



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
ESCUELA DE DISEÑO

Isla de Mitos

EDUCACIÓN INTERACTIVA EN CÓMICS



RELATOS INTERACTIVOS DE CHILOÉ:
REFORZANDO LA ENSEÑANZA SOBRE LOS RELATOS ORALES
EN ALUMNOS DEL NIVEL NB2,
A TRAVÉS DE UN CÓMIC INTERACTIVO.

PROYECTO PARA OPTAR AL TÍTULO DE DISEÑADOR MENCIÓN DISEÑO GRÁFICO

ALUMNO: ANDRÉS ALBERTO MORENO REYES

PROFESOR: JUAN EDUARDO CALDERÓN REYES

SANTIAGO, 21 DE JULIO DE 2008



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
ESCUELA DE DISEÑO

PROYECTO PARA OPTAR AL TÍTULO DE DISEÑADOR
MENCIÓN EN DISEÑO GRÁFICO

ALUMNO: ANDRÉS ALBERTO MORENO REYES
PROFESOR: JUAN EDUARDO CALDERÓN REYES

Mis más sinceros agradecimientos a todos los que ayudaron de una u otra forma en mi formación académica y humana: A Spiderman, Batman y Superman; a Gokú y todos los guerreros Z; a ese azote de las estrellas llamado LOBO y una legión de héroes más...

...hablando seriamente;
gracias a los que tendieron la mano.

(Así nomás, sin nombres; ellos saben quienes son).



1 INTRODUCCIÓN.....	5	7 DISEÑO.....	53
2 FUNDAMENTACIÓN.....	8	7.1 Descripción del proyecto.....	54
3 PLANIFICACIÓN.....	11	7.2 Selección de referentes.....	56
MARCO TEÓRICO		7.3 Selección de contenidos.....	60
4 EL LENGUAJE DEL CÓMIC.....	16	7.4 Desarrollo del guión del cómic.....	61
4.1 Características.....	18	7.5 Uso cromático.....	63
4.2 Elementos.....	22	7.6 Tipografía.....	64
4.3 Etapas de la producción de un cómic.....	23	7.7 Ambientación.....	65
4.4 Contexto mundial.....	26	7.8 Personajes.....	67
5 APRENDIZAJE Y PATRIMONIO CULTURAL.....	30	7.9 Producción gráfica de la Interfase.....	71
5.1 Aprendizaje significativo.....	30	7.10 Producción de las páginas del cómic.....	72
5.2 Educación Y Patrimonio cultural.....	33	7.11 Desarrollo técnico del cómic interactivo.....	74
6 EDUCACIÓN MULTIMEDIA.....	43	7.12 Funcionamiento.....	75
6.1 Multimedia.....	43	7.13 Desarrollo de imagen.....	78
6.2 Educación multimedia.....	46	8 VIABILIDAD DEL PROYECTO.....	79
6.3 Cómic en multimedia.....	48	9 CONCLUSIÓN.....	82
6.4 Cómic interactivo en CD-ROM.....	49	10 BIBLIOGRAFÍA.....	83
		11 ANEXO.....	86

1 INTRODUCCIÓN

La educación en Chile se está haciendo parte de las transformaciones globales de comienzos de siglo; incorporando la tecnología como herramienta en las aulas de clase. En este complicado proceso de adaptación, el diseñador gráfico tiene un rol definido; generar nuevos contenidos. Esto se debe a que posee un bagaje intelectual en relación a la imagen y sus herramientas, articulando los recursos visuales con los códigos lectivos.

Pero no solo la tecnología, el correcto uso de la imagen y la docencia, son pertinentes en esta tarea, puesto que para que los aprendizajes escolares sean significativos, tienen que estar basados en estudios acordes al entorno de los seres humanos. Esto significa que deben originarse a partir de la cultura cotidiana de los estudiantes y de sus familias. En base a estos conceptos, se puede establecer una metodología de trabajo para encauzar el proyecto, ayudando a llevar a cabo la realización de una propuesta interactiva que ayude a complementar y mejorar la calidad de la educación entregada, generando en los alumnos un aprendizaje significativo.

Gracias a la masificación de la tecnología, en la actualidad estamos experimentando un aumento considerable en torno a proyectos de este tipo, ya no es una sorpresa que se generen proyectos educacionales multimedia en Chile; con apoyo estatal y privado, se han abordado diversas iniciativas al respecto, las cuales, están relacionadas con la investigación que significó este proyecto.

Fundamento personal

Tanto el cómic como los relatos orales y multimedia son temas familiares para el investigador de este proyecto; debemos señalar su temprano acercamiento al lenguaje del cómic y la ilustración; fomentado por las revistas que su madre le daba, fue en sexto año básico su primera experiencia creativa; al publicar para la revista de su colegio su primer cómic, con el desarrollo de los años, el joven autodidacta aprendió de los autores que iba conociendo. Inconforme con su técnica y conocimientos, durante la adolescencia, mantuvo regulares visitas a la biblioteca de la universidad más cercana. Aquel acercamiento no solo permitiría que se superase en lo referente al cómic y la ilustración, si no que además despertaría su incipiente interés por la universidad como medio para formarse académicamente.

Más tarde como alumno universitario entraría en contacto con todo lo referente a la imagen, asimilando conocimientos que le dan un bagaje más completo. Además participaría de las actividades relacionadas con el cómic, dentro y fuera de la Universidad; entre ellas fueron importantes: el seminario de ilustración digital impartido en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo, y varias actividades impulsadas por lectores y autores de cómics chilenos. Todo esto, finalmente desembocó en la formación de un colectivo de cómics junto a sus compañeros; este recibiría el nombre de “Grupo PAC” el cual lleva dentro del medio chileno cuatro años con su publicación “PACZINE”. Este grupo, sumado a las herramientas que el diseño gráfico le otorgó, constituyen valiosas herramientas para el autor de este proyecto, el que además, siempre tuvo presente, como una de sus metas, tomar referentes relacionados con el patrimonio y la identidad.

De las actividades realizadas en la Universidad habría que destacar; el examen de Fotografía II, el cual consistía en un cómic, que combinaba las técnicas de dibujo y fotografía; y la salida a terreno de Taller de Diseño III, al Parque Nacional Conguillío, en la 7 región. Aquellas experiencias aportaron el como abordar situaciones de interacción de medios (la primera) y como realizar una investigación en una salida a terreno (la segunda).

Pero también, fue importante valorar y aprender a utilizar las herramientas que ofrece la tecnología, la interacción que se puede lograr hoy a través de la red computacional, permiten estar al tanto de varios aspectos globales, en términos de imagen y multimedia, lo que resulta útil a la hora de desarrollarse como diseñador; siendo muy provechoso para la sociedad, cuando estas herramientas, se ponen al servicio de la educación. En Chile la educación básica debe continuar aprovechándolas para superar sus falencias y potenciar el material humano del que dispone, de esta forma, profesores y alumnos son beneficiados al recibir una herramienta que, bien utilizada, permita hacer más significativos los aprendizajes.

La temática del proyecto corresponde a los relatos orales: mitos, leyendas y casos legendarios; en este ámbito Chile tiene una riqueza cultural relacionada directamente con la tradición mestizo-campesina, y esta va tomando distintos matices, moldeados por los pueblos ancestrales, que son varios, a lo muy largo, y no tan ancho, de nuestro país; pero para realizar una investigación a fondo, es conveniente acotarla a una zona específica y comenzar por un extremo del territorio, (aquellos sectores del país que son solo recordados cuando hay alguna catástrofe o elecciones), ya que, estos lugares al pertenecer a la vida rural, aún mantienen vivos estos relatos. Por esta razón resulta óptimo acotar el tema a los relatos orales de Chiloé, puesto que el aislamiento geográfico ha influido en que esta tradición se mantenga viva, aunque no con la fuerza de antaño. Además estos relatos, nos resultan muy familiares; ¿quién, cuando niño, no quedó fascinado con la Pincoya e impactado por el Trauko o el Invunche?.

En Febrero del 2006, caminando bajo el sol y la lluvia como hicieron los primeros inmigrantes que llegaron a la isla grande del archipiélago hace más de 8000 años; se realizó una salida a terreno, que significó varias entrevistas, visitas a museos, iglesias, etc. Más de 1000 fotografías están impregnadas de la magia de cada jornada.

Durante dos semanas, se pudo constatar en Ancud, Achao, Castro, Cucao, Quellón y un poblado, menos nombrado pero igualmente maravilloso, llamado Calen, que los relatos orales son una expresión vigente en la cultura de Chiloé; su gente, de una calidez a toda prueba, relata todo tipo de experiencias; a partir de estas comienza la investigación que refleja este proyecto.



FUNDAMENTACIÓN Y PLANIFICACIÓN

2 FUNDAMENTACIÓN

Fundamento del proyecto

La creciente comunicación e interdependencia entre los distintos países del mundo esta unificando mercados, sociedades y culturas, a través de una serie de transformaciones sociales, económicas y políticas que les dan un carácter mundial; esta globalización utiliza canales diversos para establecerse; y una significativa parte de estos son de carácter audiovisual, como ejemplo podemos señalar a la red mundial Internet; el área del entretenimiento; los videojuegos y el ocio tienen una importancia determinante en el futuro de los sistemas multimedia; la aceptación de esta tecnología por parte del gran público constituye una tendencia creciente en todos los países, independientes de su historia o costumbres.

Hasta hace algunos años la idea que se tenía sobre educación multimedia en Chile era que este sistema era implementado únicamente en colegios particulares o universidades; no obstante esto comenzó a cambiar; entre los antecedentes que impulsaron este cambio tenemos un cambio de mentalidad en los Chilenos; quienes ahora ven al computador personal, más como una herramienta útil y necesaria que como un lujo o como una herramienta exclusiva de gente que trabaja en el área informática. En segundo lugar, tenemos el hecho de que hoy en día es posible adquirir computadores a menor costo: El PC se ha vuelto económicamente al alcance de los chilenos, por lo que hoy ya no son un privilegio.

Otro punto favorable; en Chile estamos viviendo la digitalización de los contenidos en la enseñanza; un ejemplo de esto es el impulso de las tecnologías de información y comunicación, desarrollado por actores públicos y privados; generando atracción de inversiones extranjeras de alta tecnología; promoción y desarrollo de la industria de software;

eliminando trabas para el desarrollo de la industria de servicios digitales e impulsando el uso avanzado de las TICs en las PYMEs. Es dentro de este ámbito que se enmarcan las futuras proyecciones de este proyecto, con lo que queda justificada su realización, ya que existe una demanda y participación en el mercado de los sectores ya mencionados.

A las iniciativas privadas se suman las estatales; El 3 de marzo del 2001 se firmo un acuerdo de cooperación tecnológica entre el gobierno de Chile y Microsoft. El acuerdo de cooperación tecnológica contempla: desarrollo del Portal Educacional Chileno, capacitación docente, gestión escolar, uso educativo de herramientas de productividad y desarrollo de contenidos educativo, es decir; queda de manifiesto la importancia que se le esta dando al rol de multimedia en la educación en Chile. El Ministerio de Educación ha creado la Red Enlaces que le proporciona equipamiento, conexión a Internet y capacitación a los profesores de escuelas de la capital y rurales para que se puedan adaptar y aprovechar las nuevas herramientas que les otorga la nueva reforma.

Es dentro de este contexto del Chile de hoy, que se enmarcan las futuras proyecciones de nuestro proyecto, poniendo a los diseñadores gráficos como individuos capaces de colaborar y ser protagonistas, dado el conocimientos de las tecnologías y el manejo de la información; satisfaciendo, por medio del diseño, una demanda en el mercado de los sectores ya mencionados. De la misma forma, estas capacidades, deben ser guiadas por un sentido de la responsabilidad de parte del diseñador y la sociedad completa.

No se trata de tomar contenidos sin un criterio definido, si se realiza un sistema educativo que contemple estos medios para potenciar los aprendizajes deben realizarse las investigaciones pertinentes desde el punto de vista de cada uno de los sectores involucrados. Por lo tanto, creer que solo por el hecho de utilizar herramientas se cumple con el aporte, esta muy lejos de la realidad. Es cierto que el alumnado se ve motivado a menudo solo con la incorporación de estos elementos, también en esta tesis señalaremos esa premisa y nos abocaremos a ver como sucede. Pero lo que realmente justifica este proyecto es que se ha procurado ser fiel a las bases culturales desde una perspectiva localista y no global, tomando a los alumnos como individuos de una zona específica, respondiendo a sus inquietudes y necesidades.

Si se aprovechan las oportunidades que el panorama actual presenta; impulsando una serie de medidas e implementándolas con una estrategia, a nivel de país, permitirían revertir o, al menos, disminuir este problema; por ejemplo, se pueden tomar las temáticas desarrolladas en Lenguaje y Comunicación de tercer año básico donde se trata la materia de relatos orales; mitología y leyendas, puesto que son temáticas significativas en términos del nivel de pertenencia que generan en los individuos de una determinada zona, relacionar y ver cómo afectan su realidad y su región, lo que lo transforma en una materia idónea para desarrollar un proyecto a partir de ellas.

Chile tuvo durante la década de los 60 una fuerte producción mundial de cómics, la cual, aunque cortada por la dictadura, dejó su huella en los contenidos curriculares como en la educación básica y la mejor demostración de ellos son los propios comunicadores, diseñadores, profesores y alumnos chilenos quienes reconocen el lenguaje del cómic como un camino a seguir para trabajar los conocimientos; el cómic como lenguaje multimedia constituye la unión de la imagen más el texto explicativo, lo que le da el potencial necesario para que, conducido de forma responsable, se transforme en una poderosa

herramienta al momento de explicar y desarrollar un tema con un fin educativo, que además se incrementa de forma considerable al ser traspasado a un formato digital pudiendo llegar a desarrollar una comunicación más directa y completa con el alumno, dándole además la posibilidad que este pueda explorar a su antojo la información que le es entregada.

Fundamento personal

Si bien en la introducción de esta tesis, se habló respecto a fundamentos personales; es importante agregar y destacar, otros igualmente importantes pero relacionados con experiencias de un carácter más profesional.

El primero de ellos corresponde a la función de diseñador de personajes que cumplió el autor de esta tesis, para un proyecto de aprendizaje para escuelas rurales; el proyecto Its your turn (ganador de una licitación del ministerio de educación); consta de un curso de inglés en DVD, dividido en varios capítulos; utilizando animación tridimensional en la que podemos ver varios personajes inspirados en las escuelas rurales y en la fauna de Chile.

Por último, resulta importante destacar el trabajo multimedia desarrollando; ya sea como diseñador web y como administrador del sitio web de GrupoPAC (colectivo autogestionado de cómics formado en la Universidad de Chile) y otros trabajos, de la misma área, realizados como trabajador independiente. Algunos de ellos se encuentran en el capítulo de diseño; puesto que son referentes de este proyecto.

PROBLEMA

En Chile, como consecuencia de esta globalización, se está viviendo la constante, y cada vez más fuerte, recepción de mensajes audiovisuales que nada tienen que ver con la identidad nacional; desde la segunda mitad del siglo XX, varias generaciones han vivido su juventud y crecido expuestos a los mensajes del cine, los cómics, la música y todo la cultura popular de distintas partes del mundo, especialmente de USA; al contrario, con el paso de los años, las viejas costumbres ligadas con el folklore y tradiciones han ido en detrimento; entre ellas el relato oral, generando una situación desfavorable para la identidad del país.

De esta forma, el deterioro del patrimonio nacional está relacionado principalmente con la competencia y el ruido que producen los mass media o gigantes de la comunicación; haciendo que cada generación, se vea enfrentada, durante su desarrollo, a un bombardeo comunicacional que obstaculiza el conocer y valorar las costumbres de su país.

Lamentablemente, en Chile, la educación no ha incorporado adecuadamente materiales que incentiven el redescubrimiento de lo autóctono; los cuales, dada la realidad descrita, deben utilizar diversos canales audiovisuales y ser pertinentes a la cultura de los alumnos.

En la educación chilena existe poco material audiovisual para contrarrestar la situación anteriormente descrita; para colmo el poco material existente se encuentra fuera de contexto y, gráficamente hablando, no está debidamente concebido, ya que por lo general son descontextualizados y/o no significativos, por lo que los alumnos no obtienen un aprendizaje integral.

Los jóvenes dedican cada vez más horas de su tiempo a actividades que se relacionan con la tecnología; durante su jornada están rodeados de experiencias audiovisuales ya sea en el cine, la televisión, los videojuegos, sitios Web, etc. Su experiencia con los media, hace que, a la hora de enfrentarse a un sistema de enseñanza que aún utiliza códigos lectivos tratados linealmente, se sientan desorientados y con poco interés. Para hacer pertinente el sistema educativo lo más lógico es que incorpore el lenguaje audiovisual con todos los canales que rodean al alumno en su vida diaria.

De esta forma llegamos al siguiente problema, para este proyecto: La necesidad de generar una forma actual de entregar contenidos a los alumnos, pero que además sea pertinente a la cultura y entorno de estos, potenciando su identidad; mediante un aprendizaje que le exija interactuar con la información, y así, a través de aquella experiencia, generar un aprendizaje con potencial significativo.

OBJETIVOS

Objetivo General:

Reforzar el sentido de pertenencia a individuos de una región, implementando el lenguaje del cómic y multimedia en la enseñanza del relato oral para alumnos del nivel NB2.

Objetivos Específicos: Facilitar la comprensión del relato oral a través de la implementación del lenguaje del cómic.

Facilitar el conocimiento sobre costumbres, oficios, vestimentas, paisajes y características físicas de los personajes, a través de las distintas narraciones.

Contribuir a la actualización visual de los materiales educativos relacionados a los aspectos tradicionales.

Graficar los relatos orales desde el punto de vista de su concepción original; narrando a través de los cómics, diferentes testimonios de experiencias relacionadas con la mitología, leyendas y casos legendarios pero sin dibujar directamente a los personajes mágicos y así dejar que la imaginación de los usuarios generen sus propias apreciaciones.

Proyecto

El producto final que se busca lograr en este proyecto es un código gráfico para un cómic interactivo que eduque a alumnos de tercer y cuarto año de enseñanza básica, el cual a través de historietas interactivas busca motivar la exploración y el aprendizaje por parte de los alumnos por medio de un soporte y una gráfica atractiva y contemporánea. El grupo al que va dirigido este software es claro, ya que al tratar materias de tercer y cuarto año medio se reduce al rango de edad entre 8 y 9 años aproximadamente. La materia a tratar corresponde a los Relatos Orales; entendemos por relatos orales al mito, leyenda, casos y tradiciones legendarios. Estos contienen gran cantidad de personajes, paisajes, así como también hacen alusiones a costumbres y tradiciones de nuestro país por lo que resulta ideal llevarlos a una plataforma actual en donde mediante el lenguaje del cómic se resalten características para poder llamar la atención de los alumnos.

También, queda de manifiesto el valor educativo que tienen los relatos orales; tanto el mito como verdad universal y la leyenda con su valor costumbrista y a su vez se aprecia el valor de casos y tradiciones los que a su vez validan al mito y la leyenda como fenómenos vigentes con una valor para la sociedad. Es importante señalar la relación entre ciencia y mitología la cual también estaría enmarcada dentro de un lazo de carácter filosófico: El mito de la Pincoya y su mensaje ecológico, serían un ejemplo de esta relación: la Pincoya le da la espalda al mar y este se vuelve infértil; si no nos preocupamos de cuidar el mar este se contamina y no podemos aprovecharlo. Estas relaciones elementales, pero de importante significado, son las que hacen a los mitos un elemento importante en la formación valórica de los niños.

Es importante señalar su correspondiente clasificación curricular en el sistema educativo que existe en Chile. Los temas a lo que se refiere este proyecto son: Nivel NB2 (3° y 4° básico), Sector Lenguaje y Comunicación, Contenido Curricular Relatos orales; estos contenidos se pretenden tratar de una forma liviana para el usuario, en pequeños módulos, por lo que se propone la utilización de estos como introductorias a las diferentes materias. Cada historieta consta de hipertextos, además de botones, interfase, textos, información complementaria, etc.; los que al ser pertinentes en su diseño hacen referencia al mundo rural de Chiloé, lo que genera un factor motivacional importante, ya que relaciona esta plataforma y sus características gráficas al entorno y cultura del individuo de una región pero utilizando medios de entretenimiento más que de estudio (como lo que puede suceder al emplear herramientas basadas exclusivamente en medios lectivos).

En Chile, cuando se enseña mitología, se comete el error de ilustrar a los personajes; al entregar una imagen terminada a los alumnos, estos serán incapaces de generar su propia interpretación visual; también podemos ver esto en el entretenimiento, específicamente en juegos de carta, no obstante, por el hecho de estar ligado al esparcimiento, no tiene la obligación de enseñar. Distinto es este proyecto ya que genera instancias para estimular al alumno y que luego este tenga un desarrollo personal del tema; el proyecto en si está presentado como un prototipo, ya que consta con una cantidad limitada de historietas, los que al estar estructurados como capítulos pueden ser vistos de manera independiente o en su conjunto, lo que da la oportunidad de agregar más información para hacer más completo el interactivo, pensando en una futura proyección de este.

Contenidos

El elemento fundamental de este proyecto son los cómics interactivos, las que constarán de diversas alternativas e ítems a lo largo de su desarrollo para estimular al alumno en la autoexploración de la historia y los relatos que enseña; de esta forma el usuario ira descubriendo toda la historia o solo algunas partes de ella. En todo momento el usuario puede interactuar, entrando y saliendo de las distintas pantallas, imprimiendo contenidos, eligiendo entre opciones que se le presenten, etc. Todo esto será realizado a través de un software de animación vectorial; el que permite generar toda la animación e interactividad necesaria para el proyecto. Al utilizar el software, los usuarios se encuentran con una pantalla de inicio en donde pueden ver el nombre del interactivo y las opciones a seguir; aquí ellos podrán escoger a que módulo se dirigen. Posteriormente dentro de cada módulo se pueden encontrar los distintos cómics interactivos en los cuales se abordan distintos relatos y en cada uno de ellos se desprende información complementaria para así abordar el tema de los relatos orales de forma más completa, todo a través de una interfase gráfica desarrollada acorde con el público objetivo que apunta este proyecto. En el interactivo lo esencial son las historias o cómics digitales que actúan como nodos interconectados, los cuales toman como plataforma un CD para poder ser visualizados y explorados en un computador personal.

Usuario

Conocida la clasificación de los temas en la enseñanza chilena, así como también las preferencias y el uso que los niños le dan a la tecnología digital, el grupo objetivo elegido, según las características de este proyecto, es el de los niños correspondientes al nivel NB2 que están en la edad entre los 8 y 9 años, estos estudiantes (de enseñanza básica), estos ya son capaces de comprender relatos más complejos, etapa en la cual se están desarrollando sus destrezas lectoras, aunque no son capaces aún de sumergirse en profundos y extensos relatos, y además, son susceptibles al estímulo de las ilustraciones, como parte importante de este proyecto. Es por esto mismo que es importante desarrollar herramientas que apoyen y complementen la educación; de hecho, basados en las TIC, podemos afirmar que la incorporación de la tecnología, y más específicamente multimedia, es algo que no se debe cuestionar en este momento, ya que la facilidad que tienen los alumnos para manejar este tipo de plataformas es algo que debe ser aprovechado para otros fines más que los de mera entretenimiento.

Características Técnicas

Para lo que es la elaboración del proyecto digital se utiliza un equipo conformado por: Una cámara digital con tarjeta de memoria de un 1Giga, un computador personal de 1.67 Ghz 512 Mb de RAM equipado con un par de altavoces; una impresora a tinta, para imprimir pruebas de los contenidos del interactivo y para la impresión de las correcciones de la memoria.

El software utilizado es el siguiente: Principalmente en este proyecto se utilizó software de orientación profesional, entre lo que mencionamos a continuación: Software de animación y dibujo vectorial, software editor de imágenes y también otro para editar sonidos. Además, los documentos afines con este proyecto se generaron empleando un software de diseño editorial.

Para generar las gráficas de la interfase y las ilustraciones del interactivo se utiliza el software gráfico, este se emplea en conjunto con una tableta gráfica; los elementos resultantes posteriormente son exportados el software de animación vectorial, donde son complementados y se les dan los ajustes pertinentes en relación a su función. Las animaciones son hechas en su mayoría dentro de este.

Los sonidos son en su mayoría editados, modificados y exportados en un programa de Sonido que permite trabajar en multipista y exportar los archivos en diferentes formatos para disminuir su peso final.



MARCO TEÓRICO

4 EL LENGUAJE DEL CÓMIC

El objetivo del punto desarrollado a continuación es introducir a quien consulta esta tesis de trabajo, sobre los aspectos esenciales que constituyen el lenguaje del cómic, a su vez al finalizar la lectura de esta primera parte el lector habrá apreciado algunos de los factores que delimitan la aparición del cómic, desde sus inicios hasta la actualidad.

Posteriormente serán tratadas las características más particulares del cómic; comprender bien el entendimiento y su lectura por el usuario, ayuda a la hora de diseñar correctamente y no tener problemas al momento que este proyecto sea implementado. De esta forma se entregan fuertes fundamentos de porque el cómic es una herramienta adecuada para la educación y ver su implementación con el medio multimedia, que es donde se piensa desarrollar el proyecto.

El cómic posee diversas características, y existen muchas definiciones establecidas desde distintos ángulos: De su función, desde su significado, desde su manufactura, podríamos definir el significado del cómic en relación a su repercusión en la sociedad, etc. A continuación iremos punto por punto buscando responder las aristas más relevantes de lo que define al cómic como tal; guiándonos por el desarrollo que este tuvo a través de la historia.

Según Scott McCloud, lo podríamos definir como “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector”.

Esta función puede encontrarse al hablar de los antecesores del cómic, tanto las pinturas rupestres, los murales egipcios en forma de tira, las bandas que rodean las columnas romanas conmemorativas, los retablos medievales, los dibujos de las civilizaciones precolombinas y sobretodo los aleluya en los que, mediante imágenes y textos, se explicaban al pueblo historias, crímenes y sucesos en general)¹.

De esta forma, desde su origen, el cómic estuvo relacionado con una forma de narración secuencial basada en textos y dibujos; es decir, tiene una motivación que es “contar algo”, al igual que la aleluya, un hecho, una historia, un momento, etc. Además puesto que utiliza imagen y texto es un lenguaje mixto en donde los signos: sonoro e icónico, se parecen a lo que significan y los otros no; ambos códigos, son articulados y/o complementados con el uso de un recurso gráfico y retórico: el globo, en el caso del cómic y la cinta en el caso de la aleluya.

Continuando con su desarrollo, en el siglo XIX nacería el cómic como consecuencia de la revolución industrial², la invención de la imprenta moderna provocaría grandes tiradas de periódicos y revistas que incluirían páginas ilustradas por dibujantes desatando una competencia entre los periódicos para atraer más lectores; dibujos chistes, caricaturas, entrevistas, noticias deportivas, suplementos dominicales, etc.

¹ Gasca, Luis. Enciclopedia Juvenil Pala. tomo IV, Barcelona, Editorial Pala S.A., Cap. 1.

² Opazo, M. Vico, Mauricio. Revista - Comics de un Cuento de la Mitología Incaica. Proyecto de Título. Instituto Profesional de Santiago 1988.

Un emigrante de origen húngaro Joseph Pulitzer propietario del “New York World”, lanzó en 1893 un suplemento dominical impreso a cuatro colores en que se publicaban ilustraciones a gran tamaño, entre los dibujantes se encontraba: Richard Felton Outcault, que había estudiado en la Academia de Bellas Artes de París y que sería el creador del primer cómic, el “Yellow Kid”. En él se reunían los elementos básicos que forman una historieta; como las secuencia de cuadros y los globos de dialogo entre los personajes. Este hallazgo fue adoptado pronto, por numerosos artistas, hasta hacerse muy popular como medio de entretenimiento³. “Yellow Kid” de Richard Felton Outcault es considerado por muchos el primer cómic.



Así aparecen dos elementos permanentes: el primero ligado a los medios impresos de reproducción masiva lo que genera una función ligada a la entretención de las masas; con una fuerte participación en la cultura de estas. Como lo afirma Umberto Eco: “La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor

³ Olivetti, Ariel. Iniciación al dibujo de historietas.
1ª edición, Buenos Aires, Ancares Editora, 2004, Cap. 4.

una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores; así, los cómic en su mayoría reflejan la implícita pedagogía y funcionan como refuerzo de los mitos y los valores vigentes”. F. Loras señala que el cómic “Es por una parte, un medio de comunicación de masas, impensable sin ese requisito de difusión masiva; por la otra, es un sistema de significación con un código propio y específico, tenga o no una difusión masiva”, para Ludolfo Paramio el cómic es: “Una semiótica connotativa de primera especie en la que sobre una misma referencia inicial se presentan semióticas objeto, correspondientes a un sistema fonético y a otro icónico”.

En un principio, la historieta, estaba relacionada con tiras cómicas pero poco a poco a medida que se expande a través de autores y en el tiempo, va puliendo sus características y aumentando el número de publicaciones de la mano del avance tecnológico.

Después, a nivel mundial, sufre cambios durante la primera mitad del siglo veinte cuya primera etapa (luego de las tiras cómicas) está caracterizada por los cómics de acción y aventuras al estilo de “Trazan” (1929 H. Foster, basado en el libro de Edward Ryce Worrourghs) para luego a final de los años 30 dar paso al género de los superhéroes; en donde tenemos a Superman (por Jerry Siegel y Joe Schuster) Batman (Bob Kane); estos personajes son ejemplo de como se inserta el cómic en la sociedad, el rol persuasivo que cumple y como es capaz de formar verdaderos mitos modernos, perpetuadores de ideologías y valores de la cultura y contexto social que los vio nacer (Eco). Para bien o para mal, los superhéroes son el arquetipo nacido del cómic más conocido y representativo que existe.

De este periodo podemos ver que también al cómic se le tilde de “historias de acción” según M. Dahrendorf: “Historias en las que predomina la acción, contadas en secuencia de imágenes y con un específico repertorio de signos”. Esta definición responde a ver el cómic desde un punto de vista limitado en su acepción “predomina la acción” sin embargo el repertorio específico de signos nos da cuenta de la identificación de un posible código. En palabras de Rodríguez Diéguez la existencia de un repertorio específico de signos supone su relativa sistematización y al tiempo su asociación con un significado lo cual le da el carácter de código.

En los 50 se produce la consolidación del cómic en una vertiente más adulta, en EEUU y Europa principalmente; el cómic trata temas profundamente existenciales, se hace más literario ejemplo de esto son las “Graphic Novels”. En las que se desarrolla una estética sombría, contestataria y de destape; aparecen piezas coleccionables como la francesa “Metal Hurlant” (1975) y “Heavy Metal” (Abril, 1977).

En 1982 (Young Magazine N° 24) fue estrenada “Akira”(Katsuhiro Otomo), esta obra puso en primer plano el Manga (cómic japonés); el cómic se encuentra en tal nivel de diversidad cultural, que ni siquiera existe consenso del nombre que recibe; “cómic”, “manga” “historieta” en Latinoamérica, el “tebeo” español que debe su nombre a una popular revista de alta difusión llamada TBO, el “fumetto” o “fumetti” italiano por la similitud del globo de diálogo con una nube de humo, o “bande dessinée” en francés.

En los 90 hubo un bajón en cuanto al contenido de los cómics en EEUU lo que dio paso a una era comercial; llevándose al cine varios personajes, con éxitos y fracasos; lo que supone la búsqueda de un nuevo público objetivo para perpetuarse a través de las masas.

Como vimos a lo largo de su desarrollo en la historia, el cómic cambiaba de tema y público objetivo; modificando la imagen que

proyectaba hacia los demás (de infantil a adulto); no obstante, hay determinados matices que se mantuvieron a través del tiempo, cada uno de ellos será analizado a continuación, fundamentado por el estudio de José Rodríguez Diéguez en su libro “El cómic en la enseñanza”⁴, conocimiento que fue comparado y complementado con la visión de Scot McCloud, específicamente de su libro “Reinventing Comics”⁵, de estas fuentes extraemos los siguiente aspectos:

4.1 Características del lenguaje del Cómic

- El cómic es estructura predominantemente narrativa.
- Integra elementos verbales e icónicos.
- Utiliza unos códigos específicos.
- Es un medio orientado a una difusión masiva.
- Predomina en él, un fin distractivo.
- Como profesión, puede llegar a ser arte.

-Estructura predominantemente narrativa:

Hasta ahora, el cómic apunta todos sus recursos a “contar algo”; decir que el cómic es una estructura narrativa implica reconocer la existencia de diacronía entre sus elementos, lo que según Rodríguez Diéguez, indican la presencia de una línea temporal marcada por un “antes” y un “después”⁴, el cual, se ve claramente en la secuencia de sus viñetas; esta capta un instante específico de la acción que ocurre dentro de la historia; son dispuestas según la cultura del lector, lo que ha dado origen a distintas formas de ordenarlas, en occidente, el flujo ideal normal de lectura es de izquierda a derecha y complementariamente de arriba abajo; se lee la fila superior de la página de izquierda a derecha y al terminar la fila, se pasa a la inferior repitiendo el proceso, lo que es llamado línea de indicatividad o vector de lectura.

⁴ Rodríguez, José “El Comic y su utilización didáctica” Barcelona, Editorial Gustavo Gili S.A., 1988, 160pp, ISBN 968-887-168-0.

⁵ McCloud, Scott “Cómo se hace un Cómic: El arte invisible” Barcelona 1995, Ediciones B.

Eisner destaca que no siempre es así en la práctica; “a menudo el lector empieza por echar una ojeada a la última viñeta. Pese a eso, el lector acaba por volver a la norma convencional”. Esta forma de lectura describiendo una (o varias) “Z” con la trayectoria de la mirada del lector, está presente tanto en viñetas que funcionan en secuencias como en las más independientes o macroviñetas, las cuales tienen que ver más con varios momentos presentados de forma simultánea, pero que tras estudios hechos en diferentes lectores, se ha llegado a la conclusión que estos realizan la misma trayectoria con su mirada que en páginas con múltiples filas de viñetas.

Respecto a que tipo de narraciones son adecuadas para el cómic; Diéguez señala “la historia ha sido quizá la primera usuaria del cómic como instrumento didáctico, puesto que el antes/después de la estructura de la historieta se ajusta de modo casi perfecto al esquema temporal histórico”. Esta comparación entre el “antes” y “después” del cómic, con una línea temporal de la historia, abre las posibilidades narrativas a materias que van más allá del esparcimiento, sino que además, coloca al lenguaje del cómic como un medio factible y válido para informar y con esto incluso, educar. No obstante también señala que no todos los contenidos tienen un desarrollo temporal; por lo que temas tales como “que es observar” o “que es controlar las variables” por la inadecuación espacio-tiempo y por la ausencia de coordinación con la línea del antes-después del cómic, ha dado lugar a situaciones nada favorecedoras del aprendizaje”.

En definitiva podemos afirmar que todos los temas que se puedan abordar a través de un paso del tiempo serán acordes para ser narrados con la diacronía del cómic. Por este motivo, resulta común que la mayor parte de los usos educativos del cómic se den en contar relatos históricos.

-Integra elementos verbales e icónicos:

Existen distintos procedimientos básicos de integración verboicónica en el cómic. De una parte, los cuadros de texto, superficies normalmente rectangulares en las que se introducen textos verbales más o menos cortos, por ejemplo los textos de relevo; “Más tarde...” por mencionar uno de uso común, de modo similar se podría “mientras tanto, en otro lugar...”. Dentro de esta superficie se puede presentar otro tipo de textos: los denominados textos de anclaje, cuya finalidad es la de reducir la indeterminación informativa, la excesiva sorpresa que causa, por ejemplo, un cambio de escenario. Por ejemplo un cuadro de texto que nos indique el lugar geográfico donde se desarrolla la acción: desde una viñeta que nos muestra el desierto pasamos a unos que muestra la ciudad y en el cuadro de texto diría “Santiago de Chile”; y de esta forma contextualizar el discurso subsiguiente, al tiempo que narra la transición de uno a otro ambiente. Estos dos tipos de texto, de anclaje y de relevo, son los que aparecen normalmente en los cartuchos. Cartuchos que, en ciertos casos y por razón e su extensión, llegan a ocupar una viñeta íntegra.

Además de los textos de anclaje y relevo, dos modos más de expresiones verbales suelen aparecer en el tebeo. Los fragmentos diagonales o expresión directa de los personajes, que se incorporan por medio del globo o bocadillo, constituyen una característica de especial relieve. El otro tipo de lenguaje verbal que queda por reseñar esta constituido por las onomatopeyas. Palabras como bang!, boom!, crash!, etc. Cuya finalidad es poner de manifiesto algún sonido no verbal, pero que se expresa por medio de una verbalización de dicho ruido mediante una especie de trascripción fonética del mismo. Normalmente aparecen libremente indicadas en la superficie de las viñetas, sin encontrarse determinada a un tipo concreto de presentación, norma en los casos anteriores.

Se puede así esbozar una clasificación de los elementos verbales que integra el tebeo con lo icónico: Serían textos de transferencia tanto el de relevo como el de anclaje, a lo que sigue los textos diagonales y por último las onomatopeyas. La transferencia viene definida por la función de transposición espacial o temporal, facilitando el paso de un tiempo a otro (relevo) o de un espacio a otro (anclaje). Esta clasificación no pretende ser exclusiva. Es interesante señalar que la función de anclaje no se limita sólo a la transferencia espacial, sino a determinar más intensamente una imagen que puede ser altamente indeterminada en su sentido global, imagen que queda “anclada” en un significado más definido y concreto como consecuencia de la presencia del componente verbal. El globo es así el más característico modo de integración de lo verbal e icónico. Sin embargo, modos equivalentes de integración verbo icónica han abundado en la historia, desde la filacterias que complementaban la pintura clásica, en las que desde la boca de un personaje salía unas cintas que expresaban palabras, hasta la integración en ciertos mapas clásicos de la superficie terrestre; por lo que no se trata de una característica definitoria y exclusiva de la historieta. A esto se suma, e hecho de la existencia de historietas que carecen de texto o historietas “mudas”; el virtuosismo del autor genera una elipsis verbal.

-Utiliza unos códigos específicos:

Al observar inicialmente una historieta, se percibe ésta como una retícula en la que se ordenan cuadros llamados viñetas, constituyen un primer elemento del código de la historieta. Inicialmente cabe considerarlas como elemento claramente característico, según advierte Dieguez, aunque no diferenciador: en ocasiones encontrado en la diagramación de una revista de modas hasta grandes vallas publicitarias.

El segundo elemento que consideraremos es el globo y sus elementos analíticos: el globo en sí, el delta direccional o flecha y su contenido. Las indicaciones de movimiento, los códigos cinéticos, la expresión gestual de los personajes. Cabe diferenciar igualmente en el cómic una línea que iría desde el máximo realismo del personaje o los personajes hasta la abstracción que supone la caricatura. Constituiría el “nivel de iconicidad” de las ilustraciones; permite la elaboración global del mensaje; cada autor le otorga su toque personal a la utilización de estos códigos, variándolos o suprimiéndolos en mayor o menos medida dependiendo de su talento. Pero vale la pena recordar el hito que significó YellowKid con el surgimiento del cómic: se considera que surge justamente cuando aparece el primer bocadillo, que como se señaló lo emitía un loro.

En ese momento el bocadillo, como elemento expresivo, era un hallazgo feliz por parte de Richard F. Outcault, su posterior generalización, su transferencia a otras situaciones de algún modo asimilables a la anterior, fue lo que llegó a convertirlo en un elemento del código común del cómic. No obstante, el carácter de “definidos” de los códigos del cómic, queda en entredicho: ni son generalizables siempre, ni son estables, son sometidos a un proceso progresivo de creación y estabilización; un código surge como un hallazgo personal de un autor, y a partir de su aparición comienza a funcionar como tal, o no, según una serie de circunstancias tales como su aceptación, sus posibilidades de aplicación a situaciones distintas, etc. Algo así como la adaptabilidad de los organismos aplicado a los códigos. Desde el código más característico del cómic; el globo, pasando por la viñeta y la gestualidad, son compartidos por otros géneros.

-Es un medio orientado a una difusión masiva:

Las notas anteriormente señaladas (componente básicamente narrativo, integración verbo icónica, códigos peculiares) pueden encontrarse con relativa facilidad en obras de carácter pictórico anteriores al nacimiento del cómic. La diferenciación viene dada, en todos estos casos, por la intencionalidad difusiva posterior que tiene el cómic frente a las obras mencionadas. La repetición industrializada y homogeneizada, su amplia distribución y difusión es consustancial con el cómic.

Puede señalarse como planteamiento diferencial a éste que intentamos generalizar el que propugnan ciertos movimientos contraculturales, que pretenden huir de los canales establecidos de producción y difusión. Es ésta tal vez la única excepción a la característica de intencionalidad difusora. Pero conviene señalar que esta tendencia (cómic underground o subterráneo, fanzines, etc.) se orienta en consecución de redes de distribución alternativas, fuera del monopolio de “sindicatos” y editoriales. Pero la intencionalidad difusiva sigue apareciendo en ellas.

-Predomina en él, un fin distractivo:

De Condorito hasta Anarko, la intención originaria ha sido la distractiva. Ello no supone que no puedan producirse fenómenos de traslación de objetivos, que consiste en no perder los objetivos originarios, sino complementarlos con otros más adecuados al momento.

Los objetivos del cómic se identifican originariamente con una motivación económica original y con una función de cobertura del ocio. Sólo cuando estos dos condicionantes previos se dan, prolifera realmente el cómic. Pero si esto nos permite definir su situación original, no quiere decir que no pueda ser adaptada producto de

necesidades sociales que, como en el caso de este proyecto, le obligan a una derivación progresiva hacia el campo educativo.

Un ejemplo claro de la inmersión del cómic en la educación es la creación del dibujante holandés Eric Heuvel titulado “Die Suche” (La búsqueda), quien con dibujos influenciados por “Tintin”, intenta explicar a estudiantes de entre 13 y 16 años cómo surgió el nazismo, cómo Hitler cautivó a las masas y el posterior destino de los judíos.

Esto debido a que autoridades alemanas detectaron severas lagunas sobre un tema clave en la historia del país en los estudiantes, quienes en muchos casos identifican a Hitler con la construcción de las primeras autopistas en Alemania, antes que con el Holocausto. La obra fue editada por el Centro Anne Frank de Ámsterdam.

Al margen de desplazamientos y traslaciones que pueden producirse hacia el campo educativo, el político, etc., el entretenimiento siempre se mantiene como un factor importante; ya que, en la medida que los alumnos se sienten más atraídos al estudio, mayor será la probabilidad que capten la información de los programas educativos y por lo tanto que lleguen a producirse el aprendizaje.



-Como profesión, puede llegar a ser arte:

Scott McCloud en “Understanding Comics” entrega una definición amplia de los que es arte: “cualquier actividad humana que no sea resultado de ninguno de los dos instintos básicos de la especie humana: supervivencia y reproducción”; debido a su independencia de nuestros instintos evolutivos, el arte es nuestra manera de afirmar nuestra identidad como individuos y escapar del estrecho papel que nos ha asignado la naturaleza. En el mundo actual los procesos del comportamiento son complejos, pero los instintos siguen siendo los mismos: supervivencia y reproducción (junto con muchísimos sentimientos y costumbres afines). Scott McCloud afirma que en casi todo lo que hacemos hay por lo menos un elemento artístico; como el tipo que reparte el diario disfrazado; o un futbolista que en vez de tirar se mete con pelota y todo dentro del arco. Rara es la persona que no expresa nada con su trabajo, y raro es el artista que le trae sin cuidado el éxito; es decir la supervivencia. Hay actividades que demandan más aptitudes artísticas que otras; el cómic es, según McCloud, una de ellas, aunque advierte que no todos los que trabajan en este rubro son artistas, puesto que solo los que sean más aptos o más esforzados, a través de muchas etapas (aprendizaje, manejo y finalmente dominio del lenguaje del cómic) llegaran a serlo.

4.2 Elementos que conforman el lenguaje del cómic

Una de las características que más llaman la atención en la historieta son los elementos con que se narran las historias. Tenemos en este grupo: Las viñetas, Cuadros de texto, Globos y Onomatopeyas. Estos son constantes en la mayoría de las partes del mundo, variando en lo que al toque personal de los artistas se refiere, dándole así a estos un carácter que dependerá de la procedencia de los historietistas o el estilo en particular que se desarrolle.

Viñetas

Los cuadros de un cómic suelen tener formas variables, de acuerdo a las necesidades de la narración. Generalmente están dispuestos en hileras paralelas, para facilitar el paso de uno a otro sin confusión. Aunque pueden variar de tamaño y forma dentro de una misma página, ello no debe dificultar la lectura. También puede ocurrir que la viñeta no tenga un marco visible, y que el espacio que ocupa esté dado por la presencia de los demás cuadros a su alrededor. La separación entre las viñetas dentro de una misma página suele ser constante, excepto en los mangas. En ellos, dicha separación suele ser más grande cuando marca un espacio de tiempo mayor o cuando hay un cambio de escenario.

Cuadros de texto

Al abordar la expresión literaria en el seno de los cómics, el primer texto escritural que examinaremos es el de los cuadros de texto o cartuchos, cápsulas insertas dentro de la viñeta o entre dos viñetas consecutivas (las primeras se denominan a veces apoyaturas), cuyo texto inscrito cumple la función de aclarar o explicar el contenido de la imagen o de la acción, facilitar la continuidad narrativa, o reproducir el comentario del narrador. Sus funciones son tan amplias como las que Roland Barthes denominó anclaje (para desvanecer la polisemia o ambigüedad de una imagen) y conmutación (cuando el mensaje lingüístico complementa sus imágenes, para hacer avanzar la narración) .

Globos

Los globos o bocadillos son los recipientes simbólicos o contenedores de las locuciones de los personajes parlantes, cuya procedencia se indica con un rabo o delta invertido dirigido al emisor de la locución inscrita. Descendientes de las filacterias de la pintura medieval, perpetuadas luego por los dibujantes satiristas ingleses, los globos se convirtieron en un elemento importantísimo para activar la narratividad de los cómics primitivos, ya que las posibilidades narrativas de las historietas mudas eran muy limitadas.

Existen varios tipos de escritura de guiones para cómics pero principalmente se decantan en 2, el “tradicional” donde el guionista tras un proceso de desarrollo muy personal, especifica diálogos (textos ordenados por número de bocadillo, en orden cronológico); acciones y cantidad o disposición de viñetas en la página. El segundo tipo de guión es el que se hace en el llamado “Método Marvel” que en el fondo es una narración en prosa de los hechos que el dibujante se encarga de desglosar en dibujos a su parecer, luego de que las páginas están listas el escritor agrega los diálogos. El primer sistema le quita libertad al dibujante para crear, pero produce una compenetración mucho mayor entre historia y dibujo. El segundo sistema, privilegia las imágenes; por lo que las secuencias pueden verse opacadas.

Una vez que se tiene el guión, el dibujante realiza un proceso de bocetaje, el cual es el inicio de un cómic en lo que sería su fase pictórica de producción; el dibujante recibe el guión del guionista y, siguiendo las anotaciones escritas en este, dibuja las páginas del cómic. Sin embargo, antes de dibujar las páginas definitivas de la obra, el propio dibujante debe reflexionar varias veces sobre la historia y sobre como reflejarla. En ocasiones este trabajo depende enteramente del dibujante, otras veces, sin embargo, también es posible que el guionista deseara una interpretación concreta, en cuyo caso, esto se refleja en el propio guión. En cualquier caso, el dibujante sigue teniendo libertad suficiente a la hora de plasmar gráficamente el guión como para no ser capaz de sacar el mayor partido posible a sus habilidades a la primera. Para ello, el artista debe realizar una serie de bocetos que reflejen la historia. Normalmente, son representaciones gráficas burdas, llenas de anotaciones a mano, flechas de movimiento, líneas y símbolos que solo tienen sentido para el propio dibujante.

Un buen proceso de bocetaje, es clave para obtener un buen resultado a la hora de dibujar un lápiz final; este es un proceso lento, pues los editores y todo el equipo creativo están en constantes correcciones hasta conseguir algo óptimo, a pesar de lo detallado que puede resultar el guión, es finalmente el dibujante quien dispone la página, por lo tanto, su capacidad de narrar debe ser el punto mas importante a desarrollar, por esto los bocetos son revisados infinitas veces en eternas reuniones de pauta para ser finalmente aprobado.

El borrador que el dibujante considere mejor, es elegido a la hora de realizar la página definitiva, que se denomina “lápiz final”; para esto se utilizan generalmente lápices duros, (numeración “H”) o el tradicional HB, sin embargo, actualmente muchos dibujantes utilizan el lápiz azul o rojo, pues permite un oficio mas limpio y resulta fácil eliminar los errores con un programa editor gráfico.

El proceso de entintado, durante muchos años definió, visualmente al cómic; en el caso del cómic book, puede ocurrir que la labor de dibujo y entintado recaiga en una misma persona; de lo contrario el lápiz final pasa a otra persona quien continuará el proceso; en el manga, los autores consolidados realizan los bocetos y una multitud de ayudantes se encargan de aplicar las tintas, realizar los fondos y poner las tramas de grises; en tanto, en el cómic de autor y en la tira cómica el dibujante por lo general entinta sus propias páginas a lápiz; o bien, omite el paso y aplica directamente el color sobre los lápices.

La principal misión del entintado es dar volumen a los elementos, crear efectos de profundidad de campo y proporcionar detalles a la composición, pero principalmente el entintado tiene que definir los personajes, fondos y decorado de cada viñeta.

Los grandes maestros como Breccia, Pratt o Del Castillo ocupaban generalmente pinceles y plumas para llevar a cabo esta tarea. Estas dos herramientas son lejos las más difíciles de ocupar con eficacia. Hoy en día algunos artistas usan plumones biselados, tiralíneas o el computador para hacer el trabajo; aunque algunos prefieren tinta china.

También hay quienes combinan las herramientas; por ejemplo una pluma fina para delinear los detalles y pinceles de diferentes grosores y cortes para cubrir las zonas de sombra; también es común el empleo de tiralíneas de diferentes grosores para delimitar contornos.

Rotulación

La tipografía utilizada para escribir los textos de una historieta no es un elemento menor. La letra elegida suele ser la imprenta mayúscula, para una mayor legibilidad. Aunque hoy en día se realiza principalmente por computadora, durante décadas se efectuó a mano por personas especializadas, que sabían cual caligrafía era la correcta en cada ocasión.

Como ejemplos podemos citar los comentarios del narrador, que pueden escribirse en itálica o, en contados casos y muy determinados, con otro tipo de letra; los diálogos que se escriben con tipografía normal y las exclamaciones que se hacen en negrita. Algunos autores otorgan una tipografía específica a cada personaje, e incluso la cambian de acuerdo al estado de ánimo del mismo. Como ocurre con otros elementos la tipografía está al servicio de la narración.

Color

Su uso está ligado a los comienzos de la historieta; utilizado en la técnica de tinta para enriquecer o realzar al dibujo. Como por ejemplo, en Yellow Kid, el uso del color era fundamental para destacar al protagonista de color amarillo. Muchas han sido las técnicas para aplicar color al cómic; por ejemplo, durante las primeras décadas de la historieta, predominó el blanco y negro por lo que el color quedaba relegado a las portadas; el progreso técnico de las editoriales dio paso a la escala de grises, y finalmente al color. En Europa apareció ligado al cómic de una forma más personal, el color directo (aplicar el color con el uso de técnicas tradicionales; óleo, pastel, acrílico, acuarela, etc.). El cómic en USA, paso del blanco y negro al color utilizando colores planos. Pero los adelantos digitales de la década de los noventa traen una serie de innovaciones que se traducen en una considerable mejora en las técnicas de coloreado provocando la incorporación definitiva de esta técnica que predomina hasta ahora.

Edición

En el cómic book; la línea editorial está muy marcada en el estilo de las historias, por ejemplo, en sus comienzos Marvel cómics introdujo el concepto de Universo, en donde todos sus personajes se desenvolvían en un mundo imaginario compartido, independiente del número de títulos publicados, esta característica tuvo tanto éxito que su competidor DC adoptó el formato; pero manteniendo el estilo de dibujo realista que lo caracterizaba y así mantener cierta identidad respecto a Marvel. En otros casos la línea editorial va a marcar el segmento al que apunta el cómic, es así como la editorial Vertigo, posee una línea editorial que abarca temas como el aborto o la sexualidad, de esta forma se apunta a un público adulto. A diferencia de Image que se enfoca en adultos jóvenes y adolescentes; puesto que sus historias son guiones muy sencillos y con mucha acción. La labor de editor, puede ser desempeñada por una persona o por un equipo editorial, el que de todas formas posee un líder que es llamado editor en jefe.

4.4 El cómic en el mundo.

Al igual que los restantes medios y géneros de la cultura de masas, los cómic han generado unas densas familias de estereotipos, de personajes arquetípicos, estilos gráficos y narrativos, sometidos a representaciones icónicas características y muy estables, a partir de rasgos peculiares que se convierten en sus señas permanentes de identidad; la cual se ve reforzada según el lugar geográfico en el que se desarrollan. De esta forma se generan distintos sub-géneros y enfoques editoriales, que señalamos a continuación.

En Norteamérica, especialmente E.E.U.U. se cultiva el Cómics Book; Lo más característico de esta tendencia siguen siendo los superhéroes; personajes de ficción cuyas características superan las del héroe clásico, generalmente con poderes sobrehumanos. Las editoriales DC y Marvel; tienen en común poseer algunos de los personajes más reconocidos del cómic norteamericano; Batman y Superman (DC), Spiderman y X-Men (Marvel) entre muchísimos más.

Europa: Aquí se cultiva principalmente el cómic de autor, el cual surge a finales del año 1960 en Francia, impulsado por autores como el italiano Hugo Pratt, el guionista argentino Héctor Germán Oesterheld y el dibujante Alberto Breccia; se extiende en los años 70 a Italia y en los 80 a Estados Unidos y España, con dibujantes como Carlos Giménez y Esteban Maroto. Se distingue por la mayor libertad expresiva; permite emplear desde el color hasta el collage; efectos en computación o las manchas de tinta. Las temáticas que aborda son más personales y maduras.

Manga o cómic japonés: Destacan por su menor costo, que permite ofrecer al lector hasta 500 páginas de historietas diversas por semana. La ausencia de color ha obligado a los dibujantes japoneses a desarrollar, toda una variedad de tramas de punto, que brindan una

amplia gama de grises. La forma de la lectura de un Manga también es distinta, los japoneses leen las páginas en sentido contrario a occidente.

Latinoamérica: Inicialmente el cómic latinoamericano se abocó a desempeñar un rol de crónica, en cuanto difundió temáticas que afectaban a la región, evidenciando sucesos políticos y sociales de los países en que se desarrollaba. Entre los autores más destacados están: Alberto Breccia, Mario Igo, Themo Lobos, entre otros, los cuales desarrollan obras de carácter muy personal. No obstante, salvo en Argentina, no hay una continuidad entre generaciones consagradas y nuevos talentos.

Hoy, el cómic latinoamericano se desarrolla como una fusión de elementos del cómic norteamericano, europeo y japonés, por lo que encontramos variedad de temáticas, formato y expresividad. Solo Chile y Argentina siguen publicando continuamente; exceptuando por Cuba quien desde la revolución encontró en este medio un buen soporte para educar, por lo que muchos autores buscan en el extranjero mayor difusión de sus obras, o bien, gestionan sus propias publicaciones.

Por su presencia a nivel mundial, ahora mencionaremos la Tira cómica y el Sketchbook; la primera es una tendencia muy consolidada y la segunda emergente.

Tira Cómica: Relato de unas pocas viñetas, generalmente diagramadas en línea horizontalmente. Pueden ser obra de un dibujante o tener un guionista y suelen publicarse periódicamente en diarios, revistas y páginas de Internet. Están dibujadas en blanco y negro, y a color.

Skechbook o libro de bocetos: Más que un género en si mismo es una publicación que rescata los procesos de bocetaje previos a la realización del lápiz final; las editoriales lo consideran al lanzar un nuevo cómic al mercado, como una forma de difusión. Puede incluir trabajos de uno o varios autores.

Cómic en Chile:

La innovación en la imprenta hace que en Chile surja el cómic a principios del siglo veinte. La primera tira cómica en nuestro país se publicó en 1906, apenas seis años después que en Estados Unidos.

En Chile en 1906 “Federico Von Pilsener” y su perro debutan en revista Zig Zag.

En Chile en 1931 nace “Topaze”, magazine de humor político dirigido por el dibujante y cineasta Jorge Délano “Coke”, donde colaboran Pepo y Lugoze, entre otros.

En Chile en el año 1949 en revista Okey debuta “Condorito”, personaje creado por Pepo inspirado en los animales antropomórficos de Disney, que luego se independiza, publicándose hasta hoy en Chile y varios países de Latinoamérica.

1954; Guido Vallejos da vida a “Barrabases”, revista de historietas con las aventuras de un equipo de fútbol, donde además colaborarían Pepo, Nato, Vicar y Themo Lobos, entre otros.

En 1968 Eduardo Armstrong y Oscar Vega crean a “Mampato” para la publicación homónima. Poco después, el personaje pasa a manos de Themo Lobos, quien crea a Ogú y Rena. Nace “La Chiva”, revista de humor político y social donde colaboran dibujantes como Hervi, Palomo y Pepe Huinca. Allí nace también “Artemio”, personaje que actualmente aparece en el diario “La Hora”.

1969; en Chile, la editorial “Zig Zag” comienza a publicar revistas de historietas chilenas: “Dr. Mortis”, “Far West”, “Jinete Fantasma”, “Jungla” y “El Intocable”, entre otras. Se llegó a tener hasta 40 mil ejemplares mensuales, con éxito en el resto de los países vecinos.

La polarización política culminó con un golpe de estado el 11 de septiembre 1973; más tarde, durante la dictadura de las F.F.A.A., aparecen los decretos y la censura previa hasta el año 1983. La distribución en librerías y kioscos fue controlada, así como todo el quehacer cultural; en Chile había un extenso movimiento de cómics que se apagó repentinamente. La editorial “Quimantú” fue allanada por los militares: Le cambian el nombre por “Gabriela Mistral”, se exoneran a 800 trabajadores de los 1.600, un general es designado gerente general, en el año 1977 la empresa es subastada y adquirida por un empresario privado, y en 1982 las maquinarias son rematadas.

El primer número de la revista “Ganso”, se publicó días antes del golpe militar, el día 5 de septiembre, por “Quimantú” y dirigida por Antonio Rojas Gómez. Eran chistes para adultos de los grandes dibujantes nacionales como Fantasio, Alberto Vivanco, Hervi, Palomo, Themo Lobos, Gin, Carso, Vicar, Luis Cerna, Nato y Pepe Huinca. “Ganso” sobrevivió hasta el 10 de diciembre de 1973.

En 1974, “Mampato”, la revista de cómics de mayor prestigio nacional, estuvo a punto de ser requisada. La razón era que traía un amplio reportaje sobre gorilas. Revistas como “El siniestro Doctor Mortis” terminaron en 1974. “Mampato” dejó de aparecer en enero del 1978. Barrabases dejó de publicar en 1979. En ese mismo año 1979, la editora “Gabriel Mistral” editó “Japening”, basado en un programa de TV; aparte de ese ejemplar, publicó sólo materiales extranjeros. Las editoriales más importante como “Lord Cochrane” y “Pincel” dejaron de publicar revistas chilenas. Se limitaron a importar historietas extranjeras. Algunos dibujantes como Percy, Hervi y otros, pueden presentar sus trabajos en diarios y revistas. Quedaron, únicamente, la revista “La Bicicleta” que desde el año 78 se dedicó a la promoción de la acción artística musical y universitaria. “Supercifuentes, el Justiciero”, un cómic de Hervi, inaugurado en el número 2 en 1978, fue el primer icono de lo vendría después en los

años 80s. La dictadura, logró desarticular durante la década de los 70 los espacios sociales, sean institucionales, culturales, políticos y comunicacionales⁶. Así este echo comienza a motivar en gran medida, el movimiento de la historieta que vendrá en los 80.

En 1980 el diario La Tercera presenta su suplemento dominical “Historietas”, asesorado por Vittorio Di Girólamo, en el que reaparecen Themo Lobos, Mario Igor, Vicar, Julio Berrios, Pepo, Manuel Cárdenas y Juan Francisco Jara.

En esta década, en el mundo entero, el cómic se había logrado zafar de la etiqueta infantil y liviana con que se lo tenía catalogado; tratando temas relacionados, no solo con el sexo, sino que además agregando una estética sombría, contestataria y de destape, todos estos elementos influenciados por subculturas como el “punk” o “hard rock”. Todas estas tendencias influyen en Chile; la más directa venía de España con autores de gran valor artístico como Jesús Blasco y su serie “Cuto”. A finales de los 60 aparecerán una serie de creadores: Esteban Maroto, Enric Sió y Carlos Jiménez, entre otros, los cuales dotarán de vitalidad al cómic.

En 1983 se publica “Tiro y Retiro”; dirigida a un público adulto. Al año siguiente; Carlos Gatica, Lucho Venegas y Udok publican “Beso negro”, hecha en fotocopias.

En 1984 se publica Matucana; mayormente por el esfuerzo de Alfonso Godoy (quien había, efectivamente, estado en Barcelona y colaborado con la revista Bichos); luego surge Ácido en 1987, iniciativa que parte de un grupo de amigos: Pablo Alibud, Daniel Turkieltaub, Osvaldo Sacco y Charles Smith, y logró las bases para una concepción de revista nueva en el medio. Incluyó colaboraciones de Udo Jacobsen Camus y Jorge Montealegre Iturra. Sólo salieron 3 números.

Dos españoles Pedro Bueno y Antonio Arroyo, influenciados por autores europeos, se instalan en Chile con su revista “Trauko” en 1988. Durante los primeros números piratean material extranjero para luego incorporar a artistas nacionales. Por su permanencia en el mercado (publicaron 38 números) son un punto de referencia de la juventud que sentía su desapruebo con el Chile de la dictadura. En “Trauko” destacan autores como Martín Ramírez y su personaje “Checho López”, Lautaro Parra con “Blondie”, Karto y su “Kiki Bananas”.

Bandido creada por Javier Ferreras en 1988, no contenía ni pornografía ni temas tan políticos; comienza con cómics de aventuras y luego se concentran en la ciencia-ficción. Aquí encontramos a autores como Gonzalo Martínez, Marabolí, Martín Cáceres, Jucca con su personaje “Anarko”; Ferocius, y Felix Vega; el único autor de la época de los 60 que participo de Bandido fue Máximo Carvajal mediante permanentes colaboraciones.

En la década del 90 en Chile aparecía el color digital; aparece “Diablo” (Miguel Ferreras y Mauricio Herrera, 1996). Luego Editorial Dédalos (Jorge David) publicó “Sicario”, “Tiro de Gracia”, “Rayén”, “Salem” y “Medianoche”.

En la década del 2000 viene dándose en Chile la formación de grupos “colectivos” o grupos de autores que autogestionan sus publicaciones “Tinta Negra”, “PAC” e “Informe Meteoro” presentan una amplia gama de tendencias del cómic.

Hoy la única revista independiente de aparición mensual es “Caleuche Cómic”, que además no tiene competencia sistemática en Chile, no obstante aparecen publicaciones esporádicas como “Diablo Crónicas” y “Héroes”.

⁶ Subercaseax, Bernardo Historia del libro en Chile (Alma y Cuerpo). Edición 1ª, 2000, LOM Editores. Cap. VI.

Resumen y conclusión de este capítulo.

El cómic es un lenguaje que aparece a finales del siglo XIX; en un principio estaba relacionado con tiras cómicas pero poco a poco a medida que se expande a través de autores y en el tiempo, va puliendo sus características y aumentando el número de publicaciones de la mano del avance tecnológico. En Chile da sus primeros pasos a principios del siglo XIX; y sufre cambios durante la primera mitad del siglo veinte; de los cómics de acción y aventuras pasa luego a final de los años 30 al género de los superhéroes y en los años 50 se mueve hacia una vertiente más adulta. Esta influencia llega a través de España a Chile en donde se había terminado abruptamente una época dorada de editoriales como “ZigZag”, para dar paso al comics Chileno de los 80, marginal y contestatario. En los 90 hubo un desgaste en cuanto al contenido de los cómics en EEUU lo que dio paso a una era comercial. En Chile aparecía el color digital y algunos autores de la época anterior trataban de dar continuidad al trabajo de los años 80. En la década del 2000 aparecen los grupos autogestionados de autores chilenos.

El cómic posee un sistema de símbolos que integran elementos verbales e icónicos, con características bien definidas y que al ser articulados coherentemente permite desarrollar una narración; aunque es un medio de entretenimiento de masas, puede ir más allá de esta función, por lo que puede destinar todas sus cualidades a la tarea de educar.

Pero además es importante decir que las cualidades que posee el cómic le permiten educar entreteniendo. Es por esto que resulta beneficioso emplearlo en este proyecto y así motivar a los alumnos a la hora de traspasarles un contenido.

Es importante señalar, para apreciar al cómic su real magnitud, que cultivado como profesión, puede llegar a ser arte.

5 APRENDIZAJE Y PATRIMONIO CULTURAL

Para abordar este tema nos remitimos a la información proporcionada por uno de los organismos competentes; de esta forma, lo que se expone a continuación deriva de la información extraída del portal educacional EducarChile.cl

5.1. Aprendizaje significativo

En el devenir histórico del hombre, diversas explicaciones se han ido construyendo para comprender el fenómeno del aprendizaje y así poder manejarlo y mejorarlo. Por esta razón es que han surgido las teorías del aprendizaje.

Es importante señalar que estas teorías se fueron sucediendo a lo largo de la historia, de este largo proceso podemos destacar al Conductismo en el cual podemos ver una generalización de la conducta animal para explicar el aprendizaje, luego surge la teoría Cognitiva (mediados del siglo XX) como reacción a la etapa anterior; ahí se busca una fundamentación centrada en los procesos humanos. Desde los inicios del desarrollo de esta nueva teoría, posteriormente con Piaget y la teoría psicogenética, Bruner con su teoría del Desarrollo cognitivo y Ausubel con la teoría del aprendizaje significativo, entre otros.

Es importante señalar que cada teórico fue tomando elementos de sus predecesores; agregando nuevos enfoques con lo que las teorías se fueron haciendo más completas a lo largo del tiempo. También es importante decir que no existe un único concepto de aprendizaje. Cada teoría, cada autor, considera al aprendizaje de diferente forma y lo explica con diferentes conceptos. Para unos será un cambio de conducta o de comportamiento; para otro será una nueva forma de adaptarse; otros, en fin, lo explican como una vivencia personal, interna.

El constructivismo, impulsado por Johassen, cambia la visión objetivista por una posición constructivista. La gran diferencia que impone el constructivismo sobre otros paradigmas, es el sentido de la realidad que nos rodea, ya que en el objetivismo la realidad se entiende como un mundo completo y estructurado en entidades, propiedades y relaciones que están estipuladas y son universales, mientras que el constructivismo postula que los significados son impuestos desde nuestra propiedad social, cultural e ideológica.

Desde este punto de vista la persona no sólo procesa información, sino también es un constructor de ésta, gracias a su experiencia y hechos previos, y de las actitudes y creencias que se forme al respecto. El aprendizaje debe tomarse como un proceso de formación de habilidades, para que así uno sea capaz de interpretar, construir, desarmar y reconstruir las necesidades que se vayan presentando desde diferentes niveles formativos.

Ahora revisaremos, autor por autor, las ideas esenciales de las teorías más influyentes en el proceso de aprendizaje, ya sea porque lo expliquen o señalen de que forma se puede potenciar, resulta beneficioso para este proyecto de título su aplicación al desarrollo del cómic interactivo.

David P. Ausubel (Nueva York, USA, 1918)

En 1963, hizo su primer intento de explicación de una teoría cognitiva del aprendizaje verbal; significativo publicando la monografía “The Psychology of Meaningful Verbal Learning”; Principalmente, plantea que el aprendizaje es significativo cuando los contenidos, son relacionados con lo que el alumno ya sabe. Por esto debemos entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición. Esto quiere decir que en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender. Este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar.

En cuanto a la manera en que el aprendizaje significativo ocurre, podemos decir que, cuando una nueva información “se conecta” con un concepto relevante (“subsumidor”) preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de “anclaje” a las primeras.

Entre las ventajas, que ofrece el aprendizaje significativo, podemos señalar que, produce una retención más duradera de la información. Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido. La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo. Es activo, pues depende de la asimilación

de las actividades de aprendizaje por parte del alumno. Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

Cuarenta años de vigencia tiene esta teoría, lo que justifica su fuerza explicativa. Mucho tiempo, sin duda, en el que los profesionales de la educación se han familiarizado sobre todo con la idea de significatividad del aprendizaje intentado lograrlo en el alumnado,

Jerome S. Bruner (Nueva York, USA, 1915)

Según su planteamiento, el aprendizaje debe hacerse de forma activa y constructiva, por “descubrimiento”, por lo que es fundamental que el alumno aprenda a aprender. El profesor actúa como guía del alumno y poco a poco va retirando esas ayudas (andamiajes) hasta que el alumno pueda actuar cada vez con mayor grado de independencia y autonomía. Un supuesto beneficio del descubrimiento es que fomenta el aprendizaje significativo.

Bruner plantea que los profesores deberían variar sus estrategias metodológicas de acuerdo al estado de evolución y desarrollo de los alumnos. Así, decir que un concepto no se puede enseñar porque los alumnos no lo entenderían, es decir que no lo entienden como quieren explicarlo los profesores. Por tanto, las materias nuevas debieran, en general, enseñarse primero a través de la acción, avanzar luego a través del nivel icónico, cada uno en el momento adecuado de desarrollo del alumno, para poder abordarlas por fin en el nivel simbólico. Es importante destacar que en esta visión el icono y el poder de comunicación que éste posee, tiene un período de desarrollo importante, que de igual manera es nombrado por Piaget en su segundo nivel de desarrollo.

Jean Piaget (Neuchâtel, Suiza, 1896-1980)

La teoría de Piaget posee dos ideas principales: la primera corresponde a la asimilación y acomodación en relación a los esquemas que tiene el hombre y nivel de comprensión que cada sujeto tiene un nivel de desarrollo propio y particular en relación al resto. El primer punto habla de un esfuerzo cognitivo para generar un equilibrio entre él y su ambiente, donde con la asimilación incorpora información a sus estructuras cognitivas, de manera de adaptar el conocimiento que tiene, haciendo lo mismo con el ambiente. Posterior a esto se encuentra la acomodación que es cuando el organismo se adapta al ambiente en circunstancias exigentes, donde se incorporan las experiencias de las acciones. En pocas palabras siempre existe una confrontación de esquemas teniendo que pasar constantemente por reformulaciones. El segundo punto, nos habla de 3 niveles de desarrollo, Periodo sensorio-motriz, (0 a 2 años) en el que el sujeto se diferencia del ambiente, después el Periodo de las operaciones concretas (2 a 11 años), uso de símbolos y el lenguaje, para posteriormente desarrollar operaciones lógicas como reversibilidad, clasificación y ordenaciones jerárquicas. El último periodo se denomina de las operaciones formales, donde se pasa del pensamiento abstracto a la capacidad de desarrollar hipótesis (12 años en adelante). El aprendizaje dependerá, por tanto, del grado de desarrollo, y habrá de estar en relación con el nivel operativo: el aprendizaje se sirve y depende del desarrollo, y no al revés. O, lo que es lo mismo, el desarrollo precede y limita la posibilidad de aprender. No se podría, de este modo, realizar cualquier tipo de aprendizaje en cualquier momento del desarrollo del sujeto: el aprendizaje habría de orientarse de acuerdo con la evolución, lo que se traduce como el diseño de objetivos de aprendizaje adecuados para los alumnos de un determinado nivel educacional.

Lev S. Vigotsky (Orsha, Bielorrusia, 1896-1934)

El aprendizaje se da en un entorno socio comunicativo, que lo desarrolla a uno personal y socialmente, donde se generan cambios cognitivos que no pueden ser separados del contexto en que estos son generados (experiencia). En este tipo de aprendizaje se da un mayor énfasis al proceso por el que este sucede, más que a los resultados y el producto que se obtiene. La importancia que tiene Vigotsky para nuestro estudio es la propuesta de la “Zona de Desarrollo Próximo” (ZDP), que lo podemos entender como la distancia en el potencial de desarrollo del sujeto al estar solo, y el que sería capaz de adquirir con la intervención de otra persona (instrumento mediático), con mayores conocimientos que él. La existencia del ZDP sirve para determinar que instancias pueden ser educativas o no para el sujeto. El ZDP consta de diferentes características, una de ellas es que solo se genera en la cercanía de un adulto, en el proceso de enseñanza/ aprendizaje y con los instrumentos mediadores utilizados en esto, se debe lograr una relación entre lo que el adulto sabe y puede enseñar y lo que el niño debe aprender, para así plantear las tareas dentro del campo de posible acción que tiene el alumno (pero que aun así se vea como un desafío para el estudiante), en donde la interacción del adulto es inversamente proporcional a la competencia mostrada por el niño, en un proceso donde en todo momento se necesita un instrumento mediador, que en sus inicios es postulado el lenguaje, pero que autores como Julio Cabero incluyen además el uso de imágenes y multimedia. Con esto se debe entender la labor del aprendizaje, como ayuda y potenciador de la actividad constructiva siendo el aprendiz capaz de transformar la realidad más que capturar información de esta, recibiendo ayuda para que se produzca un aprendizaje significativo a partir de los conocimientos previos que se tienen.

El ZDP debe ser visto como una zona que varía y evoluciona constantemente en el tiempo gracias al aprendizaje significativo que puede alcanzar en ella y que esta cambia dependiendo del tipo de situación de aprendizaje a la que se enfrenta el sujeto.

La utilización de medios tecnológicos en el ZDP es totalmente posible ya que se pueden adaptar perfectamente a los receptores y ofrecer interactividad inmediata con él, donde estas tecnologías posibilitan la creación de entornos comunicativos específicos, donde se pueda realizar este salto en el aprendizaje, es decir un aprendizaje significativo, por lo que el medio tecnológico pasa a ser un tutor y guía en este proceso, siendo el compañero con un mayor conocimiento que forma el ZDP con él.

Por último para cerrar el tema del aprendizaje significativo vamos a mencionar algunas de sus ideas principales y los errores más comunes en que se cae, a menudo confundiendo o distorsionando los conceptos; No es posible desarrollar aprendizajes significativos si no se cuenta con una actitud significativa de aprendizaje. No se genera tampoco aprendizaje significativo si no están presentes las ideas de anclaje pertinentes en la estructura cognitiva del aprendiz. Aprendizaje significativo no es lo mismo que aprendizaje (que puede ser mecánico) de material lógicamente significativo; no cabe confundir el proceso con el material con el que se realiza. El aprendizaje significativo no se produce de manera súbita, sino que se trata de un proceso demorado que requiere su tiempo; el aprendizaje significativo no se produce instantáneamente sino que requiere intercambio de significados y ese proceso puede ser largo. Aprendizaje significativo no es necesariamente aprendizaje correcto; siempre que haya una conexión no arbitraria y sustantiva entre la nueva información y los subsumidores relevantes se produce un aprendizaje significativo, pero éste puede ser erróneo desde el punto de vista de una comunidad de

usuarios. Aprendizaje significativo no es lenguaje, no es simplemente un modo específico de comunicación aprendiz/profesor. No se puede desarrollar aprendizaje significativo en el alumnado con una organización del contenido escolar lineal y simplista; significado lógico es una cosa y significado psicológico es otra. Aprendizaje significativo no es el uso de mapas conceptuales y/o diagramas, es decir, no podemos confundir el proceso en sí con herramientas que pueden facilitar o potenciarlo. No hay aprendizaje significativo sin la interacción personal (Rodríguez, 2003 a).

5.2 Educación Y Patrimonio cultural

Patrimonio cultural es un conjunto determinado de bienes tangibles, intangibles y naturales que forman parte de prácticas sociales, a los que se les atribuyen valores a ser transmitidos, y luego resignificados, de una época a otra, o de una generación a las siguientes⁷. Así, un objeto se transforma en patrimonio o bien cultural, o deja de serlo, mediante un proceso y/o cuando alguien, individuo o colectividad, afirma su nueva condición.

El hecho de que el patrimonio cultural se conforme a partir de un proceso social y cultural de atribución de valores, funciones y significados, implica que no constituye algo dado de una vez y para siempre sino, más bien, es el producto de un proceso social permanente, complejo y polémico, de construcción de significados y sentidos. Así, los objetos y bienes resguardados adquieren razón de ser en la medida que se abren a nuevos sentidos y se asocian a una cultura presente que los contextualiza, los recrea e interpreta de manera dinámica.

⁷ Dibam "Memoria, cultura y creación. Lineamientos políticos" Documento, Santiago, 2005

El valor de dichos bienes y manifestaciones culturales no está en un pasado rescatado de modo fiel, sino en la relación que en el presente establecen las personas y las sociedades, con dichas huellas y testimonios. Por ello, los ciudadanos no son meros receptores pasivos sino sujetos que conocen y transforman esa realidad, posibilitando el surgimiento de nuevas interpretaciones y usos patrimoniales.

Como la Unesco ha subrayado, el término “patrimonio cultural” no siempre ha tenido el mismo significado, y en las últimas décadas ha experimentado un profundo cambio. Actualmente, ésta es una noción más abierta que también incluye expresiones de la cultura presente, y no sólo del pasado.

Por otra parte, si en un momento dicho concepto estuvo referido exclusivamente a los monumentos, ahora ha ido incorporando, gradualmente, nuevas categorías tales como las de patrimonio etnográfico, industrial e intangible; siendo este último donde encontramos los relatos orales; objeto de estudio para este proyecto.

A continuación abordaremos información que nos permitirá ejemplificar lo que significa el patrimonio en una zona determinada de nuestro país: El Archipiélago de Chiloé; el aislamiento geográfico y el abandono político, durante más de cien años, produjo una marcada forma en la cultura de aquel sector, como veremos a continuación.

Archipiélago de Chiloé

La Isla Grande de Chiloé se ubica en la X región de Chile. Posee forma rectangular y con 180 kilómetros de norte a sur, es la segunda isla más grande de Sudamérica después de Tierra del Fuego. La Isla Grande de Chiloé, que significa “Lugar de Gaviotas”, está separada del continente por el canal del Chacao, de aproximadamente 2 Km. de anchura.

La recorre en su largo la cordillera de la costa, con una gran fisura en la mitad, donde se encuentran el lago Hullinco y Cucao. A pesar de ser esta una cordillera desgastada y con alturas inferiores a 1000 metros, es capaz de detener los húmedos vientos del Pacífico creando un microclima en las riveras del mar interior, donde hay pocas lluvias pero abundante nubosidad. Sin embargo, la costa del Pacífico recibe los vientos húmedos del océano y fuertes precipitaciones, por lo que esta zona presenta dos climas bien diferenciados y cuenta con una exuberante y variada vegetación.

El territorio de Chiloé está conformado por mesetas, muy aptas para cultivos subárticos y recubiertas en gran parte por bosques de coníferas. También el ciclo de mareas facilitó la habitabilidad desde tiempos remotos, gracias a él en las playas quedan atrapados peces y mariscos.

Los primeros en habitar la isla grande de Chiloé fueron los Chonos, pueblo indígena de canoeros nómades que recorrían con sus dalcas el mar interior en la aventura cotidiana de pescar y mariscar. Pero, se fueron extinguiendo hasta desaparecer como etnia en el siglo XVIII, por una asimilación forzada al sistema social y económico europeo. Aún así, los testimonios de su presencia están en nombres de topónimos de una treintena de islas y sectores: Quenac, Apiao, Linlín, Caguache, por mencionar algunas; y en los restos arqueológicos de sus conchales cerca de las playas.

Después de los Chonos llegaron los Veliches o Huilliches, quedándose en la Isla Grande hasta hoy. Pueblo aborigen, agricultor y pescador que compartió y desplazó a los Chonos hacia el sur. Su clara presencia humana y cultural por más de cinco centenios, aportó en las costumbres, en el lenguaje, en las actividades productivas, recreativas y sociales de Chiloé.

Ambos pueblos originarios fueron los que dominaron y poblaron estas tierras y en contraste con otros pueblos que fueron sometidos por los europeos, los de Chiloé continuaron desarrollando sus tradiciones ancestrales, muchas de las cuales compartieron con el invasor por todo el período colonial y han sobrevivido hasta el presente. En 1567 Chiloé fue incorporado a la Corona Hispana por el mariscal Martín Ruiz de Gamboa con el nombre de Nueva Galicia, sin embargo, predominó siempre el nombre veliche “Chiloé”. Chiloé está dividido en cuatro sectores: Ancud, Castro, Quellón y Archipiélago, el que incluye las islas interiores y la costa andina. La población se concentra en las ciudades de Ancud y Castro que es su capital. Chiloé tiene diez comunas entre las que se encuentran: Dalcahue, Quemchi y Curaco de Vélez, comunas donde se ubican las escuelas seleccionadas como lugares de práctica.

El patrimonio cultural de esta zona, es conocido mundialmente puesto que es rico en arquitectura (iglesias monumento de la humanidad), música y bailes, artesanía (tejidos, cestería, escultura en arena, etc.) pero para este proyecto en particular, decidimos abordar el tema de los relatos orales; siendo estos un patrimonio intangible es a menudo mal entendido y pésimamente abordado, en términos de imagen y educación. A este tipo de relatos corresponden seres como el Trauko o La Pincoya; al nombrarlos inmediatamente se vienen a nuestra mente la imagen de cada uno de ellos (uno feo, la otra bella) y las lecciones que sus historias dejaban; estos temas, de enseñanza escolar, requieren ser adaptados a la realidad del siglo que comienza; por esto es que se ha abordado el lenguaje del cómic y posteriormente los aspectos concernientes a multimedia; señalando como cada uno de ellos (y en conjunto) pueden potenciar la educación del relato oral del archipiélago de Chiloé.

Pero pasemos a continuación a entender que diferencia al mito de la leyenda y que otros tipos de relatos orales existen.

Relatos Orales

El escuchar y el contar son necesidades primarias del ser humano. La necesidad de contar también resulta del deseo de hacerlo, del deseo de divertirse a sí mismo y divertir a los demás a través de la invención, la fantasía, el terror y las historias fascinantes. Por ejemplo; en la prehistoria el hombre, no sabía leer ni escribir, pero sabía contar. Era el depositario y transmisor de la tradición oral y, constituyéndola, en la manifestación hablada de las estructuras mentales básicas.

Basta con que dos seres humanos confraternicen para que comiencen a contarse historias. Cualquier sociedad y todas las culturas de todas las épocas han narrado sus historias; muchas de ellas son olvidadas al poco tiempo, otras en cambio sufren un curioso fenómeno; imaginemos una reunión social, alguien cuenta una experiencia y luego uno de los espectadores replica: “Es como la tía Juana” (comenta un marido a su esposa). Los demás no entienden el comentario entre marido y mujer, quienes comparten una historia que les es propia; de esta forma una pareja humana comparte su propias narraciones, y con ellas crea un marco de referencias que le es propio y exclusivo, hasta la más compleja sociedad, toda agrupación humana escoge narraciones que repite una y otra vez hasta convertirlas en una descripción didáctica de sus valores, sus inquietudes, sus misterios, su orden social, etc. En resumen, una descripción de ellos mismos.

En síntesis, tanto mito como leyenda, tradiciones y casos legendarios se originan y preservan a través del relato oral. De esta forma las creencias mágicas se clasifican en: el mito, la leyenda, caso legendarios y tradiciones.

El Mito

Es una creencia (manifestación primitiva de la religiosidad) cuyo remoto origen esta ligado al relato oral; este relato, mediante sus enseñanzas intenta transmitir y educar valores, costumbres e identidad de los pueblos; los temas que toca son verdades eternas ; existe una equivalencia entre el mito y la vida real, por ejemplo el mito de Orfeo; en el cual, este rescata a su amada del infierno; historia que simboliza una realidad sobre muchos hombres que son capaces de semejantes hazañas por el amor de una mujer; pone de manifiesto la capacidad educativa que tiene el mito, en este caso, como una forma de enseñar valores (en este caso el amor y la valentía del personaje).

El mito es pensamiento intuitivo, dotado de cierta lógica peculiar, que produce una “visión” no arbitraria o sólo personal del acontecer. Al contrario, constituye una forma sumamente concisa y profunda de transmitir experiencia.

El mito usa siempre varios planos de significación, y ha logrado maestría en el dominio de la metáfora. Su procedimiento es narrar una historia de otros como la nuestra y viceversa. Hace una crónica dentro de otra crónica, que justamente así puede expresar con hondura algo sobre la condición humana y el mundo.

La Leyenda

Es una narración, oral o escrita, en prosa o verso, de apariencia más o menos histórica, con una mayor o menor proporción de elementos imaginativos. En la literatura oral tradicional es frecuente y en la literatura escrita aparece a veces en los cantares de gesta, en los romances, en las crónicas, para explicar algunas tradiciones piadosas o el nombre de un lugar, y en las narraciones genealógicas, para explicar

el origen de algún apellido. Más tarde, en el siglo XIX, se configura como género del Romanticismo escrita bien en prosa (como las de Gustavo Adolfo Bécquer) o bien en verso (como las de José Zorrilla). Contienen casi siempre un núcleo básicamente histórico, alrededor del cual se ha ampliado en mayor o menor grado, con episodios imaginativos o procedentes de otras leyendas (a esto se llama contaminación). También las hay en las que los elementos históricos están totalmente ausentes.

Floridor Pérez la describe como una crónica imaginativa del pasado de una comunidad. Es una ficción (señala), pero se basa en hechos posibles ocurridos en lugares geográficos conocidos y con participación de personajes reales. Es importante señalar que las clasifica según su origen en: mitológicas, históricas o religiosas*. La leyenda no pretende, como el mito, explicar lo sobrenatural, sino que es un relato creado a partir de hechos y personajes reales, que hace resaltar algún atributo o característica de un pueblo, región o ciudad.

Es importante no confundir Leyenda con los relatos llamados “Tradiciones y Casos Legendarios”; estos constituyen relatos que corresponden a historias más recientes pero igualmente ligadas a la leyenda o al mito según sea el caso.

Casos Legendarios

Conocido también como: sucedido; es el testimonio personal o la alusión a alguien que vivió un hecho extraordinario. Si toma forma de leyenda o se basa en ella se denomina caso legendario; de esta forma sirve para nutrir el imaginario de los pueblos.

Una característica de todos estos relatos, es que se manifiestan entremezclados, generando historias como la de los brujos de Chiloé.

Tradiciones

En esta clasificación se agrupan todas las actividades realizadas con periodicidad y que en mayor o menor medida se sustentan con una creencia apoyada en el mito, la leyenda, caso legendario o religiosidad; de esta forma, los ritos son la confirmación de las creencias mágicas definidas anteriormente.

Las tradiciones, tienen que ver más con la historia, en que los hechos comprobados se mezclan libremente con las suposiciones del narrador. Tenemos, así, a múltiples actos que se realizan en el archipiélago; como por ejemplo los relacionados con el cultivo de la papa nativa; en que dependiendo de la ejecución de ciertos rituales se determina que tan buena será la cosecha. También dentro de este grupo tiene cabida las fiestas religiosas y el culto a los santos. Por lo tanto todas las acciones que se llevan a cabo en la isla y que son transmitidas por el relato oral caben dentro de esta definición o al menos se involucran directamente. Además, la realización de estos rituales constituye una forma de preservar estas creencias.

Investigación en terreno

Ya se ha mencionado la investigación previa al proyecto (recolectando información y fotografiando los distintos lugares de Chiloé), no obstante es importante señalar sobre los resultados a la entrevista que se hizo al investigador Renato Cárdenas Álvarez; quien señala que cuando se ilustra un cuento se pone un límite, a la creatividad e imaginación de cada niño, puesto que se le está entregando todo terminado, cuando lo ideal sería que cada uno de ellos imaginase los elementos de la historia; de la misma forma; cuando se ilustra un mito se pone un límite, es decir, se cierra la posibilidad de la creatividad de cada individuo, entre los ejemplos cotidianos mencionó que en escuelas rurales del archipiélago cuando se desarrollan actividades que consisten en dibujar un determinado personaje mitológico, por ejemplo; La Pincoya, los niños reaccionan tomando como referente las portadas de los libros ya existentes y no recurren a su imaginación, con lo que no se está generando el esquema mental de forma completa al menos que inicialmente suponía.

Es por esto que uno de los objetivos de este proyecto es graficar los mitos desde el punto de vista de la cultura Chilota para no limitar cada creencia a una imagen específica; sino narrar a través de los cómics, diferentes testimonios de experiencias relacionadas con la mitología o seres mágicos.

Para cerrar este capítulo, en las páginas siguientes, presentamos una selección de los relatos más populares que considera la malla curricular de enseñanza escolar.

El Basilisco

Suele aparecer de vez en cuando en los gallineros, un pequeño huevo blanco grisáceo, de aproximadamente un centímetro de diámetro, redondo, de cáscara gruesa y rugosa.

Este pequeño huevo fue puesto por un gallo, y debe ser inmediatamente incinerado, de lo contrario, nacerá un terrible y despiadado monstruo llamado “Basilisco”. Tiene cabeza de gallo, cresta roja escarlata y su cuello es largo y ondulado como una culebra. Su pequeño cuerpo tiene forma de ave, con pequeñas alas y patas, con las cuales apenas puede andar arrastrándose.

Durante el día se oculta bajo el piso o “enraje” de la casa en donde habita. Al anochecer, sale de su escondite emitiendo un repetitivo, monótono y hechizante canto parecido al del gallo, que adormece más aún a los que duermen en la casa. De esta manera se introduce con mucho cuidado en los dormitorios de la casa, para absorberles el aliento y succionarles la saliva.

La víctima pierde el apetito y va enflaqueciendo cada vez más. Aparece una fuerte tos, y la palidez invade su rostro. Poco a poco la actividad motriz del infortunado disminuye, así como su respirar se hace cada vez más dificultoso. El final es inevitable; uno a uno van enfermando y muriendo los desafortunados moradores de la casa, y la única forma de acabar con el terrible Basilisco es prenderle fuego al edificio.

Los Brujos de Chiloé

Son miembros de una institución secreta, la Recta Provincia; el hecho de ingresar a la Brujería es un verdadero privilegio, dándosele preferencia los familiares e hijos de brujos. Una vez seleccionado muy meticulosamente el candidato se le somete a una serie de pruebas: ingerir alimentos indigestos y baños en el Penchaico, las permanencias nocturnas recostado sobre la tumba de algún cementerio; también se le somete a baños en el Traiguén, con el objeto de borrarle el bautismo cristiano. Las pruebas que después vienen son muy duras, y ningún humano que no posea las cualidades necesarias, las soporta.

Al término de este período es llevado ante la presencia de la Mayoría en la Cueva Mayor, ubicada en las cercanías de Quicaví; el candidato es presentado ante la jefatura, reunida en sesión solemne y presidida por el Buta (Brujo Mayor), quienes dictaminarán la última prueba: dar muerte al ser más querido. Todo esto es luego celebrado con un suculento banquete, cuyo plato principal lo constituye la deliciosa carne de guagüita asada.

Luego se le recluye algún tiempo portando una lagartija en la frente sujeta con una pañuelo rojo, para que le comunique sabiduría.

Posteriormente el aprendiz de brujo es puesto en manos de miembros antiguos, quienes le enseñarán a volar, transformarse en diversos animales, introducirse en las casa para dañar a sus moradores, a conocer los poderes tóxicos y medicinales de diferentes plantas, utilizar el caballo marino, adormecer personas, etc., menos violar o robar, lo cual está prohibido por Código de Moral de los brujos.

El Calueuche

El Caleuche es un buque fantasma que recorre los mares y aparece con relativa frecuencia en los canales chilotes. Navega tanto en la superficie, como en las profundidades del mar, pero jamás durante el día.

En noches tranquilas suele aparecer entre la niebla, bajo la forma de un gran buque velero, hermosamente iluminado. Desde lejos se puede escuchar música y un gran bullicio, como si en su cubierta se produjera una gran y alegre fiesta.

Con la misma velocidad con que aparece, desaparece entre la densa niebla que fluye a su alrededor, sin dejar huella de su impresionante aparición; si alguien intenta perseguirlo se transforma en una escurridiza foca, o en un tronco de árbol que flota sobre las aguas, o se recuesta en las arenas de alguna playa.

La tripulación de del Caleuche está compuesta por dos tipos de navegantes : los brujos que llegan montados sobre el lomo del Caballo Marino, y los náufragos muertos, que fueron traídos por la Pincoya, que una vez en la superficie del Caleuche vuelven a la vida, pero a una nueva vida de eterna felicidad.

El Caleuche esta bajo los mandatos del Millalobo, y tiene por misión recorrer los mares del mundo vigilando el estado en que se encuentran los mares y los seres que en el habitan castigando a aquellos que atenten contra ellos. Durante su recorrido además ayudan a otras naves que se encuentren en apuros guiándolas a puertos seguros, o remolcándolas a velocidades increíbles.

EL Camahueto

El aspecto del Camahueto es el de un ternero de color verdoso y con un pequeño cuerno en la frente. Nace en las profundidades de un alto de un cerro cercano al mar. Al salir a la superficie, lo hace con tal fuerza que va arrastrando a su paso árboles rocas y tierra, para llegar lo más rápidamente al mar donde alcanzará su estado adulto. Producto de esto deja un surco un surco en la tierra que pronto se convierte en un arroyo.

Los Machis concientes de la hora y lugar donde aparecerá el Camhueto, lo esperan armados de un lazo de boqui con el cual pueden coger a este unicornio chilote para quitarle su preciado cuerno, y luego dejarlo seguir su camino hacia el mar.

El Cuchivilú

En algunos lugares de Chiloé, aún se hace en la playa un cerco de varas semicircular, abierto hacia la tierra, y que se denomina Corral de Pesca. De esta manera, cuando sube la marea, el corral queda cubierto por el agua y cuando la marea baja, los peces quedan atrapados en el corral, con lo cual es muy fácil capturarlos.

Cada cierto tiempo aparece del fondo del mar un monstruo llamado Cuchivilú (de cuchi=cerdo y vilú=serpiente), cuya mitad anterior del cuerpo, tiene la forma de cerdo y la otra de serpiente. Este monstruo, suele entrar en los corrales de pesca, destruyendo el cerco, y devorando los peces cautivos en él. Después de esta visita el lugar queda maldito, de tal manera que ningún pez queda atrapado en el corral, a menos que se realice una ceremonia especial llamada Cheputo para romper el embrujo.

El Invunche

El “Invunche” o “Machucho de la Cueva” es un monstruo que protege la entrada a la “Cueva de los Brujos”. Cuando los brujos quieren hacerse de un guardián para su cueva, ellos raptan el primogénito de alguna familia. Se dice también que es el mismo padre quien vende al niño, o lo da a cambio de favores por parte de los brujos.

La manera que los brujos utilizan para transformar a un niño en Invunche consiste en quebrarle una pierna, y torcésela sobre la espalda. Luego aplican en la espalda del desafortunado niño un ungüento mágico que hace crecer gruesos pelos. Por último le parten la lengua en dos, imitando la lengua de las serpientes.

El Invunche no puede hablar, y sólo emite sonidos guturales, ásperos y desagradables. El Invunche obtiene su alimento de los brujos, y sólo cuando la comida escasea los brujos le permiten salir de la cueva que protege en busca de alimento; caminando en tres pies el Invunche vigila la cueva de los brujos. Y cuando alguien desea penetrar a ella, primero debe hacer una reverencia al Invunche y besarle el ano.

La Pincoya

Todos los mariscos y peces que el Millalobo generosamente ofrece a los pescadores, son sembrados en mares y playas por las fecundas manos de la Pincoya, quien sale de las profundidades del mar a bailar a las playas. Cuando realiza su delicado baile mirando hacia el mar, significa que en esas playas y mares abundarán los peces y mariscos.

En cambio, cuando alguno de los pobladores ha cometido alguna falta en contra del mar o sus habitantes, lo hace con el rostro vuelto hacia la tierra, indicando a los pobladores que habrá escasez, y que deberán ir en busca del alimento a playas y mares más lejanos.

No obstante, si la escasez persiste, se puede realizar una ceremonia mágica para agradar a la Pincoya, y hacer que los favorezca nuevamente.

La Pincoya se encarga además de rescatar a los marinos que naufragan, y en el caso de que estos mueran, los lleva tiernamente con la ayuda de sus hermanos La Sirena y el Pincoy, hasta el Caleuche, donde revivirán como tripulantes del barco fantasma a una nueva vida de eterna felicidad.

Por esta razón los chilotes jamás han temido al embravecido mar, a pesar que muchos no saben nadar, pues saben que la Pincoya vela por ellos durante sus arriesgadas travesías en el mar.

El Trauco

Este ser es descrito como un hombre pequeño, de no más de 80 cm. de alto, de formas marcadamente varoniles, feo rostro, pero mirada muy dulce, fascinante y sensual; no tiene pies. Viste traje y sombrero de Quilineja, y usa en su mano derecha un hacha de piedra.

Cuando divisa alguna muchacha internándose el bosque, desciende rápidamente de su observatorio, entonces da tres fuertísimos hachazos, con lo cual parece derribar todos los árboles.

Cuando la muchacha se recupera de su sorpresa, tiene al fascinante Trauco junto a ella; la muchacha fija su mirada en los brillantes ojos de este, cayendo en un plácido sueño de amor.

Más tarde, despierta airada y llorosa. Se encuentra casi desnuda y con los vestidos revueltos. Rápidamente sacude las hojas de su pelo, abrocha ojales, y aún un tanto aturdida se dirige de regreso a su casa.

A medida que pasan los meses, el cuerpo de la niña se va transformando, pues ha sido poseída por el Trauco.

A los nueve meses nace el hijo del Trauco, cosa que no afecta socialmente mucho al niño ni a su madre, pues ahora ambos están relacionados con la magia del misterioso Trauco.

Tentén y Caicai Vilú

Hace muchísimos años la Isla Grande de Chiloé, y todo el enjambre de islas que le rodean, formaban un solo cuerpo con el Continente Americano.

Sin embargo, un día apareció repentinamente la Diosa de las Aguas Caicai-vilú (que viene de Co=agua y vilú=culebra) con la intención de destruir todo lo que hubiera sobre la tierra.

Obedeciendo a sus mandatos, la aguas comenzaron a elevarse inundando valles y cerros, y sepultando a sus horrorizados habitantes en las profundidades del mar.

Cuando todo parecía perdido, hizo su aparición la Diosa de la Tierra, Tentén-vilú (de ten=tierra y vilú=culebra). Tentén-vilú comenzó a luchar contra su enemiga, a la vez que elevaba las tierras inundadas y protegía a sus habitantes, ayudándolos a subir a las partes más altas, transformándolos en pájaros, o dotándolos del poder de volar.

La batalla duró mucho, finalmente Tentén-vilú venció parcialmente a Caicai-Vilú, pues a pesar de que esta última se retiró, las aguas nunca regresaron a sus límites originales.

Como consecuencia de toda esta lucha, los valles, cerros y cordilleras que antes formaban la zona, quedaron transformados en un archipiélago de inigualable belleza, que es lo que hoy conocemos con el nombre de Archipiélago de Chiloé.

La Voladora

Es una bruja que tiene el poder de convertirse en bauta; para remontar los aires, debe efectuar un proceso mágico para alivianar su cuerpo. Este proceso consiste en vomitar sus intestinos en una lapa de madera, la cual deja muy oculta en el bosque.

Tras realizar ésto se convierte en bauta, y bajo la forma de este inofensivo pájaro, evita ser reconocida por lo humanos.

Mientras vuela, la Voladora lanza desagradables gritos a modo de histéricas y burlonas carjadas

La Voladora termina su misión al amanecer, y en ese momento debe volver a tierra y tragar sus intestinos para recuperar su forma humana.

Si alguien llegara a robar la lapa con sus intestinos, la Voladora estaría condenada a permanecer bajo la forma de ave durante aproximadamente un año, para luego morir inevitablemente.

Resumen y conclusión de este capítulo

Existen varias teorías que intentan explicar el aprendizaje, las cuales se complementan entre sí entregando diversos aspectos o enfoques del fenómeno total; destacan las de Ausubel, Bruner, Vigotsky y Piaget. Estos a través de sus teorías nos indican el camino para educar correctamente al ser humano; es por esto que no solo sabiendo el proceso con el que cada persona obtiene los conocimientos y estudiando la relación entre imagen y educación, se puede hacer un diseño apropiado; para que los aprendizajes sean significativos, influyen factores como el entorno; motivación y también es importante

considerar lo que el individuo ya sabe; por lo que debemos estudiar la cultura del usuario y así poder saber la forma específica de mostrar los contenidos para que sean pertinentes y así lograr un mejor aprendizaje que contribuya a su desarrollo.

En este contexto destaca el patrimonio cultural como un contenido que debe formar parte de la enseñanza de los individuos; tanto mito como leyenda, tradiciones y casos legendarios los cuales se originan y preservan a través del relato oral; constituyen un patrimonio de todo Chile, pero dándose con mayor fuerza en zonas rurales y aisladas como el archipiélago de Chiloé.

La equivalencia entre el mito y la vida real, la cual no es literal, sino que es filosófica, sería la que le otorga un carácter educativo, siendo por esta razón, que tanto mitos y leyendas han estado presentes a lo largo de tantos años en la educación en Chile; al emplearlos, debemos graficarlos respetando la cultura que los origina para no limitar cada creencia a una imagen específica.

Por último no debemos olvidar relacionar la cultura con el término “subsumidor” el cual actúa como un verdadero ancla de las nuevas ideas, o en el caso de este proyecto, es un ancla para los contenidos de la asignatura lenguaje y comunicación; así, este concepto equivale a la cultura de los usuarios, en este caso los alumnos, que al ver el cómic relacionado con su patrimonio (relatos orales) les resultará más fácil asimilar la información y sumado a esto la motivación que genera el código gráfico del cómic.

6 EDUCACIÓN MULTIMEDIA

Antes de referirnos a como se aplica multimedia a la educación comencemos entendiendo en que consiste multimedia: el hipertexto, la navegabilidad, etc. Para luego pasar a ver lo que es la interactividad.

6.1 Multimedia

Multimedia es la combinación o utilización de dos o más medios de comunicación en forma concurrente. Es un adjetivo, una cualidad de un sistema o documento que utiliza más de un medio de comunicación al mismo tiempo; este concepto es tan antiguo como la comunicación humana, ya que al comunicarnos en una charla normal utilizamos sonido y observamos a nuestro interlocutor. Hay dos medios utilizados, sonido (las palabras) e imagen (la expresión corporal). La cualidad multimedial carece casi de importancia por sí misma, y no está necesariamente vinculada a la informática (un libro junto con un cassette de audio es una obra multimedial).

El hecho que un documento o sistema sea multimedial no lo hace mejor; lo único que asegura es que se usan más elementos para reproducir el mensaje completo. Sin embargo, la combinación correcta de ellos, sí mejora la comprensión o el aprendizaje, ya que se acercará más a la manera habitual en que los seres humanos nos comunicamos; es por ello que su uso esta ligado a proyectos educativos, como esta investigación.

Características de una aplicación multimedia:

- No suele tener linealidad (aunque puede tenerla).
- Permite llegar a un mismo nodo por varios caminos distintos.
- Permite encontrar rápidamente un segmento buscado en un gran mar de información (si está bien organizado).
- Si está mal organizado, puede causar desorientación.
- Tiene algunos “servicios” que surgen para ayudar a navegar esta estructura no lineal: mapas de alto nivel, capacidad de volver atrás los pasos, herramientas de búsqueda, índices, capacidad de hacer anotaciones y poner marcas de posición o bookmarks.

Medios utilizados

- Texto.
- Imágenes estáticas (fotos o ilustraciones).
- Imágenes en movimiento (video o animaciones).
- Audio (música o sonidos).

Texto:

El texto es un medio, a menudo, incluido en los diseños multimedia en todas sus formas y variantes. Pero existe, una forma de utilizarlo, que es exclusiva de la informática multimedial, en la que pasa a llamarse Hipertexto. Un Hipertexto es un texto organizado en módulos autocontenidos llamados nodos y unidos entre sí por links. Básicamente es una manera de organizar un texto alternativa a la habitual; más parecida a nuestra forma de enlazar pensamientos, porque nosotros avanzamos juntando ideas y asociándolas, no siguiendo un hilo único y lineal. En multimedia, cada nodo es una página, y cada palabra remarcada (puede ser con determinado color o subrayada) representa un link. Por ejemplo: las ayudas de Windows, donde cada palabra resaltada lo lleva a uno, con un click, a la explicación de ese concepto. El hipertexto es la base funcional y estructural de Internet.

De todas estas características la que mas encaja con el lenguaje del cómic es la ausencia de la linealidad; puesto que la lectura, aunque avanza a lo largo de las páginas no esta atada al paso del tiempo real (como en el cine) por lo que un lector puede leer y releer cada página, incluso devolviéndose cuantas veces quiera; esto resulta beneficioso para emplearlo en la educación porque el tiempo de exposición del interactivo frente a los alumnos es controlado por ellos.

La cualidad de poseer nodos de contenido abre muchas posibilidades si se considera su uso en un proyecto que utilice el lenguaje del cómic, puesto que se potencialmente cada una de las palabras empleadas dentro de los bocadillos pondrían generar un nodo independiente.

Imágenes estáticas (fotos o ilustraciones):

Las imágenes estáticas sirven para ilustrar los contenidos que se presentan en un diseño multimedia; pueden ser ilustraciones (en el sentido artístico), fotografías, o bien gráficos (de barra, tortas, etc.); su uso no esta limitado a convenciones estéticas; también pueden ser empleadas (y se hace a menudo) como un texto o enlace hipertextual, con lo que adquiere las características de este (texto) señaladas en el ítem anterior.

Utilizar imágenes como enlaces en ciertas ocasiones puede resultar más intuitivo para el usuario. Aún así, puede conllevar varios problemas: que el usuario no reconozca la imagen como un enlace, sobrecarga del sitio (mayor lentitud de navegación), desaprovechamiento de espacio visual, que el usuario no entienda la relación imagen-significado, etc.

Los gráficos se dividen en dos categorías principales: mapas de bits y vectores. En los editores gráficos se puede trabajar con ambos tipos

Imágenes de mapa de bits (rasterizadas): Usan una cuadrícula de colores (píxeles) para representar las imágenes. A cada píxel se le asigna una ubicación y un valor de color específicos. Son usadas para las imágenes de tono continuo, como fotografías o pinturas digitales. Dependen de la resolución, pueden, por tanto, perder detalle y mostrar bordes irregulares si se modifica el tamaño en pantalla o se imprimen en una resolución inferior.

Los gráficos vectoriales se componen de líneas y curvas definidas por objetos matemáticos o vectores; estos describen una imagen de acuerdo a sus características geométricas. Es posible mover, modificar el tamaño o cambiar el color de las formas sin perder la calidad del gráfico sin pérdida de detalle ni claridad. Son, por tanto, la mejor opción para la creación de los globos de texto y cualquier elemento que se requiera animar para el interactivo.

De los varios formatos para imagen digital que encontramos (GIF, BMP, TIFF y TGA, entre otros); para este proyecto, se considera la utilización de los formatos JPEG y PNG puesto que, como señalábamos anteriormente, maximiza el uso de un dispositivo de almacenamiento (el CD en este caso).

JPEG: Convierte la imagen mas compleja en un archivo pequeño; permite aprovechar al máximo el espacio en disco aunque utiliza un método de compresión destructiva que daña la calidad de una imagen y cada vez que guardamos la imagen se pierde parte de la calidad.

Las páginas del cómic interactivo emplearán este formato, puesto que se considera que el cómic incluye grandes cantidades de imágenes.

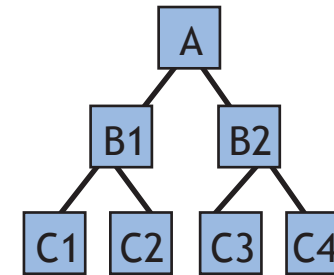
PNG: Es un formato gráfico cada vez más usado en lugar de GIF. Se muestra correctamente en los navegadores, su uso está libre de derechos y permite una alta compresión así como una reproducción progresiva de imágenes con hasta 16,7 millones de colores. Su uso en el proyecto está ligado a controles de navegación: botones e iconos.

Animaciones: Como mencionamos en el capítulo del cómic, las imágenes que este lenguaje utiliza son estáticas y no poseen un movimiento evidente aunque lo representen; pero es importante señalar que este proyecto, también debe incluir imágenes en animadas; es así que incluirá transiciones entre cada imagen, acercamientos de estas mismas, textos en movimiento, iconos animados, etc. El tratamiento de la imagen en movimiento, pese a la aparición de programas compresores (AVI, MPEG, MOV, y WMV entre los más usados), consume mucha memoria y recursos del computador. Por esta razón se utiliza, en el desarrollo de este proyecto de título, el software de animación vectorial que genera un archivo de extensión SWF el cual requiere un plugin para ser visualizado; manteniendo una calidad de imagen óptima ya que posee técnicas de compresión efectivas y adecuadas. También es importante mencionar que el tipo de código visual que maneja este tipo de software es coherente con el código gráfico del lenguaje del cómic, puesto que las imágenes importadas al interior del área de trabajo, conservarán su calidad y características.

El sonido: Añade profundidad y matices a la experiencia visual, incrementando la sensación de realismo de un título multimedia; al emplearlo, estos serán recordados, incluso después; de que de nuestra retina desaparezcan las imágenes que acompañan, puesto que es conocido que una música nos hace recordar hechos. De esta forma el sonido permite destacar algún elemento o función de la interfase, en el caso de este proyecto; pero es necesario tener en cuenta que debe ser coherente con lo que quiere transmitirse al usuario y con los intereses de este.

Estructuras de navegación⁸: Corresponden a la disposición entre los enlaces de los diferentes nodos, o sea, esquema general de disposición entre páginas y a la forma de acceso entre ellas. En este proyecto se emplearán para disponer los contenidos de distinta manera, basados en los siguientes esquemas:

1) Estructura jerárquica: Parte de una página principal mediante la que se puede acceder a diferentes páginas secundarias, a partir de las cuales podemos acceder a las páginas terciarias, y así sucesivamente. De esta forma, en el interactivo podremos pasar de una viñeta específica a explorar algún elemento que esta contenga. Por ejemplo:

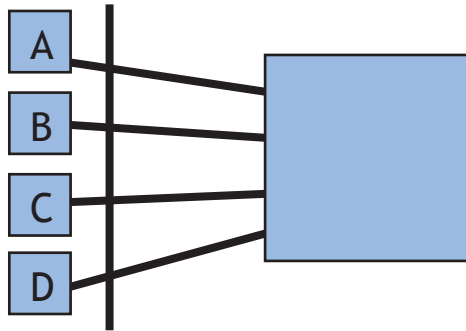


2) Estructura lineal: Partiendo de una página inicial se van recorriendo las demás del sitio web secuencialmente, una detrás de otra. Es análoga en su disposición a la estructura de las páginas de un libro por lo que será empleada en el recorrido de las páginas del cómic. Cada página poseerá un enlace a su anterior en la secuencia y otro a su siguiente. La representación gráfica es la siguiente:

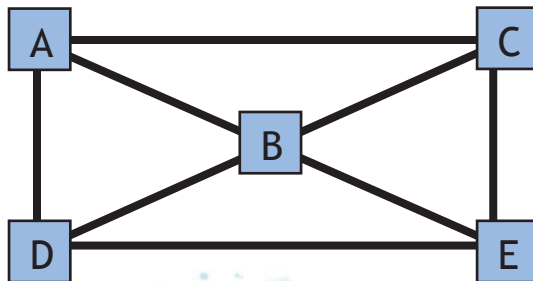


⁸ Fernandez-coca, Antonio "Producción y Diseño Gráfico para la World Wide Web" Barcelona, Editorial Paidós

3) Estructura de frames : El usuario dispone de un menú siempre presente desde el que puede acceder en todo momento a las diferentes secciones de un interactivo, a partir de las que puede navegar bien de forma jerárquica, bien de forma lineal, bien de forma mixta. Esta cualidad se verá reflejada en los controles de navegación; los cuales se mantienen a lo largo del recorrido del cómic. Su representación gráfica es del tipo:



4) Estructura hipermedia: En la que podemos estructurar las diferentes páginas con libertad total. Cada nodo es independiente y auto contenido, ofreciendo mayor interactividad ya que le permite al usuario ir creando el recorrido. Visto desde su funcionalidad global, el interactivo que resultará de este proyecto poseerá esta característica. Aunque como vimos en los ejemplos anteriores su funcionamiento puede explicarse con los otros esquemas en determinadas secciones del cómic. Su representación gráfica puede ser del tipo:



6.2 Educación multimedia

La educación ha sido considerada como un elemento esencial para el desarrollo, entendido éste como un proceso de cambio que está orientado para aumentar, perfeccionar o mejorar las condiciones existentes en un grupo en particular o en la sociedad en general⁹. Para que el desarrollo sea posible, sin embargo, no basta con educar sino que esta educación debe ser de calidad. Una educación es de calidad en la medida que todos los educandos son capaces no sólo de aprender más, sino de aprender bien.

El desarrollo de la educación multimedia está ligado a la educación audiovisual puesto que ambos son consecuencias de los avances alcanzados en la tecnología y en la teoría del aprendizaje.

La educación audiovisual emerge como una disciplina en la década de 1920, siendo considerada sólo como un instrumento de apoyo para la labor de los profesores.

A finales de la década de 1940 la UNESCO decidió impulsar la enseñanza audiovisual en todo el mundo.

En las décadas de 1950 y 1960 los desarrollos en la teoría y en los sistemas de comunicación llegaron a los estudios del proceso educacional; como resultado, los materiales audiovisuales fueron considerados como una parte integral del sistema educativo.

La UNESCO en 1979 comenzaba a señalar como puntos iniciales de una renovación, que la educación rural formara parte del sistema educativo global, que desarrollara las facultades creativas de los individuos y que les diera a todos una igualdad de oportunidades. Para que eso se hiciera posible, la UNESCO proponía una serie de principios,

⁹ Revista digital eRural "Educación, cultura y desarrollo rural" Año 1 n°1 Julio 2003, ISSN 0717-9898 <http://educación.upa.cl/revistaerural/erural.htm>

de los cuales, por su relevancia para este proyecto hemos destacado los siguientes:

- Una educación integrada que adapte sus objetivos, programas y métodos al desarrollo de la región dentro del sistema educativo global.
- Una educación en consonancia con el uso de medios audiovisuales como canal de información y de difusión rápida en el campo de la educación y la cultura.

Considerando lo anterior, el desafío de la educación y en especial de la educación básica, sería establecer un sistema educacional que diera oportunidades iguales a todos los niños y donde el tema de la calidad fuera el aspecto central. Se requería, por tanto, de una escuela básica reformada que entregara contenidos culturales pertinentes, que enseñara a aprender poniendo en práctica una pedagogía activa en la que el alumno fuese el protagonista; que apoyara el desarrollo personal, el autoestima, la capacidad de expresión y que comunicara los valores que la comunidad nacional buscara desarrollar. El logro de estos propósitos suponía también contar con la voluntad, la audacia, la inteligencia y la creatividad de los profesores.

A partir de 1990, la educación chilena comienza a incursionar en una reforma educativa que pretendía enfrentar éstos y otros desafíos, es así como a través de un conjunto de programas se comenzó a abrir espacios de participación pedagógica, descentralizando muchas decisiones técnicas desde la cúspide del sistema educativo hasta su base: las escuelas.

Este criterio de política educativa se expresa en los dos programas focalizados que constituyen el eje de las acciones del Ministerio de Educación para la educación básica: El Programa de las 900 Escuelas y el Programa de Mejoramiento de la Calidad de la Educación Básica Rural (MECE Rural).

Ventajas: Los investigadores han encontrado que, se consigue retener más información si es recibida simultáneamente en dos modalidades (visión y audición, por ejemplo) y no sólo mediante una. Además, el aprendizaje se alcanza cuando el material está organizado y esa organización es fundamental para el estudiante; estos hallazgos reafirman el valor de lo audiovisual en el proceso educativo: facilita la percepción de los aspectos más importantes, puede ser cuidadosamente organizado y puede exigir del estudiante usar más dimensiones de la personalidad.

Los recursos de aprendizaje se conciben como herramientas de apoyo al docente, para facilitar a los alumnos el aprender haciendo y experimentando, para poner en práctica los conocimientos que han ido asimilando, para proporcionar una instancia de acercamiento y contacto directo con el saber. Además, posibilitan el intercambio, el trabajo colaborativo e individual. Por ello es importante fomentar en los docentes de los distintos niveles educativos una suficiente formación técnica que les permita explotar muchas de las posibilidades informáticas en ámbitos como el diseño y el desarrollo de materiales;

La cantidad de imágenes que puede contener un computador facilita la enseñanza de ciertos conceptos que requerirían el uso de material en el aula, disminuyendo así la cantidad de trabajo a realizar por el maestro y acelerando el proceso de asimilación.

6.3 cómics en multimedia

Para referirnos a los cómics en multimedia debemos señalar que generalmente están ligados a cómics digitales o webcómics; dado que en los últimos años, con el desarrollo de las posibilidades que nos dan las comunicaciones, específicamente Internet y la mejora de los sistemas de transferencia de archivos, hacen que sea posible desplegar imágenes con una calidad más que aceptable, por lo que los cómics han hecho su aparición en línea.

Existen cómics realizados con el fin de obtener exclusivamente una edición digital, para PC o MAC; en los cuales se presenta su lectura a través de una página web. Debemos decir que, el primero de ellos fue *Where the Buffalos Roam* que consiste en tiras originalmente hechas para papel digitalizadas. Con el tiempo los artistas han experimentado nuevos formatos hechos precisamente para el espacio virtual, pero los imágenes digitalizadas siguen siendo la norma; puesto que muchos fanáticos, toman los cómic book tradicionales y luego de digitalizarlos los suben a algún servidor para compartirlos.

A los webcómics también suelen denominarlo como e-cómic; aunque e-cómic es realmente el nombre usado para referirse a los cómic que son realizados específicamente en papel, para su venta o distribución; y que son transformados a su forma digital para ser leído en un PC o similar.

Ya sea que fueron concebidos para Internet o que se hayan digitalizado, los cómics en Internet son una posibilidad para los ilustradores que no disponen de una editorial que los publique o para aquéllos que quieren deslindarse de la censura de la misma; asimismo, gente que sólo quiere dibujar cómics por mero pasatiempo dispone de la red para mostrar su trabajo a un público más amplio.

También se suelen utilizar estos tipos de cómic por parte de editoriales grandes, generalmente utilizando Flash, con el fin de vender la versión digital de un cómic impreso (como hizo Crossgen), o de ofrecer números gratuitamente (aunque atrasados) a modo de publicidad (como hace Marvel).

Muchos dibujantes y creadores de historietas han intentado establecer el mercado de cómics on-line, siendo éste el caso de Scott McCloud, autor de *Reinventando los cómics* y *Destapando los cómics* donde intenta explicar cómo la imaginación en conjunto con la tecnología han ido con las décadas, revolucionando esta forma de arte.

Es importante mencionar un cómic interactivo en CD desarrollado para consolas de videojuego; estamos hablando del *Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel*; la historia es la continuación de los cómics que cuentan los hechos ocurridos en el primer video juego *Metal Gear*.

El juego incluye efectos de sonido, música y algunas animaciones de los elementos del comic (onomatopeyas, viñetas, globos, etc). Cuando el jugador mira el cómic, puede presionar el botón de los controles participando en el desarrollo de la historia, además implementa gráficos en dos y tres dimensiones, base de datos y red Wi-Fi.

La funcionalidad del cómic en línea, deja ver claramente, que se han establecido parámetros universales, la composición es clara en este aspecto: Una cabecera o banner en donde se identifica la historieta o publicación y la editorial, a lo que sigue la disposición de las páginas, para finalmente llegar a los pies de esta con la inserción de un menú; aquí podemos encontrar controles con muy pocas variaciones: Adelante (avanzar una página), atrás (devolverse), zoom, cerrar (del sistema) y ayuda, son las opciones que se repiten una y otra vez en la mayoría de los referentes encontrados. También a menudo podemos ver shortcuts (atajos) para saltarse de una página a otra.

En cuanto los controles de navegación, generalmente son simples, ya que, se establece el recorrido adelante-atrás; agregando alguna opción complementaria como zoom o impresión; esto es porque la mayoría de estos sistemas, son adaptaciones de publicaciones en papel, lo que se traduce en que el objetivo de su publicación en Internet sea de difusión para el ejemplar editorial y no un fin en sí mismo.



Covenant; TopCow Digital Cómics Online



Spiderman, Marvel Cómics Online

6.4. Cómics interactivo en Cd-ROM

Para este proyecto en particular hemos seleccionado el CD como el soporte para insertar el cómic interactivo, no obstante para apreciar el porque de esta decisión primero debemos entender el concepto de interactividad y comparar el CD-ROM con otros formatos.

En términos generales, denominamos interacción a la comunicación recíproca, a la acción y reacción. Es por ello que a menudo se menciona que los seres humanos interactúan con el medio ambiente; puesto que este los estimula, provocando una respuesta expresada en el comportamiento de los sujetos. También es sinónimo de comunicación establecida entre personas: conversar, colaborar, votar, etc. Sin embargo la interactividad también puede ser entendida como la relación que se establece entre los seres humanos y las máquinas. A menudo esta función se realiza a través del hardware o de dispositivos que permiten la comunicación entre el sujeto y la máquina, pero también son importantes los programas y aplicaciones y, sobre todo, el diseño de estos y cómo se le presentan al usuario. La eficacia de la interfaz radica en su capacidad para implicar al usuario y por tanto, favorecer la interactividad.

Un CD-ROM puede, o no, ser interactivo ya que dependiendo de como se haya producido; el usuario puede decidir que información desea obtener primero. Sin embargo un CD-ROM no necesariamente es multimedia ni interactivo, basta imaginar un simple archivo de texto de 640mb dentro de un CD-ROM. Es importante recordar que puede haber multimedia sin interactividad e interactividad sin multimedia. Un CD-ROM es un medio de comunicación asincrónico, y dependiendo del contenido, diseño o si disponemos de una interfase gráfica adecuada, puede ser no-lineal e interactivo.

Por último señalaremos que el CD-ROM tiene la capacidad de transportar la información; mientras que los sitios Web ofrecen la posibilidad de realizar el acceso en línea. Uno con información más permanente; el otro con información dinámica (se modifica y actualiza).

A continuación hablaremos de la cualidad que un CD-ROM posee¹⁰ y que lo convierten en el dispositivo de almacenamiento adecuado para este proyecto:

- Fidelidad y durabilidad.
- Rendimiento.
- Es un dispositivo estándar.

Fidelidad y durabilidad:

Estas cualidades hacen que sea prácticamente imposible el deterioro por la pérdida de datos. Las características de este formato resultan acordes con el proyecto puesto que el grupo objetivo está acostumbrado a imágenes de calidad. El CD-ROM aparte de su capacidad y fidelidad tiene un vida útil que se está ampliando por la tendencia de los desarrolladores quienes al realizar innovaciones en los formatos (DVD, láser) no han excluido al CD-ROM haciendo los nuevos sistemas compatibles con su predecesor. Este es otro punto importante ya que rompe un poco con la problemática de la tecnología en relación a su hardware el cual en su mayoría es de carácter efímero.

Como la información, en su mayor parte, esta contenida en el disco compacto no ocurren los problemas de estar conectados a una red (lentitud en la carga de archivos) con ello, toma ventaja de los sitios web; lo malo es que su hipertextualidad queda restringida a la capacidad que el disco posea.

¹⁰ Fuenmayor, María "Ratón Ratón, Introducción al Diseño Gráfico asistido por Ordenador" Barcelona 1996, Editorial Gustavo Gili, S.A.

Rendimiento:

Al tiempo que crece la tecnología se incrementan las potencialidades educativas. El desarrollo de los discos compactos, ha dado a la tecnología de la educación mejores herramientas con las que trabajar. Los discos compactos (CD-ROM) se utilizan para almacenar grandes cantidades de datos, como enciclopedias o películas. Con los nuevos equipos interactivos con ordenadores y CD-ROM, un estudiante interesado en cualquier asunto puede en cualquier momento utilizar una enciclopedia electrónica, además ver una película sobre el mismo tema o buscar asuntos relacionados con sólo presionar un botón. Estas estaciones de aprendizaje combinan las ventajas de presentar los materiales con dibujos, películas, televisión y la instrucción añadida mediante el ordenador.

Es un dispositivo estándar:

Por último, a modo de completar la información, es importante mencionar que el reproductor de CD-ROM es un requerimiento básico de un computador personal a diferencia del pendrive, o reproductores de DVD, Discos láser, etc. que aún no es común encontrar en las aulas de las escuelas rurales.

Síntesis y conclusión del capítulo

La educación ha sido considerada como un elemento esencial para el desarrollo, tanto así, que organismos mundiales como UNESCO han tomado un activo rol promoviendo la forma correcta para abordar la educación de forma óptima. Esta difusión incluye promover herramientas adecuadas y actuales, remarcando que su uso debe estar ligado al entorno de los seres humanos; una de estas herramientas es multimedia, que como lenguaje es la combinación o utilización de dos o más medios de comunicación en forma concurrente. Los medios que

se suelen manejar en multimedia son: imágenes estáticas, imágenes en movimiento, texto y audio cada uno de ellos tiene características y requerimientos particulares.

En multimedia se requiere de un equipo material para poder trabajar, son los llamados “dispositivos”, los hay de distintos tipos; en caso de no poseer los elementos mencionados en equipamiento el usuario ve disminuidas las posibilidades de interactividad.

Por su fidelidad, durabilidad, rendimiento y ser un dispositivo presente hasta en las escuelas mas modestas, para este proyecto en particular, hemos seleccionado el CD como el soporte para insertar el cómic interactivo.

Es importante destacar el lenguaje del cómic, en relación a su adaptación al contexto multimedia, dos lenguajes que se potencian mutuamente; generando así nuevos caminos que aumentan las posibilidades de obtener una buena herramienta para mejorar los aprendizajes; la narrativa del cómic, más la interactividad que una aplicación multimedia bien concebida puede ofrecer.

Conclusión del marco teórico

De lo expuesto en nuestro marco teórico, podemos señalar que; para que los aprendizajes escolares sean significativos, tienen que ser culturalmente pertinentes. Esto significa que deben originarse a partir de la cultura cotidiana de los estudiantes y de sus familias; ya que, esta actúa como un verdadero ancla ayudando al alumno a asimilar la nueva información.

Además hemos señalado las virtudes comunicativas y educativas que posee el cómic como lenguaje, de la misma forma hemos señalado su incursión en el campo multimedia digital; ya sea en la web o revistas digitalizadas (y sus distintos derivados y combinaciones), aunque aún no tan masificados como los cómics tradicionales, son igualmente beneficiosos; presentando todo un sistema de signos que se articulan de una manera coherente, constituyendo un lenguaje visual bien definido con potencial educativo coherente con los objetivos de este proyecto.

De forma similar, multimedia posee características especiales que si se utilizan de forma integrada; la convierten en una herramienta que hace más significativa la transmisión de contenido en la enseñanza, puesto que al emplear más medios estimula a los receptores (los alumnos en este caso) desde varias vías en forma simultánea: auditiva y visual principalmente, lo que lo convierte en una forma más cercana a lo que ocurre en la realidad; como cuando dos o más personas intercambian conocimiento en una conversación o bien una persona interactúa en el medio ambiente.

A la vez, el lenguaje del cómic que utiliza el medio visual; puede ser potenciado por multimedia interactiva, si se genera una disposición coherente de los contenidos, complementándolos.

Aunque en el capítulo del cómic ha quedado enunciada la capacidad de este lenguaje para educar, fue importante referirse a aspectos que profundizan en este punto y así comprender a cabalidad la relación entre imagen y educación; por esto fue necesario investigar y comprender cómo utilizar adecuadamente los diferentes componentes de la imagen para comunicar asertivamente un mensaje.

Respecto a la creación del cómic interactivo, este debe utilizar esquemas de distribución hipermedia, disponiendo los contenidos de manera que el usuario tenga la facultad de tomar decisiones; a su vez, como señalaban las teorías del aprendizaje, el contenido de las secciones del interactivo (ya sean imágenes, animaciones, etc.) debe recrear el entorno de los alumnos, de esta forma, ellos se verán identificados. Tanto la clasificación curricular de los relatos orales como la relación del cómic con el entretenimiento de masas apuntan a emplear el diseño del cómic interactivo con un público joven.

Por último es importante señalar que también se debe intentar fomentar la participación de los alumnos unos con otros, luego de la experiencia con el cómic interactivo.



DISEÑO

7.1 Descripción del proyecto

Este proyecto genera como producto final un cómic interactivo que eduque sobre los relatos orales; constituye una propuesta especial, por la forma en que los recursos trabajan entre sí y además por el enfoque del contenido, el cual tiene como característica esencial el no graficar a los personajes fantásticos para estimular la imaginación de los alumnos.

El proyecto se sustenta gráficamente en el lenguaje del cómic; como ya se ha mencionado, al ser masivo, y estar ligado al entretenimiento, será muy beneficioso ya que motivará a los alumnos para interactuar con el contenido.

El estilo desarrollado en las ilustraciones del cómic resulta importante para captar la atención y entretener a los alumnos puesto que posee calidad en la resolución de las imágenes, las cuales poseen formas y colores reconocibles por los alumnos; puesto que se toman referentes actuales.

La interfaz gráfica debe estar acorde con el público objetivo; es decir, simple y familiar. Para esto se a tomando referencia directa de los navegadores web más usados como Mozilla Firefox. De esta forma se logra una buena disposición del alumno para que explore el cómic interactivo. Para innovar sumamos una propuesta en el modo de navegación en donde distintos elementos del contenido interactúan de forma dinámica; para no generar confusiones esta instancia será apoyada por señalizaciones a través de la gráfica.

Este proyecto posee un potencial significativo; tomando en cuenta, que se abordan los contenidos de acuerdo al criterio de la cultura que los origina; por lo que al leer el cómic y navegar por las secciones del interactivo, el alumno se sentirá identificado con los contenidos puesto que verá reflejado su entorno. La información correspondiente al los relatos orales esta repartida entre el cómic y textos complementarios que se pueden encontrar a medida que el alumno explora el interactivo, para guiarlo se emplea como recurso el hipertexto e imágenes como enlaces.

El cómic es visualizado de forma apaisada, procurando adaptarse al formato de los monitores de un computador, las tipografías deben tener un tamaño que permita leer al alumno con facilidad, y en caso que trabajen dos o más alumnos con el interactivo, esto no será problema puesto que tanto las imágenes como los textos poseen la opción de aumentar su tamaño.

Es vital señalar, para la comprensión total de este proyecto, que la investigación de diseño, esta completamente guiada por el objetivo de esta tesis; diseñar un Cómic Interactivo que eduque a los alumnos de nivel NB2 de la enseñanza escolar de Chile sobre el tema de los relatos orales presentes en asignaturas como lenguaje y comunicación.

Para este proyecto hemos realizado un proceso con características determinadas, entre las cuales hay que mencionar, las siguientes; primero que todo, la idea de representar las historias de los relatos orales sin graficar especialmente a los seres fantasiosos que protagonizan estas historias, luego cabe destacar la propuesta personal del autor, quien a través de una investigación en terreno rescata diversos referentes, los cuales se procesan, en términos de imagen otorgándoles un manejo compositivo, de dibujo y sintetizando los colores en una paleta definida, todo esto utilizando herramientas que van desde las análogas (el clásico lápiz grafito) hasta herramientas que se utilizan en función del computador, como son las tableta gráfica aludida en el apartado del equipo utilizado en el proyecto, al comienzo de esta tesis. Es importante destacar que todos estos recursos son sometidos a la sensibilidad adquirida por el autor a lo largo de su formación en el ámbito del cómic y la ilustración, puesto que ha experimentado con diversas técnicas que van desde los oleos, acrílicos, medios húmedos, etc. Por otro lado, tenemos esta propuesta al servicio del aprendizaje desde un punto de vista significativo al incorporar un lenguaje visual, que se encuentra completamente vigente, además los personajes y situaciones que desarrollamos para este proyecto están fundamentados tanto por la base teórica extraída, es así que veremos personajes diseñados en función de rescatar el patrimonio cultural y otros diseñados con motivos narrativos.

El estilo definido en el cómic toma referentes de la gráfica actual, lo que le impulsa a situarse como un trabajo, que si bien esta orientado a individuos determinados de una zona, en lo que se refiere a la parte de imagen, cumple estándares que son globales. El uso del color digital fue requerido, por varios aspectos, primero porque esta comprobado como los autores que emplean técnicas digitales mejoran el volumen de su producción notablemente, con lo que este sistema de coloreado aparece como el ideal para el cómic, dada las exigencias en los tiempos de entrega y cantidades de material que debe generar un artista. Por otro lado esta la sensibilidad al buscar una solución que no se mecánica, mezclando distintos herramientas de coloreado y experimentando a fondo con los modos de capa que el software editor de imágenes puede otorgar.

Los aspectos que resulten relevantes dentro del cómic se verán reforzados utilizando secciones complementarias e información lectiva adicional, dentro de esto tenemos; diccionario, mapas, cuaderno de mitos, y otros elementos que serán creados para la historia y constituirán, a la vez, un nodo independiente. De esta forma tanto el usuario como el profesor guía reconocerán las oportunidades de desarrollar aprendizajes que sean significativos a partir de aquellos elementos.

También es importante señalar que estos aspectos están en consonancia con el CD; el que con su capacidad y fidelidad resguardará las piezas gráficas del cómic que conforma el interactivo, haciendo posible que se presenten todos estos nodos al usuario, pero en interconexión conformando un sistema total, con características diseñadas para cumplir el objetivo de educar.

7.2 Referentes

Material audiovisual generado en la salida a terreno. Selección de las 1.000 fotografías y 30 videos que se tomaron durante la salida a terreno que comprendió del 5 al 19 de febrero de 2006. Resulta muy beneficioso para este proyecto puesto que potenciará el resultado de las ilustraciones para que evoquen los diversos, paisajes, herramientas, y otros elementos culturales y patrimoniales de la zona de Chiloé; de la misma forma como se vera mas adelante se utilizaran como referentes en la creación de la interfase del interactivo.

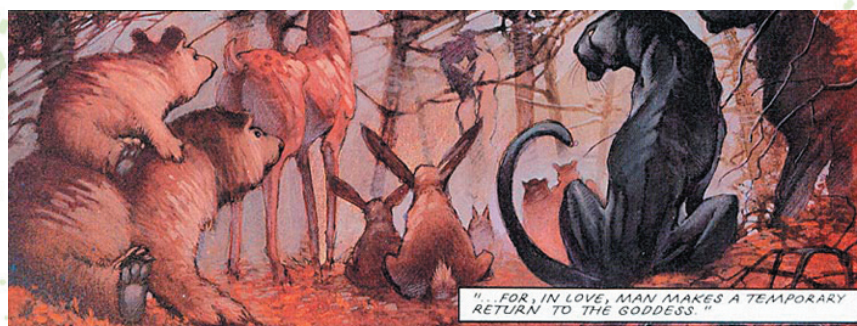


Canal de Chacao y posterior llegada del trasbordador a Chiloé.

Referentes de Ilustración

Por el dominio de la figura humana, la composición y uso del color son referentes de las ilustraciones y viñetas del comic, autores como: Frank Frazetta, Richard Vance Corben, Simon Bisley; técnicamente su dibujo mezcla lápices con pinturas como el óleo o el acrílico.

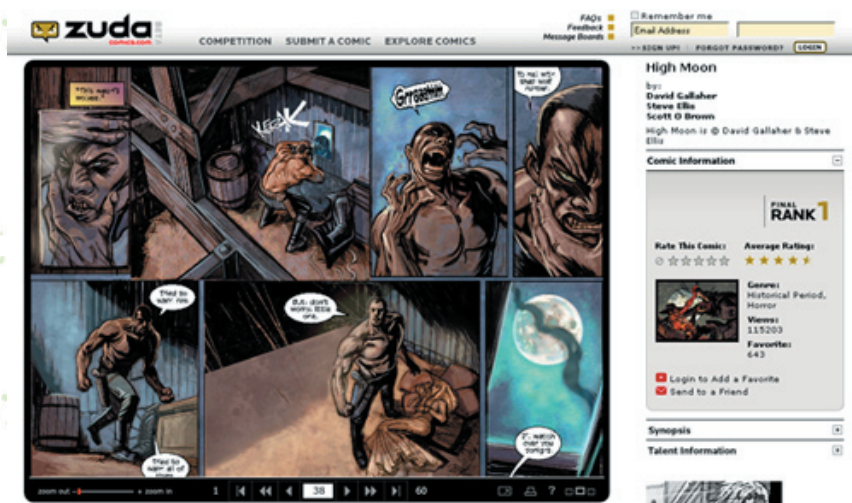
Otro grupo de artistas, como: Ariel Olivetti, Jae Lee, Richard Isanove y Tim Bradstreet combinan las técnicas anteriores con el uso del computador. Incorporando la fotografía y dibujo empleando procesos digitales para obtener sus imágenes finales.



Referentes de Cómic

Destacamos los siguientes cómics como propuestas válidas para el proyecto; por su calidad gráfica, narrativa e interactiva (en el caso de los que sean digitales).

“Zuda Cómics” es una editorial online de cómics por internet posee su propia comunidad que continuamente esta publicando trabajos, los cuales compiten entre sí; resulta interesante para este proyecto la composición de la interfase de las páginas digitales (apaisada) y diversos elementos del control de navegación.



Es importante citar por su valor narrativo a dos autores, que aportan distintos enfoques al proyecto, ya que dominan la forma de narrar del cómic. Ellos son:

Mike Mignola: Su forma de disponer las viñetas tiene influencias cinematográficas. En lo gráfico su trabajo se caracteriza por un cuidado extremo por la composición y por la distribución de blancos y negros.

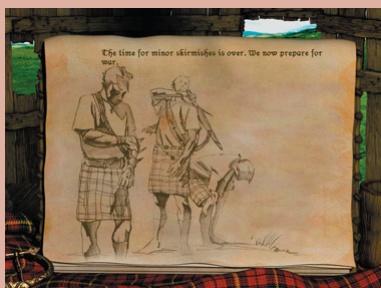
Leinil Francis Yu: Equilibra la correcta narración con viñetas sorprendentes (contrapicados, planos generales que incorporan vistas aéreas, etc.). Posee gran dominio de la figura humana; empleando numerosos achurados y gran peso en las tinta; el color que se le aplica a los trabajos de Yu generalmente son planos con un acabado gestual y de tonos ocres.



Hellboy de Mike Mignola, el uso del alto contraste es característico.

Referentes Interactivos

Mientras algunos de ellos aportan la forma de trabajar los iconos, fondos de pantalla e ítems, otros destacan por el valor de su gráfica, relacionándolos con el mundo de los mitos y las leyendas. Por ejemplo en el caso del videojuego Age of empires se puede destacar el uso de ciertas pantallas de transición; su composición centrada, estableciendo imágenes apaisadas como centros visuales. También es importante señalar como utiliza el boceto, integrándolo al resultado final.



Age of Empires III



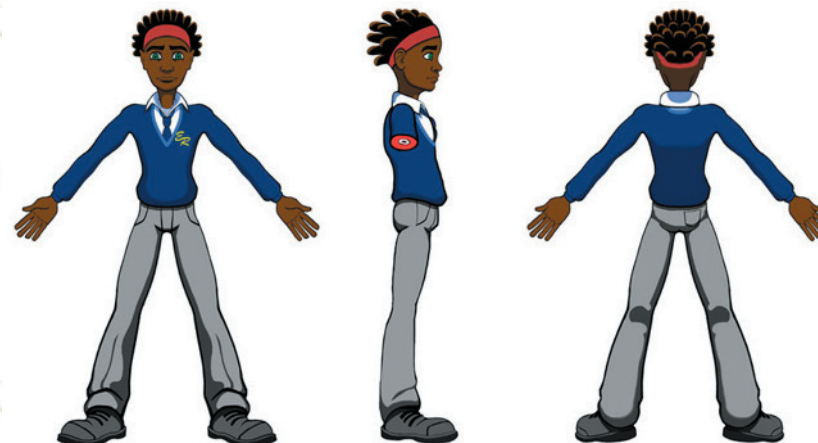
RPG Maker XP



DBZ: Super Butoden 2

Referentes personales

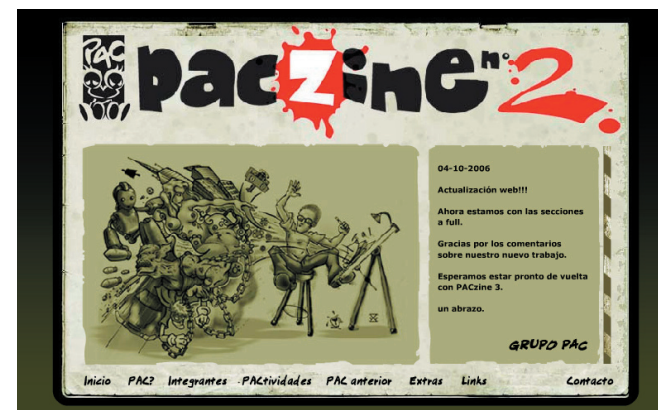
Proyecto de aprendizaje para escuelas rurales; el proyecto Its your turn (ganador de una licitación del ministerio de educación); de este proyecto se toma como referencia la creación de personajes, los cuales recogen características sacadas de los cómics y el mundo rural. El trabajo específico que se realizó para la creación de estos, fue ilustrar las vistas básicas: frontal, lateral y posterior, además de varios concepts (ilustraciones conceptuales) sobre entornos, accesorios, etc.



Otro trabajo personal, que resulta relevante mostrar, son las ilustraciones realizadas para CAZAURO (juego de cartas), el que aporta la técnica de color digital empleada en las ilustraciones del cómic y las gráficas de la interfase del interactivo; de estos temas destacamos los siguientes:



Por último, resulta importante basarnos en el trabajo multimedia desarrollando; para el sitio web de Grupo PAC (colectivo autogestionado de cómics formado en la Universidad de Chile).



7.3 Selección de contenidos

Como se ha mencionado, el tema del proyecto son los relatos orales; pero, para obtener un resultado óptimo, es necesario acotar este tema al público objetivo: alumnos de enseñanza básica (nb2).

Se ha establecido como criterio seleccionar los relatos más conocidos que podemos encontrar en los textos escolares; estos deben corresponder a distintas zona del archipiélago, tratando de abarcar la mayor cantidad de espacio geográfico posible y así aumentar la posibilidad de que el usuario reconozca la alusión a su región; justamente por que este proyecto tiene entre sus objetivos reforzar el sentimiento de pertenencia de un individuo a una región.

Los relatos seleccionados, indicados con su nombre y territorio relacionado, son los mencionados a continuación:

- La Pincoya (Chonchi)
- El Caleuche (Castro)
- El Trauko (Quenchi)
- La Voladora (Ancud)
- El Invunche (Achao)
- Cai Cai Vilú (Quellón)
- Ten Ten Vilú (Queilen)
- El Camahueto (Dalcahue)
- El Cuchivilú (Puqueldón)
- El Basilisco (Curaco de Velez)

Para finalizar nuestra selección, y darle un carácter más global (en cuanto al territorio abarcado del archipiélago), resulta muy beneficioso incluir a la Recta Provincia, puesto que, como veremos más adelante, enlaza cada uno de los rincones del archipiélago (por su carácter de grupo secreto omnipresente en Chiloé).

7.4 Desarrollo de Guión del comic

A continuación, revisaremos, como fue llevado a cabo la tarea más importante en cuanto a contenidos lectivos se refiere, puesto que como pudimos ver en el capítulo acerca de multimedia, un interactivo no esta exento de párrafos de texto.

Es importante y vital para este proyecto de título, señalar que, adaptar un relato que nace de la oralidad a un guión de cómic requiere de un cuidado especial específicamente no representar los seres fantasiosos. Para cumplir esta premisa elaboraremos el guión de la siguiente manera:

Primero; con uno de los relatos seleccionados (en este ejemplo, el relato de Tentén y Caicai Vilú), identificamos sus elementos más importantes; (destacados con color), de esta forma, reconocemos a personajes, acciones y descripción de espacios físicos más importantes.

Tentén y Caicai Vilú

Hace muchísimos años la Isla Grande de Chiloé, y todo el enjambre de islas que le rodean, formaban un solo cuerpo con el Continente Americano; había **suelos llanos y los hombres vivían en paz**. Sin embargo, un día **apareció repentinamente la Diosa de las Aguas Caicai-vilú** con la intención de destruir todo lo que hubiera sobre la tierra. Obedeciendo a sus mandatos, **las aguas comenzaron a elevarse inundando** valles y cerros, y sepultando a sus horrorizados habitantes en las profundidades del mar. Cuando todo parecía perdido, **hizo su aparición la Diosa de la Tierra, Tentén-vilú**. Tentén-vilú comenzó a luchar contra su enemiga, **a la vez que elevaba las tierras inundadas** y protegía a sus habitantes, ayudándolos a subir a las partes más altas, transformándolos en

pájaros, o dotándolos del poder de volar. La batalla duró mucho, finalmente Tentén-vilú venció parcialmente a Caicai-Vilú, pues a pesar de que esta última se retiró, las aguas nunca regresaron a sus límites originales. Como consecuencia de toda esta lucha, los valles, cerros y cordilleras que antes formaban la zona, **quedaron transformados en un archipiélago** de inigualable belleza, que es lo que hoy conocemos con el nombre de Archipiélago de Chiloé.

Con los eventos subrayados del relato haremos una lista conservando el orden en que aparecieron para no alterar el orden cronológico original. Como podemos ver la lista conforma una secuencia, esto es bueno, facilita su traspaso al cómic.

Suelos llanos y la humanidad.

Aparición de Coicoi-vilú.

Aguas que comienzan a elevarse.

Aparición de Tentén-vilú.

Elevación de las tierras inundadas.

Formación del Archipiélago de Chiloé.

Ahora a cada punto de la secuencia, es pensado como una viñeta, procediendo a escribir junto a cada uno su correspondiente descripción de encuadre, Angulo de cámara, diálogos, etc. Con esto logramos un guión que técnicamente posee todas las características para comenzar a ilustrar cada una de las viñetas.

Viñeta1 (correspondiente a suelos llanos y la humanidad.):

-Plano general de paisaje, ángulo de cámara frontal. Podemos ver un paisaje de suelos llanos y algunos hombres y mujeres dibujados sin detalles.

-Cuadro de texto: Antes solo habían suelos llanos y los hombres vivían en paz.

Viñeta2 (Aparición de Caicai-vilú):

-Plano general (muy abierto) de la costa del continente. La cámara esta justo en medio del borde del mar, por lo que puede verse tanto hacia la superficie como hacia la profundidad. Desde esta emergen unas burbujas que parecieran ser de algún ser submarino.

-Cuadro de texto: Pero Caicai despertó de su sueño milenario cierto día que los hombres se pusieron viciosos.

Viñeta3 (Aguas que comienzan a elevarse y Aparición de Tentén-vilú):

-Plano general, vista de picado; una ola gigantesca asota una tribu.

-Cuadro de texto 1: Y decidió.... inundarlo todo!!!

-Cuadro de texto2: Tentén se dispuso a luchar contra ella

Viñeta4 (Elevación de las tierras inundadas):

-Plano general, contrapicado, la cámara a ras de suelo se pueden ver las aguas agitadas y unos promontorios de tierra que sobresalen.

-Cuadro de texto: Por un lado el agua subía, y por otro, se erguían en medio del mar, promontorios de tierra donde se refugiaban los sobrevivientes...

Viñeta5 (Formación del Archipiélago de Chiloé):

-Plano general, vista aérea del archipiélago de Chiloé.

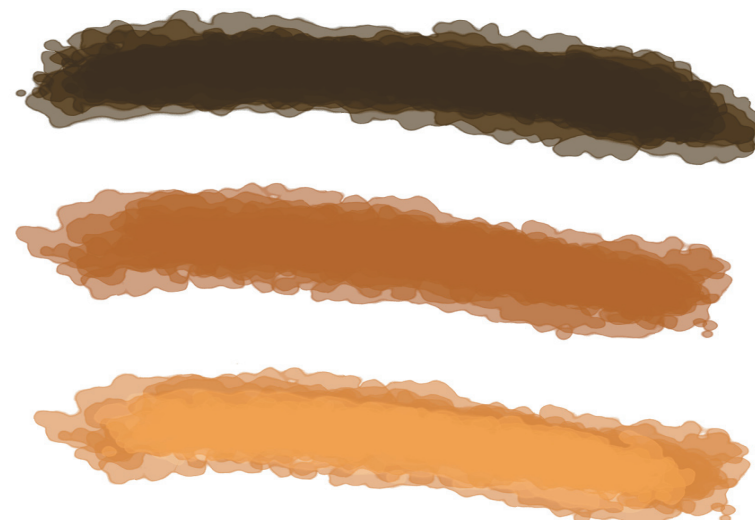
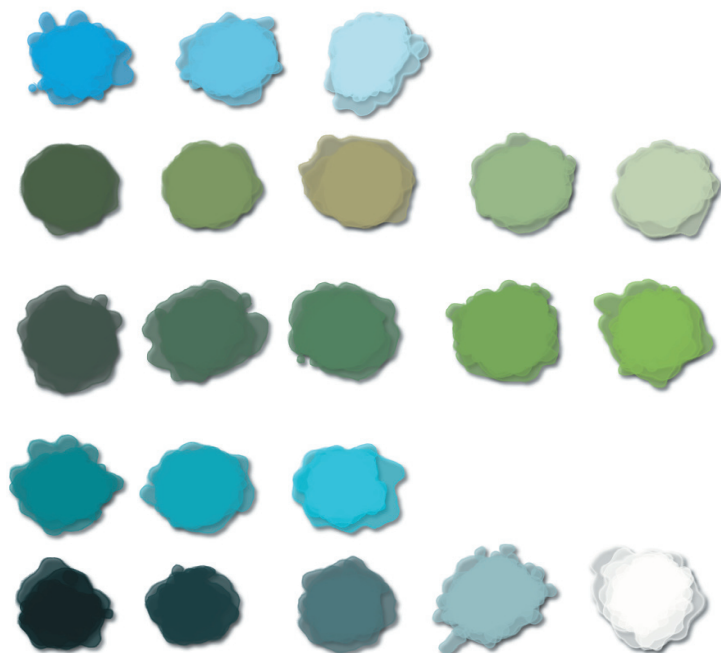
-Cuadro de texto: Y así aparecieron los archipiélagos del sur.

Como puede observarse se tomaron las siguientes consideraciones; primero, no se ilustraron las serpientes; a cambio de ello son mencionadas en los cuadros de texto o bien vamos a dejar ese espacio para un relator, el cual será un personaje creado especialmente para el interactivo; este personaje (o varios personajes) será(n) el que cuente los relatos orales, de esta forma cada personaje mágico será sustituido por él (sus características las describiremos más adelante, en el diseño de personajes). Lo segundo en cuanto a este punto, es señalar que, en vista que algunos pasajes del relato puedan ser omitidos, es que, cada relato será presentado también en forma más completa en un texto complementario al cómic.

De todas formas es importante señalar que no es nuestro objetivo llegar a una versión definitiva, de hecho queda de manifiesto en el relato oral su naturaleza cambiante, de una fuente a otra, (ya sea un libro o las personas que los cuentan) agregan detalles, matices, etc. que otros no.

7.5 Uso cromático

El uso del color en este proyecto, sigue la tendencia de los objetivos impuestos por el marco teórico y los gustos de nuestro público objetivo; de la misma forma se ha tratado de no caer en la selección de colores que podrían estar de más y ensuciar el resultado (por la sobresaturación o gamas no armónicas).



Los cromas seleccionados constituyen una de las formas de expresar los rasgos pertinentes de esta zona; la materialidad que a menudo podemos asociar al archipiélago de Chiloé. En la imagen de la izquierda tenemos las tonalidades con que serán construidos los distintos paisajes y arriba podemos ver los colores base en la generación de gráficas que se inspiran en el trabajo en madera de la artesanía y construcciones del archipiélago.

7.6 Tipografía

En este proyecto el uso de determinada tipografía esta basado en las necesidades del lenguaje del cómic, es por esto que se determina utilizar SF Toontime Extended.

Esta se complementa con Trajan Pro para utilizarse en todos los textos que tengan que ver con funciones del interactivo: Menú, ayuda, botones, etc.

También señalaremos a AndrewScript 1.6, la que fue escogida para algunos textos complementarios del interactivo.

Por último consideramos a StoneHenge como una alternativa a Trajan Pro.

Tipografías utilizadas:

SF TOONTIME EXTENDED
 A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9

TRAJAN PRO
 A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
 A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9

AndrewScript_1.6
 A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Alternativa

STONEHENGE
 A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9

7.7 Ambientación

Hemos señalado en varias ocasiones lo importante que resulta para que los procesos de aprendizajes sean significativos, que estos sean pertinentes a la cultura que los origina. Es por esto que es fundamental una buena ambientación; en lo que respecta a destacar, mediante la ilustración, diversos lugares del Archipiélago de Chiloé.

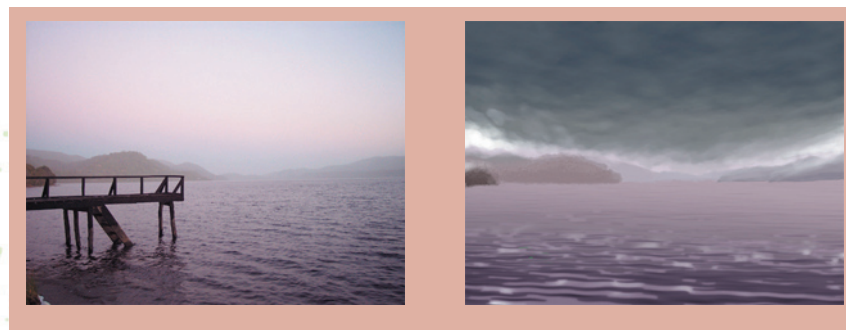
El uso de la fotografía como referente es fundamental ya que potencia el nivel de identificación por parte del público objetivo, quién al notar que los diversos elementos de las imágenes son pertinentes a su entorno se sienten motivados a explorar el interactivo.

Para que la ambientación de la zona sea completa, existen una serie de rasgos pertinentes que podemos encontrar en las herramientas, libros y mapas, entre otros. La riqueza de la Flora, Fauna, construcciones, artesanías y muchos aspectos más; son medios de expresión, que nos dicen de la cultura de un pueblo; de esta forma los relatos orales se expresa a través de todos estos ámbitos. Este apartado es para señalar todos los elementos de distinta índoles que son incluidos en la historia para destacar el carácter de patrimonio cultural que se establece al realizar la investigación para desarrollar un cómic interactivo que relate las historias de la isla.

Desarrollo de locaciones

Paralelamente a los personajes, se debe ir estructurando la definición del estilo que tendrán los fondos; puesto que el carácter patrimonial de este proyecto le da un plus al desarrollo visual de los paisajes en que se desarrolle la acción; por lo que la correcta inclusión de lugares conocidos por el público objetivo aumentan el potencial significativo del interactivo como herramienta de aprendizaje.

Para mantenerse lo más fiel posible a los lugares visitados y registrados durante la investigación algunas de las fotografías fueron utilizadas como plantillas sobre las que se desarrollan las ilustraciones.



Interpretación del lago del parque Cucao.

Otros elementos pertinentes

Ya sea por su fuerte carácter costumbrista o porque pertenecen al mundo rural, es importante incluir una serie de elementos que en conjunto, permiten evocar el espacio físico del Archipiélago.

Algunos de estos elementos poseen una función específica dentro de la interactividad del CD; apareciendo en alguna historia del cómic, y luego pasando a formar parte de un ítem, como veremos más adelante, otros elementos cumplen una función ilustrativa y educativa.

También existen elementos que simplemente forman parte de la gráfica de la interfase y que con su presencia contribuyen a darle un contexto más isleño al diseño del interactivo.

A continuación, servirá como ejemplo, una muestra en la que puede apreciarse el proceso llevado a cabo; comenzando de una fotografía, la cual sirve como punto de partida, en donde se desarrolla, paso a paso, la ilustración.

Detalle de herramienta para recoger mariscos.



Fotografía



Sombra



Color
Medio



Colores
intermedios



Final

7.8 Personajes

Es importante decir que en un principio este proyecto, no tenía contemplado incluir personajes de ningún tipo, como ya se ha dicho, no se graficará a los seres fantásticos del relato oral; pero a modo de enlazar todas las historias y darle un mayor dinamismo, y puesto que la función que ha ligado al cómic desde siempre ha sido entretener; se ha pensado en la inclusión de personajes.

Los personajes, en sus características, difieren bastante a lo que es común encontrar en los cómic books, en donde generalmente vemos superhéroes u otro tipo de personajes siempre ligados a características sobrehumanas; en este proyecto, los personajes, por sus personalidades se acercan al mundo real y cotidiano; no vuelan, ni tienen un don especial, ya que para no confundir a los alumnos, todas las características que tengan que ver con la fantasía, se han dejado de lado, puesto que los relatos orales aportan el elemento fantástico de las historias.

Para el caso de este proyecto en particular hemos desarrollado distintos tipos de personajes; los cuales corresponden a dos categorías, cada una de ellas explicadas a continuación:

Primera categoría: Personajes típicos

Uno de los elementos que se intentan destacar, en este proyecto de título, son los personajes típicos del archipiélago de Chiloé. Recordemos que el lenguaje del cómic posee características especiales para realizar esta tarea, ya que, como vimos en el marco teórico; hace uso de personajes arquetípicos para narra situaciones arquetípicas de una historia determinada. En este caso los personajes,

lejos de ser superhéroes o algún guerrero samurai, son estereotipos correspondientes a una actividad determinada de la cultura chilota: Carpinteros, pescadores, agricultores, artesanos, músicos, huilliches y sacerdotes; cualquier persona que pueda surgir de la vida cotidiana desde los poblados más urbanizados (como Castro, Ancud, etc) hasta las zonas más rurales como las pequeñas islas habitadas por unas pocas personas.

En términos del desarrollo de la historia del cómic, estos personajes pueden considerarse como secundarios, ya que, tanto el pescador, la señora del pueblo, el campesino, etc. tienen una participación esporádica en el desarrollo del cómic, estando ligada, específicamente a algunas de los relatos y contextualización de algún espacio físico. Pese a sus fugaces apariciones, constituyen las razones de que este proyecto se lleve a cabo, puesto que son personajes costumbristas; es por ello que su inclusión es tan importante.

A continuación una muestra de algunos de ellos



Mujer Huilliche



Mujer con pañuelo accesorio típico.

Para recrear el entorno de los alumnos es importante ilustrar considerando los rasgos pertinentes de las características físicas de los chilotes; en este proyecto, se tomó como referente las fotografías del libro Chiloé: Archipiélago mágico de Nicasio Tangol (tomo2, Editorial Quimantú, Santiago). En el rescata los rasgos mestizos de hombres y mujeres adultos; así como también la forma en que visten.

El uso del alto contraste se integra coherentemente con la visualidad característica que podemos encontrar en el lenguaje del cómic.



Hombre con “poncho” (manta tradicional confeccionada de lana).



Campesino

Otro referente de gran importancia fueron las fotografías sacadas en los museos de Chiloé; en la imagen de arriba podemos ver la interpretación a lápiz y la fotografía original; la figura corresponde al diorama del museo de Ancud.



Segunda Categoría: Personajes ligados al entretenimiento

En el segundo grupo tenemos a unos jóvenes: Javier, Katy e Iván, cada uno de ellos con motivaciones y personalidades diferentes. Como veremos a continuación:

El primero es Javier quién es el que motiva toda acción, es un joven que quiere viajar a Chiloé para investigar sobre los relatos orales; es estudioso, curioso y algo tímido, pero con ganas de convertirse en un afamado investigador.



JAVIER





KATY



El segundo personaje es Katy la hermana menor de Andy que viaja para acompañar a su hermano, su temperamento es distinto al de Andy, ya que solo le interesa el viaje para pasarlo bien, y considera el tema de los mitos y leyendas algo muy fome. Su función en el cómic es contrastar a Andy produciendo leves conflictos por sus personalidades opuestas. Lo cual le agrega un factor de entretención y humor a la narración.

En tercer lugar está Iván; quién es oriundo de Chiloé; además de ser primo de Andy y Katy, Iván es quién maneja todo lo relacionado con los conocimientos de la isla; sirve como principal fuente de información de estos, puesto que es el guía de sus primos al recorrer el archipiélago. Además este personaje los conecta con el tema del patrimonio cultural acercando el desarrollo de la historia a los relatos orales. Es joven y astuto; se maneja muy bien ya que siempre sabe donde ir y con quién hablar. Por último cabe señalar que Iván es intermediario entre las discusiones infantiles de sus primos.



IVAN



7.9 Producción gráfica de la Interfase

En el caso de este proyecto, además de considerarse la interfase como un elemento ligado a la funcionalidad, se ha querido darle un carácter acorde con el universo que se está asociando a ella, es decir, el mundo de los relatos orales del archipiélago de Chiloé. Esta característica se expresará además del cómic, en la gráfica que conforma el interactivo, de esta forma hemos querido añadir, elementos como la tejuela de Alerce, tan característica de la zona.

Para ilustrar este elemento, se siguió pasos bastante similares a lo acontecido con las ilustraciones; comenzamos observando los rasgos pertinentes de la fotografía obtenida en la salida a terreno, empleamos un programa gráfico y desarrollamos una a una las capas que conformaran nuestra ilustración final, la superposición de cada una de ellas; partiendo desde la segunda desde la izquierda hacia la derecha, nos permite obtener el resultado final.



Referente fotográfico obtenido de la fachada de una casa en Quellón.



Fotografía



Sombra



Color
Medio



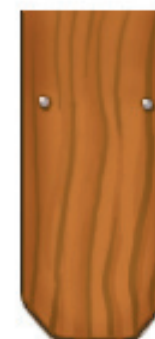
Grietas



Detalle
Grietas

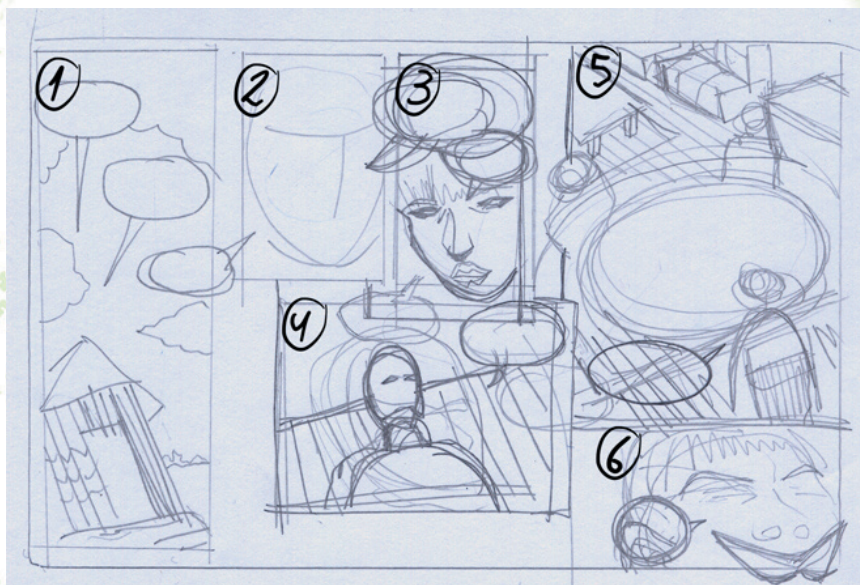


Capa
de luz



Final

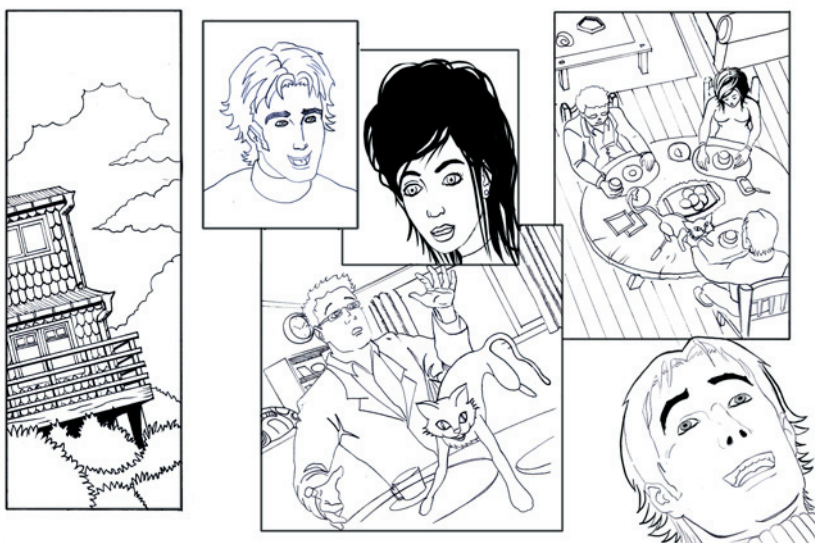
7.10 Producción de las páginas del cómic:



Bocetos: En esta etapa es importante definir el número de viñetas y el espacio que ocupará cada una; de la misma forma, se genera el “story telling”, es decir, la secuencia narrativa en sí misma, ubicando a los personajes en sus respectivos ángulos, de forma esquemática (sin grandes detalles), puesto que a menudo deberemos rehacer algún elemento de manera lo más rápida posible, dando lugar a alternativas (si se considera necesario). En esta etapa, también comenzamos a dejar el espacio que ocuparan los bocadillos.



Dibujo de página (lápices): En este caso las seis viñetas boceteadas pasan a ser dibujadas con los detalles pertinentes, la primera presenta un exterior (la casa de Ivan), la segunda es el rostro de un personaje hablando (Ivan), en la tercera viñeta aparece Katy, en la cuarta Javier; luego pasamos a la quinta en donde situamos a los personajes en un escenario que es la mesa del comedor de la casa de Ivan.



Entintado: Durante esta etapa fue preciso potenciar el dibujo mediante los trazos con tinta; en este caso la página se entintó de la manera tradicional empleando una mesa de luz y calcando los lápices. Para ello se empleó marcadores técnicos de tinta negra, de diversos tamaños (0.1 al 0.7) y un marcador permanente tipo “plumón” biselado. Una vez en formato digital, utilizando el software editor de imágenes y una tableta gráfica de dibujo (con su respectivo lápiz) se corrigió cualquier detalle que resultase imperfecto (manchas de tinta, líneas repasadas, etc.).



Coloreado: En esta etapa usamos el dibujo entintado y trabajamos con las herramientas de coloreado que nos ofrece el programa editor de imágenes en combinación con la tableta gráfica, es decir, pinceles combinados con los puntos de presión y precisión del lápiz de la tableta. Primero utilizando el sistema de capas, creamos una, en donde son aplicados los colores planos que determinan las tonalidades predominantes de la página, luego en otra capa se comienzan a aplicar las tonalidades intermedias completando el volumen deseado para cada uno de los personajes, objetos y otros elementos de cada viñeta. En una capa superior aplicaremos las luces más altas.

7.11 Desarrollo técnico del cómic interactivo:

Primero es preciso adaptar el arte para el interactivo; para esto desde el editor de imágenes se exporta la imagen, que originalmente tiene una extensión de archivo PSD; transformándola en un JPG de calidad 12 (la más alta). Ahora que se dispone del arte de página; es decir del JPG que fue generado en el programa editor de imágenes; procedemos a transformar esta secuencia de imágenes en un cómic interactivo. Para ello seguimos los siguientes pasos:

Armado de la interfase: La gráfica generada es importada dentro del programa de animación vectorial y posteriormente diagramada. En esta etapa corresponde animar elementos interactivos de la interfase; como controles de navegación, botones, menú, etc.

Importación del arte de página: Dentro del programa de animación vectorial, importamos la imagen JPG y la insertamos en el cuadro clave de la línea de tiempo, correspondiente a una escena determinada del interactivo.

Diagramación: Se justifica la imagen dándole una composición centrada que se adapte al área de trabajo.

Rotulado: Esta tarea se desarrolla dentro del mismo programa de animación vectorial, ya que mediante herramientas de dibujo, permite modificar los vectores, para generar los bocadillos contenedores y los textos. Las onomatopeyas y cuadros de texto son generados en el programa gráfico y luego estas gráficas son trazadas y exportadas a Flash en donde se montan en una capa específica.

Animación de elementos: Animar los elementos del cómic corresponde a los globos y cuadros de texto para maximizar su legibilidad.

Programación: Además de la programación empleada en los diferentes elementos de la interfase (hipervínculos, transiciones y sonidos, para el correcto funcionamiento del interactivo, resultaba conveniente emplear un action script que permitiera cargar, de todos los archivos que conforman el cómic interactivo, solo los que se están utilizando, de esta manera no se sobrecarga la memoria y recursos del computador; es por esto que se programaron los controles de navegación utilizando la función “Load” y “Unload”, la acción loadMovie carga un archivo SWF que contiene la página de cómic (en formato JPEG) dentro de la interfase.

La acción unloadMovie se utiliza para eliminarla al avanzar en el recorrido del interactivo. De esta manera la memoria solo lee una página a la vez optimizando el funcionamiento del computador.

Extracto del ActionScript de Flash:

```
loadMovie("destino/archivo.swf", "movieclip");
```

```
unloadMovie("destino/archivo.swf");
```

Sonido: Al incorporar este medio al proyecto encontramos una dificultad añadida, la no linealidad del cómic y la necesidad de vigilar la extensión y niveles (volumen) de los ficheros de audio que asociamos en cada momento a los distintos elementos del cómic y la interfase gráfica; por lo que estos deben ser editados con un programa de sonido. Para tal tarea empleamos Audition Pro.

Exportar archivos finales: Una vez finalizada y verificada la programación del sistema se exportan (cada una de las secciones del interactivo) al formato swf y exe (autoejecutable).

Creación disco original: Finalmente se traspasan los archivos al cd-rom; con lo que se obtiene el original del comic interactivo.

7.12 Funcionamiento

El recorrido del interactivo comienza con una pantalla de presentación en la que encontramos un menú de 4 opciones:

La primera opción se denomina “Historia” su función es iniciar el recorrido del Cómic interactivo el cual es recorrido utilizando los controles de navegación ubicados al pie de la pantalla. En este modo se incluyen los personajes Javier, Katy e Iván; y sus respectivas acciones a través de varios capítulos; a medida que la lectura avanza los alumnos irán descubriendo los relatos sobre mitos, leyendas, casos y tradiciones. Podrán interactuar con varios elementos de la interfase gráfica.

La segunda sección, se denomina “Relatos”; en ella podremos escoger libremente los relatos orales ordenados geográficamente; de esta forma esta sección es una alternativa a la anterior.

La siguiente opción lleva por nombre “Sketchbook”; en esta se mostrará una galería de bocetos y procesos de lápiz principalmente; como una forma de complementar el arte desarrollado para el cómic.

Luego en la misma pantalla de inicio encontramos la opción denominada “Acerca del Proyecto” explica en forma breve el proyecto y el concepto de que los seres y personajes mágicos no aparecen con el objetivo de aprovechar al máximo la imaginación de los alumnos; esta sección esta orientada hacia el profesor, no obstante, el hecho que los alumnos quieran visitarla no debe considerarse como algo negativo; incluye dirección de correo electrónico y presenta una opción de mandar email si se posee una conexión a Internet.

Por último es importante destacar que una vez que comienza el recorrido se despliega otra opción de “Ayuda” ahí es donde se explica la forma en que se recorre el interactivo.

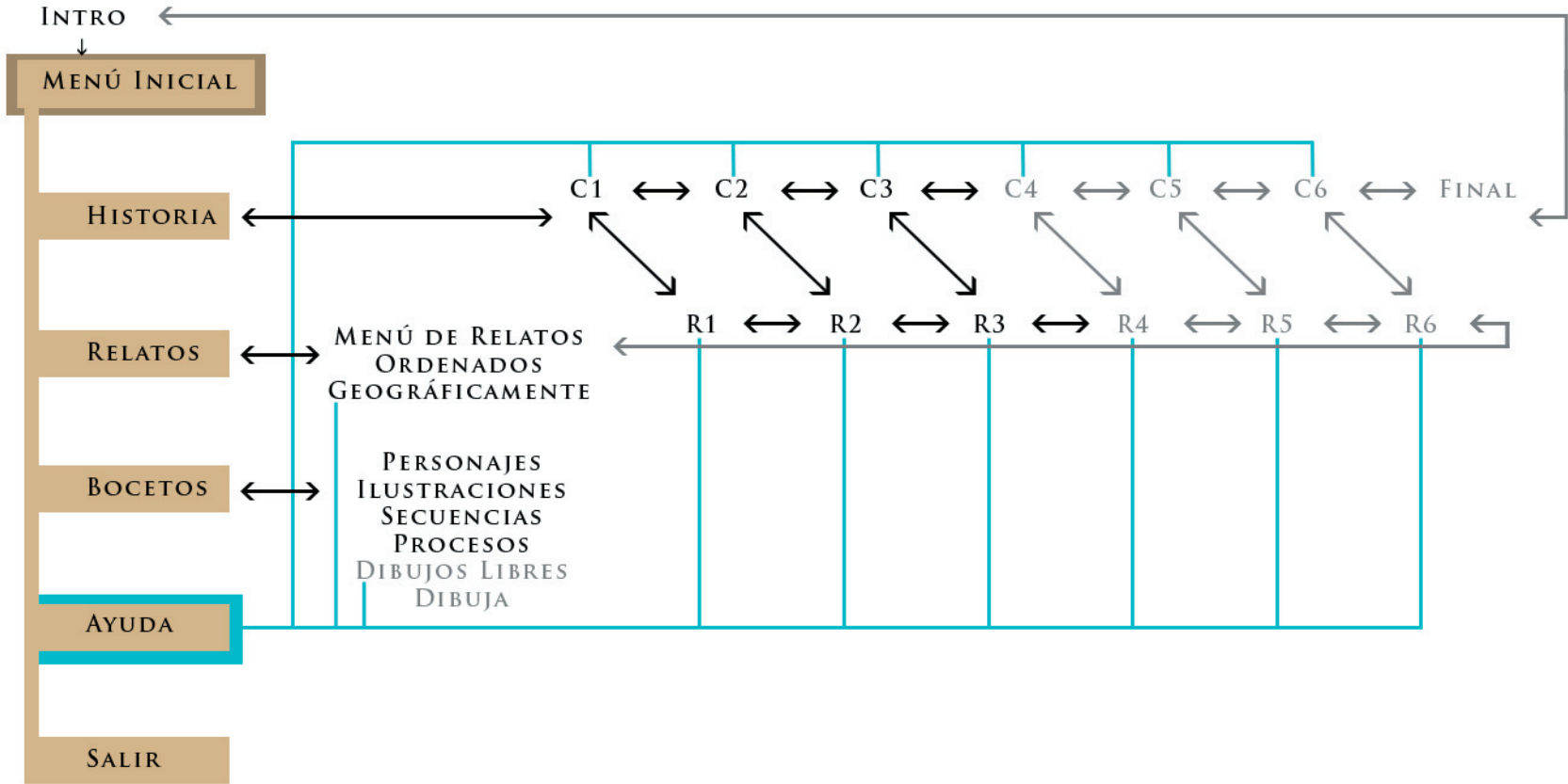
Para darle una proyección a este formato es importante que se traslade a contenidos de otra zona, es decir, el mismo interactivo pero que en vez de relatar historias de Chiloé, incorpore relatos de la zona central, del norte o del sur de nuestro país; de esta forma se pueden motivar más proyectos de la colección “Educación Interactiva con Cómics”.

Es importante destacar que aquellos volúmenes de la colección total significarían estrictamente realizar toda una investigación y recopilación en lo que se refiere a los relatos orales de la zona, tal cual como se hizo en este proyecto de título para lograr nuestro producto final.



Ver imágenes complementarias en anexo digital.

Carta de Navegación



Ítems de navegación: A medida que el interactivo es recorrido (dentro del modo historia) podemos acumular varios ítems representados gráficamente a través de iconos. Cada ítem representa uno o varios temas en relación a la cultura de Chiloé.

A continuación una muestra de los ítems en desarrollo:



Diccionario: Cumple la función de potenciar el entendimiento de diversas palabras, al aportar significados e información complementaria; este ítem aparece al comenzar el cómic.



Cuaderno: En este quedarán registrados todos los relatos que se vayan encontrando en el recorrido del interactivo (En código lectivo).



Mapa: A lo largo del interactivo aparecerán dos tipos de mapas para entregar información geográfica a los usuarios.



Artesanía y oficios relacionados: A través de esta parte el usuario podrá navegar y conocer como se trabaja la madera, lana y otros materiales muy típicos del archipiélago.



Fervor Religioso: En este apartado encontraremos información relacionada con las iglesias, fiestas religiosas y adoración a la virgen y los santos.

Proceso de icono correspondiente al ítem de fervor religioso.



Fotografía



Línea



Colores planos



Colores intermedios



Degradados



Final

7.13 Desarrollo de imagen



La imagen final del proyecto, se inspiró en la maestría demostrada en los trabajos con maderas nobles, tanto, en la artesanía o en las construcciones que encontramos en Chiloé.



VIABILIDAD

8.1 Viabilidad e implementación del proyecto.

Implementación

Además de las bases que entrega la investigación previa, a la hora de hablar de implementación es importante aprovechar los fondos concursables para obtener recursos que permitan concretar el proyecto. A esta etapa corresponden instancias como Fondart, concurso Tesis Digitales de País Digital y el TIC Edu de Fondef Conycit, entre otras; oportunidades que se ven incrementadas si se cuenta con el patrocinio de las entidades adecuadas con el proyecto; Dibam, Archivo de Chiloé, Corporaciones Municipales, Bibliotecas, etc.

Viabilidad

Dibam: Para que este proyecto se concrete, resulta imprescindible ubicarse en el contexto país; para esto debemos apoyarnos en este organismo gubernamental; puesto que es el que promueve, potencia y protege el patrimonio cultural del país, siendo lo más relevante para el proyecto su sitio: memoriachilena.cl puesto que es donde el proyecto encuentra acogida, en relación a la obtención de patrocinio y difusión.

Además, varias entidades regionales reconocen el valor de este proyecto; considerándolo no solo viable, si no además necesario. Esto fue constatado al visitar el Archipiélago de Chiloé, donde se contactó a tres ejes relacionados con el ámbito cultural y educativo:

Archivo de Chiloé: Renato Cárdenas Álvarez (director académico del archivo y consejero regional de Cultura), valora el lenguaje del cómic y la tecnología como herramientas con mucho potencial; por lo que, facilitó para este proyecto, información respecto al acontecer cultural y el como se llevan a cabo algunas actividades rurales de la zona, de esta forma, aportó la visión autóctona, producto de años de investigación; dando matices a la línea editorial del proyecto (no representar los personajes de la mitología).

Biblioteca Pública de Achao: Se contactó la biblioteca de Achao específicamente con su fundadora y Directora la Sra. Ana Rosa Uribe, quién explicó el rol de la biblioteca en la zona y la forma en que se interconecta con los colegios de Chiloé generando lazos y participando activamente en la educación: haciendo llegar la literatura a cada sector de las 8 islas que componen la Comuna de Quinchao. La directora manifestó su interés, poniendo a disposición la bibliografía; y dejando abiertas las puertas para realizar algún test, apoyar el proyecto con difusión y distribución, o bien, integrarlo dentro de la biblioteca.

Corporación de Educación Municipal de Quinchao: La Sra. Patricia Miranda, a cargo del área de computación, entregó información respecto a la situación actual de las escuelas: su nivel infraestructural y de si estarían capacitadas respecto a poder emplear una herramienta interactiva en el aula de clases; además de entregar una respuesta positiva, se realizó una encuesta para determinar detalles relacionados con aspectos técnicos del interactivo: colores de monitor, resolución de pantalla, si disponían o no de dispositivos, la relación de los profesores con las herramientas digitales, etc.

8.2 Costos

Los costos de este proyecto se estiman desde que se generan los conceptos creativos hasta el diseño y producción del original. Todos los valores presentados a continuación, corresponden a pesos chilenos y están calculados sin IVA.

7.1.1) Valor total de proyecto: Corresponde exclusivamente el desarrollo intelectual del proyecto; concepto de la interfase y navegabilidad del Interactivo:

\$13.500.000 pesos.

7.1.2) A continuación se detallan los valores ordenados por tareas realizadas. Al igual que en el rubro de la ilustración, cómics, agencias de publicidad o de diseño, productoras, etc. vamos a asignar un valor a cada una de ellas.

Creación de personajes: El valor indicado corresponde a la totalidad de personajes creados para este proyecto.

\$2.000.000 pesos.

Guión: El guión del cómic interactivo posee el siguiente valor:

\$2.000.000 pesos.

Producción de cómic: Se asigna un valor que corresponde a tareas como lápices y entintado, coloreado, portadas, ilustraciones y sketches.

\$3.000.000 pesos.

Diseño del proyecto: Valor equivalente a cuatro meses de trabajo; horas de diseño y producción por separado.

Diseño:

\$3.000.000 pesos.

Producción:

\$1.500.000 pesos.

Valor de programación del sistema: Correspondiente a la programación de action script en flash:

\$1.000.000 pesos.

7.1.4) Además corresponde a un trabajo de estas características agregar un valor a la utilización de los equipos y los recursos empleados en su funcionamiento (insumos como electricidad, utilización de los equipos, etc.).

\$1.000.000 pesos.

CONCLUSIÓN

Resulta un desafío muy importante, para los diseñadores gráficos, ser capaces de desenvolverse con éxito en el ámbito de la educación; ser proactivos, reflexivos y responsables. Todas esas cualidades son puestas a prueba a la hora de concretar un proyecto. Pero cuando aparecen los resultados la retroalimentación es automática y tanto el profesional como el entorno salen favorecidos.

No se intentó reeditar algo que ya estaba extinto, si no que mediante el lenguaje del cómic, se establece una nueva vía de transmisión de los relatos orales, un rasgo cultural que todavía esta presente; potenciándolo; manteniendo las características propias tanto de este, como del cómic, a los cuales se suman los recursos actuales de la tecnología; que lejos de desvirtuar los contenidos los llevaron por nuevos rumbos, puesto que su inclusión fue abordada de forma seria.

Sin dejar de lado estos logros; este proyecto rescata el concepto original de los relatos orales; el cual estimulaba la mente de los seres humanos, haciéndolos pensar, con lo que generaban un esquema mental de lo que se denomina sabiduría universal.

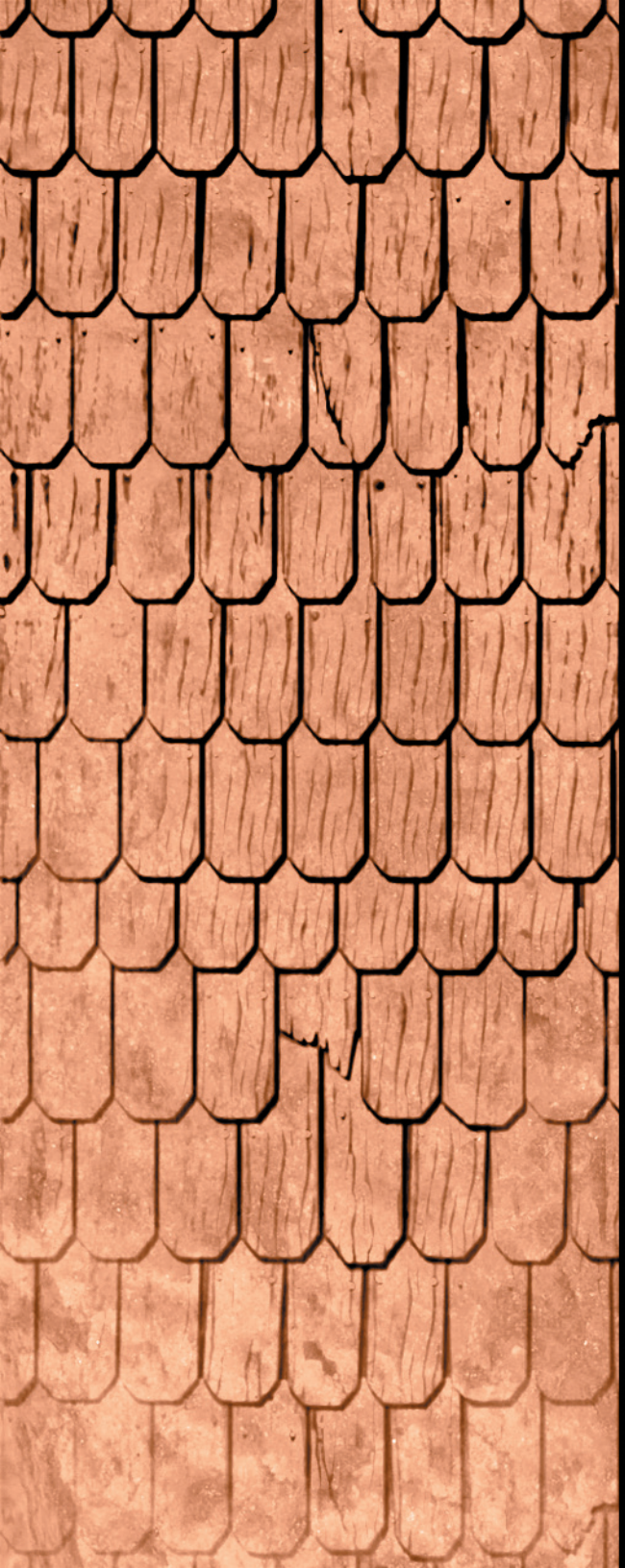
Por otro lado la investigación realizada y su posterior proyección se suman a muchas iniciativas de diseño y otras disciplinas, que se inspiran en temas autóctonos; las cuales en conjunto, aportan al rescate y valoración del patrimonio cultural de todo un país.

Pero esto no se desvió, en colocar las imágenes rescatadas en un libro “de lujo” o meterlas en un sitio web que nunca será visitado, si no en darles un uso a través de una herramienta actual, que entregue una nueva forma de abordar los relatos orales.

Es importante destacar que se ha establecido un lazo entre lugares tan distanciados como Santiago y Chiloé; este espíritu solidario y el cordial clima en que se produjeron las entrevistas a los agentes culturales mencionados en la investigación, le valieron una colaboración para la biblioteca de Achao, por parte del autor del proyecto, quien ilustró láminas relacionadas con bailes nacionales, con motivo de la celebración del mes de la patria. Esto puede significar el punto de partida para nexos más inmediatos en la generación de proyectos relacionados con el diseño y la educación, entre Santiago y Chiloé.

Igualmente importante, es señalar, que en la medida que la escuela se abre a la comunidad y que la cultura local impregne los contenidos y los modos de aprender que la escuela favorece, los aprendizajes escolares mejorarán significativamente.

Para terminar; el significado personal de este proyecto, es especial; puesto que constituye el final de una etapa; comienza así, otro nivel de exigencia, al cual nos enfrentaremos con entrega pero a la vez con satisfacción y tranquilidad, puesto que vamos por el buen camino.



BIBLIOGRAFÍA



TEXTOS:

Anguita, Pablo

“Casas de Chiloé”

Santiago, Universidad de Chile (FAU), 1980, (80pp).

Fernandez-coca, Antonio

“Producción y Diseño Gráfico para la World Wide Web”

Barcelona, Editorial Paidós, 1998, (336pp), 84-493-0595-0.

Fuenmayor, María

“Ratón Ratón, Introducción al Diseño Gráfico asistido por Ordenador”

Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1996, 968-887-332-2.

Frías, Gustavo

“Paradigmas; Mitos, enigmas y leyendas Contemporáneas”

Santiago, Editorial Antártica, 1986, (126pp), 987-9129-14-8 .

Gasca, Luis

“El Discurso del Comic”

Madrid, Ediciones Cátedra, 1991, (716pp), 84-376-0758-2.

Gasca, Luis

“El Arte del Comic, Enciclopedia Juvenil Pala”

Barcelona, Editorial Pala, 1976, (190pp), 84-222-0004-X.

McCloud, Scott

“Cómo se hace un Cómic: El arte invisible”

Traducido por Enrique Abulí, Barcelona, Ediciones B, 1995, (216pp),

Traducción de “Understanding Comics: The invisible art”, 84-406-5499-5.

Olivetti, Ariel

“Iniciación al dibujo de historietas”

Buenos Aires, Ancares Editora, 2004, (36pp), 987-1120-05-2.

Pérez, Floridor

“Mitos y Leyendas de Chile”

Santiago, Editorial ZIG-ZAG, 2004, (120pp), 956-12-1315-X.

Plath, Oreste

“Chiloé mundo fantástico”

Santiago, Dibam, 1995, (53pp).

Rodríguez, José

“El Comic y su utilización didáctica”

Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1988, (160pp), 968-887-168-0.

Sonia Montecino

“Mitos de Chile: Diccionario de Seres Magias y Encantos”

Editorial Sudamericana, 2003, (561pp), 956-262-202-9.

Subercaseax, Bernardo

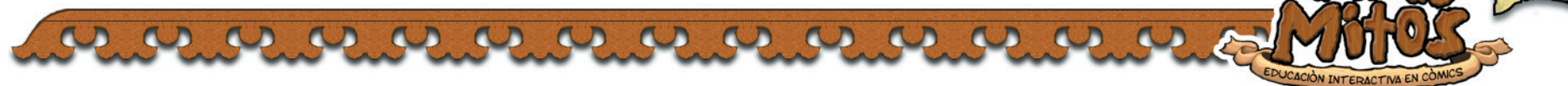
“Historia del libro en Chile (Alma y Cuerpo)”

Santiago, LOM Editores, 2000, (230pp), 856-282-330-X

Tangol, Nicasio

“Chiloé: Archipiélago Mágico”

Santiago, Editorial Quimantú, 1972, (98pp).





PROYECTOS DE TÍTULO

Vico, Mauricio / Opazo, Mauricio

“Revista - Comics de un Cuento de la Mitología Incaica”

Santiago, Instituto Profesional de Santiago, 1988.

ARTÍCULOS ELECTRÓNICOS

Villarroel Gladys

“El Profesor Rural de Chiloé”

[en línea], Revista Digital eRural, Educación cultura y desarrollo rural, [última consulta, junio 2008], <http://educacion.upla.cl/revistaerural/GLADYSVla.htm>

Torres Mujica, Marco / Cabezas, Juan Carlos

“Portal de Enlaces”

[en línea], Comic Chile: Portal de enlaces, [última consulta, junio 2008], <http://www.comicchile.cl/>

Loc Nohr Gráficos

“Bandido”

[en línea], Bandido: Atreverte con el Mundo de la Imaginación, [última consulta, julio 2008], <http://bandido.galeon.com/>

Omar Perez Santiago

“Treinta años de cómics chilenos”

[en línea], El utopista pragmático: Treinta años de cómics chilenos, [última consulta, julio 2008], <http://www.omarperezsantiago.galeon.com/aficiones830427.html>

Universidad de Los Andes

“Chiloé Stories”

[en línea], Chiloé Stories / Historias de Chiloé [última consulta, junio 2008], <http://www.chiloestories.org/home.html>

Chiloé.cl

“Flora y fauna de chiloé”

[en línea], Chiloé Mágico : Flora y fauna de Chiloé [última consulta, junio 2008], <http://www.chiloe.cl/>

Universidad de Chile, Facultad de Arquitectura y Urbanismo

“iglesiasdechiloe.cl”

[no disponible], Programa protección y desarrollo patrimonio arquitectónico de Chiloé, [última consulta, marzo 2008], <http://www.iglesiasdechiloe.cl/index.html>

Centro de Educación y Tecnología de Chiloé

“Papas nativas de Chiloé”

[en línea], Papas nativas de Chiloé: Un Patrimonio de la humanidad, [última consulta, julio 2008], http://www.papasnativas.cl/chwb/cet/mitologia_popular.html

