesar de todos los esfuerzos de dibujantes y editoriales por mantener el comic nacional a flote, el interés del público había desaparecido, cada vez menos se veían los comics en los Kioscos, pasando

a venderse en librerías y limitadas tiendas especializadas en la venta de comics. Sin embargo, las influencias de estos autores no desaparecerían, y poco a poco aquellos jóvenes lectores que fueron apareciendo en los noventa, se convertirían en autores para los años 2000.

## EL RESURGIR DEL CÓMIC

Durante los inicios de los dos mil las publicaciones importantes de comics nacionales estaban limitadas a las tiras de humor que se publicaban en los periódicos y las revistas de Condorito, quien era uno de los pocos personajes clásicos que había sobrevivido y continuaba con sus publicaciones constantes, los comics americanos y japoneses cada vez se volvían más populares, lo que terminaba opacando a las publicaciones nacionales, varios autores cesaron su actividad y otros salían del país a probar suerte como dibujantes, era un ambiente bastante desértico para la industria chilena. Sin embargo esto no significaba que los autores se habían extinguido, a vista de que nuevamente no había apoyo de parte de las grandes editoriales, la autogestión una vez más volvió a tomar fuerza entre los dibujantes, el Fanzine vuelve a aparecer y ahora más que nunca, los dibujantes se dieron cuenta de que si no se daban oportunidades, estos debían crear sus propias oportunidades, generando sus propios espacios de difusión, siendo principalmente los eventos sociales su mejor base para poder dar a conocer sus historias.

En el año 2002 se estrenaría la película "Ogu y Mampato en RapaNui" adaptación animada de "Mata-ki-te-rangui" el séptimo número de la famosa serie del dibujante Themo Lobos. La película fue bien recibida por el público en general, siendo hasta nominada a los premios Oscar como la mejor película extranjera, a pesar de no haber ganado, el estreno de esta película captó la atención de un nuevo público que no conocía las aventuras del niño viajero del tiempo y su amigo cavernícola, junto con esta película aparecieron reediciones de los números originales comenzaron a venderse en los quioscos y librerías.

En el año 2005 nacería Caleuche Comics, la publicación más importante de esa época. Caleuche, al igual que publicaciones anteriores como Trauko y bandido, consistía en una revista de publicación mensual la cual contenía varias historias auto conclusivas, escritas y dibujadas por distintos autores, la popularidad de la revista la llevo a ser publicada en ciertos lugares de España y Estados Unidos. Los comics que se dibujaban en esta revista eran variados, con distintos tipos de temáticas principalmente de acción y aventura, las cuales como infiere el nombre del compilado, tendían a relacionarse con la

mitología de las culturas pre colombianas, un ejemplo de esto era el comic insignia de la revista "El Brujo" escrito por William Balis y dibujado por Mauricio Menares, el cual nos contaba la historia de un superhéroe que poseía poderes y habilidades de los brujos de Chiloé el cual se enfrentaba a distintas criaturas mitológicas de la isla. La publicación de Caleuche comics fue breve, durando solo 2 años con 25 números publicados hasta 2007 y 2 números más en 2011.

A pesar de su duración, el mérito que esta revista obtiene es que fue el punto de partida para los nuevos autores y dibujantes chilenos los cuales se dieron a conocer gracias a la gran difusión que tuvieron sus publicaciones, y también puso en el su punto de mira a un nuevo público. Esa quizás es la palabra clave para los años 2000; difusión, poco a poco el nicho iba abriéndose cada vez más hacia el público, los comics volvían a verse como medios de expresión y entretenimiento para grandes y chicos, gracias a publicaciones como Caleuche, la popularización de los eventos "otakus" y "ñoños" apoyaban a distintos artistas con espacios en los cuales estos podían mostrar y vender sus trabajos, la vuelta de los comics a los quioscos gracias a el Mercurio quien junto a la editorial Unlimited se encargaron de traer de una manera fácil y barata series enteras de comics de DC y Marvel, lo cual junto con la llegada de las películas de superhéroes y la masificación del anime, acabaron captando el interés de un nuevo público a los comics y mangas. Y claro, obviamente no se puede olvidar a el máximo responsable de la difusión del comic en general... El Internet.

## EL NUEVO MEDIO DEL CÓMIC NACIONAL

Si bien el internet llevaba ya en Chile desde principios de los 90s es más en 1998 se crearía Meliwaren, la primera revista virtual de Chile, pero no fue hasta ya avanzada la primera década del 2000 en donde la red se volvió cada vez más accesible para los chilenos. Las nuevas facilidades que traía esta plataforma para el comic eran casi infinitas, no solo se tenía acceso a una interminable biblioteca de obras de todas partes del mundo, si no que le daba a los dibujantes la oportunidad de publicar y compartir sus obras, ya sea a través de las redes sociales como en sus propios blogs personales, sin charlas con editoriales de por medio, sin gastos de impresión, y más importante, sin ningún tipo de limitación. Lo habían encontrado, el medio de difusión perfecto, los web comics habían llegado para quedarse cientos de blogs y nuevos comics de todo tipo comenzaron a aparecer entre la gente, sin limitaciones, se podía hablar de lo que uno quisiera, obras como "Juanelo", "El señor Intestino", "La wea Imbécil", "Bicharracas", "Don Serapio", "Sin Nada", "Quejas de mi vida", "Mala Imagen", "Ojenok", "La vida en comic", "En dosis Diarias" son solo una pincelada de aquellos nuevos proyectos que se habían vuelto virales por medio de la interacción directa con el público que permitían las redes sociales. Generando así lo que siempre había necesitado el comic nacional, un público en expansión.

Así como muchos blogs personales, también fueron apareciendo diversas páginas dedicadas exclusivamente a la publicación de comics de manera internacional como Tapastic, Smack Jeeves, o The Duck Webcomics, sin embargo, uno de los más importantes fue Subcultura, una página dedicada exclusivamente a los comics de habla hispana y en donde por mucho tiempo, se alojaban una gran cantidad de comics chileno.

En el año 2010 se celebraron los 200 años en Chile, generando una campaña masiva para dar a conocer a los famosos héroes de la patria, se produjeron series, estos famosos personajes fueron introducidos al popular juego de cartas nacional "Mitos y leyendas" con ilustraciones por parte de artistas e ilustradores chilenos, y obviamente se creó "La Historia de Chile en comic" comic de carácter histórico dibujado por parte del staff de Caleuche Comics el cual venia junto a los diarios "Las Ultimas Noticias", así como también "Triunfadores" por parte del diario "El Mercurio" el cual narraba la historia

de una ficticia selección Chilena, que cada vez se volvía más popular tras haber llegado al mundial de Sudáfrica de 2010, el comic nacional comenzó a ganar terreno entre grandes y chicos.

En el año 2011 se creó el Festival internacional del Comic Chileno o FIC, un evento nacional completamente gratuito enfocado completamente en la difusión del comic nacional, presentando artistas y editoriales tanto de Chile, como de distintas partes del mundo, el cual se sigue celebrando hasta la fecha. Uno de sus principales atractivos eran los Premios FIC Santiago, en donde se reconocen a los creadores nacionales a partir de votaciones completamente abiertas al público y a los autores, como una forma de incentivar a los artistas a publicar sus obras, entre las nominaciones se consideran mejor portada, mejor artista, mejor webcomic, mejor fanzine, y obviamente, mejor comic. En el año 2011 también se desarrolla la primera Comic Con en Chile, el evento de cultura Geek más grande de todo el mundo y su versión chilena no se queda atrás, el año 2019 este masivo registro alrededor de 50.000 personas durante sus 3 días de jornada. El buen recibimiento que estos eventos obtuvieron en su época impulso en la creación de nuevos eventos enfocados 100% en ilustradores e historietistas chilenos.

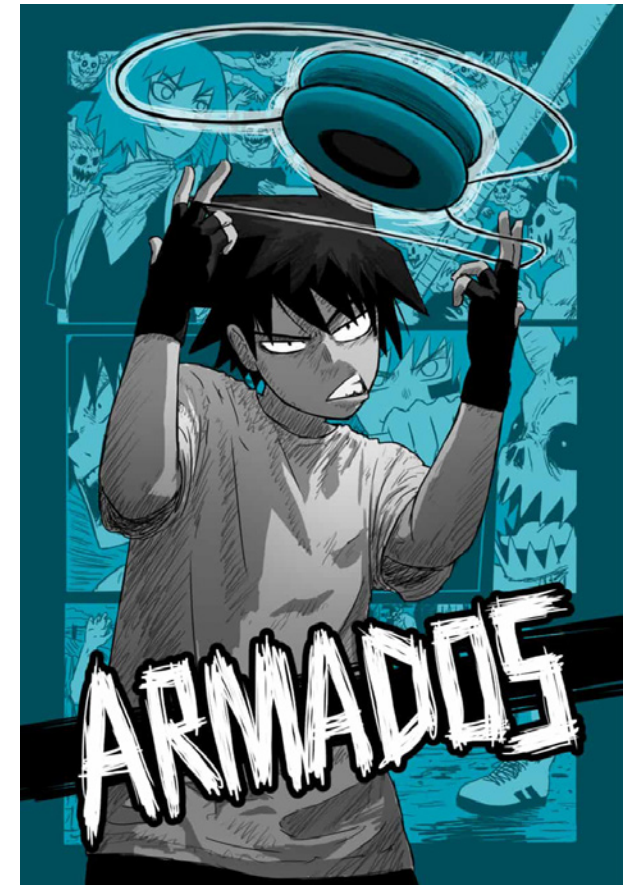
El comic en papel también se vio beneficiado gracias al internet y las redes sociales, varias nuevas editoriales así como también algunas ya establecidas, como "Visuales" "Ocholibros" o "PezAboreo" entre otras, comenzaron a apostar por distintos ilustradores publicando a manera de compilaciones aquellas tiras que se publicaban vía internet, así como también se les dio la oportunidad a estos dibujantes de participar por fondos concursables como "Fondart" les otorgaban la facilidad de financiar sus propias publicaciones, cumpliendo así el sueño de muchos: la publicación física.

## ACTUALIDAD

En la actualidad el comic chileno se encuentra en una de sus mejores épocas. El crecimiento y difusión que este ha tenido durante esta última década ha sido exponencial. El entretenimiento ha evolucionado y cada vez más existen nuevas oportunidades para los artistas, las editoriales están cada vez más abiertas a las nuevas publicaciones y como se ha mencionado anteriormente, nuevas editoriales dedicadas 100% a la publicación de comics han aparecido para presentar su apoyo tanto físicamente, como de manera virtual a través de la web. El comic “Guardianes del Sur” creada por el dúo de Guido Salinas como dibujante y Sebastián Castro como guionista, ha roto records de ventas superando incluso a editoriales internacionales como Marvel y DC comics. El comic también se ha acercado al mundo de la animación, con artistas como Antonio Villamandos, alias “Butzbo”, Matias Latorre y Bernardita Pasten, trabajando en series animadas para la cadena internacional Cartoon Network. Una serie animada de los antes mencionados “Guardianes del Sur”, la animación también revivió a clásicos como Ogu y Mampato con una miniserie y Condorito llegó a los cines de toda Latinoamérica con su película, en 2020 la editorial WOLU, creada por los artistas Pablo Monreal y Pia Prado Bley crearon una campaña de financiamiento para desarrollar una adaptación animada del comic “Carta Pratt” siendo llamado como el primer anime chileno.

Y no solo eso, varios autores nacionales han traspasado fronteras y se han ganado el reconocimiento del mundo entero. En 2015 el dibujante Chileno Gabriel Rodríguez con su obra “Little Nemo: return to Slumberland” ganó el premio Eisner, el premio más prestigioso en la industria del comic internacional. En 2020 el dibujante Elvis Yona Garrido, mejor conocido como “Saikomic” en sus redes sociales, con solo 23 años se dio a conocer tras haber ganado el primer puesto en la categoría internacional de los Premios Tezuka en Japón, ceremonia que se desarrolla desde hace ya 50 años en el país del sol naciente en la cual la editorial Shueisha, casa de obras conocidas mundialmente como , Dragon Ball, Los Caballeros del Zodiaco, One Piece, Naruto, entre muchas otras, busca nuevos autores para su revista semanal y que el pasado 2020 abrió sus puertas para que artistas de todo el mundo pudieran participar.

El comic chileno está pasando por una nueva edad de oro que aspira a superar a su antecesora, pero esta nunca pudo haberse concedido sin aquellos autores que lucharon todos estos años por este arte que tanto les apasionaba. Esta lucha dio resultado, y hoy podemos ver los frutos de ese esfuerzo de encontrar su notoriedad y exponerla al mundo para poder decir que en Chile existe un mercado para el comic, pero más importante aún existe un público.



Armados (2021) Saikomic.



# LOS AÑOS 80 EN CHILE

## ¿POR QUÉ SE ELIGEN LOS AÑOS OCHENTA COMO NÚCLEO NARRATIVO?

El producto del cual se desarrolla este proyecto sirve como la carta de presentación a algo más grande, su principal objetivo es captar la atención de los lectores, dejarlos “enganchados” para se interesen en saber en qué continua la historia, es por esto mismo que la ubicación espacio temporal en donde se desarrolle su historia es sumamente importante, conocer que era lo que ocurría en el país en contexto político y social ayuda a crear una historia más completa y atractiva. Es por este motivo que la historia se desarrolla en Santiago de Chile en el año 1985. El periodo de dictadura en Chile es sumamente importante para la industria del comic, debido a que, como se vio anteriormente en la historia del comic chileno es el periodo donde la industria del comic muere como tal, para luego volver surgir por manos de jóvenes que buscaban oponerse a la fuerte censura. Definiendo así la nueva identidad del comic nacional.

## ¿Qué ocurría en Chile en los años ochenta?

## CONTEXTO SOCIAL

Durante los primeros años de la dictadura hubo una fuerte persecución al registro de la Unidad Popular, así como cualquier tipo de material que hiciera apología a las ideologías de izquierda. El objetivo era simple, censurar y castigar todo aquello que se propusiera ideas en contra del régimen. Es por esto que la mayoría de las fuentes históricas de ese tiempo se limitaban a ser escritas u orales.

En 1982 el discurso del régimen militar, el cual prometía salvarnos del caos económico en el que nos había puesto el gobierno del expresidente Salvador Allende, caería completamente debido a que Chile entraría en una crisis económica producto de la excesiva acumulación de deuda externa por parte de los países de América Latina, basada, entre otras cosas en un sesgo hacia un endeudamiento externo de corte monetarista neoliberal.

El 11 de mayo de 1983 iniciarían las protestas en contra de la dictadura por parte del sindicato de trabajadores del cobre.

Con la violenta respuesta de las fuerzas armadas hacia estos movimientos, dentro de la resistencia comienzan a surgir organizaciones como [nombrar organizaciones]

Las cuales demandaban la búsqueda y justicia hacia sus familiares los cuales eran principalmente detenidos desaparecidos, ejecutados políticos, exiliados y supervivientes de la prisión política y tortura.

Las filmaciones y la fotografía serían sumamente importantes para contribuir al registro de violaciones a los derechos humanos que ocurrían en la época, es gracias a distintas organizaciones como la Asociación de fotógrafos

Internacionales (AFI), Tele análisis o el equipo de prensa de la Vicaría de la Solidaridad, que podemos contar con todas las imágenes que mostraban la verdadera cara que la dictadura tanto se había esforzado por ocultar durante sus inicios.

El crecimiento y la exponencial difusión que empezaron a tener las manifestaciones alrededor de todo Chile suponían un gran dilema para los medios de comunicación y prensa del país, cada vez era más difícil el no hablar de estos eventos y poco a poco estos se iban ganando su espacio

en los noticieros nacionales. El mensaje estaba claro: el descontento del pueblo hacia la dictadura era mucho más grande que el miedo que le tenían a esta.

Como una respuesta a esto las fuerzas armadas comienzan a actuar alrededor de los medios de comunicación. Estos comienzan a radicalizar a todos los partidos que no fueran de derecha, sobre todo al Partido Comunista. Cada vez era más la violencia que se mostraba en las noticias, tachando a aquellos opositores como delincuentes y terroristas a la vez que se les amenazaba de manera indirecta a que estos no se organizaran o manifestaran, si es que no querían acabar como las víctimas que aparecían en las noticias. Uno de los ejemplos más icónicos de este tipo de prácticas es el infame "Caso Degollados" ocurrido en 1985 en el cual 3 cuerpos sin cabeza fueron encontrados por un campesino a las afueras de Santiago, las víctimas fueron reconocidas como José Manuel Parada, Manuel Guerrero Ceballos y Santiago Nattino todos militantes del Partido Comunista de Chile, los cuales habían sido torturados y asesinados por el cuerpo de Carabineros de Chile. Además de su brutalidad el "Caso Degollados" fue uno de los primeros en mostrarse casi en su totalidad junto con su investigación por televisión abierta y en todo medio de prensa.

## CONTEXTO CULTURAL

Por el lado de las artes, estas también se habrían visto afectadas por la tan violenta censura militar. Principalmente porque desde los años sesenta se habían relacionado estrechamente con la política, principalmente con las iniciativas socialistas locales. En el área musical nacería la nombrada “Nueva Canción Chilena”, género musical de protesta que retomaba elementos del canto popular chileno, sus mayores exponentes no solo son músicos sumamente importantes e influyentes para la música nacional, sino que también aportaban a otras disciplinas; Víctor Jara ayudo a montar distintos trabajos teatrales en el espacio público, mientras que Violeta Parra fue conocida también en las artes visuales con sus famosas Arpilleras. El Diseño y el grabado habían tomado relevancia con el cartel político, el cual alcanzaría su cima creativa con el triunfo de la unidad popular. En el campo de las artes visuales aparecen las brigadas muralistas; colectivos de personas (no necesariamente artistas) que se organizaban para pintar las calles. Entre estas se encontraban la Brigada Ramona Parra, Brigada Elmo Catalán, Lenin Valenzuela, Pedro Lobos, entre otras. Todas estas estaban enfocadas en la difusión de ideas de izquierda, sobre todo en las campañas presidenciales de 1970 en donde tomaron mayor fuerza.

Con la Victoria de Salvador Allende en 1970 la unidad popular propuso una transformación cultural bajo el lema de “una nueva cultura para la sociedad”. Una vez instalado este nuevo gobierno se multiplicaron las exposiciones artísticas en Chile que buscaban apoyar el proyecto político de la U.P. En mayo de 1970 se inauguraría el Museo de Arte Contemporáneo (M.A.C.) se lanzaron iniciativas como el tren de la cultura, las brigadas muralistas se multiplicarían e intensificarían su labor, colaborando con importantes artistas de la época como Roberto Matta {Primer gol del pueblo chileno}.

En 1971 se fundó por decreto el Instituto de Arte Latinoamericano, “dependiente de la Facultad de Arte de la Universidad de Chile y nacido de la fusión del Instituto de Extensión Artística y el Centro de Arte Latinoamericano, En la Universidad de Chile buena parte de los estudiantes se integraban a las brigadas de difusión artística al tiempo que la academia artística se politizaba: en 1972 el pintor José Balmes, militante comunista,

llegó a ser Decano de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Chile...

Obviamente todos estos grandes avances culturales se verían frenados en 1973 con el atentado al Palacio de la Moneda. El golpe militar y la posterior Dictadura tenían, como ya se ha mencionado anteriormente, el plan de la “liberación de la patria del yugo marxista”.

Además de su cuenta represión que incluyo torturas, detenciones y ejecuciones extrajudiciales, el Golpe como acontecimiento tuvo una importante dimensión simbólica, que afecto de manera negativa al arte nacional en todas sus áreas. Durante sus primeros años la denominada “Operación Silencio” busco eliminar todo aquel medio que presentara una voz que no fuera militar, amenazando a todo medio relacionado con la U.P de suspender sus actividades o de lo contrario se recibiría un Quimantú, se inició un proyecto de borrado de murales, incluso el teatro se vio afectado debido a la implementación del toque de queda, el cual limito de gran manera el uso de espacios públicos, el circuito artístico que se gestó durante el gobierno de la U.P. fue desmantelado y sus protagonistas fueron perseguidos, detenidos o exiliados. Los museos cerraron temporalmente, algunos como el museo de la solidaridad desaparecieron. Destino similar le esperaba al instituto de Arte Latinoamericano, el cual fue cerrado tras la expulsión de su director. Todos los avances culturales hechos durante el corto gobierno de Allende se vieron aplastados por las fuerzas militares, estas seguirían impidiendo el avance y visibilidad del arte, generando una importante brecha generacional entre artistas debido a que la gran mayoría de los más influyentes habían escapado del país, si es que no habían desaparecido, siendo solo unos pocos los que se quedarían de manera más discreta. Por su parte la gran mayoría de artistas que se mantendrían serían los artistas jóvenes, los cuales no tenían ningún tipo de contacto o antecedentes políticos.

A esta época se le conocería como el “Apagón Cultural”, curiosamente la primera mención de este término fue dada en 1977 por el entonces ministro de educación Arturo Troncoso, no refiriéndose al arte, sino en el poco interés de los jóvenes en unirse al servicio militar. Los historiadores y artistas de la época adoptaron este término asociándolo a las artes y su lamentable situación.

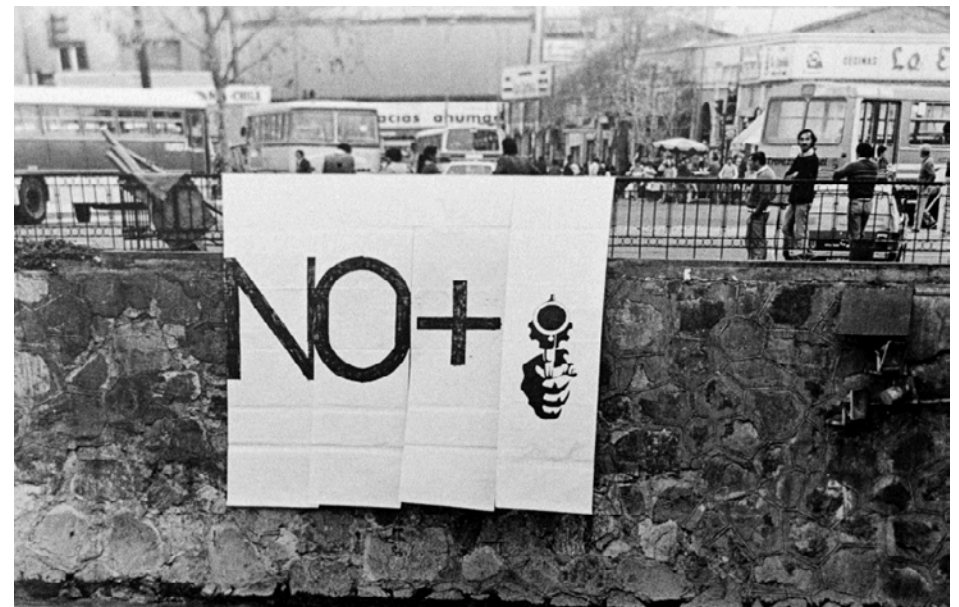
Es bajo este panorama de clausura donde surgen manifestaciones de carácter contra oficial. Nelly Richard define a estos movimientos como “Arte de Avanzada” o también llamado “Escena de Avanzada”, la cual se caracteriza por la renovación radical de los medios y recursos representacionales que utilizan; recogiendo para ello experiencias internacionales como el arte conceptual, la performance, el body art, el video arte, etc, produciendo una reconceptualización crítica de los lenguajes, técnicas, y géneros del arte y la literatura tradicional. El arte empezaba a ser más críptico y complejo, evitando así la censura del régimen militar, esto provocó la reformulación de la relación existente entre el arte y la política. En este sentido el arte de avanzada se sitúa en contra del régimen, pero a su vez al margen de la subordinación ideológica militante. Los artistas supieron ingeniárselas para pasar por encima de la institución por medio de estrategias apropiativas, con una clara influencia de la estética postmodernista. Este movimiento supo poner en debate el que era lo que se podía definir como arte, dándole menos importancia a la estética y mucha más a su mensaje, dotando a los artistas de nuevas formas de expresarse en un Chile que cada vez se presentaba menos tolerante. La escena avanzada entrega una pulsión de sentido a la producción artística de la época.

Uno de los colectivos más influyentes de la época fue el llamado grupo C.A.D.A (Colectivo Acciones de Arte). Integrado por dos artistas visuales (Lotty Rosenfeld y Juan Castillo), dos escritores (Diamela Eltit y Raúl Zurita) y el sociólogo Fernando Balcells, el CADA puso en juego acciones de arte que le dieron nuevos sentidos a lo público como experiencia ciudadana. Su movida más lograda es «NO +» [imagen superior]. Desplegado en lienzos o grafitado en las paredes por colaboradores espontáneos, el «NO +» representó una invitación a completar el mensaje con todas las demandas

interdictas en dictadura, y más tarde desatendidas en democracia. «NO + hambre», «NO + dictadura», «No + tortura»: tres muestras de la vivacidad de una acción de arte que difuminó la noción de autoría.

La clandestinidad pasa a ser una característica definitoria del arte durante los periodos de los ochenta. El tomar estas medidas contraculturales de alejarse de los esquemas establecidos, para generar una identidad propia, como muestra de descontento social, es de esta forma que empieza a mencionarse a la cultura Underground dentro de Chile.

*(...) Se armaron escenas disidentes, casi clandestinas, células de espíritu experimental que no se conformaban con cuestionar al régimen, sino también a la música, a las artes visuales, a la literatura y a los lenguajes críticos que intentaban dar cuenta de esas actividades(...) las condiciones de producción cultural eran muy precarias. Pero esa adversidad allanó el camino para la conformación de pandillas movilizadas por el deseo de hacer algo, aunque todo les jugara en contra (...)* (Manuel Vicuña, 2021)



LOTTY ROSENFELD. No +, 1983: Foto: Jorge Brantmayer

## LA JUVENTUD DURANTE LA DICTADURA

“La juventud chilena se caracterizó durante todo el siglo XX por su afán de cambio, el cual se tradujo en la participación de miles de jóvenes (estudiantes y no estudiantes), en varias iniciativas que pretendían cambiar, o hacer parte de una transformación de la sociedad a la que pertenecían.”

Tras la Segunda Guerra Mundial con la aparición del rock, las fuentes de soda y otros elementos representativos de la ruptura generacional, el arquetipo de juventud se estableció como una fase media entre la niñez y la adultez (según la ONU las personas en el rango de edad de 15 a 24 años). Son aquellos que simbolizan el futuro, pero que se oponía al orden establecido y siempre expresándose en su mundo con semejantes de su misma edad e inquietudes.

Bajo este contexto la juventud chilena ejemplifica una confrontación generacional contra una autoridad represiva enmarcada en un momento en el cual las oportunidades laborales y académicas, como de libertad de expresión, se encontraban en picada gracias al modelo político y de desarrollo industrial implantado por la dictadura en 1973.

“De repente, las culturas juveniles que se habían formado alrededor de la música folklórica, la moda, la educación, una sexualidad más abierta y hasta la manera de llevar el cabello y la barba, fueron restringidas por el régimen que, por medio del miedo y la sanción policial, acabó de manera parcial con las juventudes políticas revolucionarias, los beats y los hippies. De ahí, que entre 1973 y 1984 el régimen creara la Secretaría Nacional de Juventud (SNJ) con el fin de que, desde las escuelas y los hogares, los jóvenes fueran adoctrinados para seguir los predicados del gobierno basados en el cristianismo y el nacionalismo.”

## EL PUNK Y LOS ESPACIOS CONTRA CULTURALES

*(...) Nuevos vientos musicales y sonoros comienzan a surgir durante la década de los ochenta, sumida en restricciones políticas y sociales que hicieron que este tipo de prácticas performáticas también ocupara su lugar entre variadas resistencias en contra de la dictadura militar de Pinochet (...) [Canales, 2019]*

En los años ochenta, nuevas sensibilidades musicales y artísticas comienzan a surgir por parte de los jóvenes. Mientras las sonoridades disidentes del régimen se desarrollaban en peñas, parroquias y facultades de estudios; a finales de los setenta y comienzos de los ochenta, aparece una nueva camada de jóvenes que no se sienten representados por prácticas artísticas ligadas a las militancias políticas de izquierda. Estos pequeños grupos poco a poco comenzarían a organizarse entre ellos, en busca de espacios en los que pudieran compartir sus sensibilidades artísticas; varios circuitos underground contrahegemónicos serían formados en donde se mezclaban diferentes manifestaciones como las performances, el teatro, la poesía, fotografía, pintura, el comic y la música, estas se mimetizarían para enfrentar desde las artes y la contracultura al régimen militar.

Espacios como El Trolley, Galería Enrico Bucci, el Centro cultural Mapocho y Matucana 19 siendo este uno de los primeros y más emblemáticos espacios, en donde se conjugaron exponentes de la música popular chilena de distintos géneros y estilos musicales, entre ellos el punk.

Si bien los inicios del género musical punk se datan de mediados de 1970, en Chile comenzó a tomar relevancia en las primeras manifestaciones sociales en contra del régimen militar que se iniciaron en 1983. En este contexto empiezan a llegar desde Europa hijos de exiliados políticos, quienes comienzan a vincularse con organizaciones opositoras al régimen militar.

*“En 1979, los primeros punks comienzan a tener vínculos con Clortario Blest, considerado uno de los personajes más importantes del movimiento obrero chileno” (Castro.2004.p.215)*

Durante esta misma época aparece “melodías subterráneas” (1982) el primer programa de radio sobre música punk en Chile, desarrollado en la radio de

la Universidad de Chile, y posteriormente en 1986 se lograría organizar el primer festival de punk rock en el país. Esto contribuyó con un hito fundacional a la escena musical que se constituía al margen de la industria manifestándose como una expresión política de resistencia cultural a la dictadura militar en diferentes espacios underground, desarrollando la autogestión artístico cultural a través del lema: “Hazlo tu mismo”. Poco a poco se va conformando una escena independiente, presentando nuevas propuestas de sonidos abrazando la desprolijidad en la ejecución de los instrumentos, un vocabulario directo contra el régimen, una “auto marginación de la juventud con respecto a la cultura, creando espacios alternativos donde concentrar todas estas nuevas corrientes artísticas contraculturales.

Esta nueva influencia musical y conductual se vio reflejada en las juventudes con sus nuevas vestimentas, haciendo de su apariencia física una expresión más del rechazo a los acontecimientos en los cuales el país se encontraba inmerso: “La juventud confrontada por un ambiente cultural transformado en los ochenta busco una salida estética para poder atinar un sentido de pertenencia a través de la visualidad colectiva”. El pintor Hugo Cárdenas explica el como este cambio de moda, también se presentó como un símbolo de un gran cambio generacional en la identidad de los jóvenes: “Antes éramos un país latinoamericano jipi, comunista, que usaba barba, pelo largo (...) después de eso esta estética empezó a ser mal vista”. Surgió entonces una generación que se distinguía del pasado cultural nacional, una diferencia que se desarrollaba en la búsqueda de su propia estética” (L. Munsell, 2009, p.35).



# PLANIFICACIÓN

# PÚBLICO OBJETIVO

El público objetivo para el cual se desarrolla este producto se puede dividir en dos grupos:

El principal son aquellos jóvenes nacidos en los años 2000 (14 a 22 años), los cuales posean cierto interés en la lectura o producción de comics, ya sea de manera análoga o digita. Mientras que el público secundario sería aquellos que presentaron este mismo rango de edad durante el Chile de la dictadura militar (entre 1973 a 1989) que pudieron vivir o hasta haber participado en las situaciones presentadas en las páginas del comic.

Categorizando a nuestros públicos objetivos de esta manera se puede definir la forma en la que debe abordarse esta temática en el producto:

Se necesita un producto el cual aborda un contexto político, social, y cultural que vivió el país durante la dictadura militar, y el cómo este afecto al área del comic nacional, con respecto a sus publicaciones y temáticas. Introduciéndolo a lectores que no vivieron durante esta época, por lo cual su conocimiento sobre esta se ve limitado, o casi nulo. A su vez, también hacer referencias a eventos, locaciones y situaciones reales ocurridas en estas épocas, para generar familiaridad y representación con un posible grupo lector el cual formo parte del cambio cultural ocurrido en los años setenta y ochenta.



# ESTADO DEL ARTE

Para elaborar el estado del arte se investigaron distintos medios tanto comics como de otras áreas, con el objetivo principal de observar si existen productos similares al proyecto, así como también encontrar referentes temáticos y visuales para poder abordar los temas que se hablan dentro del proyecto...

## Medios que hablen sobre el comic en Chile:

- o Precursores del Cómic Chileno de Ciencia Ficción-Moises Hasson (Libro).
- o Comics en Chile-Moises Hasson (Libro).
- o La Tebeosfera (Pagina web)

## Medios que hablen sobre la Dictadura Chilena:

- o Machuca – Andres Wood (Película)
- o El Golpe el Pueblo 1970-1973 – Nicolas Cruz (Comic)
- o Los 80 – Boris Quercia (Serie)
- o Tengo Miedo Torero – Pedro Lemebel (Libro)

## Comics que traten momentos históricos en Chile:

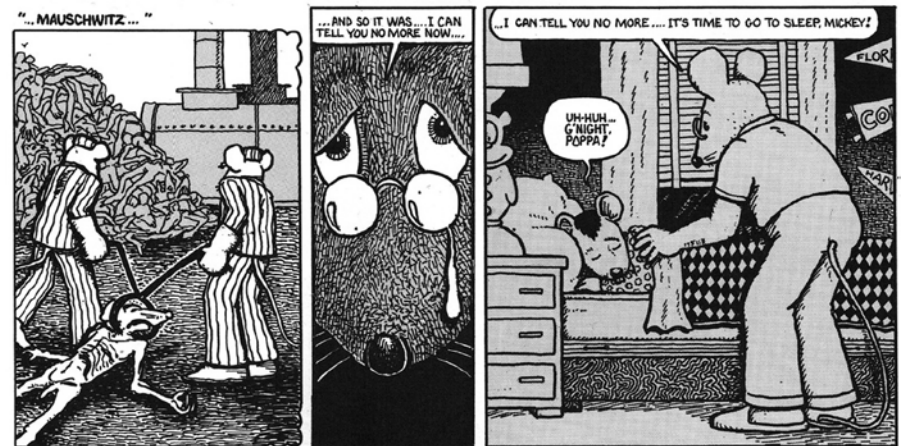
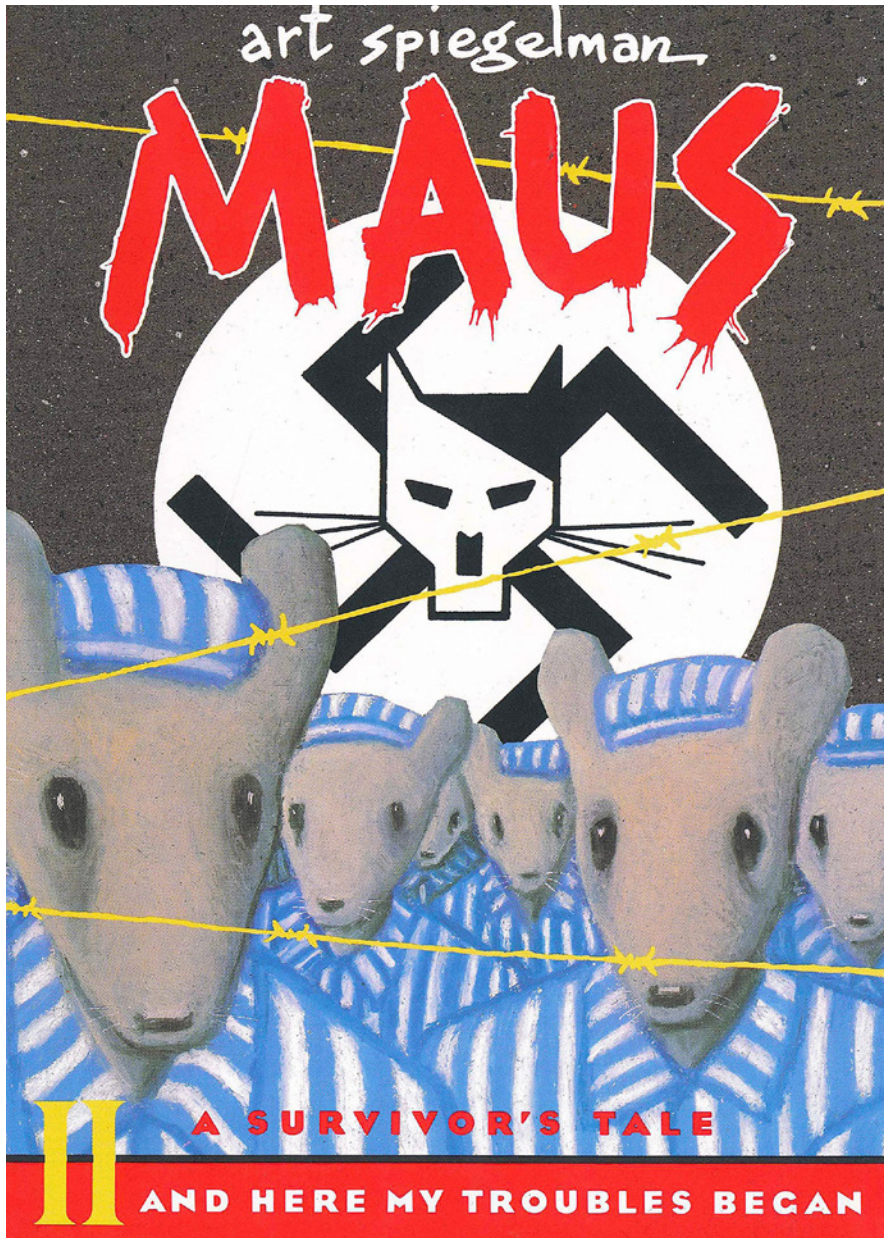
- o La historia de Chile en comic. - Varios Autores
- o El Negro Tenia su Historia - Michael Bonnefoy
- o Raptados - Álvaro Díaz Omar Campos
- o Al Sur de la Alameda – Lola Larra
- o Norte Olvido – Manuel Méndez
- o Los años de Allende – Carlos Reyes

## Comics que abordan la temática de Dictadura alrededor del mundo

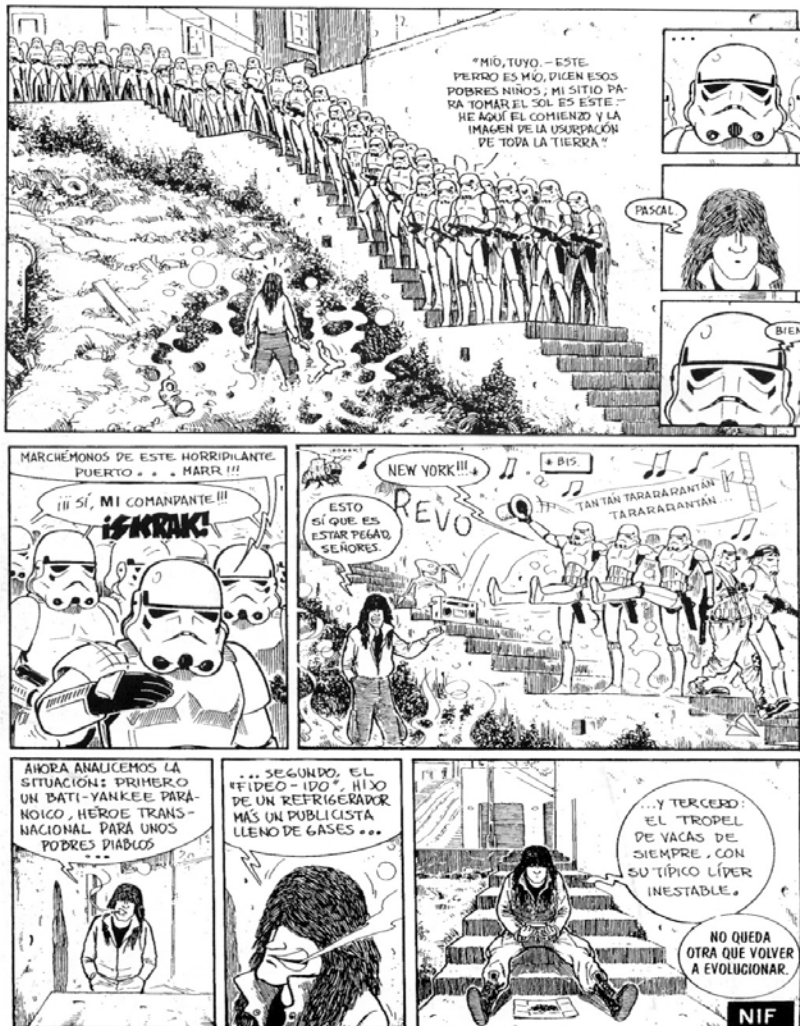
- o Maus- Art Spiegelman
- o ¡PUTA GUERRA! - Jacques Tardi
- o Persépolis - Marjane Satrapi
- o Dokuha - Varios autores

# REFERENTES VISUALES Y TEMÁTICOS

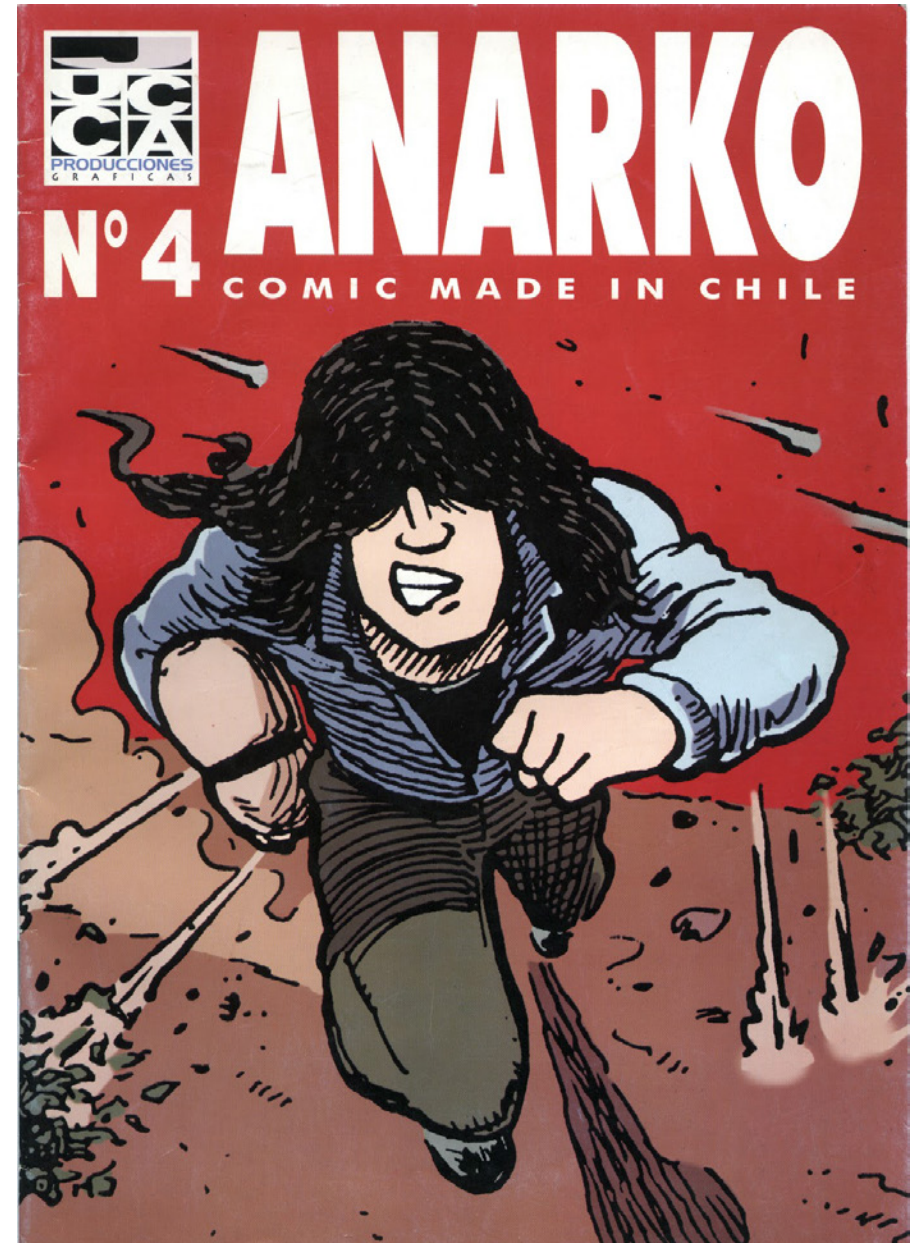
## MAUS (1991) ART SPIEGELMAN



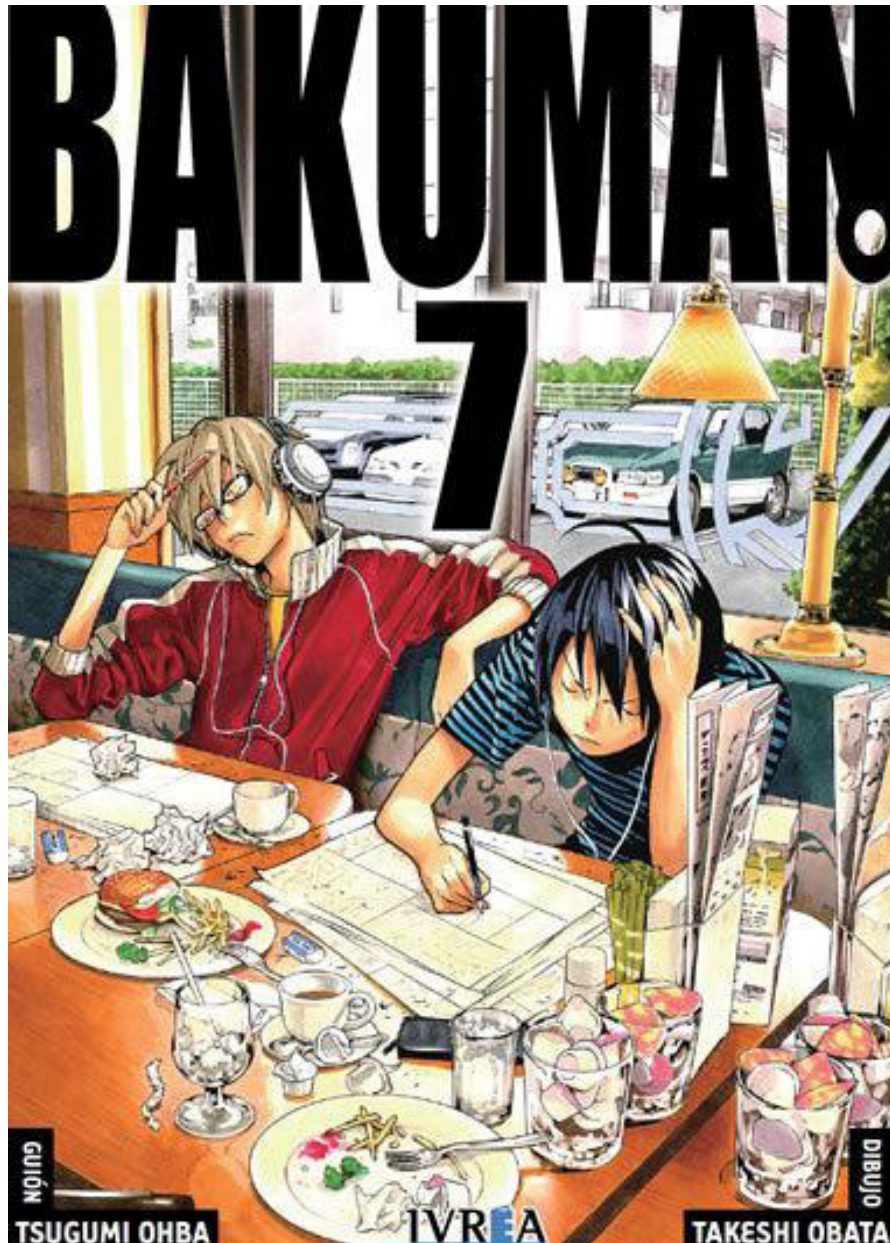
# ANARKO COMICS (1987) JUCCA



ESTA HISTORIA ESTÁ DEDICADA A TODOS AQUELLOS QUI, ESTANDO EN BARRA O EN BALA, HAN APORTADO UN GRANO DE ARENA EN LA LUCHA POR DESMASCARAR LA FALSA REALIDAD.



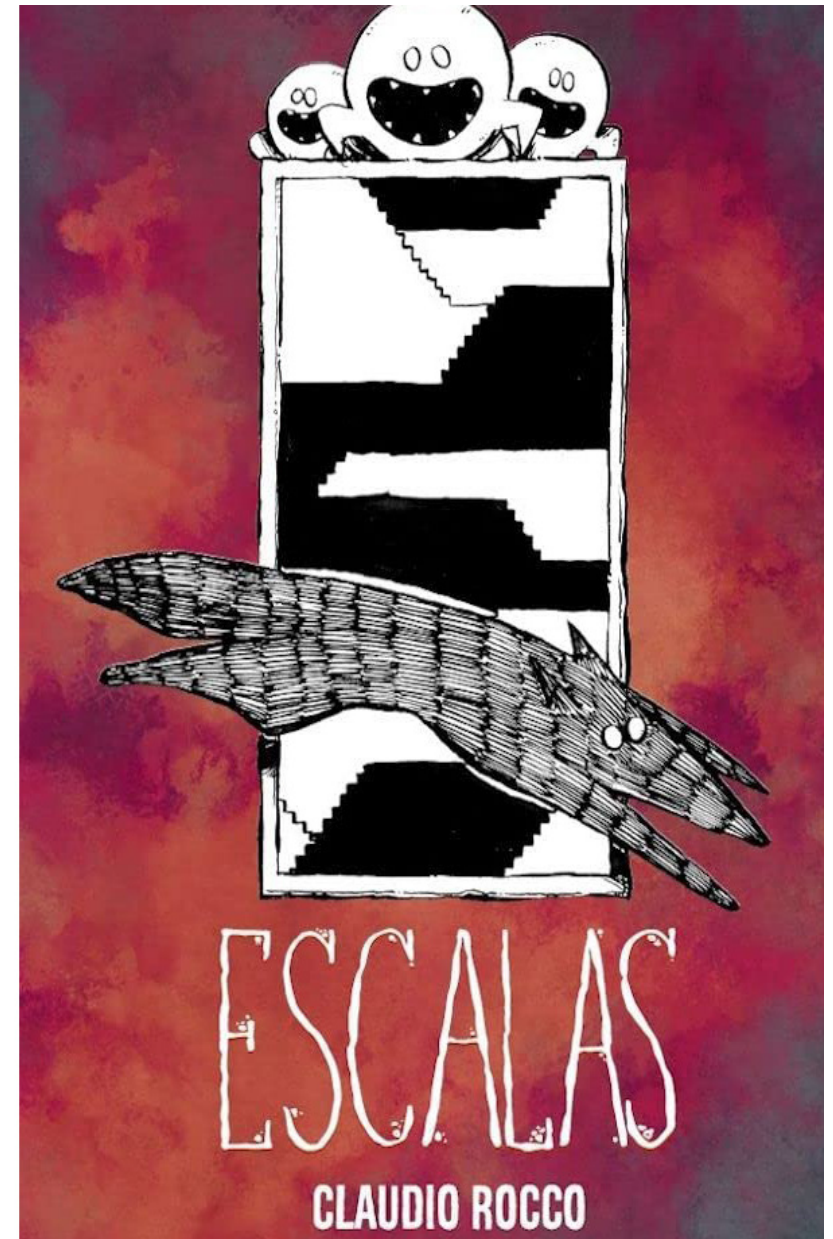
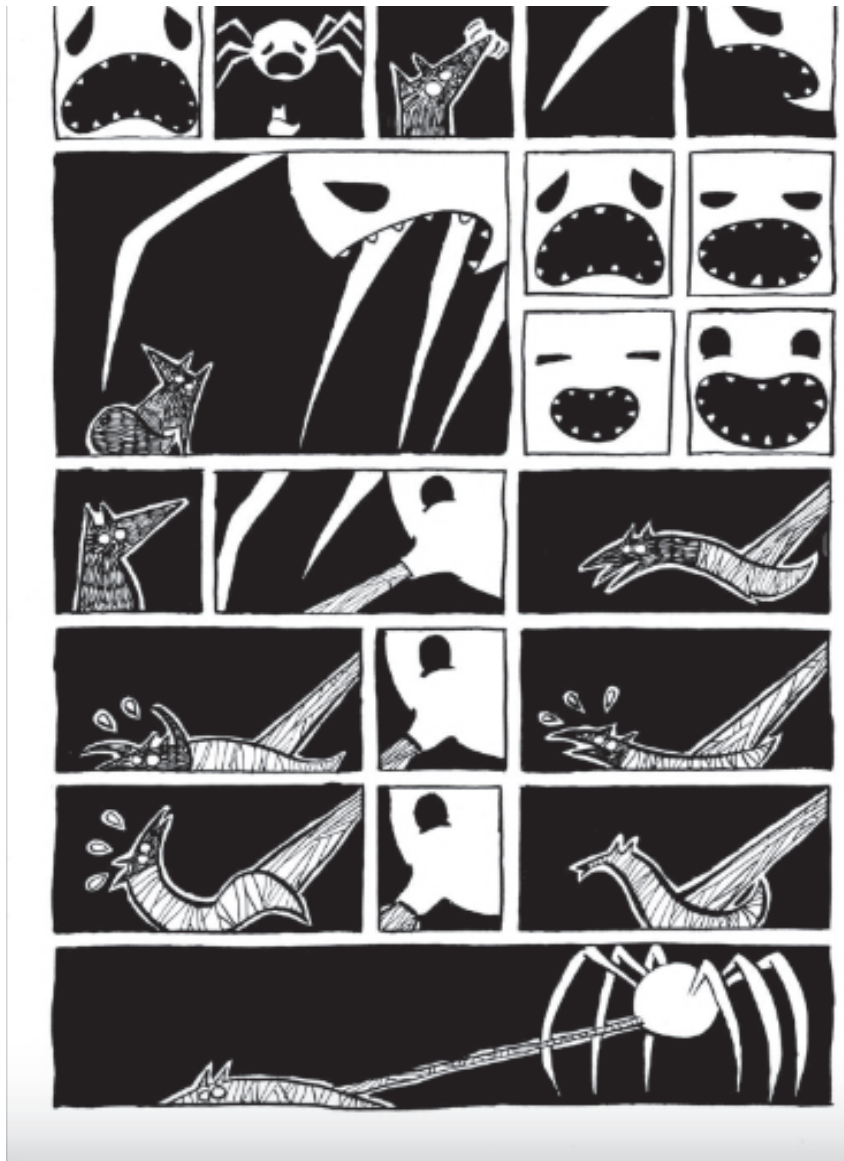
## BAKUMAN (2012) T. OBA Y T. OBATA



!! EL CAMINO MÁS RÁPIDO HACIA SU SUEÑO ES EL "PREMIO TEZUKA"! !!  
!! SE APRESURAN HACIA LA FECHA LÍMITE!!



# ESCALAS (2015) CLAUDIO ROCCO



## GOOD BYE ERI (2022) T. FUJIMOTO



# IDEA PRINCIPAL

Tras hacer la investigación del estado del arte, podemos ver que un comic que hable de la historia del comic como tal es algo inédito, que no se ha hecho, o que ha sido abordado en muy pocas ocasiones. Entonces ¿cómo se podría abordar la historia del comic nacional a una narrativa?

Durante la búsqueda de referentes nos encontramos con “Bakuman” un manga publicado entre los años 2008 a 2012 el cual nos cuenta la historia de Mashiro Moritaka, un joven estudiante quien aspira a ser un dibujante de manga para la revista “Weekly Shonen Jump” una de las revistas más importantes de manga en Japón. La obra no solo se limita a contarnos la historia del protagonista, si no que su gran gancho es el como adentra al lector al mundo del manga profesional en Japón, el como funcionan las editoriales, cuales son los requisitos que buscan en sus nuevos autores, el que tan rentable es económicamente, el cómo mantener una publicación semanal, entre muchos otros puntos los cuales se presentan de manera amigable, aprendiendo de el como funciona la industria junto con el protagonista.

Así es como surge la principal idea de la premisa: “Editorial los Hocicones” (nombre que hace referencia al diario ficticio “El hocicón” del comic Condorito) la cual contaba la historia desde el punto de vista de un dibujante de comics en Chile, y el como este va reaccionando a los distintos acontecimientos que lo involucran a lo largo de su historia... Este personaje interactuaría con distintos personajes, los cuales harían referencia a conocidos autores de la historieta nacional, los cuales ayudarían a nuestro protagonista a conocer más sobre el área y las distintas situaciones que viven los trabajadores de la época.

Como un primer acercamiento se ideo una historia que se contaría a través de 5 capítulos cada uno representando una década importante para el comic chileno:

Años 70: Introducción al comic chileno-Contextualización / Las temáticas que se abordaban / la importancia del comic político / Los nuevos comics / El Golpe Militar.

Años 80: la censura / el cierre de editoriales / La llegada de la televisión / cancelación de distintos comics / los comics que “se quedaron” / la movida Underground / el vómito social.

Años 90: El abandono del comic – la expansión cultural – la migración de autores.

Años 2000: El internet / Las editoriales independientes / La mujer y el comic / las nuevas narrativas / las ferias de comics.

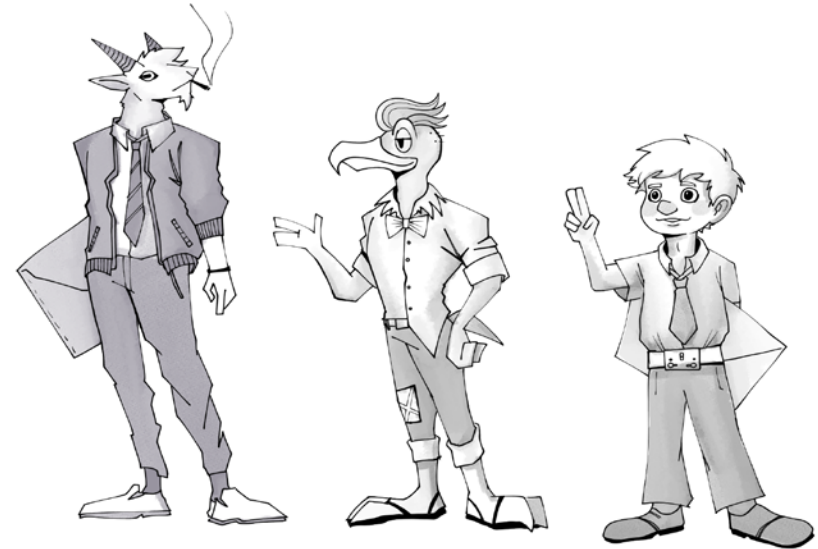
Años 2010: La nueva era dorada del comic / los nuevos proyectos / el comic y el pueblo / que ocurrirá en el futuro.

Esta idea fue descartada debido al tiempo limitado con el que se contaría. Era un proyecto muy grande para solo 2 semestres de trabajo y sobre todo para una sola persona.

Sin embargo, no se descartó por completo, la idea de contar la historia a través de un dibujante de comics y el cómo este conocía a distintos autores se mantendría, simplemente se acotaría a algo más acotado. En vez de abordar 5 décadas distintas se optó por solamente abordar una de estas: la década de los ochentas época la cual presenta el resurgimiento del comic a través del fanzine y la autogestión, tras haber sufrido de una fuerte censura a inicios de los años setenta. La década de los ochenta es indiscutiblemente la época más importante para el comic nacional, y una de las más documentadas junto con la década de los sesenta, tanto publicaciones de la época como sus autores son fácilmente identificables, lo cual permitirá mayor facilidad a la hora de desarrollar la historia.

El nombre se cambia de “Editorial los Hocicones” a “A Gamba Comics”. Principalmente como una declaración de intenciones por sobre el producto; “Editorial los Hocicones” sonaba ambiguo, el público no podría deducir que el proyecto fuese un comic. Al utilizar la palabra “comics” directamente en el nombre, se soluciona fácilmente ese problema, a la vez que el proyecto se suma a una tendencia común en los distintos nombres de obras alrededor del mundo, como lo pueden ser: “Anarko comics”, “Caleuche comic”, “Trash comics”, “Action comics”, “Detective comics”, entre muchos más. La palabra “a gamba” es en referencia al modismo chileno utilizado para referirse a la moneda de 100 pesos chilenos, aunque ya no tan sonada como en antaño esta expresión se utilizaba para aludir a que el precio de un producto era muy barato, siendo la moneda de 100 pesos la más común. La intención del proyecto es homenajear a los fanzines de los años ochenta los cuales fueron vitales en el resurgimiento del comic nacional; estos se producían de manera muy barata, y de muy escaso stock, los autores solían regalar estos fanzines entre sus comunidades o venderlos a un precio muy reducido.

De esta forma, combinando todos estos conceptos, se elige el nombre “A Gamba Comics” y se le agrega el subtítulo “historias del comic chileno”, para denotar la temática que abordara el producto.







# PROPUESTA GRÁFICA

# ¿POR QUÉ EL USO DE ANIMALES?

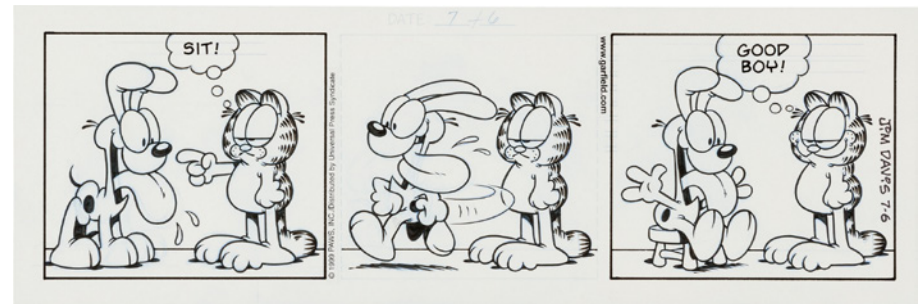
El Antropomorfismo es la atribución de características y cualidades humanas a los animales de otras especies, objetos o fenómenos naturales. Es considerada una tendencia innata de la psicología humana y se registra desde el inicio de la modernidad conductual. Desde sus inicios los seres humanos se han visto obligados a convivir e interactuar con los animales, ya sea domesticándolos, como para su cacería. Ya desde ese entonces le hemos atribuido características humanas a todo tipo de animales, múltiples son las culturas antiguas que han usado a los animales para representar a sus deidades y en la actualidad los animales antropomórficos son parte de nuestra cultura, desde las fabulas que contaban pequeños relatos con enseñanzas para los niños pequeños, hasta obviamente los comics y la animación, los cuales son de los medios más vigentes con respecto al uso de animales antropomorfos.

Es en estos medios donde tenemos personajes como Bugs Bunny, Mickey Mouse, Felix el Gato, Garfield, Scooby Doo, Doraemon, Tom y Jerry entre muchos otros, destacando en nuestro caso a Condorito, el personaje más icónico de todo el comic chileno, todos estos personajes llevan formando parte de nuestra cultura popular desde ya casi 100 años en algunos casos ¿Por qué se da esto?

En los comics y la animación cuando se opta por utilizar animales antropomórficos por sobre los humanos, es debido a que estos representan dinamismo y simpleza a la hora de ser dibujados, lo cual les permite mostrarse de una manera extra expresiva. Al presentarse como imágenes, los lectores deben ser capaces de identificar la actitud de un personaje por medio de su apariencia y expresiones.

Además, el utilizar animales facilita la caracterización a la hora de diseñar personajes; a muchos animales ya se les atribuyen distintas cualidades humanas por defecto: perro fiel, cerdo sucio, zorro astuto, tortuga tímida, liebre rápida, etc.

Garfield por ejemplo se encuentra codificado de manera en el que su diseño expresa toda su personalidad, es un gato gordo, la forma de sus ojos y su postura, lo hacen ver como un personaje flojo y gruñón, que no se mueve mucho; contra posicionándolo con el personaje de Oddie, de su mismo comic, un perro alegre, energético y algo tonto. En estos dos casos los conceptos de “Gato Flojo” y “Perro jugueteón” no se encuentran definidos directamente hacia nosotros como lectores en el comic, es el diseño de estos, así como nuestra concepción por defecto la que nos hace relacionarlos con estas definiciones, debido a que en la vida diaria, nos hemos topado con gatos y perros, y estamos familiarizados con su forma de actuar, ayudándonos a saber el contexto de las situaciones en las que Garfield y Oddie podrían involucrarse a pesar de que las tiras en las que aparecen no suelen tener más de 4 viñetas.



Garfield (1978) Jim Davis.

Los animales antropomórficos también pueden ser utilizados como alegorías a distintas situaciones sociales. El mayor exponente de este caso es en el comic "MAUS: relato de un superviviente" del autor Art Spiegelman, en el cual se nos relata la historia de un judío codificado como un ratón quien experimenta la ocupación de Polonia en 1940 a manos de los nazis alemanes, quienes se encuentran codificados como gatos. La alegoría es bastante obvia pero no menos intensa, asociando la relación de los gatos como los principales depredadores de los ratones, a la situación en la que se encontraban los judíos en esa oscura época. Otro caso podría ser el del libro "Rebelión en la Granja" de George Orwell, en donde literalmente se ilustran a los empresarios avariciosos como unos cerdos. La clave en estas alegorías se encuentra en las interacciones que se dan entre estos animales, que puedan ser fáciles de asociar y que estén estrechamente relacionadas con la vida real... si MAUS tratara de cangrejos y caballos por ejemplo no tendría el mismo impacto que la relación de gatos y ratones.

Otra de las formas con las que se prueba el como el relacionar a los animales con distintas características humanas, es en el lenguaje, y en este caso particular en el vocabulario popular del español chileno, en donde se utilizan un sinfín de animales para referirse a personas, cosas o hasta incluso acciones, entre las que se pueden destacar son: Chancho, Choro, Gallo, Pollo, Pato, Mula, Zorra, Sapo, Perro, Jote y principalmente para este personaje: Cabro.



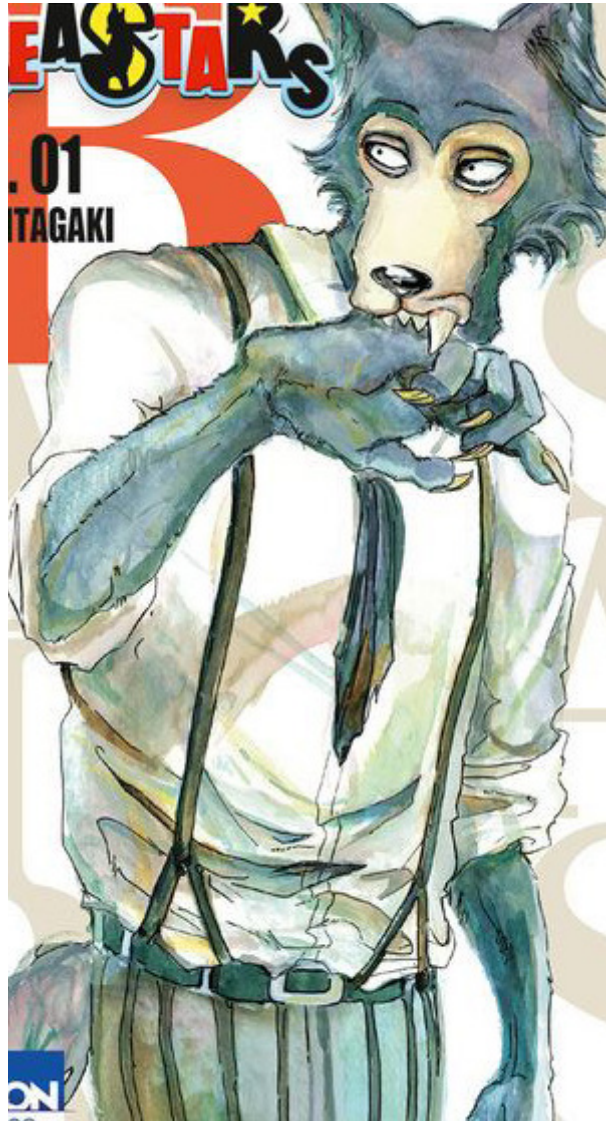
MAUS (1991) Art Spiegelman

# DISEÑO DE PERSONAJES

REFERENTES:



BLACKSAD (2006).



BEASTARS (2016).



CONDORITO (1949).

## PRIMEROS BOCETOS PROTÁGONISTA:



## RESULTADO FINAL PROTÁGONISTA:



El diseño de Cabro el personaje principal toma dos conceptos que pueden interpretarse alrededor de su animal, la cabra.

El primero y el principal, el uso del término chileno que se utiliza para referirse a los jóvenes “Cabro chico” de manera literal: el personaje se llama Cabro > Es una cabra.

El segundo concepto el cual se encuentra mucho más oculto tiene que ver con el contexto social de la juventud en los años ochenta, principalmente la cultura de los “Punks” y “Trasher”, los cuales han sido catalogados como “Satánicos”. Sin ahondar mucho en el satanismo como tal, es de conocimiento popular el cómo se suele representar al mismísimo Satán como una cabra, inspirado en el demonio Abrahámico Baphomet.

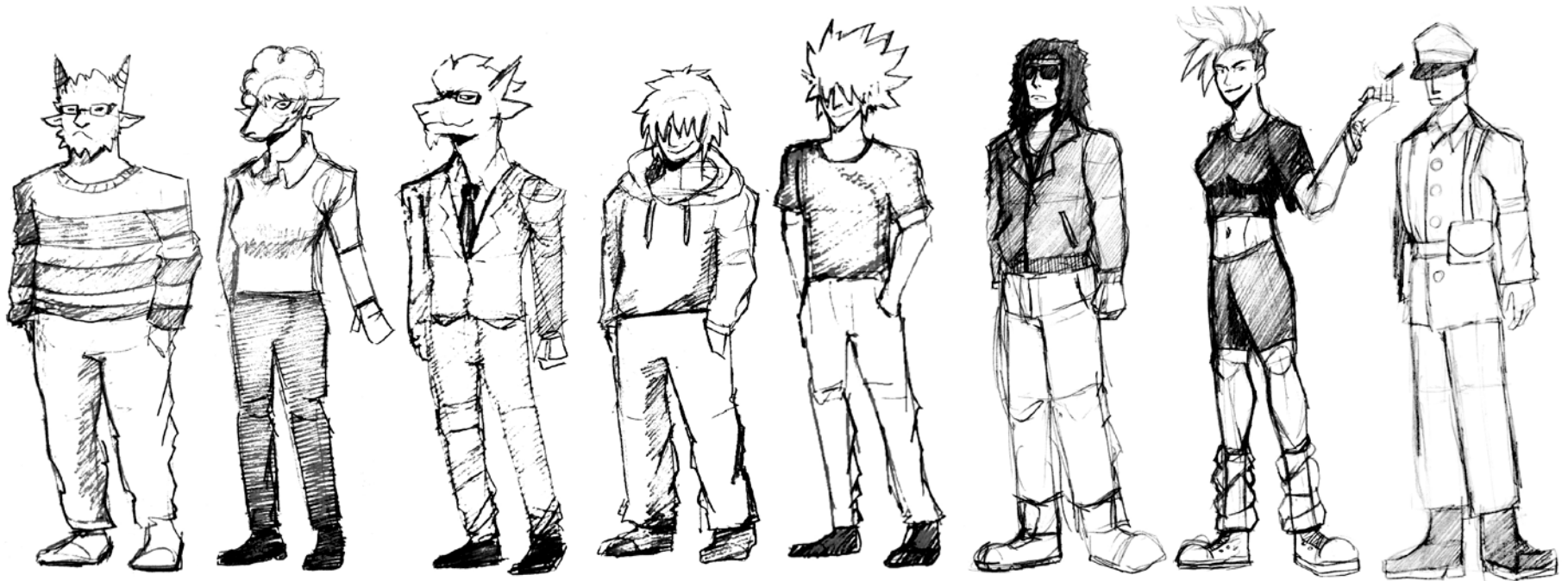
De esta forma al darle esta apariencia al personaje principal se puede hacer un guiño del cómo la gente más conservadora, veía a los jóvenes como nuestro protagonista, como gente malvada, a pesar de solo ser gente que se vestía de manera distinta a lo establecido por la sociedad de esa época.

## DISEÑO DE PERSONAJE SECUNDARIO



El mismo caso se le puede atribuir a Diablo, quizás de una manera incluso más obvia, el personaje es un demonio, sin embargo, su actitud no es agresiva, ni negativa hacia nuestro protagonista. Reforzando la idea del cómo los jóvenes eran juzgados por su apariencia y forma de vestir.

## DISEÑOS DE PERSONAJES TERCIARIOS



Para los personajes de fondo se mantuvo la idea inicial del comic; en donde convergerían distintos estilos de dibujo y tipos de personajes, algunos representados de manera alegórica y otros simplemente de forma estética. Se trato de establecer una estética similar a la de Condorito, en la cual personas comunes conviven con estos personajes de diseños extravagantes.



# CONCEPTUALIZACIÓN TEMÁTICA





# PRODUCCIÓN

# ESTRUCTURACIÓN DE LA HISTORIA

Para poder estructurar la historia de manera congruente para su lectura se hará uso de la estructura del monomito. El monomito, también conocido como el viaje del héroe, es un término acuñado por el antropólogo y mitólogo Joseph Campbell para poder definir el modelo básico de muchos relatos épicos alrededor del mundo. En su obra "El héroe de las mil caras" (1949) Campbell instaura el como las grandes historias en todas partes del mundo comparten una estructura y una serie de elementos comunes distinguibles a pesar de sus posibles variables.

La escritura del mito según Campbell se divide en tres grandes actos: La **partida (introducción), iniciación (desarrollo) y retorno (desenlace)** a su vez estos tres actos se giran alrededor del mundo conocido por el héroe y el mundo desconocido, en el héroe se adentra a lo largo de su viaje.

## PARTIDA:

Santiago de Chile año 1985, Cabro es un joven de 17 años quien pasa sus tardes escapándose de clases para poder dibujar tranquilamente en la plaza cerca de su casa. Con un rechazo total hacia la dictadura y las fuerzas armadas, y una relación algo tensa con su familia, la vida del protagonista cambiara una noche tras salir de una tocata a escondidas con sus amigos, este se topa con la existencia de un extraño comic con el título "Univers", el cual estaba siendo repartido por los mismos asistentes a la tocata. Tras leer el comic, Cabro queda maravillado y se dispone a encontrar al autor de esta obra.

## INICIACIÓN:

Tras conseguirse la dirección y el seudónimo del autor de "Univers", Cabro llega a un block de apartamentos, donde da con la casa del dibujante. Al tocar la puerta lo recibe Diablo, autor de la obra, quien, a pesar de su apariencia amenazante, este resulta ser muy amigable con Cabro, lo invita a pasar a su casa para conversar mientras beben una cerveza. Mientras pasan tiempo juntos, descubrimos que Cabro siente una gran pasión por el comic inculcada por su padre, quien antes de la llegada de la dictadura formaba parte de una famosa editorial de comics la cual fue cerrada tras la llegada de Pinochet al gobierno, perdiendo el trabajo de sus sueños. Estos acontecimientos frenan las ganas de Cabro de dedicarse a dibujar comics. Diablo le explica el nuevo movimiento underground que esta naciendo en la ciudad, y el como puede expresar su descontento con la sociedad a través del noveno arte. Diablo invita a Cabro a dibujar junto con el un comic a lo que Cabro termina aceptando. Ambos entonces se aventuran a un nuevo mundo, visitan museos, van a tocatas, y, sobre todo, juntos crean distintos comics los cuales van repartiendo por la ciudad. Avanzado un tiempo, Diablo le propone a Cabro contarle acerca de lo que esta haciendo a su padre, a lo que este responde un poco dudoso, crea una ultima historieta y se la lleva a su padre para que este la vea. Para disgusto de Cabro la reacción de su padre no es la esperada, este reacciona de manera negativa, diciéndole que nunca podría expresar un mensaje con ese tipo de dibujos. Cabro cae en una fuerte frustración.

## RETORNO:

A pesar de la dolorosa respuesta de su padre, tras una reflexión interna Cabro decide continuar dibujando, debido a que la gente que conoció gracias al comic ha sido invaluable, este se junta una ultima vez con Diablo y ambos caminan hacia el futuro.

## EL VIAJE DEL HÉROE

A su vez, el viaje del héroe puede dividirse en 12 etapas distintas, las cuales forman la estructura narrativa.

### Mundo ordinario

Donde existe el héroe antes de que comience su historia actual, ajeno a las aventuras que están por venir. Es su lugar seguro. Su vida cotidiana, donde aprendemos detalles cruciales sobre nuestro héroe, su verdadera naturaleza, capacidades y perspectiva de la vida.

### Llamada a la aventura

La aventura del héroe comienza cuando recibe una llamada a la acción. Puede tratarse de una amenaza directa a su seguridad, su familia, su forma de vida o la paz de la comunidad en la que vive. Puede que no sea tan dramático como un robo, asesinato o cualquier hecho violento. Puede ser simplemente una conversación, conocer a una persona conflictiva. Sin embargo, cualquiera que sea el acontecimiento, en última instancia interrumpe la comodidad del mundo ordinario del héroe y presenta un desafío o una misión que debe emprenderse.

### Rehazo a la llamada

Aunque el héroe puede estar ansioso por aceptar la misión, en esta etapa tendrá miedos que debe superar. Aparecerán segundos pensamientos o incluso profundas dudas personales sobre si está o no a la altura del desafío.

### Encuentro con el Maestro

En este punto de inflexión crucial donde el héroe necesita desesperadamente orientación, se encuentra con una figura de un mentor que le da algo que necesita. Podría ser un objeto de gran importancia, una visión del dilema al que se enfrenta, un sabio consejo, una formación práctica o incluso la confianza en sí mismo. Lo que sea que el mentor le proporcione al héroe, sirve para disipar sus dudas y temores y darle la fuerza y el coraje para comenzar su búsqueda.

### Cruce del Umbral

El héroe ahora está listo para actuar y comenzar verdaderamente su búsqueda, ya sea física, espiritual o emocional. Puede ir voluntariamente o puede ser empujado, pero de cualquier manera finalmente cruza el umbral entre el mundo con el que está familiarizado y el que no.

### Pruebas aliados y enemigos

Ahora, finalmente, fuera de su zona de confort, el héroe se enfrenta a una serie de desafíos cada vez más difíciles que lo ponen a prueba de diversas maneras. Se ponen obstáculos en su camino, ya sean obstáculos físicos o personas empeñadas en frustrar su progreso.

## Acercamiento a la cueva más profunda.

La cueva más profunda puede representar muchas cosas en la historia del héroe. Puede tratarse de un lugar real en el que se encuentra un peligro terrible o un conflicto interno que hasta ahora el héroe no ha tenido que enfrentar. A medida que el héroe se acerca a la cueva, debe hacer los preparativos finales antes de dar ese salto hacia lo desconocido. En el umbral de la cueva, el héroe puede volver a enfrentarse a algunas de las dudas y temores que surgieron por primera vez tras su llamada a la aventura.

## La prueba suprema

La Prueba Suprema puede ser una prueba física peligrosa o una profunda crisis interna que el Héroe debe enfrentar para sobrevivir o para que el mundo en el que vive el Héroe continúe existiendo. Ya sea que se enfrente a su mayor miedo o al enemigo más letal, el Héroe debe aprovechar todas sus habilidades y experiencias acumuladas en el camino hacia la cueva para superar su desafío más difícil. Sólo a través de alguna forma de “muerte” el Héroe puede renacer, experimentando una resurrección metafórica que de alguna manera le otorga el mayor poder o percepción necesaria para cumplir su destino o llegar al final de su viaje.

## El elixir o recompensa

Después de derrotar al enemigo, sobrevivir a la muerte y finalmente superar su mayor desafío personal, el Héroe finalmente alcanza un nuevo estado, emergiendo de la batalla como una persona más fuerte y, a menudo, con un premio físico, moral o trascendental. La Recompensa puede presentarse de muchas formas: un objeto de gran importancia o poder, un secreto, mayor conocimiento o percepción, o incluso una reconciliación con un ser querido o aliado.

## El camino de vuelta.

Esta etapa en el viaje del Héroe representa una etapa inversa del viaje hacia lo desconocido en el que nuestro/a protagonista tuvo que cruzar el primer umbral. Ahora debe regresar con su recompensa, pero esta vez la anticipación del peligro es reemplazada por la aclamación y quizás la reivindicación o la absolución. Se enfrentará a una prueba final para regresar al mundo ordinario.

## La resurrección

Este es el clímax en el que el Héroe tendrá su encuentro final con la muerte. La batalla final representa algo mucho más grande que la propia existencia del Héroe y su resultado tiene consecuencias de gran alcance para su Mundo Ordinario y las vidas de aquellos que dejó atrás.

## El regreso con el elixir

Esta es la etapa final del viaje. Regresa a su mundo ordinario como un hombre cambiado. Habrá crecido como persona y aprendido muchas cosas, se habrá enfrentado a muchos peligros terribles e incluso a la muerte, pero ahora espera con ansias el comienzo de una nueva vida. La recompensa final que obtiene puede ser literal o metafórica. Puede ser motivo de celebración, autorrealización o el fin de las luchas, pero sea lo que sea, representa tres cosas: cambio, éxito, la prueba de su viaje.

# GUIÓN

Una vez estructurada la historia, lo siguiente es estructurar el cómo se contará la historia a través de las viñetas. Para esto se elaboró un guion técnico en el cual se encuentran todas las indicaciones de que es lo que va en cada página y en sus respectivas viñetas. Al elaborar un guion de esta forma se puede establecer más concretamente la forma en la que se cuenta la historia, además de permitir accesibilidad en caso de contar con otro dibujante, el cual puede tener una visión muy variada de lo que suele hacer el guionista.

Como sugiere Will Eisner *"En realidad, el guionista se suele centrar en el argumento y los diálogos, confiando en el saber hacer que el dibujante para la realización grafica"* (Eisner, 1985, p135.)

Viñeta 1	
TEXTO:	A Jones le disparan por la espalda.
JONES:	"¡Dios!... ¡Me han disparado por la espalda!"
ESCENA:	Enfoque de Jones, al que disparan por la espalda.
Viñeta 2	
TEXTO:	Aparece Spirit y Jones se derrumba en sus brazos.
JONES:	"Ugh... El diamante... Kabla está... Ah..."
SPIRIT:	"...¿Dónde, Jones?... ¡Jones! ¡Jones!"



El comic y el arte secuencial (1985) Will Eisner.

# GUIÓN TÉCNICO PRIMERA PÁGINA

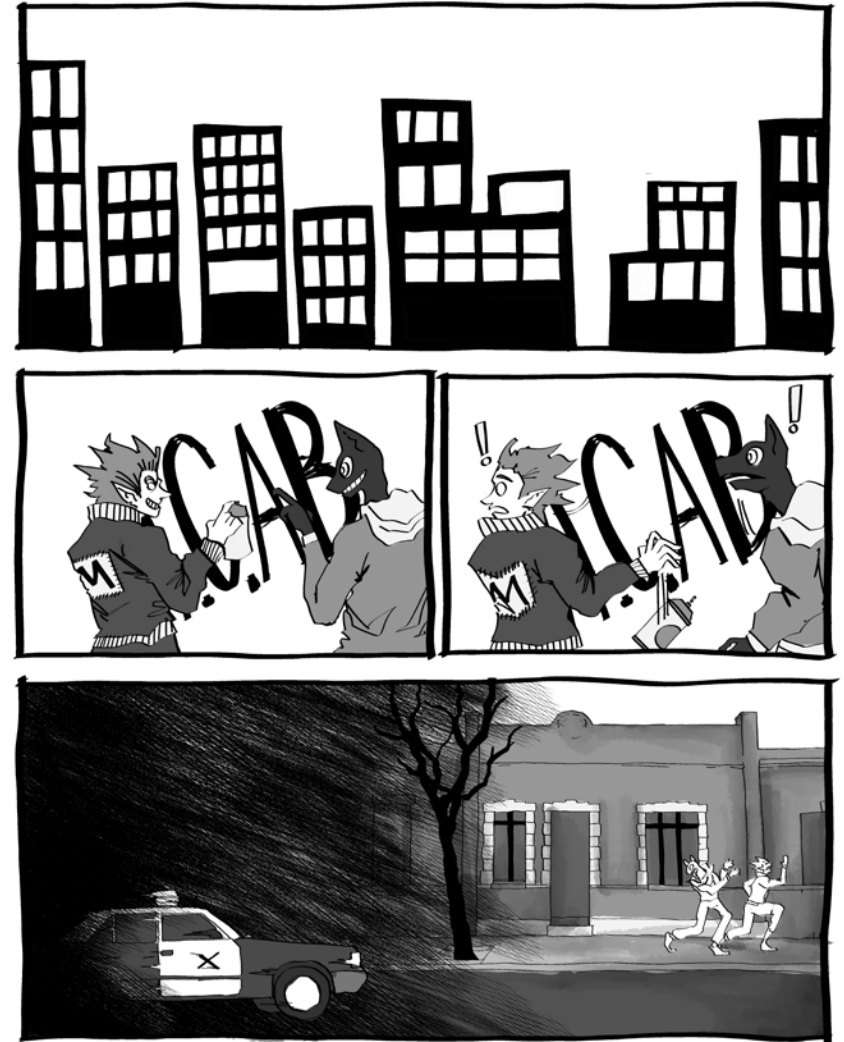
## PAGINA 1:

**Viñeta 1:** Se presenta un plano general de una ciudad dibujada de forma simple y genérica, como si esta estuviera mal dibujada.

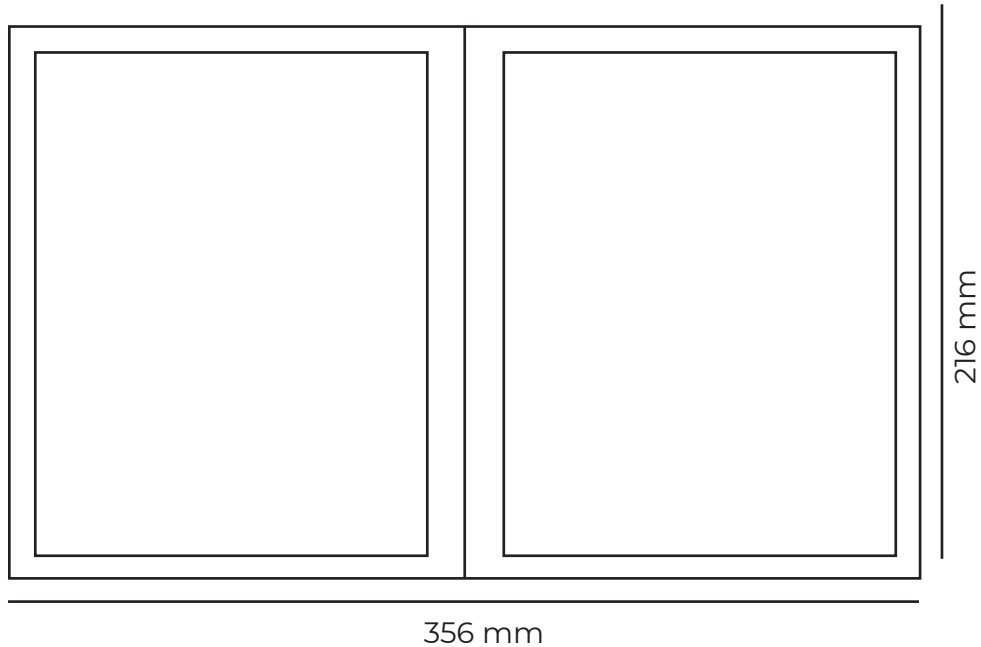
**Viñeta 2:** Dos personajes se encuentran de espaldas en un plano medio largo, a la izquierda uno aparenta ser una persona con rasgos de elfo, mientras que a la derecha posee forma de gato, ambos personajes ríen mientras que el personaje de la derecha sostiene una lata de pintura, con la cual pinta en la pared las siglas A.C.A.B.

**Viñeta 3:** Continuando con el plano anterior ambos personajes voltean con sorpresa hacia la izquierda, el personaje de la izquierda deja caer la lata.

**Viñeta 4:** Se ve un plano general de la calle (se utilizó una fotografía del barrio Brasil como referencia) a la derecha se ven a los dos personajes corriendo de un vehículo de carabineros el cual es acompañado por una sombra negra que avanza, consumiendo la viñeta, como si de un rastro del auto se tratara.



# BORRADORES Y FORMATOS

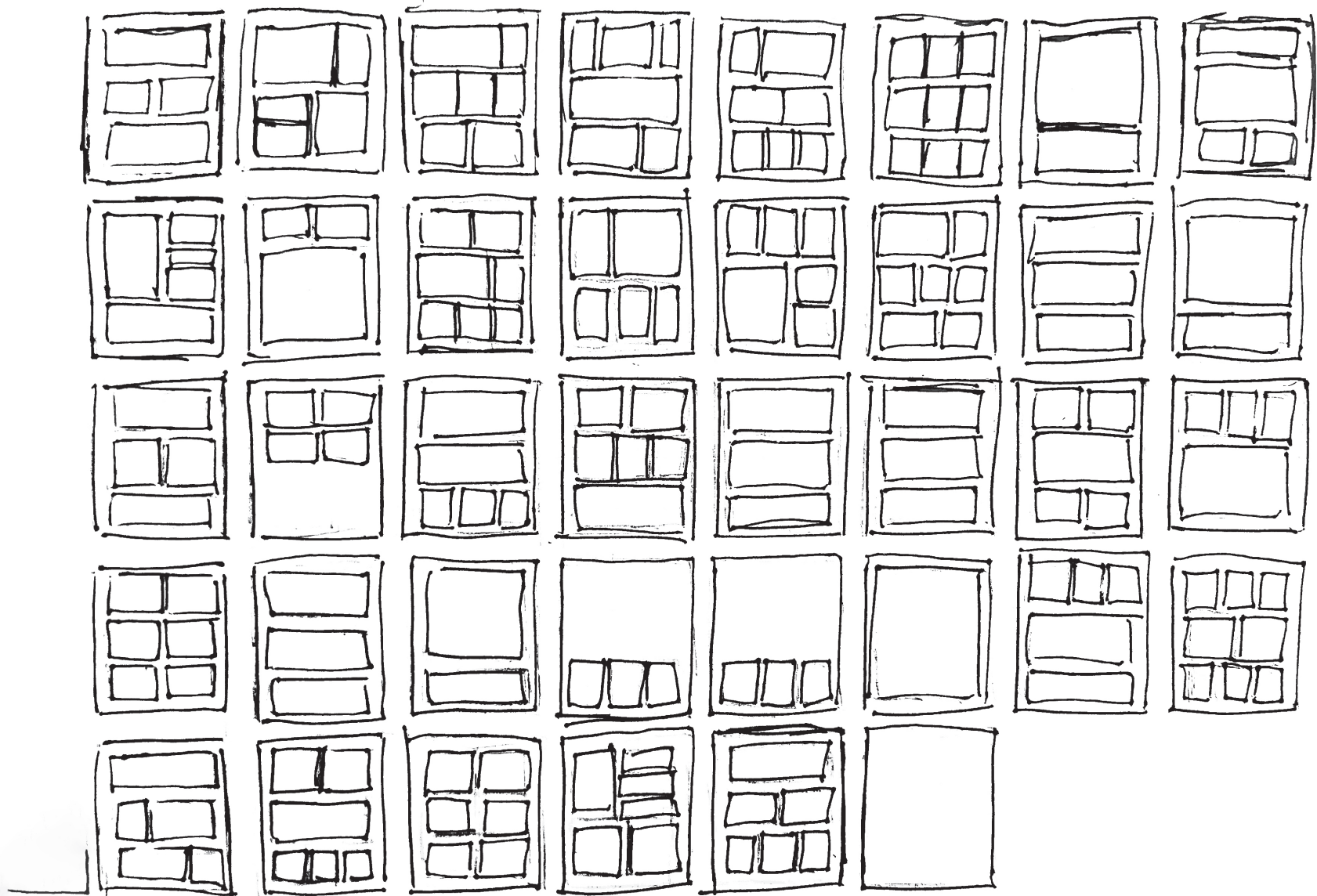


El comic será elaborado, tomando en cuenta el formato analógico como su formato principal, si bien existe la opción de producirlo de manera digital totalmente. El producir una copia física, al estilo del fanzine de antaño, puede generar mayor curiosidad para los lectores que no se encuentren muy familiarizados con el leer comics por medio de internet.

Las medidas a utilizar para cada página son equivalentes a la mitad de una hoja tamaño legal (356 x 216mm) de esta manera facilita su impresión haciéndola posible en cualquier tipo de impresora que posea el papel adecuado.



# VISUALIZACIÓN DE LA DIAGRAMACIÓN





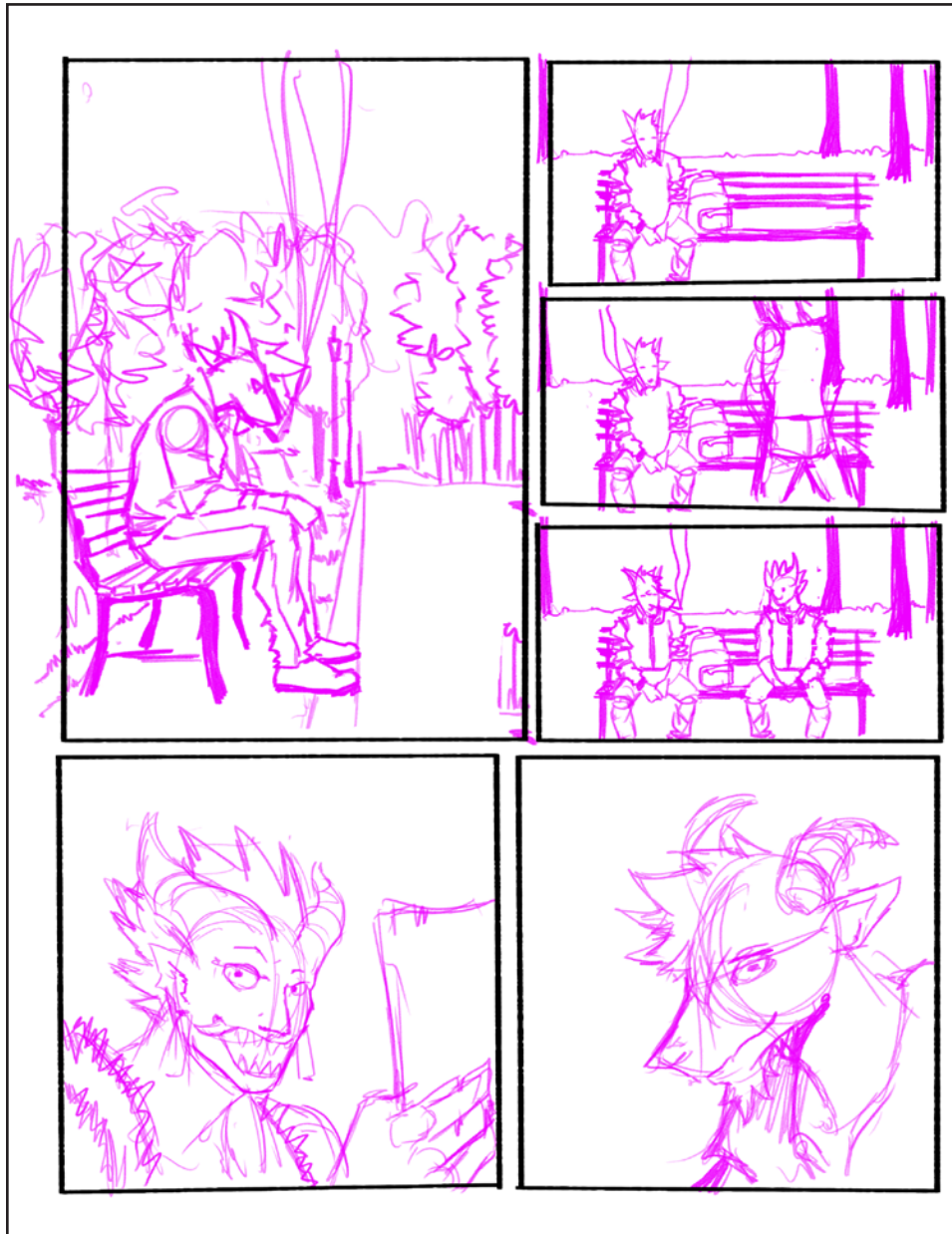
# PROCESO DE TRABAJO

# COMIC

## BOCETO



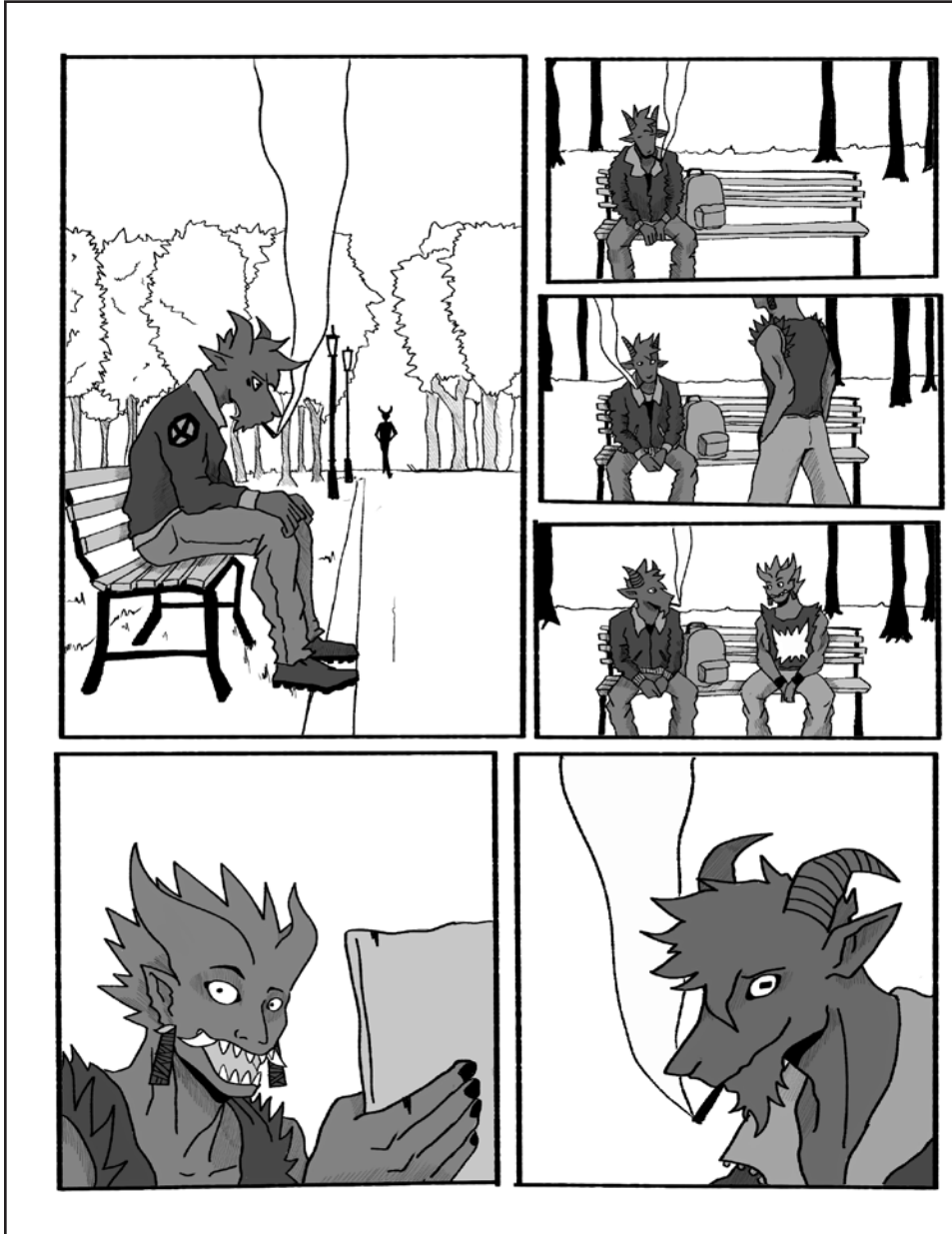
## DIGITALIZACIÓN



# ENTINTADO



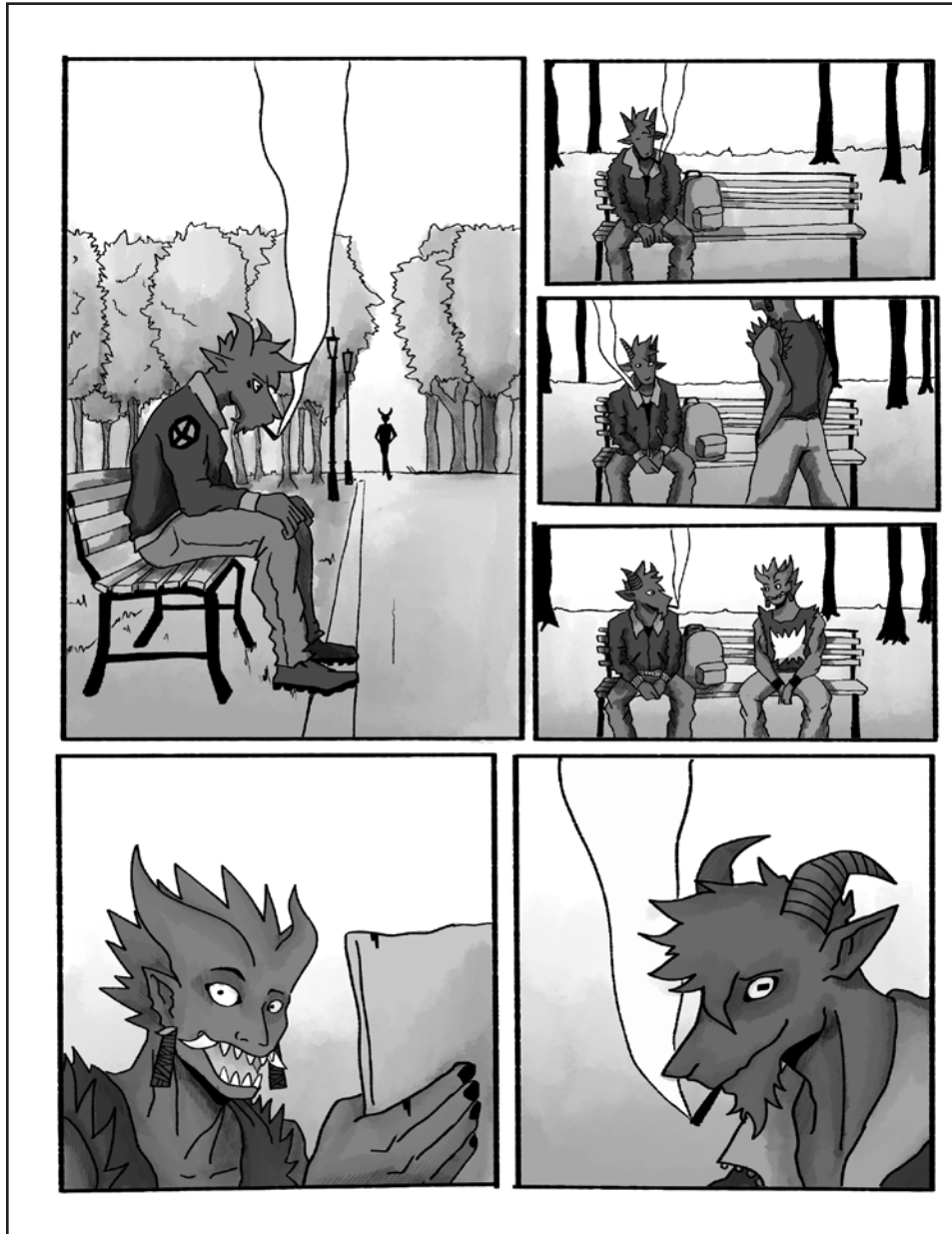
## APLICACIÓN DE GRISES



TONALIDADES DE GRISES  
UTILIZADAS



## APLICACIÓN DE SOMBRAS PARA GENERAR PROFUNDIDAD



## APLICACIÓN DE BOCADILLOS



TIPOGRAFÍA UTILIZADA:

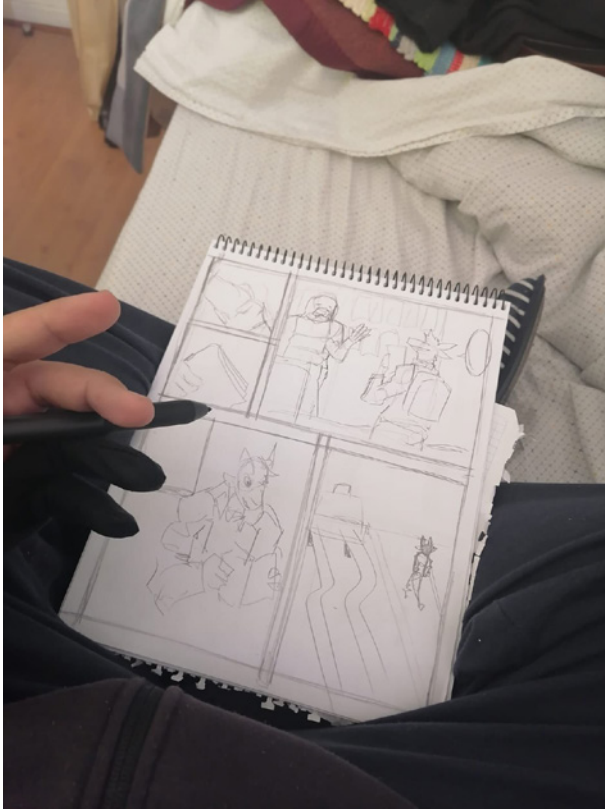
SF TOONTIME:

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T  
V W X Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0



## REFERENCIAS FOTOGRÁFICAS PARA VIÑETAS

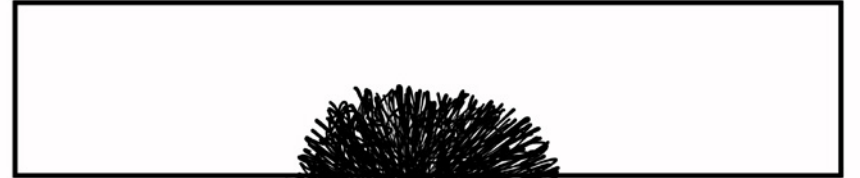
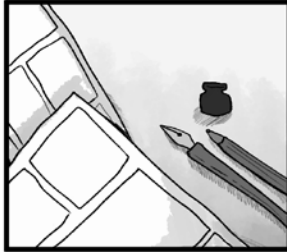


## REFERENCIAS FOTOGÁFICAS PARA FONDOS



# PÁGINAS TERMINADAS (ALEATOREAS)





# LOGO E IMAGEN DE MARCA

## PROPUESTAS

### CONCEPTO



### PRUEBA DE FUENTE PRINCIPAL

**COMICS**

FUENTE: GROBOLD

### ILUSTRACIÓN



### PRUEBA DE FUENTE SECUNDARIA



FUENTE: GROBOLD



FUENTE: AHARONI BOLD



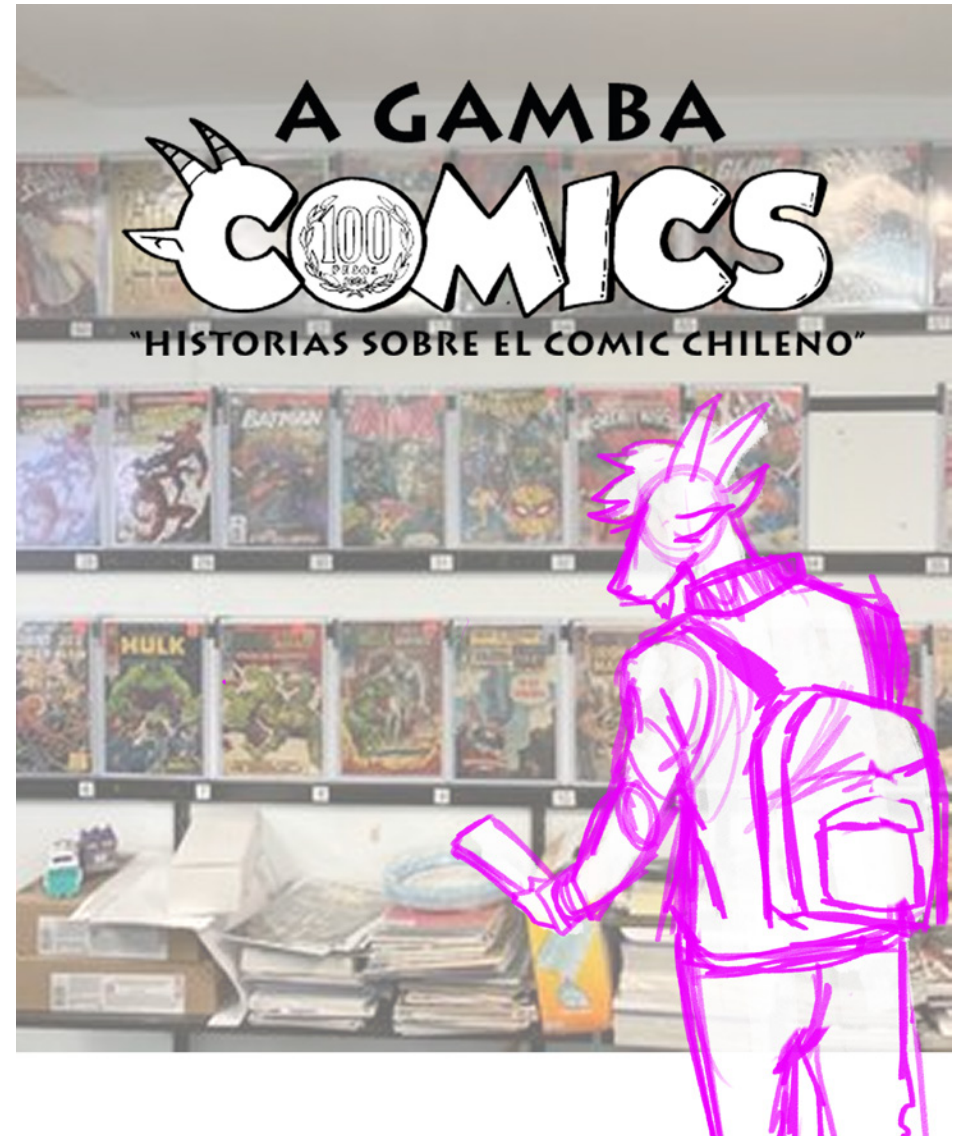
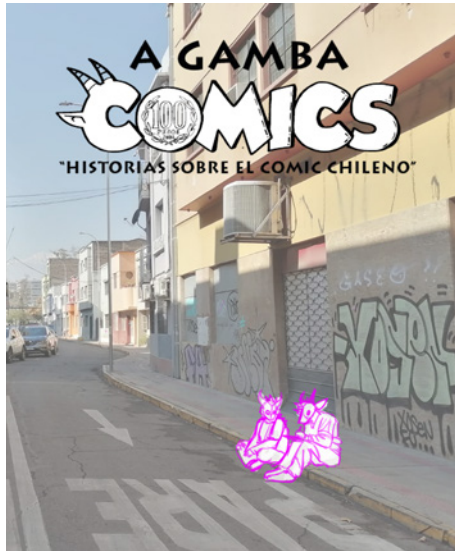
FUENTE: LITHOS PRO

## RESULTADO FINAL



# PORTADA

## PROPUESTAS



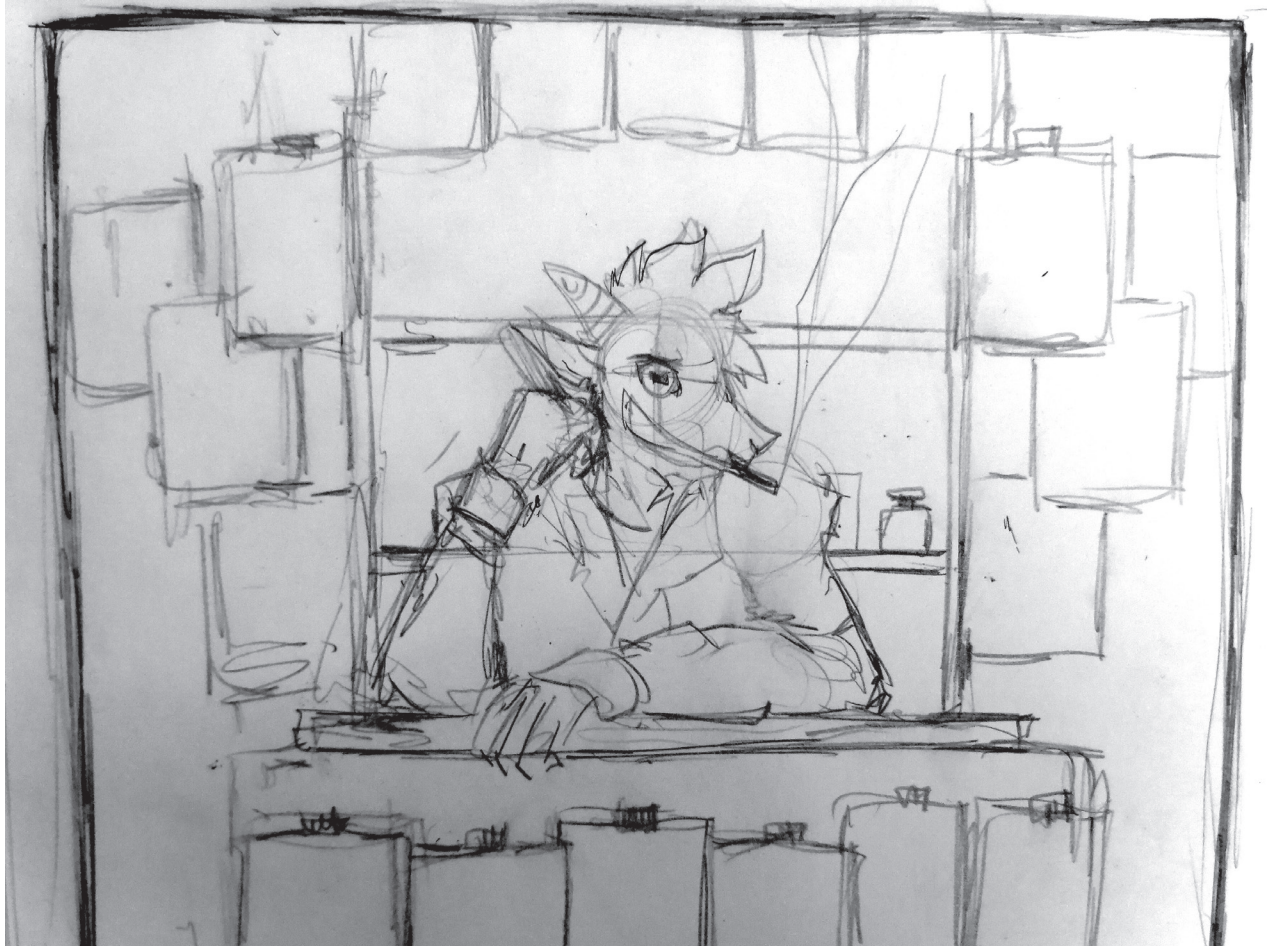
## PROCESO

**THRASH**  
*comics*

GUIÓN Y DIBUJOS  
JUCCA

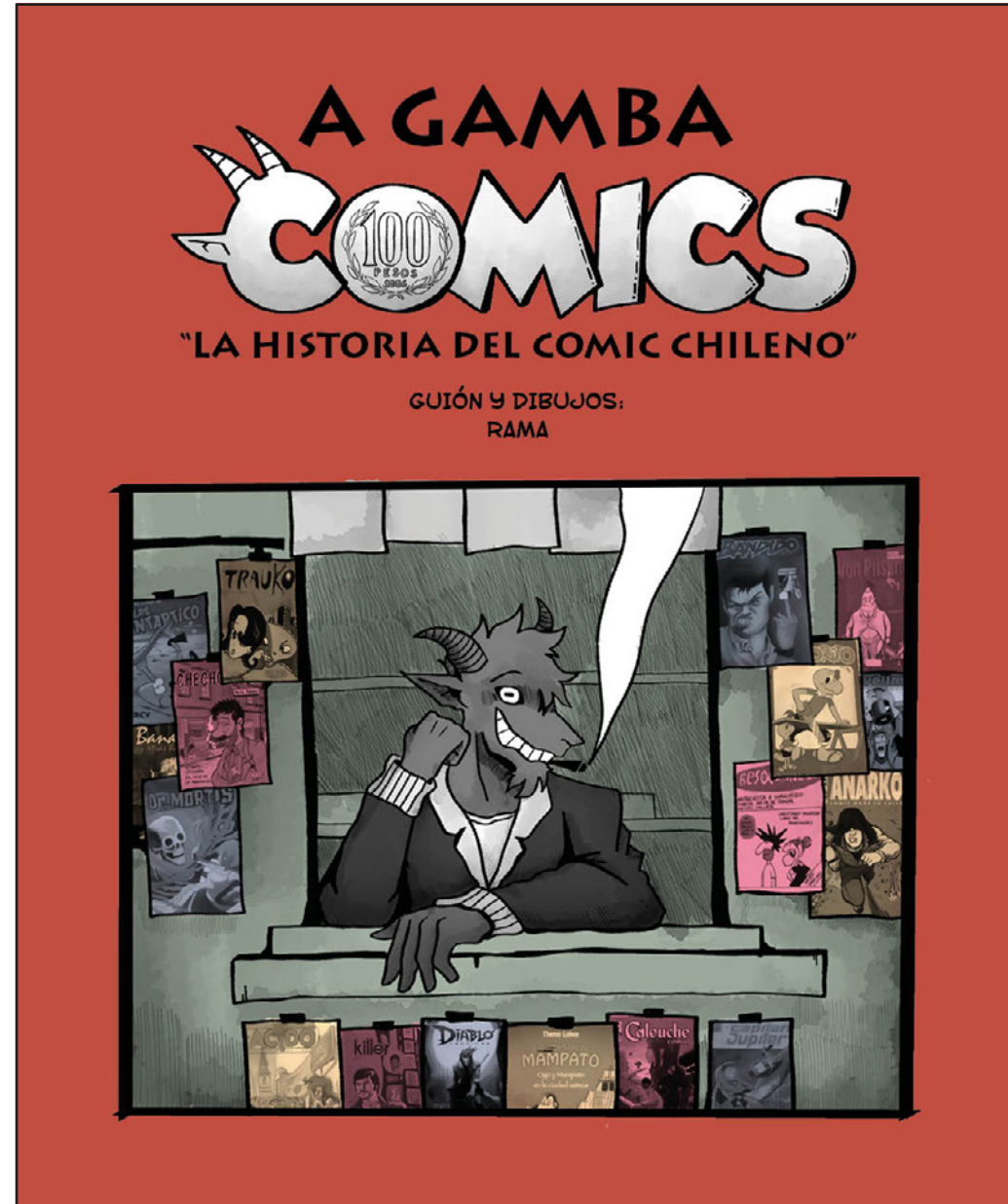
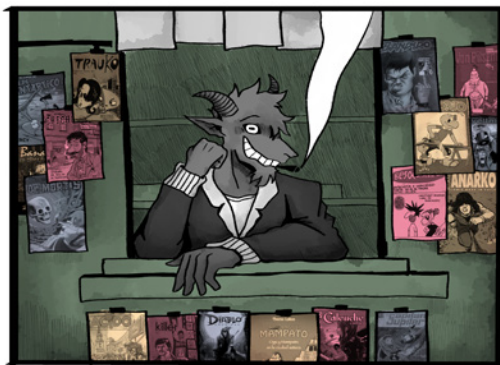
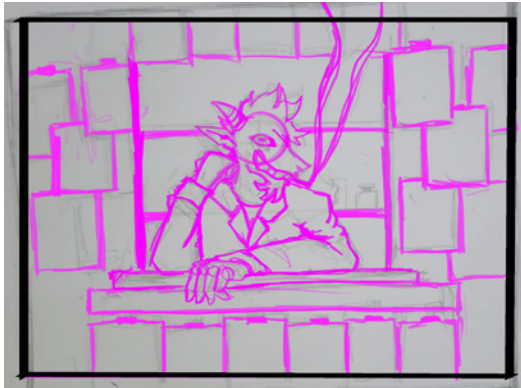


NUEVO REFERENTE

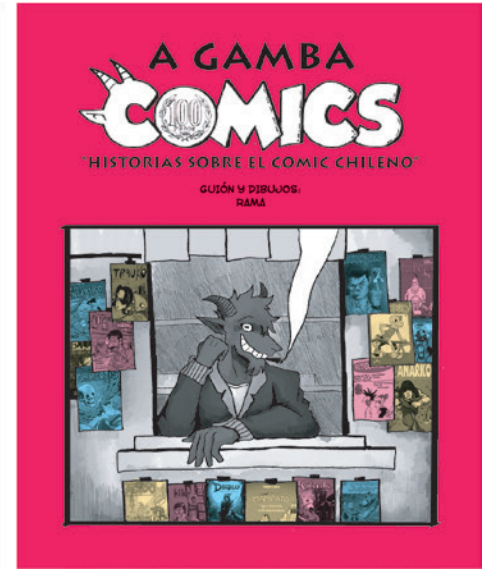
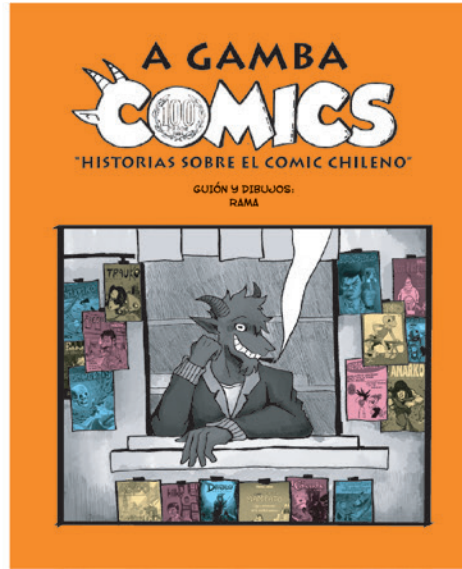
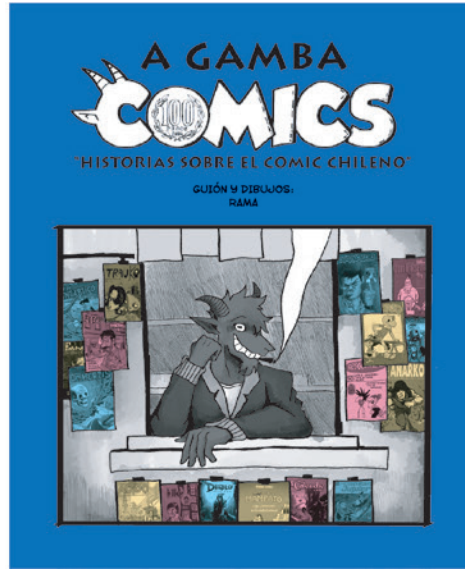
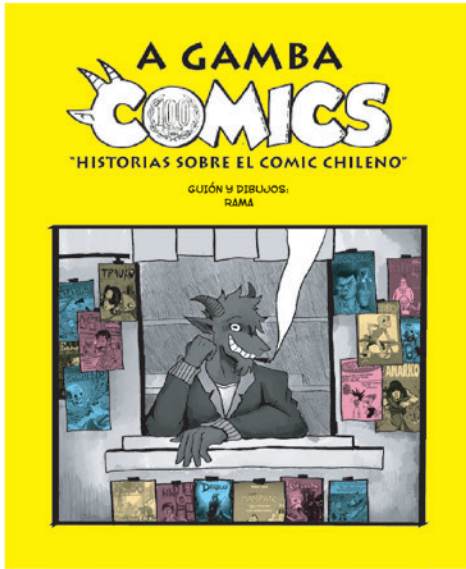




## PROPUESTA FINAL



## PROPUESTAS DE COLOR



## REFERENTES DE COLOR



# FORMATOS Y MAQUETACIÓN

## COMPAGINACIÓN

40	1	6	35	30	11	16	25
2	39	34	7	12	29	24	17
38	3	8	33	28	13	18	23
4	37	32	9	14	27	22	19
36	5	10	31	26	15	20	21

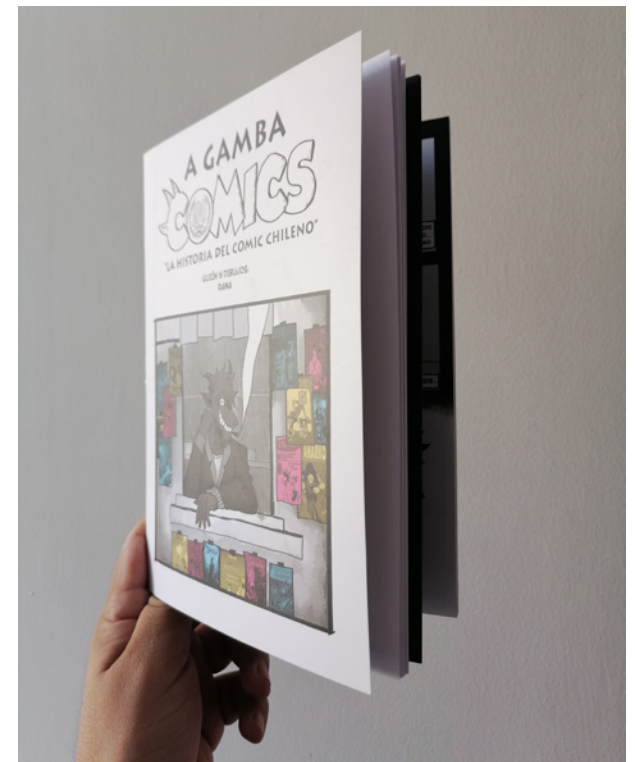
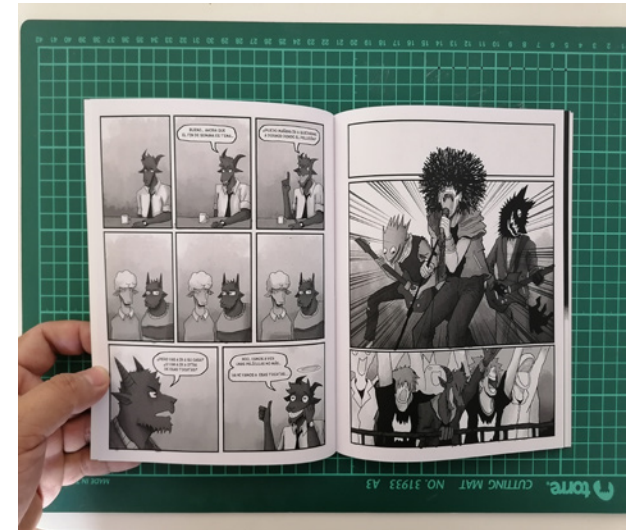
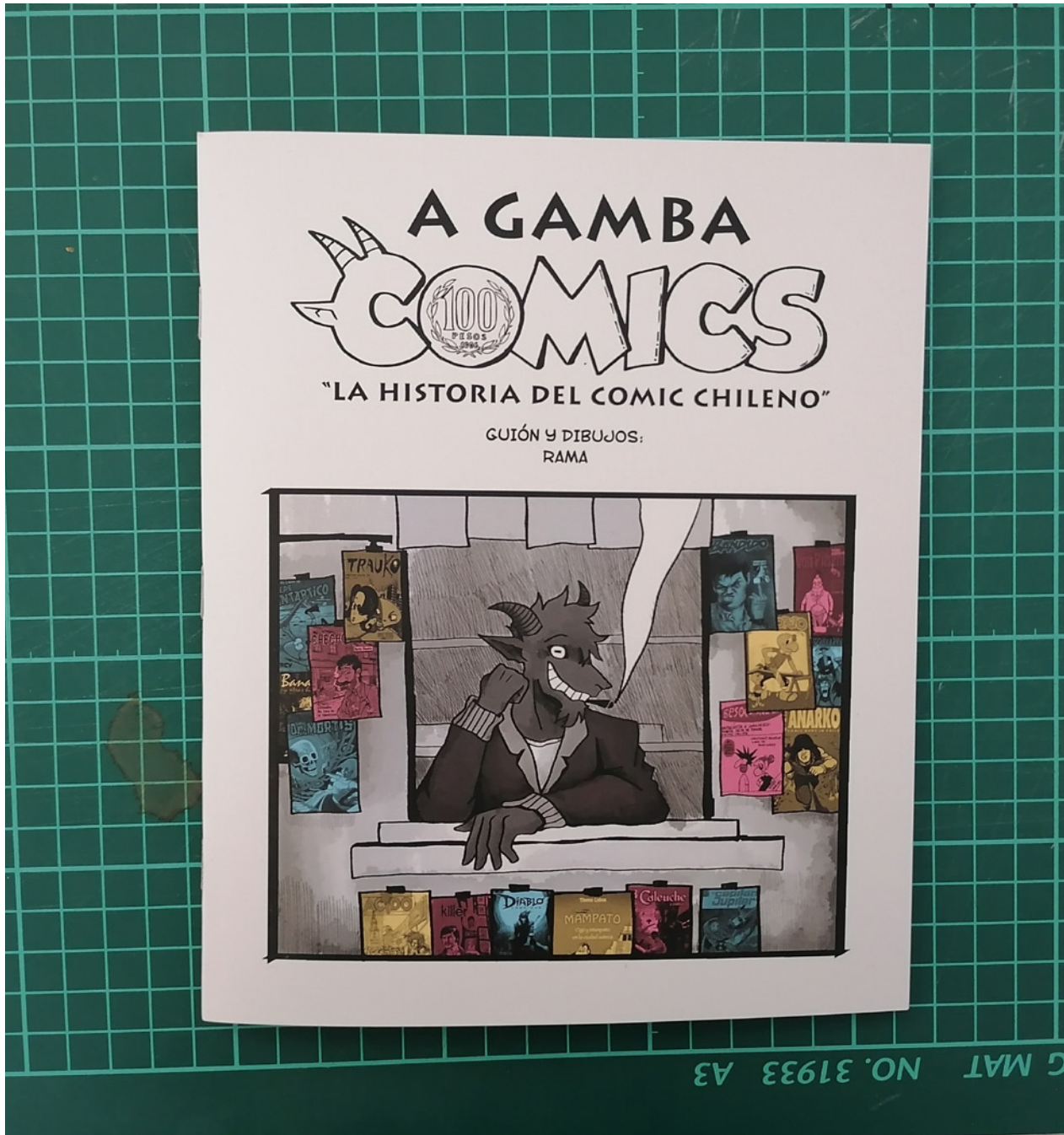
## MATERIALES UTILIZADOS

CUERPO: papel bond tamaño legal 90 grs

PORTADA: papel couche termolaminado tamaño tabloide 300 grs



# RESULTADO FINAL





# CONCLUSIONES FINALES

# PROYECCIONES A FUTURO

Al presentar este proyecto como un piloto permite la oportunidad de que pueda seguir desarrollándose con el pasar del tiempo, un comic que hable sobre el comic mismo no es algo que se suela ver muy a menudo en la actualidad. Lo cual también es una característica que se le puede sacar provecho. Por el momento se pueden dilucidar 3 proyecciones para este proyecto:

## A CORTO PLAZO:

Publicar el comic, ya sea de manera gratuita a través de plataformas digitales como: Webtoon, Tapas, o Isshu. O también distribuirlo de manera física, contactando con distintas editoriales independientes como lo puede ser Sketchi.cl, o ser repartidas en eventos sociales como solía hacerse en antaño. El objetivo principal de esto es analizar el cómo sería la recepción que tenga el piloto con su publico objetivo y de esta manera recibir retroalimentación y feedback para poder continuar desarrollando y corrigiendo el proyecto.

## A MEDIO PLAZO:

Ya siendo quizás un poco más ambicioso tras el análisis y la retroalimentación del público. El siguiente paso sería convertir a "A Gamba Comics", en una serie de varios capítulos, como estaba previsto en la idea original. Expandir su historia y personajes, y desarrollar de manera mas completa lo visto dentro del piloto. Obviamente continuando con la intención de publicar este contenido de manera accesible para el público.

## A LARGO PLAZO

El ultimo paso para este proyecto seria llevarlo a una publicación física oficial que recopile todos los capítulos dibujados. Para poder lograr esto existen distintas formas de conseguir fondos para su producción: por medio del crowdfunding, o a través de fondos concursables como lo pueden ser el Fondart Nacional, Fondo del patrimonio cultural y el fondo del fundamento al arte en la educación, entre otros.

# CONCLUSIONES

Como se puede ver tras las múltiples investigaciones. Gran parte de la historia social y cultural de Chile se puede encontrar por medio de sus comics, y con el paso del tiempo, muchos de estos se han ido perdiendo. Fomentar su preservación tanto de comics antiguos como los actuales para las futuras generaciones es una de las campañas a las cuales este proyecto intento formar parte, intentar convertirlo en algo más que solo una publicación única, sino que también en una carta de amor al comic nacional y a sus icónicos autores.

Como se menciono en las proyecciones futuras este proyecto busca llegar mucho más allá, seguir creciendo y evolucionando junto con su autor. Para lograr esto era muy importante dejar plantada la semilla de la curiosidad en los lectores, objetivo el cual, personalmente creo que se logró sin problemas.

No creo que haya algo que me haga más feliz que el hecho de haber podido encontrar un parentesco entre el comic y el diseño gráfico, que me haya permitido el poder elaborar un comic como proyecto final.

Fue un camino difícil, salirse de un estatus quo como consumidor de comics, para pasar a dibujarlos, sin embargo, puedo decir con orgullo que el resultado es algo con lo que podre seguir avanzando por un largo tiempo.

Luego de tanto tiempo, por fin publique un comic.

# BIBLIOGRAFÍA

- Alcides, M, (1983) *la historieta en chile en la última década*. Santiago. Chile.
- Araya, R, (2015). *TRAUKO [Documental]*. Chile. Rodrigo Araya Tacussis.
- Araya, R, (2019). *MATUCANA 19*. Santiago. Chile. Ocholibros.
- BIBLIOTECA NACIONAL DE CHILE. *Historieta chilena (1858-1998)*. Memoria Chilena. Recuperado 31-08-2022 de <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-595.html#bnd> Accedido en 31-08-2022.
- Campbell, J, (1949). *El héroe de las mil caras*. E.E.U.U. Pantheon Books.x
- Crumb, R. (2006). *El Gato Fritz (3a ed.)*. Public Square Books.
- DevorandoComics(2018, 18 octubre) *Devorando Cómic - Podcast, Capítulo 19: Historia del Cómic Chileno, los años 80 y 90*. [Archivo de video] Recuperado 5 de marzo, 2021, de <https://www.youtube.com/watch?v=u6S9clfkZbQ&t=4719s>.
- Diaz Canales, J., & Guarnido, J. (2010). *Blacksad*. Dark Horse Comics.
- Díaz, C, Castro (2003) *Historia del cómic en Chile (1900 - 1973)*. Tebeosfera. Recuperado 01-08-2020, de <https://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Especial/Chile/1900a1973b.htm>
- Eisner, W. (1985). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial.
- Fujimoto, T. (2022). *Look Back*. Viz Media, Subs. of Shogakukan.
- García, S. (2010). *Novela gráfica: un nombre viejo para un arte nuevo*. En *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.
- Gasca, L., & Gubern, R. (2011). *El discurso del cómic*. Madrid, España: Cátedra.
- JUCCA, (2016). *Anarko Integral*. Santiago, Chile. Visuales
- Gubern, R. (1979). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Ediciones Península.
- HobbyFM(2019, 3 abril) *Fyto Manga / Hobby Entrevista - 03 de abril 2019 [Archivo de video]* Recuperado 5 de marzo,2021, de <https://www.youtube.com/watch?v=Nkz4TAQJe9I&t=2004s>
- Introfilms(2018, 29 agosto) *LA RUTA DEL COMIQUERO || largometraje documental [Archivo de video]* Recuperado 5 de marzo,2022, de <https://www.youtube.com/watch?v=Fu7Fof2Lyyohttps://www.youtube.com/watch?v=Nkz4TAQJe9I&t=2004s>
- McCloud, S. (1993). *Entender el cómic: El arte secuencial*. Bilbao: Astiberri ediciones.
- McCloud, S. (2000). *Reinventar el Cómic: La revolución de una forma artística gracias a la imaginación y la tecnología*. Barcelona: Editorial Planeta.
- McCloud, S. (2006). *Hacer Cómic: Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.
- Montes, A. G. (06 de junio de 2016). *El nuevo modo de leer cómics: HAIR Comic en Instagram*. Obtenido de Gràffica: <https://graffica.info/hair-comic-intagram/>
- Obata, T., & Ohba, T. (2012). *Bakuman*. 1 (1a ed.). NORMA EDITORIAL
- Ostos, C (2010). *La Magia de Dibujar Comic*. Ciudad de Mexico, Mexico. Ed. Collin y Asociados S.A de C.V
- Otomo, K. (2005). *Akira: Volume 1*. Madrid, España. Norma
- Outcault, R. F., & Cutcault, R. F. (1995). *The yellow kid: A centennial celebration of the kid who started the comics (B. Blackbeard, Ed.)*. Kitchen Sink Press.
- Pérez, N (2015, 3 febrero). *La era dorada del comic chileno [Archivo de vídeo]*. Recuperado 31 de agosto, 2022, de <https://www.youtube.com/watch?v=-T2RIMzqEWU>
- Pérez, O (2003) *Treinta años de cómics chilenos. Desde el golpe de Pinochet a hoy*. Tebeosfera. Recuperado de <https://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Especial/Chile/1970a2000.htm>
- ProChile. (2006). *HISTORIETA CHILENA CONTEMPORÁNEA CONTEMPORARY CHILEAN COMIC BANDE DESSINÉE CHILIENNE CONTEMPORAINE 2006-2016*. Santiago: ProChile.



·Richard, N (1987) *Arte en Chile desde 1973 : escena de avanzada y sociedad*. Santiago. Chile. FLACSO.

·Spiegelman, A. (2006). *Maus I*. Emece Editores.

·Uribe, R. V. (2015). *El Noveno arte y la sociedad. El cómic como medio de expresión cultural de tópicos sociales*. Documento presentado en 1er. Congreso Internacional de Filosofía, Arte & Diseño, At Toluca, México.

·Varios Autores (2014). *The Libro Fome*. Santiago, Chile. Ril editores

·Venegas, L. (2021). *KISCO el agudo*. Santiago, Chile. Barrio.

·Villa, García, Cárdenas y Erazo (2020) *El cómic como estrategia para fomentar la lectura comprensiva*.

