



FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
Y URBANISMO  
UNIVERSIDAD DE CHILE

# VOCES DEL DESPERTAR

Proyecto de creación de un cómic sobre los héroes  
que emergieron durante el estallido social

Proyecto para optar al título profesional de diseñador gráfico

**Estudiante**

Alexander Erick Godoy Salgado

**Profesor guía**

Gabriela Pradenas Guentherodt

Santiago de Chile  
2023



# VOCES DEL DESPERTAR

**Proyecto de creación de un cómic sobre los héroes  
que emergieron durante el estallido social**

Proyecto para optar al título profesional de diseñador gráfico

**Estudiante**

Alexander Erick Godoy Salgado

**Profesor guía**

Gabriela Pradenas Guentherodt

Santiago de Chile  
2023



# Agradecimientos

Quiero partir agradeciendo a mi madre, quien siempre ha confiado en mi y en mis capacidades. A mi abuelo por su cariño incondicional. A mi profesora Gabriela quien me ha apoyado con este proyecto aportando ideas y todos mis profesores anteriores que han puesto su granito de arena. A mis amigos que siempre han estado conmigo y aguantándome todos estos años de estudios. A Laura por apoyarme en esta etapa final.

# Abstract

Proyecto de creación de un cómic que busca reivindicar a los verdaderos héroes sociales que participaron en las manifestaciones ocurridas el 18 octubre de 2019. Para eso se llevó a cabo una primera parte de investigación que tenía como objetivo el entender el concepto de héroe a lo largo de los años, su relato y como este se relaciona con la sociedad, hacer un repaso de la historia del cómic y el valor que tiene conformándose en un medio que permite la difusión de historias, ideas y conceptos.

De la investigación podemos destacar que existe una relación marcada entre el héroe y la sociedad, donde la sociedad busca engendrar nuevos héroes que se acoplen a los valores e ideas que en ese momento se necesitan. Se entiende entonces que a lo largo de los años existen tantas concepciones diferentes del héroe, ya que los tiempos cambian y las sociedades también lo hacen. Por otro lado, vemos también una relación entre el cómic y su capacidad en un principio para entretener a un público específico hasta conseguir atraer a un público de todas las edades con temas cada vez más maduros. Es un medio que combina otros sistemas y crea una forma única de expresar ideas e historias para todos. Al estudiar tanto al héroe como al cómic podemos notar un punto de convergencia en el cómo se relacionan estos dos con la sociedad. El héroe se vuelve un reflejo de su sociedad y el cómic es el lienzo donde se dibuja y escribe este relato.

En la parte proyectual se desarrolla la propuesta del cómic tomando como referentes conceptuales y estéticos obras que comparten ciertas ideas. Se desarrolla una narrativa que tenga como eje contextual las manifestaciones del estallido social que darán pie para mostrar el surgimiento de estos héroes sociales. Una vez teniendo la historia se da inicio con la creación de los personajes que serán los héroes de este relato. Y se da paso a la producción de una pieza de cómic experimental que tenga como objetivo plasmar estos conceptos investigados.

Palabras Clave: Héroe, Cómic, Estallido social, Sociedad, Relato

# Motivación

Desde pequeño me han fascinado las historias de fantasía, de leyendas y mitos, en especial las que contaban aventuras y travesías de algún héroe. Naturalmente, y gracias a la televisión llegué a conocer a los superhéroes. Con ellos vinieron los cómics y descubrí todo un mundo de historias que hasta la fecha me siguen encantando.

Mientras crecía también lo hacían mis intereses y la forma en que veía las cosas. Nunca fui ajeno a los problemas de un país que se notaba fragmentado, con una profunda herida difícil de sanar. Lo veía en mi abuelo y en mi madre. El estallido no fue algo al azar o el capricho de algunos, no fue intencionado, explotó porque ya no se daba más de las injusticias, de los robos, de las mentiras, del control.

Este proyecto busca recordarnos que todos fuimos unos héroes, desde los que salieron a marchar cada día hasta los que se quedaron en sus casas por el miedo. Que recordemos nuestra capacidad para exigir un cambio, que no somos solo un número cualquiera, que si nos unimos podemos hacer mucho más. Escribo esto a unas semanas de una votación que podría ser clave para nuestro país e independientemente del resultado al menos quedémonos con la sensación de que siempre podemos seguir luchando, porque un héroe no se rinde no importa las veces que se caiga siempre se levanta.

# Índice

<b>ABSTRACT</b>	6
<b>MOTIVACIÓN</b>	7
<b>INTRODUCCIÓN</b>	10
<b>CAPÍTULO I INVESTIGACIÓN</b>	
Marco teórico	12
El héroe	12
Definiendo al héroe	12
El héroe como actor social	14
El relato del héroe	17
El cómic	19
Definiendo el cómic	19
Una revisión del cómic	19
El valor del cómic como herramienta de difusión y memoria	21
De las tiras cómicas a la novela gráfica	21
El manga y el cómic europeo	25
El cómic en Chile	29
Conclusión teórica	33
<b>CAPÍTULO II FORMULACIÓN DEL PROYECTO</b>	
Referentes del proyecto	36
El cartel de protesta en el estallido	36
Al sur de la alameda	40
Los años de Allende	42
Definición del proyecto	43
Objetivos del proyecto	43
Metodología del proyecto	43
<b>CAPÍTULO III DESARROLLO DEL PROYECTO</b>	
Idea	46
Público objetivo	47
Narrativa	47
Guión	49
Estilo gráfico/ técnica	51
Color	55
Ambientación	57
Diseño de personajes	59
Logotipo	71
Formato	72
Resultados finales	73
<b>CONCLUSIONES</b>	82



**CONCLUSIONES PERSONALES** 83

**BIBLIOGRAFÍA** 84

# Introducción

Los cómics han sido durante mucho tiempo un medio popular de entretenimiento y narración de historias. A través de su combinación única de imagen y texto, los cómics han logrado llegar a un amplio público y han demostrado ser un medio efectivo para la difusión de ideas, valores y culturas. Desde sus inicios en publicaciones impresas hasta su expansión a formatos digitales, los cómics han sido utilizados para transmitir mensajes, generar debates y entretener a audiencias de todas las edades. Los personajes icónicos y las historias memorables creadas en el mundo del cómic han trascendido las páginas para convertirse en símbolos de la cultura popular.

Las diferentes sociedades en la historia de la humanidad han forjado a sus propios héroes bajo ciertos estándares. En el contexto de las agitadas manifestaciones de octubre de 2019 en Chile, surgieron héroes y heroínas cotidianos que, a través de su valentía y compromiso, se convirtieron en símbolos de resistencia y lucha por los derechos sociales. Ese momento histórico de nuestro país cada vez se ha vuelto en cuestionamientos a la memoria de aquellos que lucharon, de aquellas vidas que cambiaron completamente después de perder la vista a causa de un balín disparado por aquellos que hacen un juramento a la protección del otro.

Surge entonces la necesidad de contar y reivindicar estas luchas sociales a través de quienes participaron. Y qué mejor forma de hacerlo con un medio tan versátil que ha demostrado más de alguna vez la capacidad para contar historias como lo es el cómic. Es necesario volver a otorgarle un valor significativo a los que manifestaron su malestar, no son los héroes clásicos de leyenda los que importaron, ni los héroes nacionales, sino que el héroe cotidiano, el héroe del día a día que se levantó erguido y dijo ya basta.

En un tiempo de tantos cuestionamientos es necesario que volvamos a otorgarle su lugar a estas personas y sus luchas. Que volvamos a contar esta historia de cómo desde un puñado de estudiantes se ha escalado una revuelta que conformó uno de los eventos más importantes de la historia chilena contemporánea en más de 30 años.

# CAPÍTULO I INVESTIGACIÓN



# Marco Teórico

## 1. El Héroe

### 1.1. Definiendo al Héroe

En una búsqueda rápida del término héroe podemos encontrar que proviene del griego heros, en la antigüedad se utilizaba para designar a personajes extraordinarios cuyo origen, a menudo hombres muchas veces hijo de una deidad y un mortal, que tiene a su haber habilidades y dones extraordinarios superhumanas que lo ayudan a sobrellevar todos los retos que se les imponen, y no solo eso, además poseen características y personalidades idealizadas con las que las personas se sientan asombradas. El héroe se pone - a pesar de su superioridad innata - al mismo nivel que los otros y realiza actos para ayudar siempre anteponiendo la seguridad de ellos antes que la suya, como Bauzá menciona

Al margen de la superioridad en tal o cual empresa, lo que el mundo antiguo - y el moderno - más ha valorado en los héroes es el móvil ético de su acción, fundado este en un principio de solidaridad y justicia social, y es por esa circunstancia que los han tomado como modelo y han tratado, en consecuencia, de emular sus acciones (1998: 5).

Haciendo que los valores del héroe, entonces, sean los que la sociedad -de origen- cree moralmente correctos, lo que lo hace un ejemplo a seguir en muchas ocasiones. Al no tener defectos los hace una **brújula moral** para cualquiera que escucha de sus historias, e incluso si tuviera errores serviría de ejemplo de lo que no debería hacerse.

Hoy en día el concepto de héroe tiene más de un significado dependiendo de a quién se lo preguntes, un mitólogo nos hablará del origen de la palabra y su función en las antiguas civilizaciones, para alguien común el concepto puede asociarlo a alguna persona famosa, o alguien que haya superado sus adversidades, un niño lo asociará a los personajes de televisión, el cine o la internet. Si buscamos en la RAE (Real Academia Española) el significado tiene diferentes acepciones:

1. Persona que realiza una acción muy abnegada en beneficio de una causa noble.
2. Persona ilustre y famosa por sus hazañas o virtudes.
3. En un poema o relato, personaje destacado que actúa de una manera valerosa y arriesgada.
4. Protagonista de una obra de ficción.
5. Persona a la que alguien convierte en objeto de su especial admiración.
6. En la mitología antigua, hombre nacido de un dios o una

diosa y de un ser humano, por lo cual era considerado más que hombre y menos que dios; p. ej., Hércules, Aquiles, Eneas, etc. (s.f.).

Si observamos las definiciones podemos encontrar tres ejes distintos, el primero que corresponde a las acepciones 1, 2, 3 y 5; muestra un claro contenido **ético**, ya que todas esas definiciones hacen referencia a conceptos como **virtud, ilustre, famoso, acción heroica**, todos los cuales llevan implícitos juicios de valor.

El segundo eje correspondiente a la acepción 4, posee un carácter neutro en cuanto a lo ético y hace hincapié en el uso que se le da al concepto de héroe en las diferentes obras de ficción.

Por último, tenemos la definición 6, centrada en el origen del término, limitado prácticamente al mundo de la mitología antigua, aunque si es posible rescatar elementos para una definición más acotada a nuestros días.

De las acepciones que tiene el concepto de héroe podemos rescatar los dos primeros ejes, aquellos que definen al héroe como un personaje cuya característica más importante serían los **valores que transmite** y el hecho de ser protagonista de algún **relato**.

El héroe, a menudo, el protagonista de relatos no posee un único lugar de origen, puede venir de cualquier parte, pobre- rico, joven-viejo, terrestre-extraterrestre, real-ficticio, lo que se mantiene constante en los héroes es que se enfrenta a una aventura, algo que lo quita de su cotidianidad y lo sumerge en un nuevo mundo.

El héroe se lanza a la aventura desde su mundo cotidiano a regiones de maravillas sobrenaturales; el héroe tropieza con fuerzas fabulosas y acaba obteniendo una victoria decisiva; el héroe regresa de esta misteriosa aventura con el poder de otorgar favores a sus semejantes (Campbell, 1949: 23).

Campbell con esto nos quiere decir que el héroe puede ser cualquiera que en su rutina surge algo inesperado, generalmente un reto y que al aceptar aquel reto salga victorioso de él. Incluso si falla se vuelve un héroe por al menos intentarlo. Es por esta misma razón que el concepto de héroe tiene diferentes variaciones tanto en la narrativa como en la cotidianidad *“Ya sea el héroe ridículo o sublime, griego o bárbaro, gentil o judío, su aventura varía poco en cuanto al plan esencial.”* (1949: 42). Lo que más se destaca de un héroe entonces no es que tenga poderes especiales o esté destinado a grandes hazañas, sino que es algo mucho más simple, el héroe es alguien que **actúa frente a algo**, una fuerza imparable, un suceso extraordinario o una injusticia social.

Otra forma de verlo es como la concepción moderna que se tiene del héroe es relacionarla con algún famoso de la cultura popular, un músico, una estrella de cine, deportistas, haciendo que el relato heroico se pueda convertir en un relato biográfico sobre alguna celebridad y como

este empezó su vida y llegó hasta lo más alto de su carrera.

Entonces podemos afirmar que la figura del héroe posee las siguientes características:

- Los héroes siempre estarán acompañados por un relato (real o ficticio), en el que aprendemos de él, su vida y sus aventuras. Campbell propone una estructura a los relatos de los héroes clásicos al que denomina como monómito.
- El lugar de nacimiento del héroe condiciona muchos aspectos de éste, como sus características visuales (generalmente en el caso de personajes ficticios) y los valores que intenta transmitir a la comunidad.
- Siempre despertarán en el otro diferentes sensaciones y significados, generalmente asociadas a la admiración y el respeto, que dependen de la persona que los observa. *“En el héroe se encarnan las virtudes a las que los hombres aspiramos en cada momento de la historia.”* (Aguirre, 1996).

Como resultado la definición de héroe quedaría de la siguiente manera:

Personaje real o ficticio cuyas acciones y/o ejemplos de vida despiertan en el otro admiración y respeto, volviéndose muchas veces modelos a seguir.

Esta definición aborda los dos aspectos que más se encuentran presente a la hora de definir el héroe, me refiero a la parte filosófica y la visión que se tiene en la literatura. Por último, es posible que la definición no esté englobando a todos los aspectos de la figura del héroe, pero sí los más importantes que ayudarán a comprender las bases de este proyecto. Y es que como menciona Aguirre *“El héroe es siempre una propuesta, una encarnación de ideales. La condición de héroe, por tanto, proviene tanto de sus acciones como del valor que los demás le otorgan.”* (Aguirre, 1996).

## 1.2. El Héroe como actor social

Antes de continuar una definición del concepto de “actor social” que nos sirva es la que Touraine realiza *“...el actor social es el hombre o la mujer que intenta realizar objetivos personales o colectivos porque está dentro de un entorno del cual es ...”* (1997: 5). Entonces un actor social es alguien que participa con un **motivo personal o colectivo** en acontecimientos sociales porque es parte de esa sociedad, en el caso de los héroes, éstos nacen de la sociedad por lo tanto son intrínsecamente parte de ella.

En el contexto de las luchas sociales, el concepto de héroe adquiere una dimensión particular como un **actor social clave**. Hay que conside-

rar entonces el rol que el héroe ejerce en este entorno, el papel que esta figura realiza, la relevancia en la transformación y resistencia social.

El héroe social puede ser entendido como una fusión entre lo que entendemos de héroe y actor social, un individuo que se destaca por su valentía, compromiso y acciones desinteresadas en la búsqueda de la **justicia social**. En tiempos de luchas sociales, emerge como un agente de cambio que desafía el statu quo y busca transformar las estructuras sociales injustas.

Se caracteriza por su compromiso inquebrantable con la justicia social. Su motivación principal es abordar y rectificar las inequidades presentes en la sociedad. Durante el estallido social (img. 1) ocurrido en nuestro país en octubre de 2019 fuimos testigos de cómo la sociedad se unificó bajo una bandera que luchaba contra las injusticias sociales que eran parte -y siguen siendo- de nuestro país. En ese contexto vimos varias formas de lucha y varias figuras que ayudaban no a una, si no a muchas causas sociales que se habían acumulado a lo largo de los años.



**Img. 1**

Fotografía tomada el 12 de noviembre en la Plaza Dignidad cuando se encuentra ocupada por centenares de manifestantes.

**Img. 1** Marco Silva, 2019.

La capacidad de entender las experiencias y sufrimientos de los demás, así como la disposición a actuar en solidaridad, son rasgos fundamentales que posee el héroe social. Como menciona Campbell *“El héroe puede obedecer su propia voluntad para llevar a cabo la aventura.”* (1949: 60). En el caso del héroe social la empatía es lo que lo mueve a actuar, su voluntad se ve afectada por esta empatía que impulsa sus acciones en beneficio de la comunidad.

Se enfrenta a desafíos significativos y a menudo pone en riesgo su propia seguridad en aras de la justicia. La valentía y la resistencia son elementos esenciales de su carácter.

**Img. 2**

Fotografía tomada el 21 de noviembre en la que manifestantes cargan a una persona que recibió balines.



**Img. 2** Felipe Poga, 2019

Pero más allá de la resistencia, el héroe social intenta ejercer un **liderazgo transformador**. Su influencia no se limita a la protesta; busca inspirar cambios estructurales y promover una sociedad más equitativa. *“el ogro tirano ... representa lo estable, así como el héroe es el portador de los cambios.”* (Campbell, 1949: 60).

Campbell menciona también que *“No es la sociedad la que habrá de guiar y salvar al héroe creador, sino todo lo contrario.”* (1949: 345). No solo actúa como individuo, sino que también se convierte en un símbolo poderoso que moviliza a la sociedad. Su narrativa inspira a los demás a seguir un camino que él mismo ayudará a forjar.

Durante el estallido fuimos testigos de varios actos, algunos cuestionables por parte de un sector de la población, otros afirmaban que eran necesarios para hacer sentir el descontento de la gente. Como si de un héroe novelístico del siglo XX se tratase el héroe social no es digno tanto de sus hazañas y virtudes, sino que es importante por lo humano, por su inconsistencia y sus fracasos, *“El héroe, por lo tanto, es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales.”* (1949: 26). El legado del héroe social se mide por su impacto a largo plazo en la sociedad. Sus acciones desencadenan conversaciones cruciales, provocan reflexiones y, en última instancia, contribuyen a la evolución de las estructuras sociales hacia formas más justas e inclusivas.



### 1.3. El relato del héroe

Todo héroe es acompañado por un relato, Carl Jung menciona que el mito del héroe nace junto con la cultura, la agricultura, la filosofía y la escritura en las antiguas civilizaciones de Mesopotamia y Babilonia. La obra literaria más antigua nos presenta la epopeya de Gilgamesh escrita, o mejor dicho, grabada en unas tablillas de más de 2000 años de antigüedad (img. 3). Los mitos griegos sobre los héroes como Perseo o Hércules fueron entregados a nosotros a través de la tradición oral. Y no solo la tradición oral debe la mitología griega sino que también podemos encontrar en otras expresiones culturales relatos a través de objetos ornamentados que narran un suceso de leyenda. Roland Barthes menciona que *“El relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen, fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias.”* (1966: 2) y está presente en multitud de géneros y subgéneros narrativos como la novela, el mito, la leyenda, la epopeya, el cuento y eso solo por contar los relacionados al mundo de la literatura, ya que podemos encontrarlo en el cine, la televisión y en este caso específico también lo podemos encontrar en el mundo del cómic.



**Img. 3**

Tablilla sobre el diluvio de la epopeya de Gilgamesh, escrita en acadio.

Los relatos en los que tenemos de protagonista a un héroe clásico poseen una estructura muy marcada, la épica, es el género narrativo por excelencia del relato heroico, que posee alguna de las siguientes características : ser narraciones ficticias o reales principalmente en tercera persona que tienen como protagonista a la figura de un héroe, un ser con características especiales, y los temas de estas historias se centran en el viaje y las hazañas de este/os héroe/s a menudo a estos relatos se les acompaña de algún mensaje para la audiencia, esto sucede especialmente en los relatos de héroes clásicos.

Más tarde en la edad media el relato oral pasa por los cantares de gesta, este relato cuenta la historia del héroe, un caballero del medioevo

que gracias a sus valores y virtudes, basados en la religión, lo hacen un modelo de conducta para un pueblo. Los juglares fueron los que divulgaron estos cantos al pueblo que vivía en el analfabetismo durante los siglos XI y XII.

Con la invención de la imprenta, los relatos escritos o más bien impresos fueron los que dictaron este periodo, uno en el que la religión poco a poco perdía relevancia y el hombre se volvió el eje del mundo. La edad moderna se caracterizó por héroes de novelas, a menudo trágicos donde Aguirre propone tres momentos: el héroe libertino, el héroe romántico y el héroe realista. El primero un antisocial que busca su libertad. El segundo, un opuesto al anterior, que quiere ser seguido y escuchado por todos, cree con todo fervor ser digno de llamarse héroe y, por último el héroe realista que no busca la gloria, no cree en un ideal romántico sino que busca la aprobación social, pero de una sociedad mezquina.

Podemos ver como el relato heroico ha ido cambiando a lo largo de los años, incluso se ha utilizado como propaganda política, un caso de análisis es el valor que tiene la imagen del héroe como herramienta propagandística, durante el periodo de la Unión Soviética existía propaganda política que utilizaba a la figura del obrero como un “héroe del trabajo”, se representa al obrero teniendo una postura hozada mirando hacia el horizonte, hacia el progreso, poseía toda una gesta heroica que hacía o daba a entender que quienes se dedicaban al trabajo duro hacían grande a la nación.

Con los avances tecnológicos las sociedades cambian y con ello también lo hacen los relatos heroicos, las formas en que estos se entregan al mundo. Es en la edad posmoderna, en la que nos encontramos ahora que surgen nuevas formas de relatar y contar las historias de héroes, tanto es el cambio con la novela que ahora los héroes usan capas, tienen poderes especiales y se juntan con otros héroes para combatir un villano y sus ansías de conquistar el mundo. Hablo del superhéroe que surge en el medio del cómic, medio que se ha conformado como una combinación entre el lenguaje escrito y el lenguaje pictórico.



Img. 4 Cartel de propaganda de la Unión Soviética, 1945.

## 2. El cómic

### 2.1. Definiendo el cómic

A lo largo de la historia varios autores se dieron a la tarea de definir este medio, y es que partamos primero a que el cómic a lo largo del mundo recibe múltiples denominaciones conociéndose como “historieta”, “tebeo” en España, fumetto o fumetti en italiano, o el término bande dessinée utilizado por los franceses y así, distintas variaciones según su origen.

En 1972 Román Gubern definía a los cómics como una *“estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura.”* (107). En otras palabras, para Gubern un cómic es un medio de expresión que combina diferentes códigos. Para Will Eisner en su libro *“El cómic y el arte secuencial”* (1985) plantea que el cómic *“se trata de un arte secuencial que permite la exploración de nuevas formas de practicar la narración de historias a través del dibujo.”* (8). Más tarde aparece la figura de Scott McCloud quien toma las definiciones que habían surgido antes y trata de reformular una definición que para muchos contempla todos los aspectos esenciales del cómic *“ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector”* (1995: 9). En esta definición McCloud da entender que un cómic trabaja en secuencias de imágenes pero estas no comparten un mismo espacio, a diferencia del cine y la animación, donde cada cuadro está delimitado por el mismo espacio, en el cómic una acción puede representarse en dos viñetas juntas pero que no necesariamente siguen una estela de movimiento, el lector entiende que algo está pasando y completa la narración en su mente (img. 5). A este efecto se le conoce como “cerrado” y es fundamental para no perder el hilo conductor de la narrativa.

**Img. 5**  
Viñeta del cómic BATMAN #12 Guest  
Artist Becky Cloonan.



Como podemos ver cada definición va aportando un granito de arena a lo que es este medio y es que, como vemos, aún sigue siendo un medio bastante joven que recién en la actualidad se ha comenzado a abordar de manera mucho más técnica y se le está dando el valor que este tiene como un medio de expresión. Y es que el cómic como menciona José Suarez

... utiliza elementos de otros medios -del cine saca el encuadre, la pintura el estilo gráfico, de la literatura el guión y diálogo (que generalmente pone en globos de texto o recuadros-, y por el otro, de que cada autor utiliza su propia fuente de referencias que modifica constantemente lo que se puede considerar o no un cómic. (2020: 32)

Un acercamiento interesante es el que realiza Danilo Caicedo quien define al cómic como

... el arte y el medio masivo de comunicación, caracterizado por presentar ilustraciones e imágenes yuxtapuestas en secuencia, vinculadas temáticamente de forma deliberada, con el objeto de transmitir información y generar una respuesta del lector, para lo cual se basa en sus propias técnicas y convenciones, como especie particular de narrativa gráfica. (2018: 27)

Como podemos ver para formar su propia definición utiliza las diferentes acepciones anteriormente mencionadas, otorgándole el valor de arte - que ya mencionaba Eisner - y el carácter más técnico que le otorgó McCloud. Lo cierto es que el cómic es un medio que tiene mucho que ofrecer y que el problema con su definición radica, como menciona Suárez de los estudios de Thierry Groensteen, en un prejuicio donde se suele ver la ilustración y todo lo relacionado a ello como un arte para niños, no para gente adulta, y al buscar definirse de la misma forma que otras artes intenta ponerla a la par de otros medios como la pintura o el cine.

Finalmente lo importante que hay que destacar del cómic es que es una forma particular de relato que hace llegar un mensaje de forma atractiva a un público de amplio espectro, al combinar el lenguaje escrito de **las palabras y los códigos visuales** de las ilustraciones obtenemos un medio que puede **explorar ideas** y conceptos de manera que cualquiera pueda entender y comprender el mensaje.

## 2.2. El valor del cómic como herramienta de difusión y memoria

Entender que hace de especial a un cómic es fundamental para comprender el porqué de usar este medio, en querer contar una historia de héroes anónimos, figuras que surgieron en un contexto social tan crítico como lo fue el nuestro. Pero antes de continuar debemos repasar algunos pasos en la historia de este medio que demostraron las capacidades que tiene frente a otros medios como el cine o la televisión.

### 2.2.1. De las tiras cómicas a la novela gráfica

El cómic para muchos historiadores no tiene un origen muy claro, algunos hablan de que la **narrativa gráfica**<sup>1</sup> ha estado presente desde que se comenzó a dibujar en paredes de rocas. Para Vilches, el primer antecedente de cómic que se puede aceptar surge en un periódico de Nueva York del año 1895 del autor Richard Felton Outcault *Hogan's Alley* era el nombre de una serie que tenía de protagonista a *Yellow Kid*, un niño calvo que presentaba la realidad humilde de los barrios de Nueva York.

<sup>1</sup> De acuerdo a Ivonne Lonna Olivera (2022) las narrativas gráficas son aquellos modelos literarios como los cómics, las novelas gráficas, los libros álbum, los fotolibros y las animaciones, cuyas imágenes son las que narran.

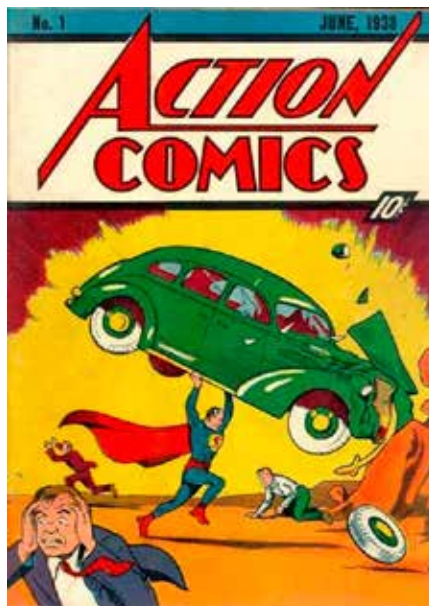


Img. 6 Richard Felton Outcault, "The Yellow Kid", 1896.

Esta historieta causó tanto revuelo que dio paso a una demanda de más historias de este estilo en las tiras de prensa de la época, lo que daría el puntapié inicial para la creación y exploración de este nuevo medio.

Los cómics en sus inicios fueron un medio de entretenimiento ligero para niños y jóvenes, con historias más enfocadas en la comedia y la aventura de personajes pintorescos. Es en estos primeros años, específicamente en 1938 cuando dos autores Jerry Siegel y Joe Shuster presentan al primer superhéroe de la historia **Superman**, con él se abrió la puerta a muchos otros personajes que hasta el día de hoy siguen impregnados en la cultura popular como **Batman, Robin, Wonder Woman, Flash, Green Lantern, Aquaman, Captain America** entre muchos otros.

Img. 7  
Portada del "Action Comics N° 1" presentando por primera vez a Superman (1938).



La edad dorada del cómic, fue el nombre dado a esta época que duró desde 1938 hasta 1956, durante este periodo pasaron dos sucesos importantes que afectaron al naciente mundo del cómic, la **Segunda Guerra Mundial** y la **Comics Code Authority CCA**. Durante la Segunda Guerra Mundial los cómics se convirtieron en un herramienta de propaganda y difusión, con la que el gobierno Estadounidense promovió el patriotismo, el ideal norteamericano e incentivó la ayuda al ejército en el conflicto armado.

Img. 8  
Portada del "Captain America Comics #1" (1941).



Varios personajes ayudaban a las tropas norteamericanas en el frente, el personaje del Capitán América, nacido en la editorial Timely Comics, se presenta al mundo en una mítica portada dibujada por la leyenda Jack Kirby golpeando al mismísimo Adolf Hitler, una forma en la que los autores (Jack Kirby y Joe Simon), ambos judíos de procedencia europea, mostraron su postura frente al régimen nazi.

En 1954 se publica la obra de Fredric Wertham llamada Seduction of the innocent donde se criminaliza a los cómics, y que estos eran la causa de la violencia juvenil que afectaba a los niños de esa época, varios padres coincidieron con la obra en cuestión por lo

que se tenía que regular el contenido y temáticas que abordaban los cómics. De ahí nace la **Comics Code Authority (CCA)** que regulaba el contenido de las publicaciones y generó todo un periodo en la que los cómics fueron sometidos a un exhaustivo escrutinio, donde no podían contener temas sobre violencia, crimen, horror, drogas, homosexualidad así como insinuaciones sexuales. Si bien la CCA no tenía la autoridad legal sobre las editoriales, los distribuidores no querían relacionarse con publicaciones que no tenían el sello de la CCA dando un periodo en el que muchas editoriales optaron por aceptar estos reglamentos y cambiando orígenes de personaje o bajando el tono de sus publicaciones por temas “moralmente” aceptados, lo que llevó a que muchas editoriales comenzaron a cerrar y otras al adaptarse perderían el interés del público al tener historias más simples.

Para la década del 60' los cómics de superhéroes tienen un renacimiento, si bien la CCA continuaba afectando el medio, surgieron figuras que le dieron al cómic de superhéroes la salvación que necesitaban. Timely Comics cambia su nombre a Marvel Comics y en sus filas encontramos a Stanley Lieber, mejor conocido como Stan Lee, el anteriormente mencionado **Jack Kirby, Steve Ditko, Jhon Romita Sr**, entre otros. Nacen **The Avengers, Hulk, The Fantastic Four, Spiderman y los X-men**. Estos dos últimos siendo hasta la actualidad los personajes más aclamados por los fanáticos, debido a los orígenes que estos



Img. 9

Viñeta del cómic “Green Lantern y Green Arrow #76” (1970).

Podemos ver a un hombre increpando a Green Lantern sobre si alguna vez había ayudado a gente de piel negra.

personajes poseen. Spiderman rompe con el estereotipo de los demás superhéroes al presentar un personaje con defectos, alguien que por sus acciones y falta de responsabilidad tuvo que pagar el precio de perder a alguien importante, ese suceso lo marcó y lo definió. Por otro lado los X-men eran un grupo de mutantes, una subespecie de humanos que nacen con habilidades especiales, marginados de la sociedad que luchaban por la paz y la igualdad entre humanos y mutantes. Estos personajes en sus historias abordaban cuestiones como la **discriminación**, el **racismo** y la **responsabilidad individual**.

Durante la década del 70', los cómics reflejaron la contracultura y la crítica social propias de una época marcada por el surgimiento de movimientos sociales en Estados Unidos. *“Los sesenta y setenta son años de lucha social, de antibelicismo, de movimientos de liberación feministas y raciales. Son los años del «Haz el amor y no la guerra», del LSD, de la psicodelia, del rock reivindicativo”*. (Vilches, 2014: 131). En el mundo del cómic la industria se había centrado en los superhéroes, pero



Img. 10 Green Lantern y Green Arrow #85 (1971).

#### Img 10.

Portada del “Green Lantern y Green Arrow #85” donde se presenta al sidekick de Green Arrow justo antes de consumir heroína.

es fuera de ella donde comienzan a surgir nuevas propuestas, se exploran temas que la CCA había censurado, nace entonces el cómic underground o comix. Este movimiento como menciona Araya *“... nacen del movimiento do it yourself realizando el trabajo completo de creación de cómic, fotocopiando manualmente y vendiéndolo uno mismo en la calle o en tiendas especializadas de contracultura, sin pasar por una editorial ni someterse al código de control de la CCA.”* (Araya 2023: 20).

Debido a este nuevo movimiento es que muchos autores de cómics, que estaban en el mundo de los superhéroes ven a sus pares más independientes e intentan proponer a la escena superheroica temas más complejos. *“La situación política siempre ha ido de la mano de los cómics y de las perspectivas personales de sus autores”* (McAvennie, 2014: 139). En Dc Comics la dupla compuesta por el guionista **Denny O’Neil** y el dibujante **Neal Adams** juntan a dos personajes de la editorial como lo son Green Arrow y Green Lantern, y crean un serie que toca temas como el **racismo**, el **consumo de drogas**, el **maltrato**, entre otros y que sin perder los temas clásicos del mundo de superhéroes crean una de las series más relevantes de esos años y que demuestra la capacidad



de este medio de tocar temas y generar cambios en la cultura popular de manera crítica.

En 1982 desde un medio independiente aparece MAUS una obra en la que su autor, Artie Spiegelman, retrata de manera profunda las memorias de sus padres en el holocausto, donde los judíos son retratados como ratones y los nazis como gatos. Esta obra que en un principio fue acusada de banalizar el tema del holocausto demostró con el paso del tiempo que se podía contar en la **viñetas historias tan profundas y complejas**. Tal fue la relevancia que en 1992 MAUS recibe el premio Pulitzer, siendo la primera novela gráfica en recibir este galardón.

Con MAUS se consolida la novela gráfica, término que según Vilches traería a la palestra Will Eisner una vez más, como un nombre



Img. 11 Portada del cómic MAUS de Artie Spiegelman.

que separaría al cómic de las novelas gráficas por los temas que toca y que están dirigidos a un público adulto. MAUS fue ejemplo para que otros autores surgieran del lado independiente y nos entregaran obras como Persepolis (2000), que nos cuenta la revolución iraní de 1979 desde la perspectiva de una niña, Cuadernos rusos: La guerra olvidada del Cáucaso (2014) un repaso a la historia de la periodista y activista Anna Politkovskaya y la guerra Chechenia, El club de los libros prohibidos (2020), en 1983 durante la quinta República de Corea, una dictadura que censura, tortura y asesina a sus opositores. Una joven Kim Hyun Sook encuentra refugio y consuelo en los libros.

### 2.2.2. El manga y el cómic en Europa

No quiero cerrar este capítulo sin hablar del contexto en otros países del medio del cómic y es que hasta ahora me he centrado más que nada en el contexto del cómic estadounidense debido principalmente a la influencia que este tiene por sobre los otros. A pesar de ello es digno de mención lo que sucede en países como Japón o lo que ocurre en Europa con el cómic franco-belga.

Japón siempre ha tenido una rica tradición pictórica y no era de esperar que paralelamente surgiese su propia versión del cómic. El manga

fue el nombre que recibió y por el que se conoce al cómic en ese país y fuera de este, Katsushika Hokusai en su obra Hokusai Manga le otorgó este nombre que significa dibujos caprichosos o garabatos.



Img. 12 Tagosaku y Mokube visitan Tokyo, 1902

La primera persona considerada como mangaka (Término que se utiliza para llamar a los autores de cómic del país japonés) en el mundo sería Rakuten Kitazawa con obras como Tagosaku y Mokube visitan

Tokyo. Pero no sería hasta mucho tiempo después en 1946 que aparecería en el radar la figura de Osamu Tezuka quien sería la influencia

de muchos autores posteriores a él. Y es que como menciona Araya “Tezuka ocupa recursos de la animación y el cómic occidental que no se habían aplicado antes en el manga, sobre todo respecto a la secuenciación de planos y a la narrativa.” (2023: 22). Lo que hizo que poco a poco la industria del manga se convirtiera en un medio de entretenimiento relevante, especialmente si consideramos que Japón había sido uno de los que se llevó el mayor golpe después de la guerra.

Pasan los años y se conforman un montón de géneros de manga para niños, jóvenes y adultos. Las historias iban desde la ciencia ficción, post apocalípticas, de monstruos gigantes, robot o

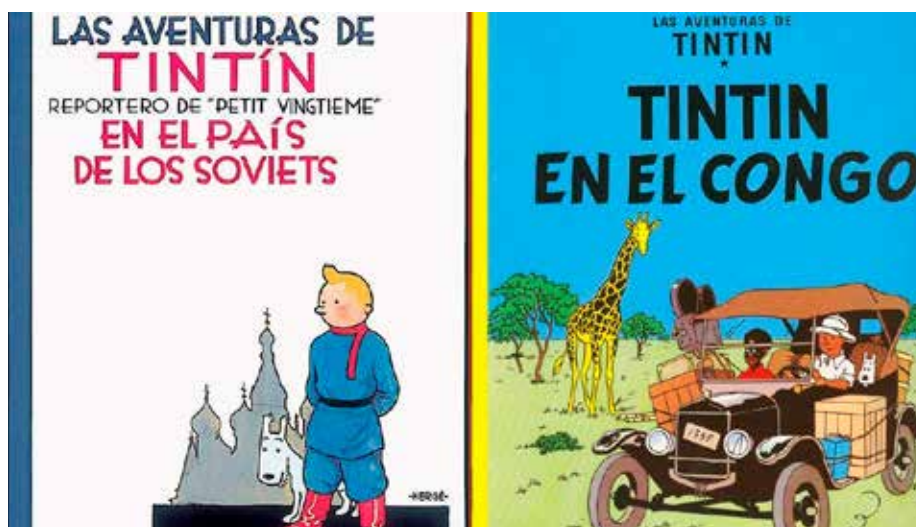


**Img. 13**  
Portada del 50 aniversario de la revista Shonen Jump mostrando alguno de los personajes que se han quedado cultura popular como los Goku, Luffy, Naruto, entre otros.

mecha, romance, hasta el otro extremo violencia, terror, sexo o gore. Se visualiza un contraste interesante en la sociedad japonesa muchas veces conservadora pero que en el manga no tiene reparo a lo hora de contar historias. En 1968 aparece la Shonen Jump una revista antológica de publicación semanal de la editorial Shueisha, que por sus páginas han pasado figuras que se han radicado en la cultura popular de todo el mundo.

En Europa por otro lado se había dedicado a crear historias enfocadas a los niños con revistas como Las aventuras de Tintín (1929) y El diario de Spirou (1938). Se considera a estas obras como las fundamentales para lo que se conformaría como el cómic de tradición franco-belga, esto porque la mayoría de obras venían desde Francia y Bélgica. Su contenido era específicamente para niños y el formato de álbum recopilatorio también sería algo muy característico de esta tradición comiquera.

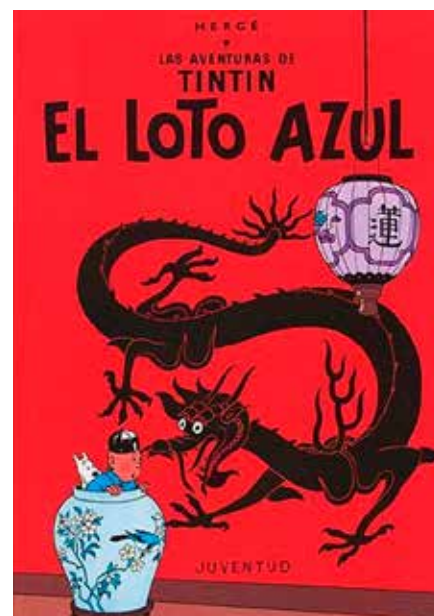
“Tintín” es uno de los personajes más importantes de la historia del cómic creado por el belga Georges Prosper Remi, mejor conocido como “Hergé”. Como podemos ver en sus primeras historias tenía una cierta inclinación política tocando el anticomunismo, ciertos tintes al racismo y las ventajas del colonialismo. Pero existe en su historia un punto de inflexión y es que previo a la segunda guerra mundial, se



Img. 14 Portadas de los cómics "Tintín en el país de los soviets" y "Tintín en el Congo".

pública el quinto álbum titulado "El Loto Azul" (1934) donde "Hergé" ayudado por un estudiante chino se documenta y narra una historia donde destierra los tópicos que se habían rumoreado acerca de China. Además, en "El Loto Azul" se destaca por la denuncia al colonialismo y racismo, y por la crítica a la intervención japonesa en China, que era solo una previa al conflicto que haría temblar al mundo más tarde. A partir de ahí las aventuras de este intrépido periodista y su fiel acompañante canino Milú tendrán un carácter más humanista.

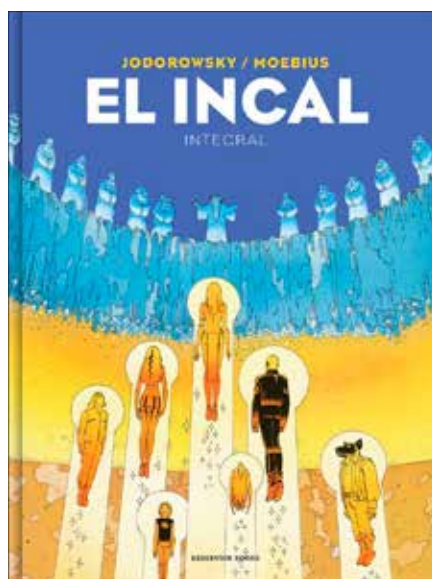
De la escuela de Marcinelle una agrupación de artistas belgas se crea un estilo que combina lo caricaturesco con lo realista aparecen figuras que se ven influenciadas por este estilo como lo fue René Goscinny, que junto a Albert Uderzo crean la serie de "Asterix el Galo", una obra principalmente cómica que combinada un narración histórica con anacronismos a la actualidad francesa. También aparecen en 1958 unos personajes azules muy curiosos llamados "Los Pitufos" de la mano de Pierre Culliford, más conocido como "Peyo".



Img. 15 Portada del quinto álbum de Las Aventuras de Tintin El loto Azul (1934).

Al igual que como pasaba en Estados Unidos a medida que el medio agarraba mayor relevancia, también lo hacía el público que solicitaba nuevas historias y personajes donde se buscaba tocar temas más madu-

ros y acordes a un cambio en el paradigma social. Obras como “Barbarella” (1964) o más tarde la revista “Metal Hurlant” (1974) darían paso a autores y temáticas más maduras donde se desarrollarían los géneros como la ciencia ficción o la fantasía pero cargados muchas veces con ideologías políticas. Aquí salen figuras como Jean Giraud, quien pasaría a denominarse “Moebius” que junto a figuras como Alejandro Jodorowsky formarían toda una cátedra del cómic en ese continente y el resto del mundo.



Img. 16 Portada del cómic El Incal.

### 2.2.3. El cómic en Chile

Uno de los antecedentes del cómic chileno fácilmente podría ser la **Lira Popular**. Esta serie de impresos rondaron por cada centro urbano de nuestro país a finales del siglo XIX y principios del XX. Usadas por los poetas líricos para comentar el acontecer usando **texto y grabados**. En nuestro país el cómic ha resistido el paso del tiempo y es que la historia del cómic en Chile ha tenido altos y bajos.

El cómic chileno siempre ha estado vinculado al humor y la sátira política, el primer personaje de cómic de nuestra historia “Von Pilsener” quien fue creado en 1906 por Fray Pedro Subercaseaux, conocido por “Lustig”, que en sus memorias explica que el personaje buscaba reflejar de manera humorística nuestros propios defectos.

En 1908 se publica “El Peneca”, una de las primeras revista infantiles que por su contenido innovador fue la que más perduró en el tiempo. El potencial que estas revistas tenían para un determinado público llamó la atención de los empresarios dueños de editoriales los que comenzaron a invertir en la producción de contenido más diverso



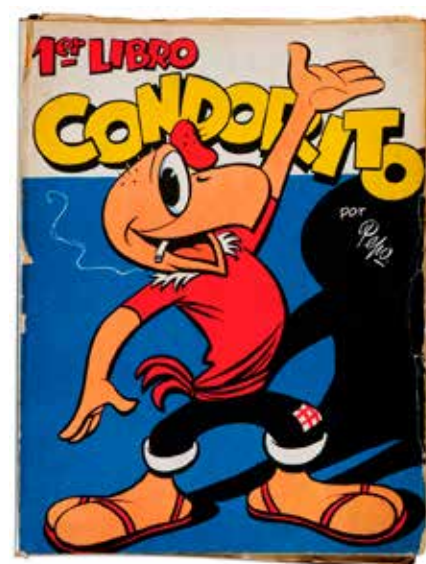
**Img. 17** Portada revista El Peneca #113  
16 de Enero 1911.

y proveniente de lo que se hacía en otras partes del mundo. En 1931 se publica la revista de humor satírico “Topaze”, creada por el dibujante Jorge Delano “Coke” que como menciona Valenzuela “La obra sería el barómetro de la política chilena, pasando por variados escándalos durante su publicación, incluyendo persecución presidencial y censura.” (Rocco y Valenzuela, 2017: 5). El cómic se vuelve una forma de escapar de las preocupaciones, Valenzuela escribe sobre cómo “... la historieta transversal a nivel social y rango etario, se posiciona firmemente en el imaginario colectivo.” (2017: 8).

En 1947 aparece el personaje de “Pepe Antártico”, creado por Percy Eaglehurst, quien sería el pícaro chileno por excelencia. Más tarde en 1949 sale la revista “Okey” donde se presenta por primera vez el personaje más importante del cómic chileno “Condorito” creado por Rene Rios Boettiger, mejor conocido como “Pepo”, sería tanta la



**Img. 18** Portada cómic Pepe Antártico.



**Img. 19** Portada Primer Libro de Condorito publicado en 1955 con su imagen definitiva.

fama que tendría este personaje que se publicarían sus obras en toda latinoamérica convirtiéndose en un icono global.

Sin duda el cómic chileno estaba en uno de sus mejores momentos, no fue hasta casi al final de los años 60 que sufrió su primer tropiezo. En 1967 una crisis económica golpea nuestro país y las publicaciones se reducen considerablemente, a la par la televisión hacía lo suyo y se volvía en una pieza de entretenimiento que pasaba de ser solo para la élite a ser accesible para cualquiera. A pesar de ello se seguían produciendo piezas de calidad e incluso aparece otro personaje importante en la historia del cómic chileno, “Mampato” creado por Eduardo Armstrong y Oskar Vega, pero quien le daría su imagen final sería Themo Lobos.



Img. 20 Página de Mampato #1 con el primer diseño de mampato.



Img. 21 Página de Mampato #267 con el diseño final de Themo Lobos.

Salvador Allende llega a la presidencia de nuestro país y con él cambios en la industria del cómic. La antigua y reconocida editorial “Zig Zag” pasa a formar del estado cambiado su nombre a “Quimantú”. El gobierno veía en la industria una **capacidad para educar y promover sus ideales**, lo que llevó a la editorial a tener un marcado tinte político en la mayoría de sus publicaciones. El público acepta este cambio y se demuestra en el gran éxito que las publicaciones tenían en ese momento. Pero la situación del país se vería cambiada un 11 de septiembre de 1973 donde ocurre un hecho que no solo afectaría la industria del cómic sino que a todo un pueblo. Se realiza un Golpe de Estado al gobierno de Salvador Allende y se impone un dictadura orquestada por Augusto Pinochet que ve en la industria del cómic un peligro y se da orden inmediata al cierre de toda publicación.

Este periodo oscuro de nuestra historia afectó al mundo del cómic, se disminuyeron enormemente las producciones nacionales y las que sobrevivieron se veían sometidas a la censura por parte del régimen dictatorial. A pesar de ello las necesidades por querer contar **historias diferentes** y por sobre todo ser contestatarios vuelven a resurgir el medio y casi a finales de la dictadura surgen varias publicaciones que si bien no duraron mucho, demostraron una vez más cómo es que el medio busca y permite ser una voz para aquellos oprimidos. Algunos de los títulos más destacados de la época fueron revistas con nombres desafiantes como Ácido (1987-1988), Matucana (1987-1989), Bandido (1988-1994), Trauko (1988-1991).



Img. 22 Portada Revista Matucana #5 (1990).



Img. 23 Portada Revista Trauko 27.

Con la llegada de la democracia después de 17 años el cómic chileno vuelve a resurgir pero ya no con la fuerza que tuvo en los años anteriores. Aparecen obras independientes de autores como Alejandro Jodorowsky quien fuera acompañado en el dibujo por “Moebius” crean “El Incal” o “El Corazón Colorado”. En 1996 se publica “Juan Buscamares” de la mano de Félix Vega, su popularidad traspasa las fronteras donde se publica en parte de Europa y Estados Unidos. Más tarde se publicaron revistas como “Caleuche” (2005) donde se mostraron nuevos autores que hasta la fecha siguen enriqueciendo el medio en nuestro país, también se lanza al mercado para algunos la primera novela gráfica de nuestro país “Road Story” (2008).

Como vemos el medio del cómic en nuestro país no ha parado del todo, pero si ya no tiene la misma fuerza que tuvo en su momento, se ha alejado de una producción a nivel industrial y se ha mantenido gracias



a guionistas y dibujantes independientes que no cesan en su búsqueda por querer contar historias ya sea de manera independiente o buscando alternativas digitales como el webtoon, medio que se ha ido popularizando estos últimos años.

Para finalizar, el cómic ya sea en su vertiente más infantil o su lado más adulto y al igual que pasa con otros medios de difusión de masas posee la facultad de **generar estados de opinión** y puede contribuir, entre otros aspectos, al desarrollo de la comprensión crítica, comprender complejos sucesos históricos, aumentar la sensibilidad moral hacia la opresión y las injusticias, agitar conciencias y creencias, repensar estereotipos, prejuicios y valores.

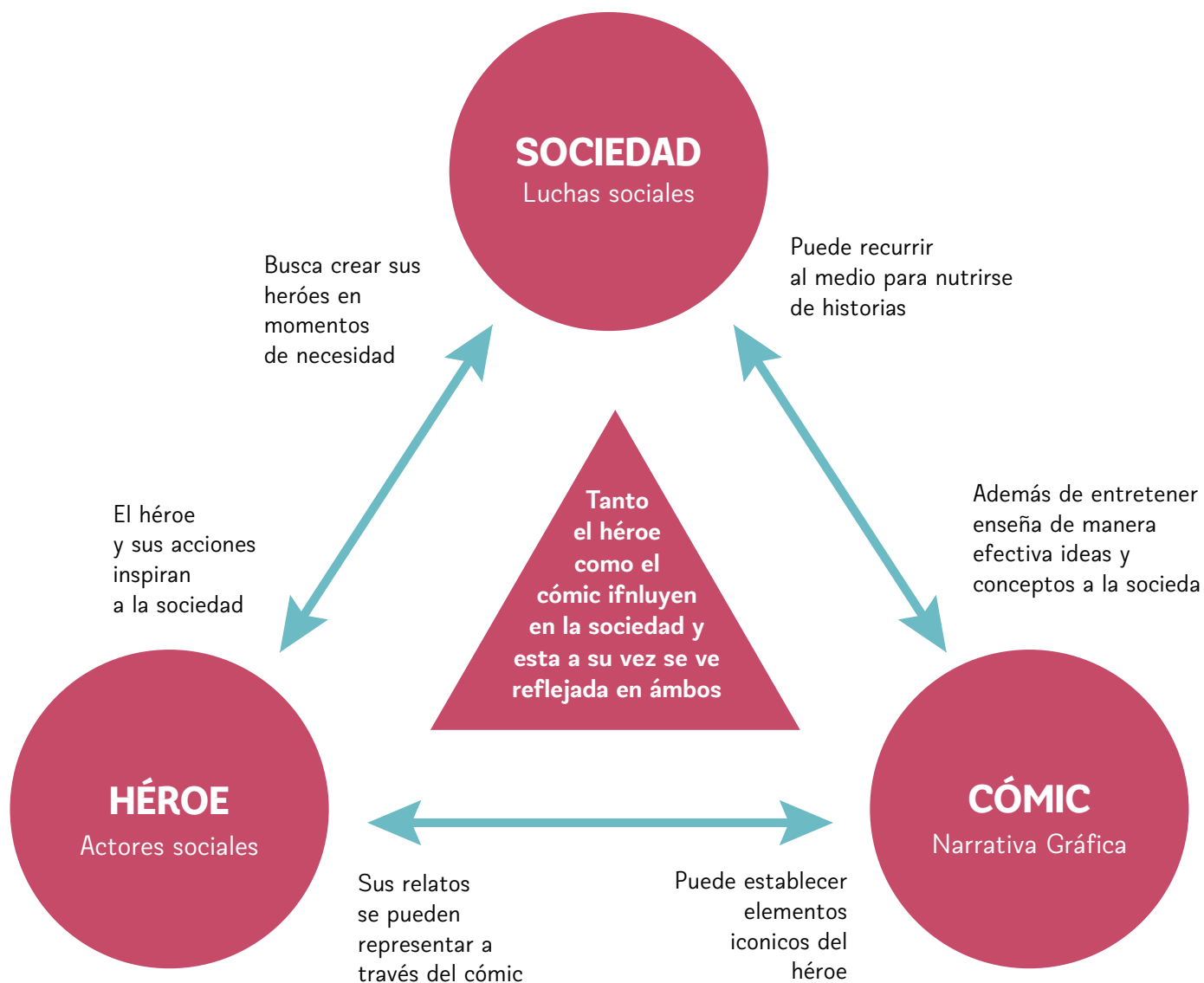
### 3. Conclusión Teórica

El héroe es una figura esencial en la construcción de una sociedad, representa en mucho caso los deseos de los demás por ser alguien mejor, las aspiraciones que tanto buscamos los humanos para seguir adelante, seguir intentando, aunque nos caigamos una y otra vez. Eso desde la perspectiva moral y ética de un héroe, pero también durante la investigación pude darme cuenta de cómo esta figura ha ido mutando, y convirtiéndose poco a poco en un algo más que simples relatos fantásticos y que el concepto de héroe puede alcanzar a cualquiera, así como también ser visto de diferentes puntos de vista. El héroe realmente puede ser cualquiera y provenir de cualquier parte, puede que sea aceptado por una comunidad cómo también no lo sea, eso solo lo definirá el tiempo.

El cómic por su parte y el problema de su definición lo hacen un medio que sigue evolucionando en el tiempo, sigue estando presente en diferentes formatos, con diferentes nombres, tocando temas relevantes que nos hacen pensar más allá de la caja o simplemente existiendo como un medio de entretenimiento para niños y jóvenes.

Ahora bien, al estudiar en conjunto la figura del héroe y el cómic podemos notar que ambos conceptos se ven influenciados por la sociedad. La figura del héroe y sus relatos a lo largo del tiempo revela la constante evolución de este arquetipo, influenciado directamente por los valores, necesidades y aspiraciones de la sociedad en cada época. Asimismo, al estudiar la historia del cómic, se evidencia cómo este medio ha sido moldeado por los mismos factores sociales, reflejando y, a su vez, influenciando las percepciones de la sociedad en torno a este mismo. El punto de convergencia entre la figura del héroe y el cómic se encuentra en la mutua influencia que ejercen sobre la sociedad, actuando como espejos que reflejan las preocupaciones, ideales y conflictos de cada generación. Esta interacción dinámica entre el héroe, el cómic y la

sociedad demuestra la importancia de comprender el contexto cultural y social para analizar de manera integral la evolución de estos elementos a lo largo del tiempo. Entender esto último me permitirá a mi el poder crear un cómic en el que se muestre y reivindique las figuras heroicas que surgieron en el estallido social.



Img. 24 Cuadro de resumen de conclusiones y los 3 conceptos principales del proyecto.

# CAPÍTULO II FORMULACIÓN DE PROYECTO



# Formulación del proyecto

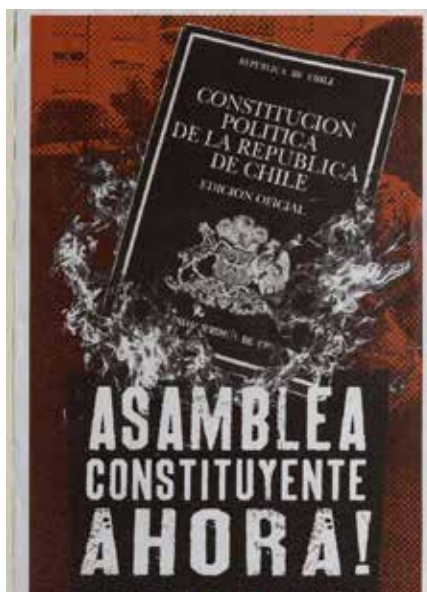
## 1. Referentes del proyecto

Para la fase previa a la producción del proyecto se hizo una búsqueda de referentes que puedan ayudar en la creación del cómic. Para eso se buscaron variados referentes gráficos y conceptuales que aporten al desarrollo de la obra.

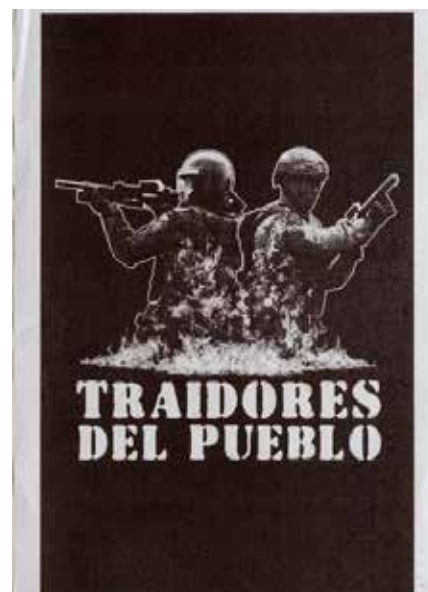
### 1.1. El cartel de protesta en el estallido

Durante el estallido fuimos testigos de una cantidad enorme de expresiones artísticas, en cada manifestación pudimos ver gente haciendo danza, tocando música, y expresiones artísticas de todo tipo. En el ámbito gráfico presenciamos toda una resistencia gráfica presente en afiches, graffiti, murales, carteles, que ayudaron a comprender y expresar el descontento, las demandas y los deseos de la sociedad chilena. La ciudad de Santiago y principalmente la Alameda se volvió un lienzo en que cualquiera podía expresar su malestar.

Las siguientes piezas son tanto un referente estético como conceptual del proyecto, quiero enfocar este análisis principalmente en las diferentes técnicas que podemos observar en cada obra. Es necesario mencionar que muchas de estas obras no tienen una ficha técnica ni una explicación de cómo se realizaron durante el estallido. Hay que recordar que algo intrínseco de estas piezas gráficas como menciona

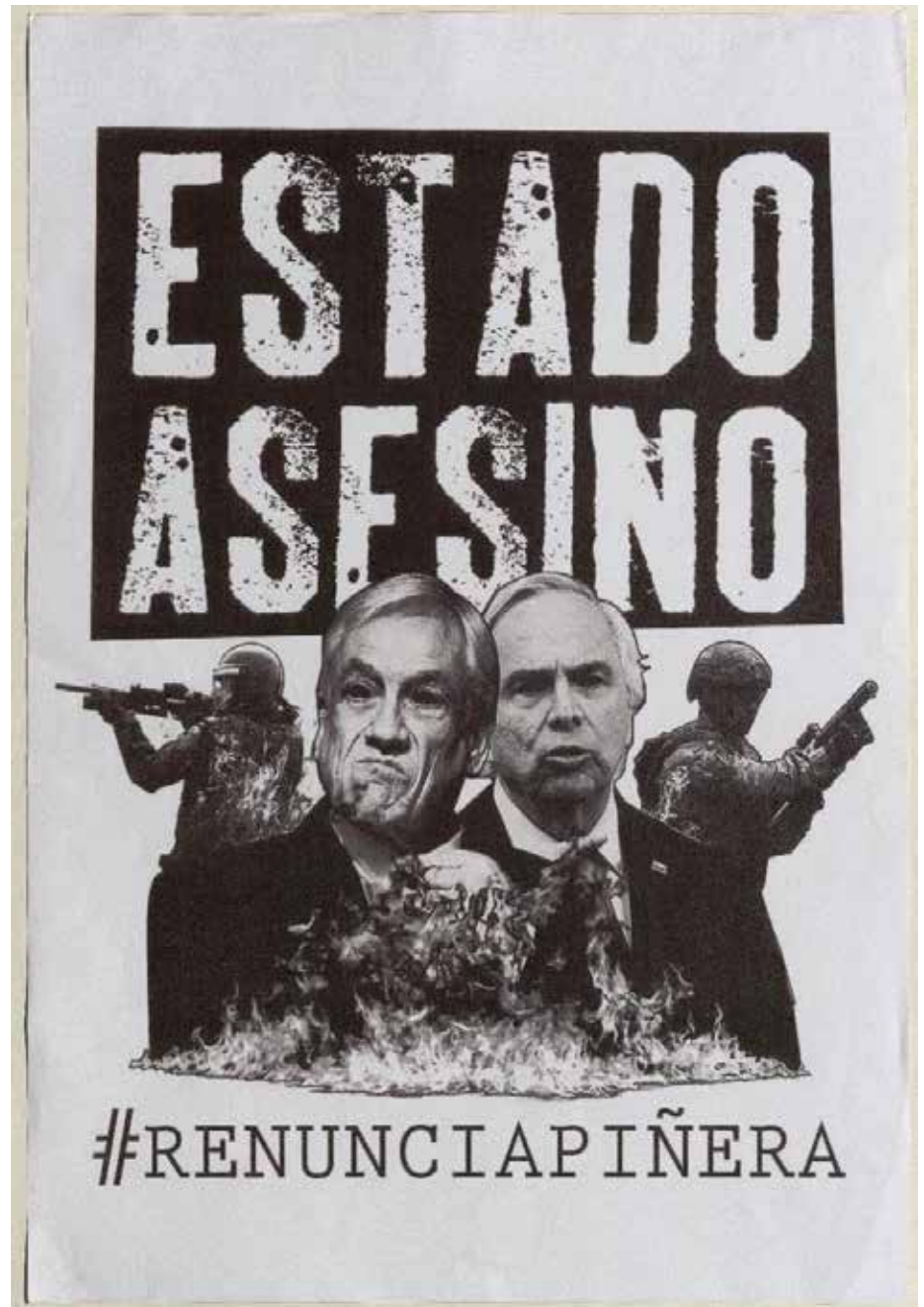


**Img. 1** Cartel a 3 colores blanco, negro y rojo.



**Img. 2** Cartel en blanco y negro impreso en serigrafía.

Juárez que debido “... a su bajo costo de producción y exhibición pública en la calle, es una pieza efímera.” (Garduño, 2020) y su contenido busca **denunciar, agitar y concientizar** sobre una problemática, en este caso sobre las revueltas, sobre el manejo del país, sobre los constantes



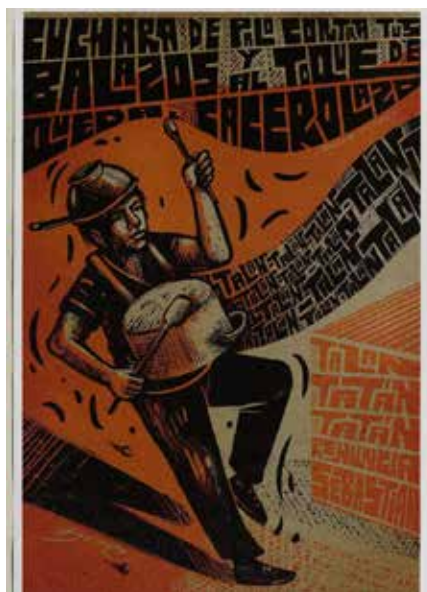
Img. 3 Cartel en blanco y negro.

daños por parte de la policía al pueblo, los temas que en ese momento eran cruciales.

En las primeras obras (imágenes 1, 2 y 3) vemos una composición

de texto con imágenes fotográficas en alto contraste, usando la técnica del collage en la que se combinan varias imágenes para generar una nueva. Algunas imágenes se encuentran en medios tonos que es algo bastante utilizado en piezas de este tipo, en la primera pieza (img. 1) la imagen utilizada en el fondo tiene esta técnica además de aplicado un color rojo para contrastar con el resto y en la siguiente (img. 2) la imagen de carabineros recibe este tratamiento. Los textos por su lado poseen consignas acusando las prácticas del estado que habían estado ocurriendo en ese momento. Poseen una textura que intenta asemejar el reventado que deja la pintura o también es posible que sea parte del metodo de impresión utilizado.

Para la siguiente tanda de carteles (Imágenes 4, 5 y 6) quiero enfocar mi atención en las figuras presentes en estas piezas y cómo son representadas en cada una de estas obras. A diferencia de los carteles anteriores estos utilizan ilustraciones como medio principal para contar un mensaje, acompañados de algún texto que nos entrega más información. La primera (img. 4) presenta un personaje joven tocando la cacerola, este acto que hemos adoptado se volvió parte simbólico de las



**Img. 4** Cartel impreso en serigrafía a dos colores negro y naranja. Sobre un joven haciendo un “cacerolazo”.



**Img. 5** Cartel ilustrado presentando al principito con el “negro mata pacos”.

revueltas y en este afiche se destaca la idea de “llevar la batuta” de ser el que dirige la lucha.

Lo mismo se puede destacar de la siguiente (img. 5) que podemos ver al personaje del “Principito” pero resignificado en el contexto de la revuelta y acompañado por un icono del estallido como lo fue “El negro mata pacos”, ambos personajes estando cegados haciendo alusión a la frase “Lo esencial es invisible a los ojos”. En el último cartel (img. 6)

vemos a diferentes personajes que representan a una gran mayoría de marchantes así como también a carabineros con rostro de calavera.

Es interesante cómo estos tres carteles entregan diferentes visiones



Img. 6 Cartel a 2 colores mostrando diferentes escenas.

de personajes pero haciendo un **ejercicio de resignificación** sobre ellos. El hecho, por ejemplo, de darle a la ilustración del Principito una postura aguerrida con la bandera del país y con un grito que deja aún más claro lo que el texto intenta decir de “Aún tenemos nuestra voz”.

Por último es interesante destacar que todos estos carteles o la mayoría de ellos debe mucho de sus antecedentes en el **cartelismo nacional**, es muy probable que muchos autores del cartel chileno todavía están activos y hayan participado en alguna de las múltiples obras que se hicieron. El valor que tiene el arte de recuperar luchas del pasado y agregar una nueva dimensión para generar una pieza es algo digno de mencionar y el hecho de “pasar la batuta” a la siguiente generación.

## 1.2. Al sur de la Alameda

Es una novela ilustrada publicada el 2014 por la autora Lola Larra e ilustrada por Vicente Reinamontes. En ella se cuenta una historia ficticia inspirada en los acontecimientos que sucedieron en nuestro país en mayo de 2006 donde cientos de estudiantes secundarios chilenos salieron a las calles a marchar y también ocuparon sus colegios en señal



Img. 7 Portada de la novela “Al sur de La Alameda - Diario de una toma”.

de protesta. Reclamaban contra la Ley de Enseñanza, contra la desigualdad y contra la educación concebida como un negocio y no un derecho. Se le conoció como la Revolución de los Pingüinos. La historia se narra desde dos perspectivas, la de un estudiante llamado Nicolas que aburrido de las asambleas escribe un diario donde va narrando el día a día de la toma. Por otro lado, tenemos un vecino que observa desde la distancia cómo se desarrollan los acontecimientos en el colegio.

En las páginas de esta obra podemos ver una mezcla de ilustración que se usaría usualmente para entender que esa parte es la que observa el vecino y la parte de texto sería el diario del personaje de Nicolas con sus anotaciones y demás.

Las partes a la que quiero hacer énfasis primero es en el apartado ilustrado que esta obra tiene y luego la narrativa.

Usa 4 colores principales: blanco, negro, rojo y azul, todo lo relacionado con el extraño vecino resulta estar en este tono rojo mientras que, la escuela, los alumnos en toma tienen un tono de azul. La ilustración por su parte es de carácter digital, pero con muchas texturas y acompañado con un trazo nada prolijo, muestran unas ilustraciones que se sienten hechas con un sentido manual como si se tratase del dibujo del mismo alumno.

En el apartado narrativo es interesante como la obra cuenta una historia muy real en cuanto a cómo funcionan las tomas en los colegios.



La mayoría de los alumnos llegan sin tener muy claras las cosas, pero poco a poco van surgiendo líderes que toman las riendas y hacen que se vayan moviendo. La obra incluso representa las dudas en el personaje de Nicolas que muchos se debieron hacer durante todo este periodo, de si ¿vale para algo lo que estamos haciendo? O ¿estamos logrando algo?, la historia toma en cuenta todo el periodo de tomas que sucedieron ese año y poco a poco va combinando sucesos reales con esta ficción que nos está narrando Nicolas y el extraño vecino.

**Img. 8 y 9**  
 Páginas de la novela ilustrada donde se visualiza las dos perspectivas.



### 1.3. Los Años de Allende

Es una novela gráfica escrita por Carlos Reyes y dibujada por Rodrigo Elgueta publicada el año 2015 que cuenta desde la perspectiva de un periodista norteamericano, todo el periodo desde que Salvador Allende fuera elegido democráticamente como presidente de nuestro país hasta el ataque sufrido en La Moneda por parte de las fuerzas militares.

La obra se encuentra completamente editado en blanco y negro. Para las ilustraciones se ha utilizado tinta y un estilo de dibujo semi realista, queda claro especialmente en los rostros de personajes históricos de esa época. La historia si bien es narrada desde la perspectiva de este periodista llamado “John Nitsch”, la mayoría de los sucesos que ocurren en la novela fueron reales y que es combinada con una ficción que acompaña a estos relatos. Queda claro que los autores se documentaron bastante al producir esta historia y es algo clave para el autor, el poder entregar una obra que le recuerde al lector esos momentos vividos.



Img. 10 Portada de la novela “Al sur de La Alameda - Diario de una toma”.



Img. 11 y 12 Páginas de la novela gráfica donde se puede observar el estilo gráfico de la obra, un estilo semi realista y que utiliza la tinta como herramienta principal.



## 2. Definición del proyecto

El proyecto consiste en la creación de un cómic que reivindique a los que participaron en las manifestaciones ocurridas en octubre de 2019 como héroes sociales.

Se compone entonces el proyecto de una etapa de preproducción que consistirá principalmente en buscar información acerca del contexto que permitirá el desarrollo de la narrativa, la creación de personajes, ambientación y propuestas gráficas. Y una segunda etapa que sería la de producción del cómic, desde el guión, el dibujo y maquetación final.

### 2.1. Objetivos del proyecto

#### 2.1.1 Objetivo General

- Crear un cómic que reivindique a los héroes sociales que surgieron en el estallido social de octubre de 2019

#### 2.1.2. Objetivos específicos

- Desarrollar una historia que ocurra en el contexto de las revueltas y que propicie la aparición de estos héroes.
- Definir quienes serán estos héroes y cómo serán representados en el cómic
- Definir una propuesta gráfica usando los referentes ya analizados.

## 3. Metodología del proyecto

El proceso creativo utilizado en el cómic no difiere en demasía de cualquier otro proceso editorial o artístico; y aunque cada autor tiene un método diferente a la hora de trabajar, casi siempre se hace necesario atravesar una serie de pasos básicos: Idea central, Producción y Post producción

Bajo esta lógica la metodología utilizada para abordar este proyecto considera en primera instancia estudiar el contexto histórico en el que se enmarca nuestra narrativa, así como también hacer un análisis de los actores que participaron en esta revuelta. Con esta primera parte se puede crear una idea inicial con la que empezar a abordar las demás etapas y definir el público objetivo al que irá dirigida la obra. En segunda instancia vendrá la etapa de diseño de producción donde se definirá

el estilo gráfico, la técnica a utilizar, propuestas de color y materiales a utilizar. Luego se define quiénes serán los protagonistas de esta historia, bocetos iniciales de los personajes, que definirán poco a poco sus características distintivas, los gestos, la indumentaria, el peinado, etc. Continuamos trabajando con la ambientación eligiendo escenarios y localizaciones coherentes con la historia abordada.

Finalmente se desarrolla el cómic desde los bocetos, tintas, color y detalles finales como agregar los globos de texto y las onomatopeyas.

# CAPÍTULO III DESARROLLO DEL PROYECTO



# Desarrollo del proyecto

## 1. Idea

El concepto inicial es contar una historia ficticia del estallido usando el lenguaje del cómic, donde se refleje a la mayoría de quienes estuvieron presentes en las marchas que dieron lugar durante todo el contexto. Tomando el lenguaje de la revueltas, usando consignas que se leyeron y escucharon en ese momento para generar un sentimiento de pertenencia en el lector y que vuelva a florecer esas mismas sensaciones al terminar de leer esta historia.

**Img. 1, 2 y 3**

Serie de ilustraciones realizadas en el contexto de las manifestaciones en 2019.



El estallido fue algo completamente inesperado y en lo personal me pilló justo en un momento difícil, mientras los días pasaban varios sentimientos afloraron en mi persona, como respuesta realice una serie de ilustraciones digitales (img. 1, 2 y 3) para redes sociales donde se mostraba mi descontento con la situación. Estas ilustraciones son las que germinaron en la idea de crear una narrativa del estallido.

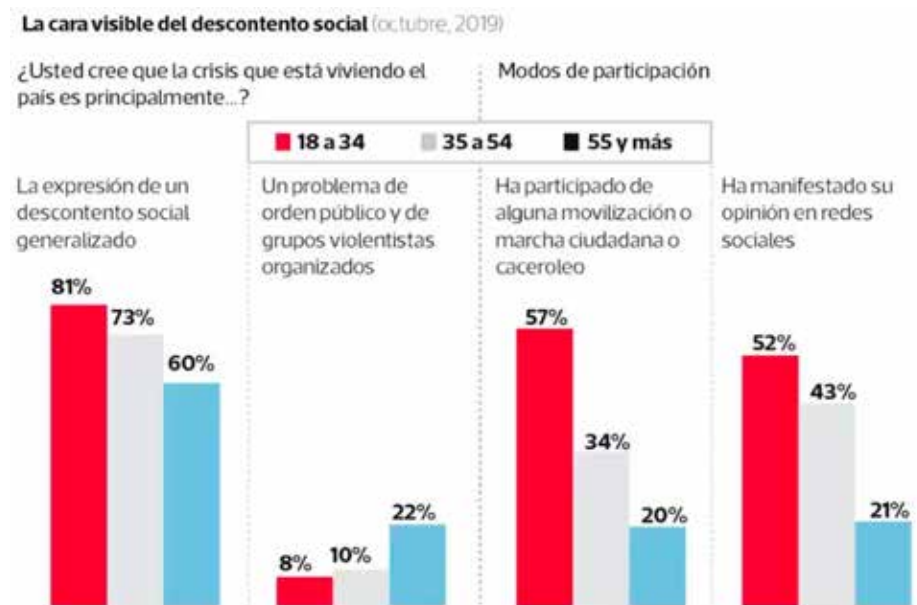
## 1.1. Público objetivo

Teniendo la idea lista hay que resolver al público que va dirigido este proyecto, y es que en un principio el proyecto irá a cualquier lector que haya estado presente en las revueltas o que haya vivido este periodo histórico, que sirva de memoria para recordar quienes han luchado y porque lo hicieron. Según un informe Cadem realizado en 2019 la mayoría de manifestantes más activos rondó entre los 18 a 34 años de edad. Este sería el rango a quién iría dirigido principalmente la obra y es también un rango que usualmente se tiene en cuenta cuando se trata de lectores de cómic.<sup>1</sup>

Por lo tanto y teniendo en consideración estos datos para llegar a un mayora cantidad de público se plantea que este proyecto no solo tenga una bajada física si no que pueda ser publicada como un cómic digital al que cualquiera pueda acceder. Esto último también radica en que gran parte de la revuelta social ocurrió en redes sociales.

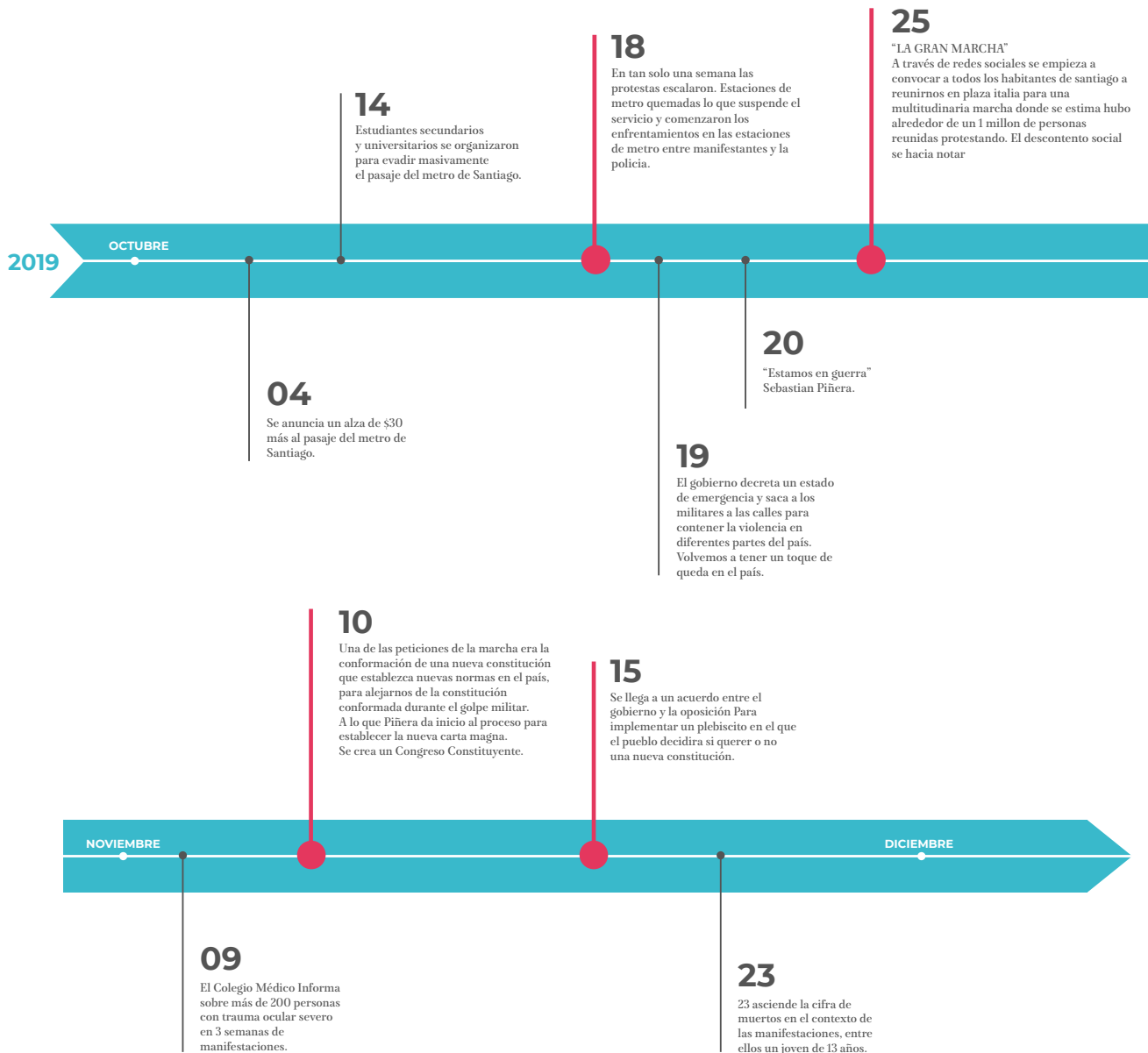
<sup>1</sup> Según un estudio realizado en Estados Unidos en 2017 el rango etario de lectores de cómics está entre los 13 - 50 años de edad entre otros datos interesantes. Hay que tener en consideración que este estudio fue realizado en otro país pero es digno de mencionar por la enorme cantidad de habitantes que tiene Estados Unidos por que le podría funcionar como un espectro de estudio a considerar. Los datos de la investigación se puede encontrar en: <https://icv2.com/articles/news/view/38709/nycc-insider-sessions-powered-icv2-a-demographic-snapshot-hot-comics-buyers>.

**Img. 4**  
Gráfico del informe Cadem que compara edades con los modos de participación y las creencias de las causas del descontento social. Considerando una población de más de 19 millones de habitantes.



## 2. Narrativa

La idea original es la de contar una historia asincrónica de alguno de los hitos más importantes del estallido, pero como si estos hubiesen sucedido inmediatamente, no se busca una narración exacta de los acontecimientos sino más bien a una especie de resumen de los hitos más relevantes que nos llevaron hasta la “Marcha del Millón” o la “Gran Marcha”. Para esto fue necesario realizar un línea de tiempo que visualiza cuáles fueron los puntos álgidos de las manifestaciones y de ahí seleccionar un rango de sucesos que se verán plasmados en la historia.

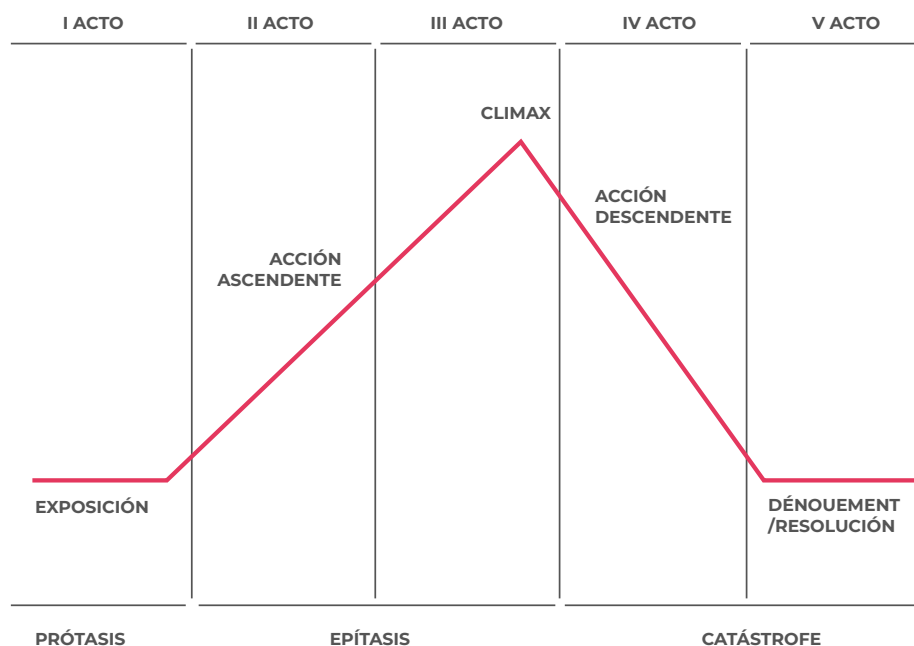


Img. 5 Línea de tiempo con algunos de los hitos más importantes del estallido desde octubre a diciembre de 2019 (Elaboración propia).

2  
Gustav Freytag dibujó un sencillo triángulo en el que representó su análisis de la estructura dramática en su libro "Freytag's Technique of the Drama"

El monomito o el ciclo del héroe sería la respuesta más obvia a la hora de crear un cómic sobre héroes, pero después de revisar otros modelos narrativos como el modelo aristotélico que plantea tres fases: planteamiento, desarrollo y desenlace. Se llega a la conclusión de usar el arco narrativo de la Pirámide de Freytag (1863)<sup>2</sup> que podría considerarse como una versión más sofisticada del modelo de Aristóteles. La razón por querer usar este modelo frente a otros radica en que se quiere contar una historia en la que sucesos vayan escalando hasta llegar a un punto de ebullición haciendo una especie de paralelismo con el estallido, como si de un big bang se tratase la historia poco a poco irá escalando hasta llegar a un punto de clímax que terminara en un desenlace satisfactorio.





**Img. 6** Cuadro de representación de la pirámide de Freytag, haciendo una comparativa con los 3 actos aristotélicos (Elaboración propia).

## A. Guión

Teniendo esto en consideración el guión del cómic se estructuraría de la siguiente manera:

1. La primera página muestra una serie de conversaciones por redes sociales comentando lo de la subida del precio del metro, y que hay que hacer algo al respecto. Detrás de la conversación vemos de espaldas al personaje de la estudiante.
2. En la siguiente página vemos un plano medio de la estudiante algo dubitativa pero decidida a continuar.
3. Se une a otros estudiantes quienes ya decididos se hacen una última pregunta para despejar cualquier duda, con eso toman rumbo al metro. En el fondo nos ubicamos en la estación de metro Universidad de Chile y la casa central de la universidad.
4. Bajando al metro vemos una serie de planos detalles con gestos de manos y rostros que dejan claro lo decidido que están los estudiantes.
5. En la página siguiente vemos una viñeta completa donde se ven diferentes estudiantes gritando y manifestándose con gritos como el de “Evadir, no pagar otra forma de luchar”.

6. Se hace una transición y seguimos a la salida del metro Santa Lucía, donde vemos a una nueva personaje, la profesora retirada. Motivada después de haber sido testigo de las manifestaciones en el metro decide tomar las riendas de una marcha que poco a poco se está formando.
7. Vemos como la profesora de sus bolsos saca una tapa de olla y una cuchara de palo, comienzan los cacerolazos.
8. La marcha cada vez comienza a crecer y escalar en ruido y gritos pasando por el mural de Gabriela Mistral en la base del Santa Lucía, vemos un plano general donde destaca la profesora llevando la “batuta”, mientras que en el fondo vemos a la estudiante uniéndose otra vez.
9. Antes de llegar a la casa central de la Universidad Católica vemos otro plano medio del tercer personaje que ve como a la marcha se le acercan las fuerzas policíacas.
10. Decidido vemos como se quita su ropa de trabajo y se empieza a colocar piezas de protección que encuentra tirada en la calle (Estas piezas serían un casco de bicicleta, una tapa de tarro metálico).
11. Se une a la marcha junto a la profesora y la estudiante, en contraste vemos a las fuerzas policíacas a punto de llegar y el clímax de la historia se presenta. El objetivo de la masa era llegar a la plaza Baquedano.
12. En un primer plano vemos a dos encapuchados y una viñeta de ellos agarrándose las manos.
13. Ambos se lanzan con escudos improvisados a proteger a los marchantes de los carabineros en el fondo del GAM (Centro cultural Gabriela Mistral).
14. En la confusión vemos como cada uno de nuestros personajes logra sortear la barrera.
15. El fondo de la ciudad poco a poco se va perdiendo mientras solo vemos a cientos de personas marchando con nuestros personajes estando presente en diferentes partes.
16. Llegamos al final donde vemos a todos nuestros personajes esparcidos en una panorámica de la plaza baquedano recién bautizada como dignidad.

17. Hacemos un último repaso de todos los personajes principales: la estudiante, la profesora, el trabajador y los encapuchados. Y nos quedamos con la estudiante acercándose al perro “negro mata-pacos” mirando hacia el horizonte con una sonrisa esperanzada.

### 3. Estilo gráfico y técnica

Para este apartado se realizó un análisis de los diferentes referentes que se escogieron para la realización de este proyecto. Se tomó la decisión de utilizar ilustración digital para representar a los personajes principales. La razón de esto radica en querer agregar un valor personal y más moderno a una pieza que combina diferentes estilos gráficos.

#### Img. 7

Primera exploración de viñetas de estilo y técnica, se ideó pensando en además del blanco y negro usar un color característico a cada personaje y escena.



Para los fondos se tomó la decisión de usar la técnica de collage usando imágenes de archivo que se han recopilado, se crean los escenarios tomando elementos de varias otras imágenes y se crea una nueva pieza que sirva de fondo para cada escena. A estas imágenes antes de este proceso se les aplica una edición, como eliminar el color, aumentar la exposición de los negros y blancos para generar un alto contraste, hacer la selección de aquello que se quiere realizar y finalmente agregar texturas a la imagen. Este proceso se desarrolló sobre la marcha.

La idea radica en usar imágenes que sean sobre las mismas manifestaciones y que al transformarlas puedas generar nuevos significados a momentos.



**Img. 8**  
Primera prueba de aplicación del collage con intervención de dibujo y texturas diferentes.

**Img. 9**  
Segunda prueba esta vez aplicando un color a la personaje y una prueba de texto con una de las consignas de la marcha.





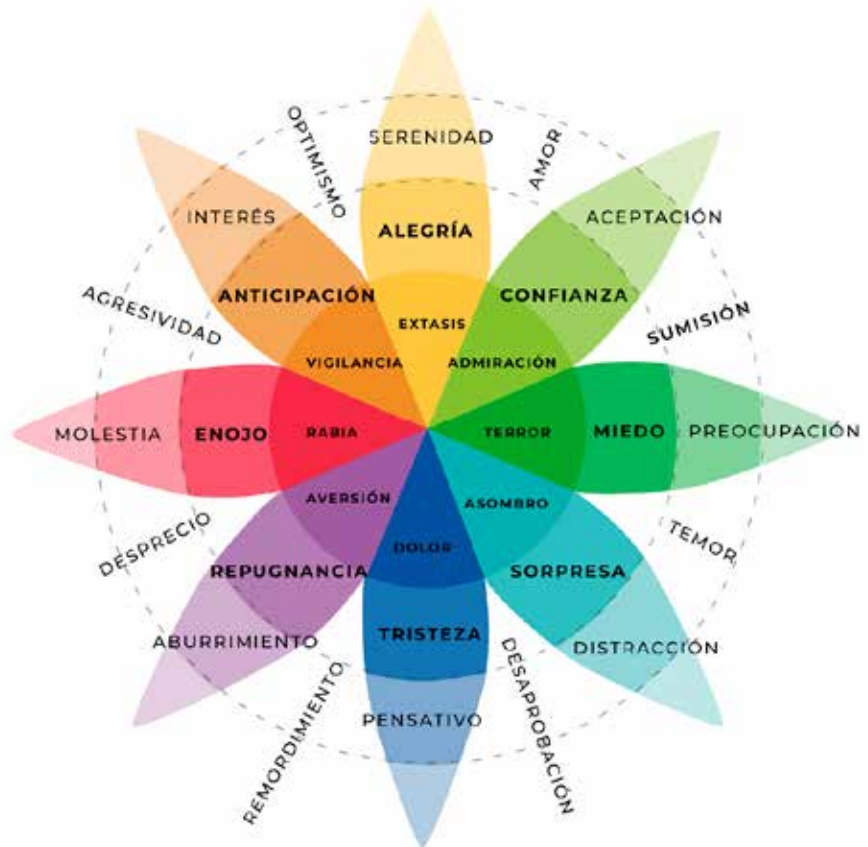
**Img. 10**  
Más exploraciones de estilo, esta vez de colores, texturas y texto.

**Img. 11**  
 Proceso de edición de imágenes  
 que se desarrolló.  
 Una vez escogida la imagen (1) se elimina el  
 color, se aplican ajustes en la exposición y niveles  
 (2). Se selecciona el elemento a cortar de la  
 imagen y se elimina el resto (3 y 4). Por último,  
 se aplican las texturas según corresponda (5).



## 4. Color

Las primeras fases conceptuales de la obra se planteó la idea de realizar el cómic solo en blanco y negro, usando semitonos para generar diferentes capas y así generar diferenciación, esto principalmente por querer igualar a la gráfica usada en carteles, que como ya vimos en el apartado de referentes es algo muy típico el usar el blanco del papel



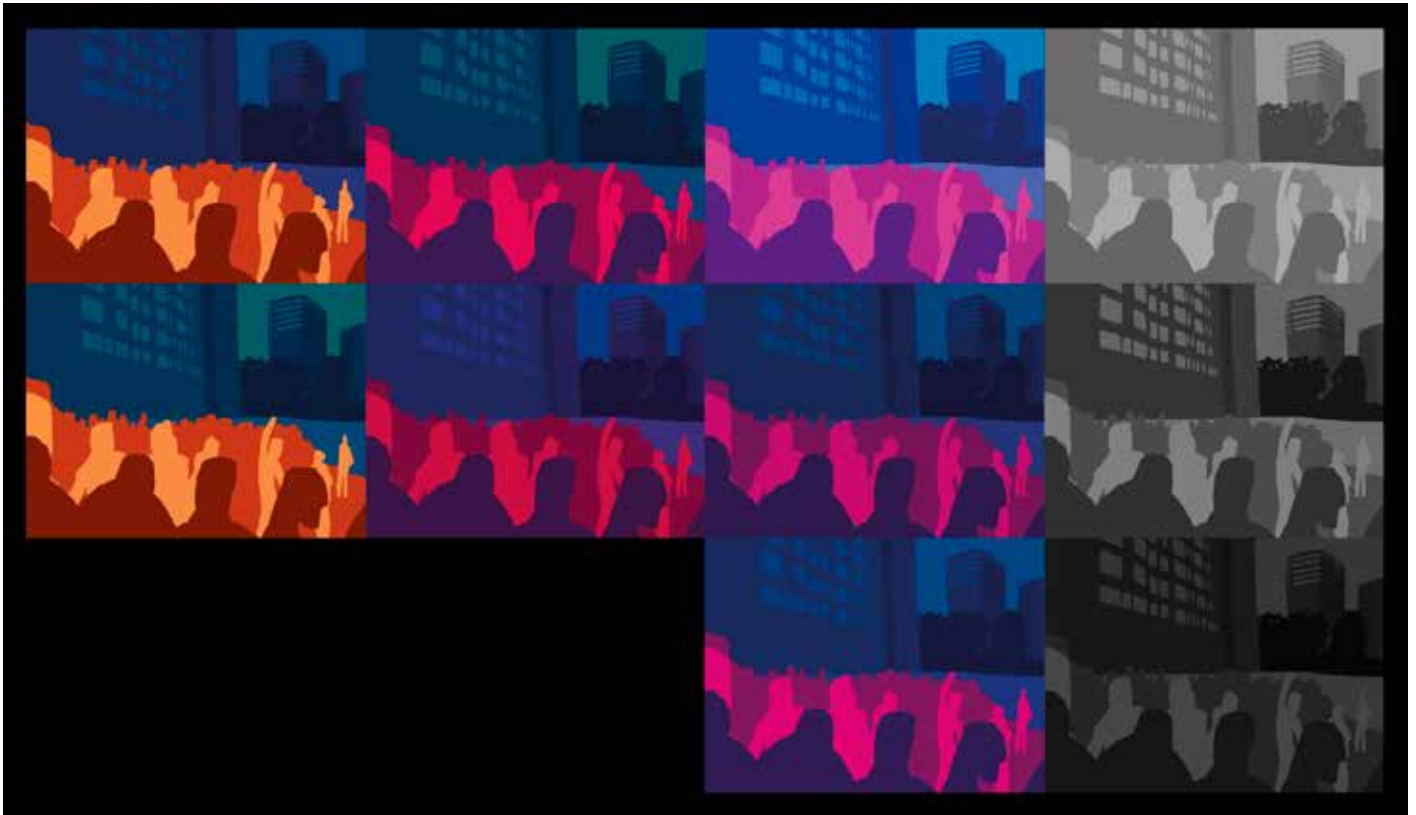
Img. 11 Círculo de Emociones de Robert Plutchik.

y el negro por ser una de las tintas más baratas y rápidas de trabajar.

En las siguientes fases se desecha la idea de ser un cómic de un solo tono. Y se implementa la idea de usar un color o dos para hacer destacar a los personajes principales del resto. Tomando de referencia la obra de “Al sur de la Alameda” se define que cada personaje principal tendrá un color común que contraste con el resto y que poco a poco ese color vaya contagiando a la demás gente.

La decisión de color radica una vez más en las diferentes piezas gráficas que se realizaron en ese momento, destacando tonos calidos, como el rojo que serian los principales para todos los personajes y el resto con

tonos fríos. Los colores cálidos se relacionan a emociones usualmente positivas, mientras que los colores fríos a emociones más negativas (img. 11). En este caso los personajes deben mostrar emociones positivas ya que son los héroes de esta historia mientras que en el pueblo y la ciudad recaerá colores fríos que generan un contraste emocional.



**Img. 12** Pruebas de color enfocados en el contraste entre cálidos y fríos.



## 5. Ambientación

La historia se desarrollará por completo en la Alameda tomando como puntos de referencia las estaciones de Metro desde Universidad de Chile hasta Plaza Baquedano, la idea es transportar al lector a los

Algunas de las imágenes que se utilizaron para generar el collage en la etapa de producción.



sectores en donde se realizaron y se siguen generando las marchas en la actualidad. Usar lugares icónicos de ese trayecto entre estaciones como serían la Casa Central de la Universidad de Chile, la Biblioteca Nacional, el Cerro Santa Lucía, el mural de Gabriela Mistral, la Casa Central de la Universidad Católica, el centro GAM y por último la plaza Baquedano. Para eso se hizo una recopilación de material fotográfico de esos lugares que se usarán más tarde en la producción del cómic.

Cabe resaltar que existe un momento donde la historia se dirige al interior del metro de Santiago, por lo que también se usará elementos iconos del metro como serían las señaléticas y torniquetes.



## 6. Diseño de Personajes

Para los protagonistas de esta historia se ideó en un principio teniendo en cuenta a un solo personaje que encarne las diferentes facetas del héroe. Pero luego se tomó la decisión de crear diferentes personajes que serán los héroes y que encarnaran arquetipos del héroe social. Estos arquetipos están definidos por sus acciones en la historia. La razón de esto radica en que durante las revueltas fuimos testigos de que existieron diferentes formas de manifestarse por lo que sería sensato tratar de representar esas formas en varios personajes.

### 6.1. La estudiante

Nombre: Camila “Nobara”

Para la creación de la estudiante se usó de referencias las fotografías que se recopilaron del estallido en el que se puede observar estudiantes manifestándose (Imágenes 13, 14 y 15). Al representar a la estudiante se utiliza para su diseño la vestimenta clásica que usan las escolares, me refiero a la blusa o polera y el jumper, además se agrega al diseño del personaje otros elementos característicos como una mochila, corte de pelo, aros y un pañuelo o pañoleta. La estudiante representa al héroe inexperto pero que tiene todas las ganas de ayudar.



Img. 13 Grupo de estudiantes durante las evasiones al metro. La tercera, 2019.



Img. 14 Estudiantes marchando en la Alameda. Autor desconocido.



Img. 15 Estudiante manifestándose sobre un torniquete. Autor Pablo Sanhueza, 2019.

BOCETOS PERSONAJES

# ESTUDIANTE

- JOVEN

- MUJER



Img. 16 Primeros diseños de “la estudiante”, probando otras instancias en la historia como una con vestimenta informal.



Img. 17 Segunda Exploración del diseño, definiendo el peinado y algunos otros elementos.



Img. 18 Exploración de rostros y emociones.

## 6.2. La Profesora retirada

Nombre: Magali

Para la profesora quise representar al adulto mayor y la experiencia de la lucha. Durante las revueltas vimos como se juntaron diferentes generaciones y los adultos mayores no fueron la excepción. Con la herida del pasado aún sin cicatrizar es necesario darle su lugar como un héroe con experiencia. Un héroe roto que a pesar de no estar en su mejor momento aún nos puede enseñar.

Para el diseño se utilizaron de referencia una vez más imágenes de archivo (Imágenes 19, 20 y 21) en las que podemos observar algunos adultos mayores. Se agregó al diseño una tapa de olla y cuchara de palo. Estas herramientas de cocina en otro acto de resignificación se convierten en batería y baqueta. La intención con el diseño es que la profesora se convierta en quien lleva la batuta en esta marcha, asumiendo el papel de líder.



**Img. 19** Adultos mayores se manifiestan en contra de las AFP y las jubilaciones demostrando que la lucha es generacional. Autora Alejandra Fuenzalida, 2019.



**Img. 20** Mujer mayor tocando la cacerola, una acto icónico que se ha volvió una costumbre en las revueltas. Fuente: BBC News Mundo (2019).



**Img. 21** Pareja de ancianos en las manifestaciones. Fuente: La Tercera (2019).



Img. 22 Exploraciones de diseño, se buscaba un aspecto amable y familiar.



Img. 23 Exploración de diferentes rostros para otorgarle esa familiaridad.



= MUJER - Mayor  
= la mamá de casa del lado?  
= MABEL - Micaela  
= Desconocida

Img. 24 Bocetos de elementos destacables.



### 6.3. “El cruz roja”

Nombre: Carlos “Bodoque”

Otra figura característica que surgió en las manifestaciones, corresponde a lo que yo denominé “El cruz roja”, una figura que surgió para hacer de guardián. En las protestas muchas veces hubo enfrentamientos entre las fuerzas de carabineros con el pueblo. En esos enfrentamientos hubo un montón de heridos por perdigones y balines, además de intoxicación por gas lacrimógeno. Es entonces cuando surgieron aquellos guardianes como si de la cruz roja se tratase, usaban su símbolo para socorrer al otro.

Es de ahí que surge el diseño de este héroe tomando estos elementos característicos, como un casco en este caso de bicicleta, un escudo improvisado de alguna antena satelital o un pedazo de lata con el símbolo de cruz y por último una pañoleta para destacar en las marchas.



Img. 25 Manifestantes protegiendo a un herido del enfrentamiento. Autor Felipe Poga (2019).



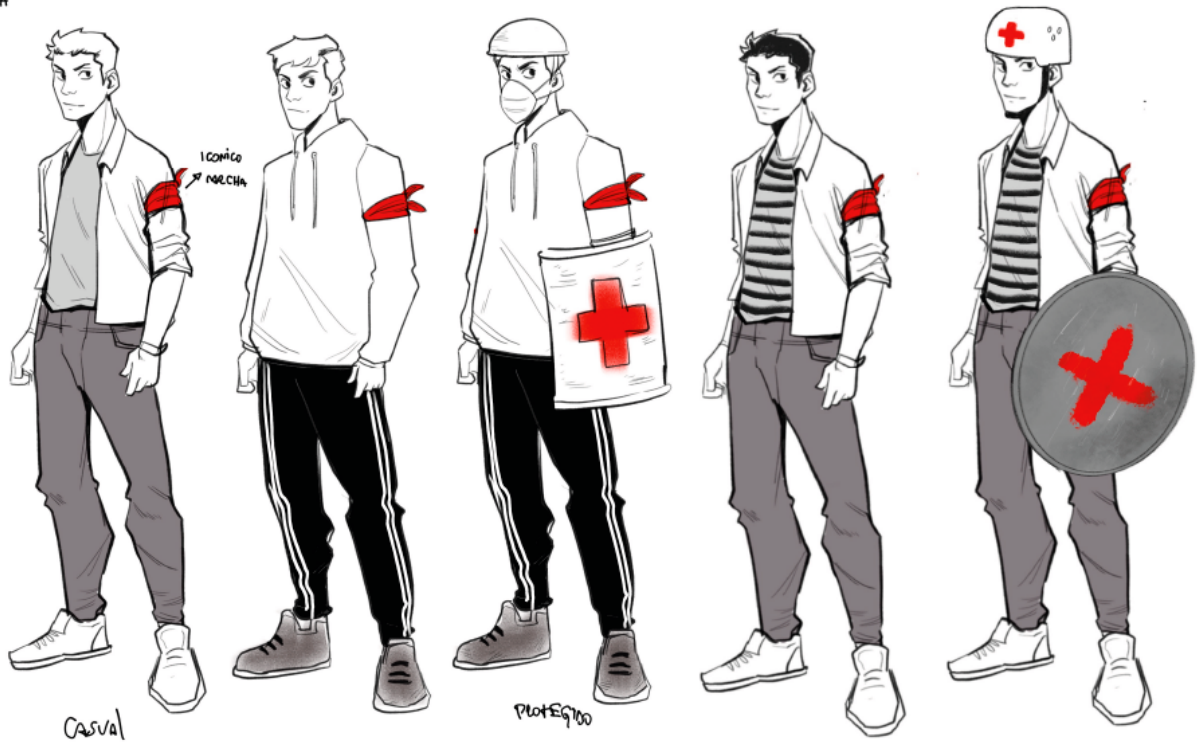
**Img. 26** Un manifestante herido y asomándose un casco con el símbolo de la cruz roja.  
Autor Felipe Poga (2019).



**Img. 27** Un grupo de “Cruz rojas” llevando a un herido de trauma ocular.  
Autora Claudia Pool (2020).

2# "EL CRUZ ROJA"

- JOVEN
- USA PROTECCIÓN
- SE IDENTIFICA CON UNA CRUZ



Img. 28 Múltiples exploraciones de diseño del personaje cruz roja, fue el más fácil de trabajar, así que es uno de los primeros que se realizó.



Img. 29 Exploración de algunos rostros y emociones.

## 6.4. “La primera línea”

Estos personajes son uno de los que más controversia puede generar debido a la naturaleza de su lucha. A pesar de ello siento que es necesario mostrar que existen todo tipo formas de luchar. Incluso las más rebeldes. “La primera línea” también llamados “capucha” son los que como su nombre indica van a la vanguardia en las manifestaciones, usualmente son los primeros que se enfrentan a la represión del estado. Sus motivos son variados pero es su voluntad de lucha la que se destaca por sobre los demás.

La primera línea cubre su rostro, porque no busca destacar sino que quiere estar oculto y solo aparecer cuando las cosas se complican.

Bajo esta lógica se decidió el diseño de la primera línea representada en dos personajes sin nombre, con la vestimenta se logra entender que son un hombre y una mujer. Como el anonimato es la clave en su diseño, su rostro estará cubierto excepto sus ojos. El hombre llevará una bandera perforada chilena de color negro y la mujer llevara un escudo con el diseño de la bandera también en negro. EL símbolo de la bandera negra da entender el luto en el que se encontraba el país.



**Img. 30** Cruce Alameda con Irene Morales ahí se presenta una bandera que estuvo en muchos lugares de Santiago. La intervención de la bandera plantea un ejercicio iconoclasta. Marco Silva, 2020.



Img. 31 Un grupo de encapuchados protegiéndose con sus escudos improvisados. Francisco Hiriart 2020.



Img. 32 Joven capucha y su creativa vestimenta. Claudia Pool, 2019.



Img. 33 Una joven con una bandera negra. Gary Go, 2020.



Img. 36 Diseños de la chica "Primera línea".



Img. 35 Dibujos de elementos claves para cada "primera línea".



Img. 34 Exploración del diseño del "primera línea", dejando claro que su diseño solo deja a la vista sus ojos.

## 7. Logotipo

Para el título de la obra se buscó entre los conceptos del proyecto y se generó una lista con potenciales nombres. De esa lista se escogió uno y se comenzó a realizar bocetos de pruebas hasta llegar al resultado final. En cuanto al estilo gráfico se intentó realizar un lettering que fuese parecido a un graffiti escrito en las paredes de la ciudad.

“Voces del Despertar”. Fue el nombre escogido, basado en algunas frases que se escucharon en el estallido.



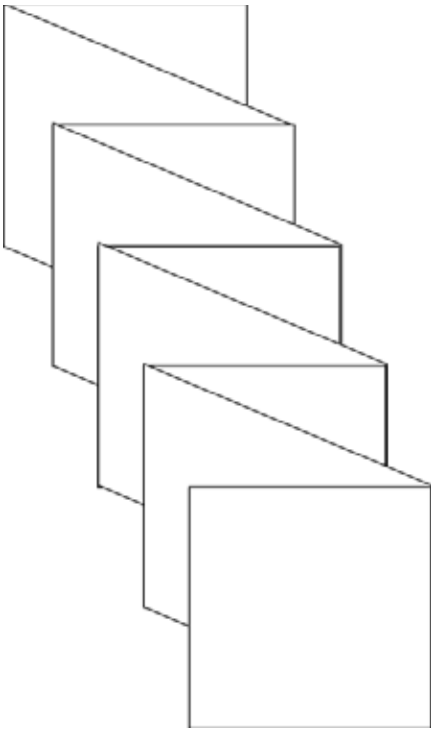
Img. 35

Variaciones del logo y una exploración de color

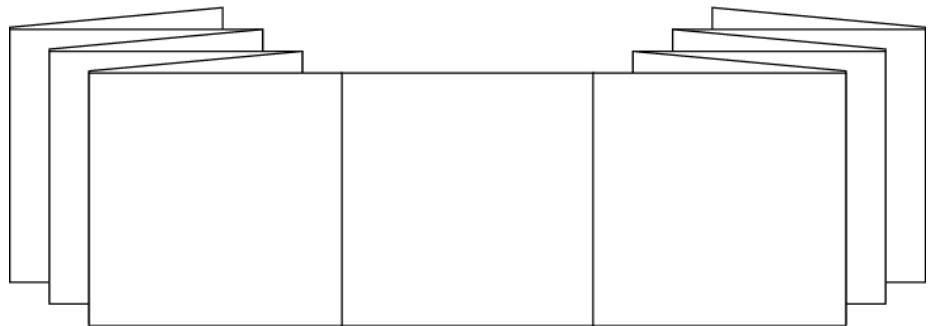
## 8. Formato

Durante la etapa de idealización del cómic se propusieron diferentes formatos. Una de las características del cómic es que no tiene un formato definido. Existen claro, algunos formatos que se han estandarizado en las diferentes industrias. En primera instancia se pensó en un formato comic book de 170 x 260 mm, esto debido a que es el formato estándar de los cómics de grapas. Pero se llegó a la conclusión de que es mejor el producir un formato único de 150 x 150 mm y que esté pensado como acordeón cosa que el cómic se pueda desplegar.

La justificación del formato recae en la necesidad de crear una pieza única que pueda desplegarse, que empiece desde una sola unidad pero que pueda expandirse con el gesto de abrir las manos haciendo alusión a la idea de explosión. Tal y como sucedió con el estallido, este fue un suceso que escaló en proporciones desde unas manifestaciones en unas estaciones metro a ser un evento tan grande que necesito de toda la Alameda para contener a tanta gente. Por otro lado, la historia del cómic se desarrolla en los inicios de una marcha en la Alameda hasta su conclusión en plaza Baquedano. Es un recorrido lineal, el gesto de desplegar el cómic nos da una perspectiva completa de la historia y logramos percibir que es una marcha larga la que hacen los protagonistas. Esto también haciendo alusión a que el estallido fue un clímax de una historia que llevaba bastante tiempo sucediendo.



**Img. 36 y 37**  
Visualizaciones del formato  
en acordeón plegado





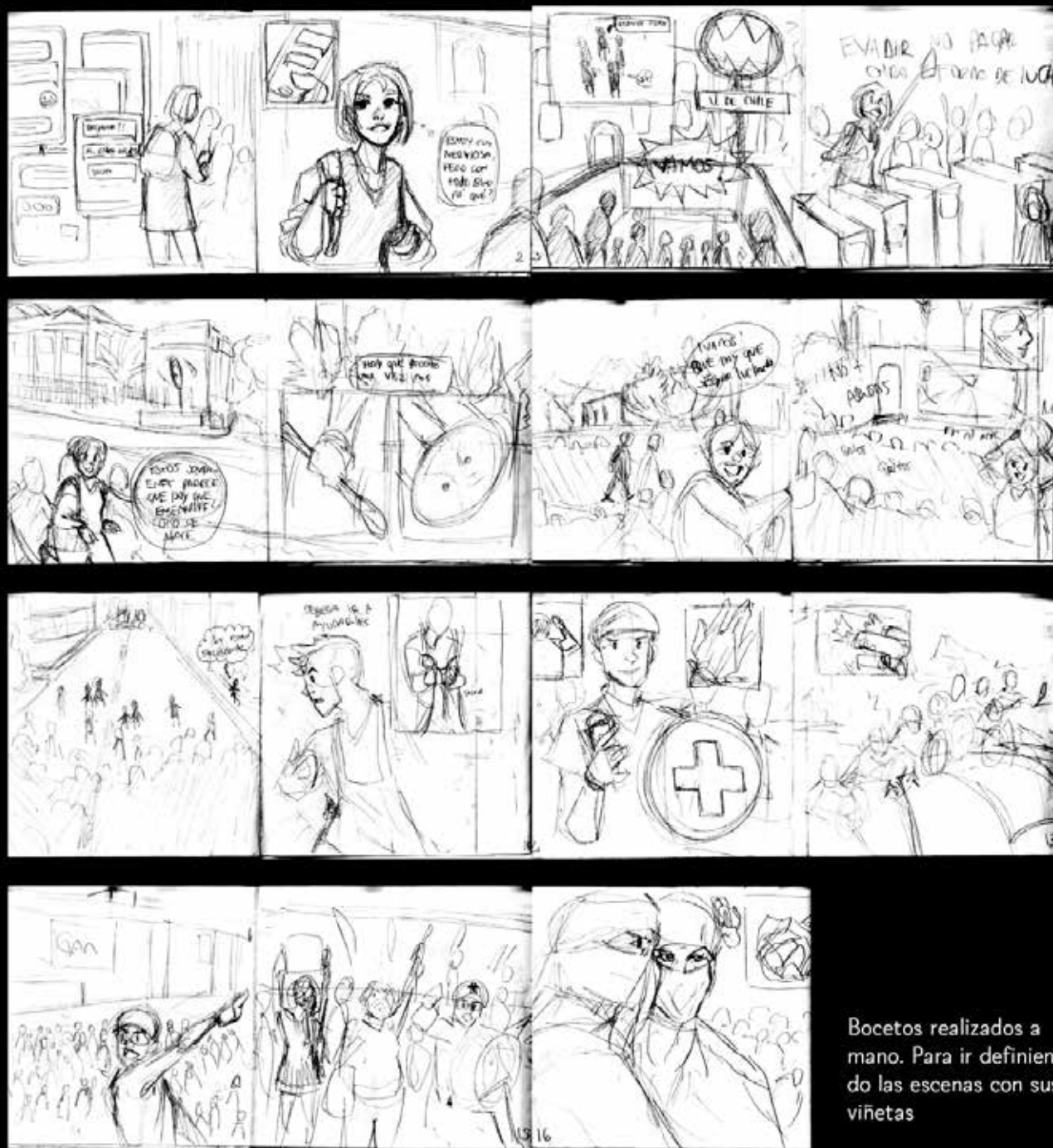
## 9. Resultados Finales

Se realizan las primeras páginas del cómic para poner a prueba todo lo anteriormente analizado. Creando una pieza desde cero. Además se define la portada del cómic.

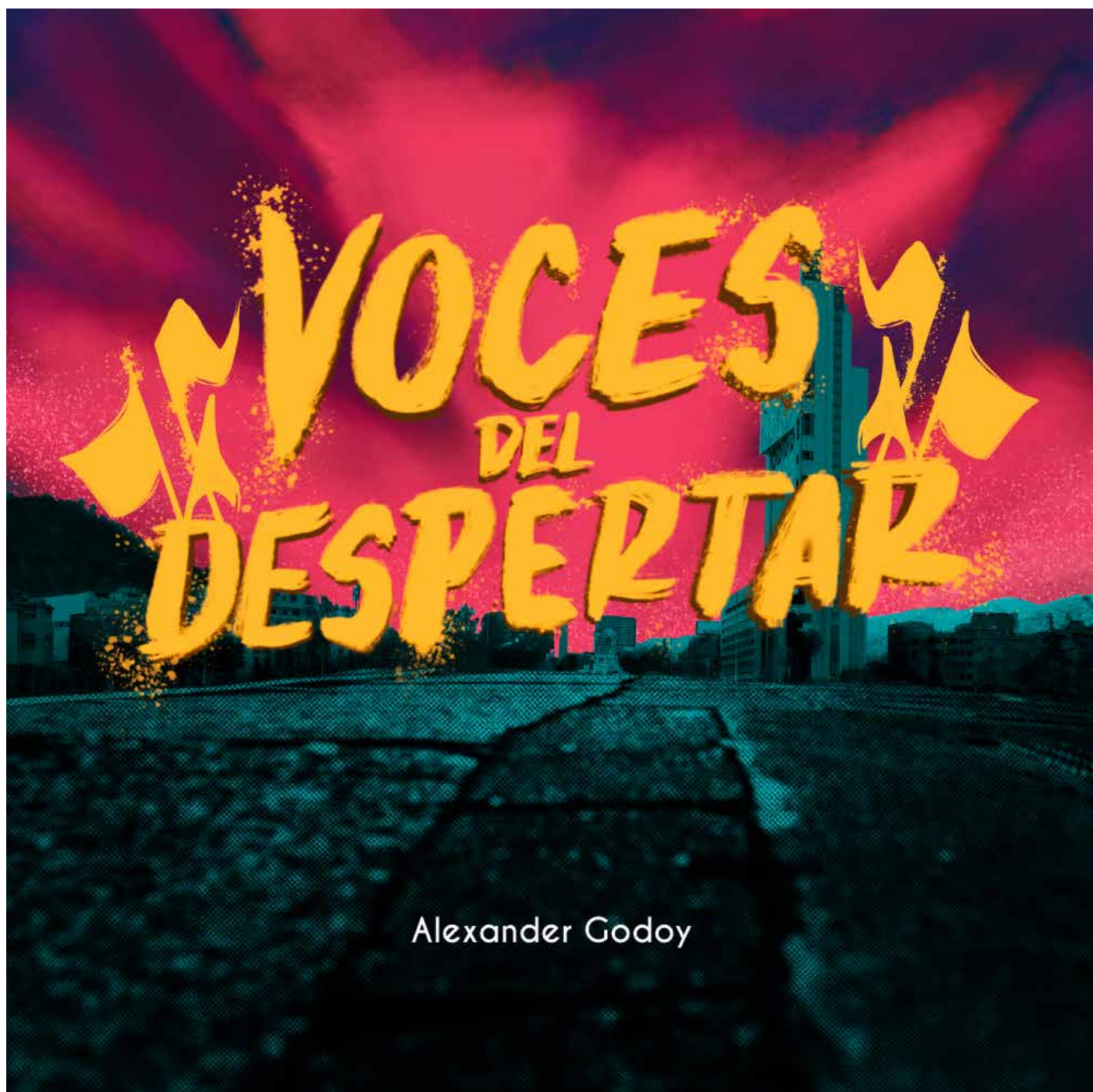
### Img. 38

Primeras 6 páginas completas del cómic con el estilo gráfico implementado y la maquetación de texto.





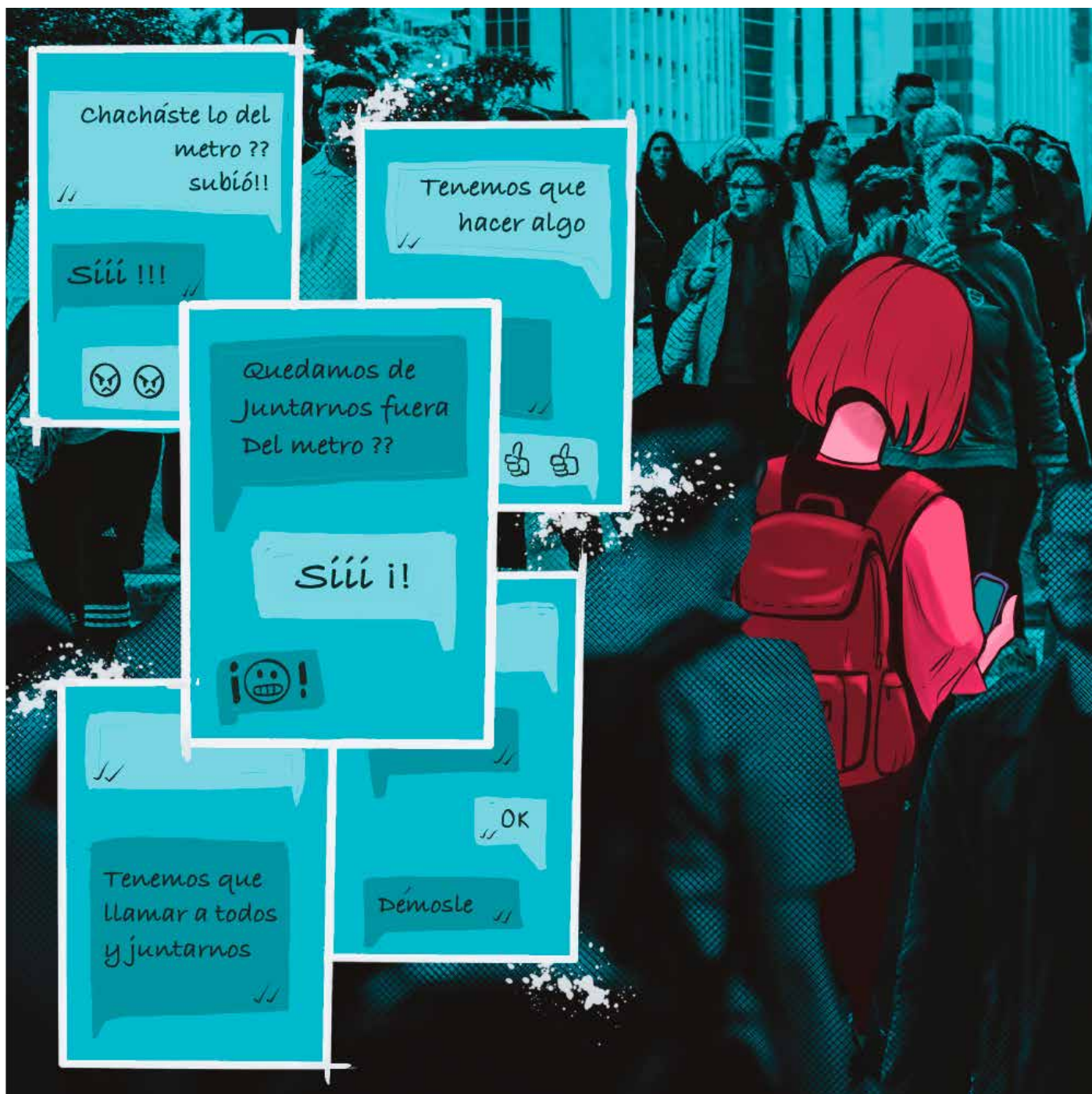
Bocetos realizados a mano. Para ir definiendo las escenas con sus viñetas



Alexander Godoy

**Img. 41**

Portada provisional para el cómic, mostrando desde una visión de cámara baja lo que parece ser la calle de la Alameda y al fondo la plaza Baquedano.















# Conclusiones

La investigación se abordó desde un método cualitativo debido a la naturaleza propia del concepto del héroe. Se intentó mantener una perspectiva neutra basándose en los escritos de autores de renombre que han definido y estudiado al héroe desde diferentes perspectivas. Aún así se cree necesario realizar un sondeo más exhaustivo, tomando realizando una encuesta sobre si se les puede considerar héroes a estas figuras. Para así tener una perspectiva general de la situación.

La representación visual de los protagonistas logró reflejar de buena forma las características más notorias de los manifestantes. Se trató de abordar aquellas figuras que más destacaron en todo este periodo de manifestaciones. Es posible que faltase representatividad, principalmente por la cantidad de grupos y gente que logró amasar el estallido.

En cuanto al relato que se propone se destaca que es una forma simple de mostrar cómo es que poco a poco fueron apareciendo estos héroes. Pero también se observó que es posible abordar este mismo tema desde otros puntos. Generar una historia no tan general y más particular. Recoger alguno de los cientos de relatos que pueden existir para formular una historia mucho más real y cercana.

Debido a la inexperiencia de crear un cómic tanto el guión como el dibujo pueden recaer en la simpleza y la falta de prolijidad para definir escenas y planos. Pero puede servir como un prototipo o maqueta para que en un futuro junto a un equipo interdisciplinario se pueda desarrollar mejor en los aspectos más débiles de la obra. Con un poco más de experiencia, un mejor manejo de los tiempos, un proceso de documentación más elaborado sería posible abordar la creación de manera solitaria o acompañado de algún guionista.

Por otro lado cabe aclarar que el proyecto aborda principalmente la fase de preproducción y producción del cómic, por limitaciones en el tiempo la parte de postproducción solo contempla la creación de la portada con el título y la maquetación de las escenas (textos y otros elementos gráficos). Por esto mismo la parte que implicaría la impresión y distribución quedaría en un apartado proyectual.

# Conclusión personal

Crear un cómic es algo que siempre he querido realizar y ví la oportunidad en este trabajo de vincular mi elección profesional con un gusto personal. Sin duda menosprecie lo que significa realizar un cómic, especialmente considerando que no solo tenía que pensar en ello si no que también en que este proyecto es para optar a un título. A pesar de ello aprendí un montón de mi mismo, de mis habilidades, de mis limitaciones. Volvería a intentar el reto de crear un cómic pero esta vez más relajado y sin presión.

Es difícil abordar el tema del estallido sin caer en el sesgo ideológico que tengo. Personalmente creo que fue un momento que marcó nuestra historia, pero parece que hoy en día nadie le toma el peso de lo que realmente significó, de lo que se perdió y de lo que se ganó. Y en parte es entendible, el rechazo en las votaciones de septiembre de 2022 fue un balde de agua fría para muchos, las ganas de seguir fueron decayendo y eso mismo nos llevó a una situación que nos tiene en dudas de si sirvió para algo.

Como último desahogo puedo decir con claridad que fue un desafío personal el intentar abordar este proyecto con el tiempo que tenía para poder hacerlo. Cambie muchas veces de idea antes de llegar a esta conclusión. Durante todo este proceso me sucedieron cosas personales que me hicieron dudar de si seguir o no. Fue claramente todo un viaje del héroe que todavía no he culminado. Lo que me mantenía firme es una de las ideas que intento transmitir con el cómic, seguir luchando.

Tal y como dice la canción “Sacar la voz” de Ana Tijoux “El tema no es caerse, levantarse es la victoria”.

# Bibliografía

Aguirre, J. (1996). Héroe y sociedad. Especulo revista literaria. <http://webs.ucm.es/info//especulo/numero3/heroe.htm>.

Araya Jofré, P. (2023). Cicatrices del olvido : creación de cómic webtoon sin replicación de estereotipos de género. Disponible en <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/196526>

Barthes, R. (1977). Introducción al análisis estructural de los relatos (B.Dorots, Trans.). Centro Editor de América Latina. (Obra original publicada en 1966)

Bauzá, H. (2007). El mito del héroe. Fondo de cultura económica.

Caicedo Tapia, D. (2019). Cómic, memoria y procesos masivos de violación de derechos. Una breve visita a Iberoamérica. FORO. Revista de Derecho, 31, 23-54. <https://doi.org/10.32719/26312484.2019.31.2>

Campbell, J (1959). El héroe de las mil caras Psicoanálisis del mito (L. J. Hernández, Trans.). Fondo de cultura económica. (Obra original publicada en 1949)

Eisner, W. (1985). El Cómic y El Arte Secuencial. Norma Editorial.

Fernández, M. J., y Ramiro, M. Á. (2014). Derechos humanos y comics: un matrimonio est-éticamente bien avenido. Revista Derecho del Estado, (32), 243-280.

Garduño, E. J. (2020, octubre). El Diseño en el cartel parte 1. ESPACIO DISEÑO, 15-27.

Groensteen, T. (2021) Sistema de la historieta. Nauta Colecciones.

Gubern, R. (1972). El lenguaje de los cómics. Península.

McAvennie, M (2014). 1970. En L. Gilbert (Ed.), DC Comics Crónica visual definitiva (136-183). Dorling Kindersley Ltda.

McCloud, S (1995). Como se hace un cómic. El arte invisible. Ediciones B.

Real Academia Española. (s.f.). Héroe. En Diccionario de la lengua española. Recuperado el 10 Diciembre, 2023, de <https://www.rae.es/drae2001/héroe>

Rocco, C y Valenzuela, G (2017). Breve Historia de la Historieta en

Chile En Historieta. Ariete.

Suárez Sarrazín, M. (2020). Inundación : relatos gráficos de la memoria. Disponible en <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/176005>

Touraine, A. (1997) Juventud y democracia en Chile. En: Última Década. Ciudadanía, exclusión y actores sociales. Notas de investigación. No. 8. Centro de Investigación y Difusión Poblacional Achupallas (CIDPA) <http://www.cidpa.org/txt/8artic05.pdf>

Vilches Fuentes, G. (2014) Breve Historia del Cómic. Nowtilus





FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
Y URBANISMO

UNIVERSIDAD DE CHILE