



UNIVERSIDAD DE CHILE
Facultad de Arquitectura
y Urbanismo
Escuela de Pregrado

El lado mágico de Chile

EL CÓMIC COMO HERRAMIENTA DE DIFUSIÓN
CULTURAL EN LOS JÓVENES

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE DISEÑADORA
CON MENCIÓN EN VISUALIDAD Y MEDIOS

ROMINA ANDREA URREA VERA

PROFESORA GUÍA
VERÓNICA ODE SALEH

SANTIAGO DE CHILE
2023





UNIVERSIDAD DE CHILE
Facultad de Arquitectura y
Urbanismo
Escuela de Pregrado

EL LADO MÁGICO DE CHILE

EL CÓMIC COMO HERRAMIENTA DE DIFUSIÓN
CULTURAL EN LOS JÓVENES

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE DISEÑADORA
CON MENCIÓN EN VISUALIDAD Y MEDIOS

ROMINA ANDREA URREA VERA

PROFESORA GUÍA
VERÓNICA ODE SALEH

SANTIAGO DE CHILE
2023

AGRADECIMIENTOS

A mi madre, que siempre ha estado apoyándome incondicionalmente con cada proyecto que he emprendido. Ha sido una persona muy importante en mi vida y en este viaje para convertirme en diseñadora.

Igualmente agradezco a mis amigas que me han dado su ayuda y brindado su tiempo para darme consejo y otros puntos de vista en el mundo del diseño.

RESUMEN

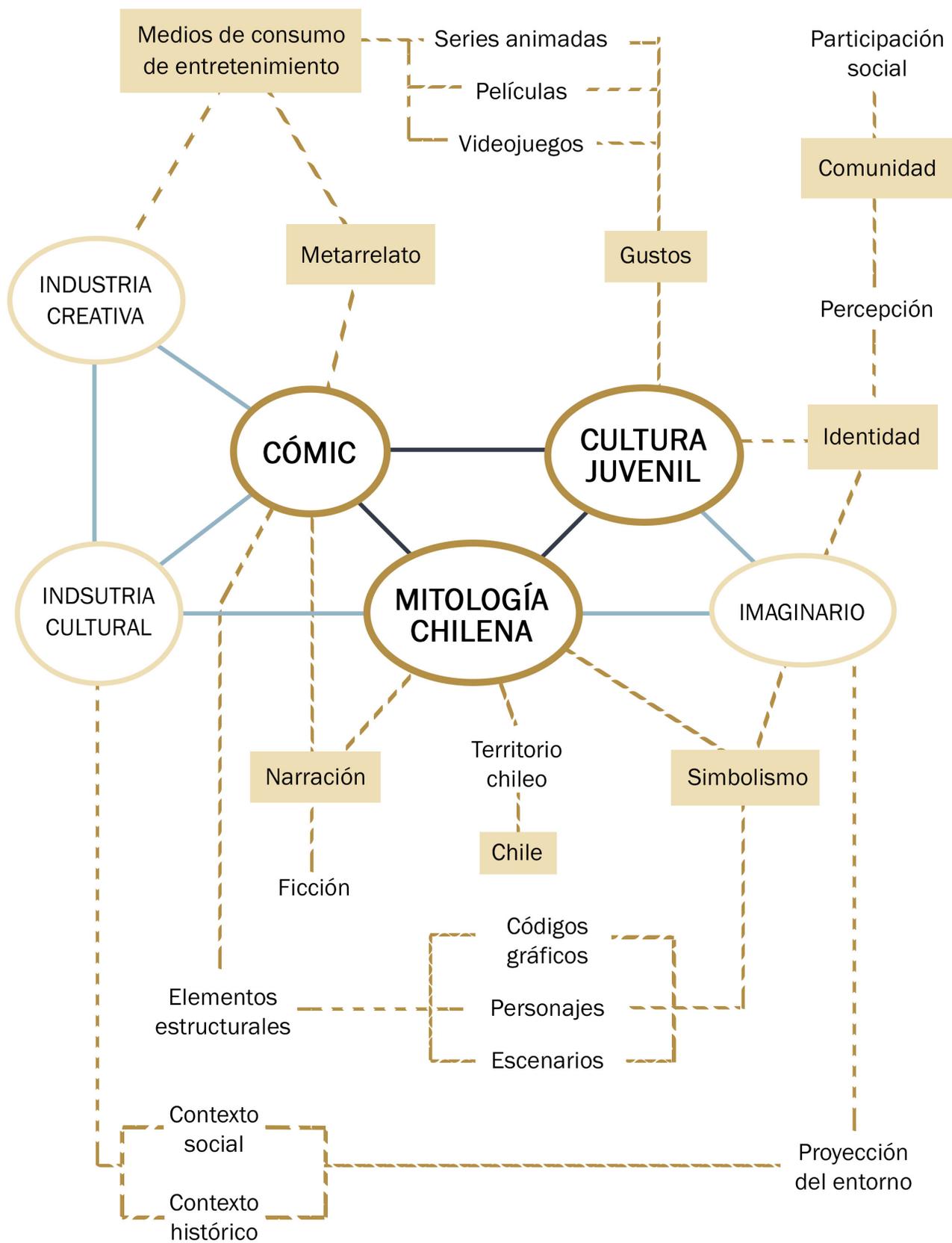
El presente trabajo busca ser un aporte a la valoración y difusión del patrimonio cultural de Chile, centrándose en primera instancia en la mitología chilota, para tratar el resto de los territorios en futuros proyectos. Efectuándose mediante la investigación de la cultura para posteriormente interpretar los relatos e integrarlos en la creación de un cómic como herramienta de comunicación enfocada a jóvenes que se encuentren en su etapa escolar. Asimismo, se propone dar respuesta a la problemática de la visibilidad de identidad y percepción del entorno de los jóvenes chilenos que comparten un imaginario enfocado en la cultura juvenil, que presenta gran afinidad con los medios de consumo como los videojuegos, las series animadas y el cine. Puesto que los mismos desconocen o poseen poco interés por integrar a su imaginario estos relatos, se transmitirá esta invitación en forma de literatura mediante los instrumentos visuales que el diseño ofrece.

Palabras clave: Diseño, imaginario, cómic, cultura juvenil, mitología chilena.

ÍNDICE

RESUMEN	5
FUNDAMENTACIÓN	9
OPORTUNIDAD DE DISEÑO	10
MARCO TEÓRICO	11
DISEÑO	12
IMAGINARIO	13
CULTURA JUVENIL	15
NOVELA GRÁFICA O CÓMIC	18
MITOLOGÍA CHILENA	21
LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN	25
ROL SOCIAL DE LOS AUTORES	26
ESPACIOS DE LA COMUNIDAD JUVENIL EN RELACIÓN AL CÓMIC EN LA REGIÓN METROPOLITANA	29
REGISTRO VISUAL DE LAS OBRAS	34
ANTECEDENTES DE MITOLOGÍA CHILENA EN MEDIOS AUDIOVISUALES	44
ANÁLISIS	47
SOCIOGRAMA	48
LÍNEA DE TIEMPO	50
GRÁFICO RADIAL	52
CONCLUSIONES PRELIMINARES	60

EL PROYECTO	61
DESCRIPCIÓN	62
REFERENTES ESTILO VISUAL	63
REFERENTES DE CONCEPTOS A TRATA	67
OBJETIVOS	69
EL USUARIO	70
EL CONTEXTO	71
PROCESOS PRODUCTIVOS	72
ÁREA NARRATIVA	74
SINOPSIS	74
ESQUEMA DE LA NARRACIÓN	75
ESTRUCTURA NARRATIVA	76
ÁREA TÉCNICA	77
ESTRUCTURA DEL CÓMIC	77
GUIÓN TÉCNICO	78
STORYBOARD	85
GESTIÓN ESTRATÉGICA	91
REPRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA	92
DIBUJOS EXPLORATORIOS	92
DISEÑO DE PERSONAJES	100
DISEÑO DE FONDOS	122
CONCLUSIONES	125
COMENTARIOS FINALES	127
BIBLIOGRAFÍA	129
FUENTES DISPONIBLES	130
FUENTES NO DISPONIBLES	135
ANEXOS	137
ENTREVISTA A DANIELA THIERS	138
ENTREVISTA A FYTO MANGA	143



FUNDAMENTACIÓN

El cómic es percibido como un elemento más dentro de los medios de consumo, pero también ha sido utilizado a lo largo de los años como un medio de crítica social-política a través de la sátira y como objeto educativo. Así como también para representar la sociedad y una época determinada. Además, es conocido que el grupo objetivo de la mayoría de los cómics son los jóvenes, puesto que ellos son un conjunto que se distingue por ser agentes de cambio en la sociedad, y que igualmente presentan empatía por los temas, personajes y estilos gráficos presentados en las viñetas. Específicamente la cultura juvenil estudiada en este trabajo.

El imaginario presente en la cultura juvenil chilena tratada en esta propuesta ha integrado componentes pertenecientes a otras culturas como propias, permitiendo enriquecer su percepción de sí mismos y de su entorno, pero al no tener la misma facilidad para tener acceso a productos de su interés que traten relatos relacionados con elementos pertenecientes de la cultura chilena como la mitología, dificulta que puedan tener inclinación por la misma y de esa forma ser ajenos al patrimonio cultural que es suyo por el mero hecho de nacer en Chile. Puesto que de la mitología se pueden obtener relatos cuyo análisis nos abren la posibilidad de pensar como eran los tiempos anteriores y como estas enseñanzas podrían ser de utilidad para el futuro, además de compartir un imaginario donde es posible conectar con distintos grupos etarios.

La posibilidad de trazar una forma para llamar la atención de los jóvenes chilenos a través de la gráfica que actualmente es aceptada y apreciada, al ocupar un lugar importante dentro de lo que se considera como cultura juvenil. Y que a la vez se puede utilizar el cómic en segunda instancia como una herramienta pedagógica, puesto que por su estructura, uso de diálogos y secuencias es posible explicar y definir elementos o acontecimientos específicos. Todo esto con el fin de contribuir a la recuperación cultural desde el diseño es uno de los principales motores de este proyecto.

OPORTUNIDAD DE DISEÑO

La necesidad detectada en este trabajo se ubica a nivel sociocultural, la pérdida de la valoración cultural nacional de Chile producida por el escaso interés de integración en el grupo social juvenil chileno estudiado previamente en el área editorial y novela gráfica, con respecto a símbolos visuales, entre otros elementos. Esta comunidad se encuentra en un rango de edad desde los doce a los diecisiete años, y se caracteriza por tener un fuerte apego por los medios de consumo de entretenimiento, pero que presentan poco interés por su entorno, de la misma forma su apreciación por los relatos mitológicos locales, que si bien son algo que puede presentarse en su ambiente escolar o familiar, no les atrae en profundidad.

Se toma la decisión de fomentar la incorporación a la cultura juvenil chilena el imaginario mitológico propio del país, pero delimitándolo en primera instancia a la cultura chilota por caracterizarse en poseer simbolismos y tradiciones vivas dentro de su cotidiano. Para lograr convocar la atención del grupo objetivo, se plantea la creación y desarrollo de una novela gráfica, cuyo estilo visual se relacione con el imaginario juvenil a tratar. En donde desde el área del diseño se planificará y diagramar los elementos técnicos del cómic, como la ilustración, disposición de viñetas, la tipografía, entre otros. Todo esto para facilitar lo más posible la recepción del mensaje de la obra, la cual aspira que por medio de personajes ficticios, cuyo diseño de personaje posibilite que el público objetivo pueda identificarse, dentro de una historia en la que descubrirán junto al lector algunos de los misterios que se encuentran al sur de Chile, teniendo como principal interés presentarlo de forma didáctica y fomentar la recuperación cultural.

Además, podrá ser un aporte tanto al área de la literatura como al diseño, en la primera como una la lectura complementaria para los jóvenes, dándole un papel relevante al cómic como cualquier otro libro al momento de escoger a la hora de leer. Mientras que en la segunda, un estudio y proceso para la confección de un producto especializado en lo que respecta al campo editorial.



MARCO TEÓRICO

MARCO TEÓRICO

En este marco teórico, el cual considera el área del diseño, se comprende en el contexto académico de los estudios culturales como el campo de investigación a explorar en relación a la representación juvenil en la novela gráfica chilena, además del estudio parcial de la mitología de Chile. Donde sus tres conceptos principales son la cultura juvenil, la mitología chilena y el cómic.

DISEÑO

En este proyecto es fundamental comenzar destacando el objetivo principal del diseño, el cual es comunicar un mensaje específico de la mejor forma posible a través de las herramientas visuales con las que se disponen en el desarrollo, esto trasciende a todas sus áreas, tal como lo menciona la diseñadora Ana María Lopez (2013) en su libro, "Curso Diseño Gráfico: Fundamentos y técnicas", a continuación respecto al diseño gráfico, "La verdadera finalidad del diseño gráfico es satisfacer una necesidad previa de comunicación, de transmisión de mensajes a un receptor por medio de signos visuales" (p. 20).

Para poder establecer la comunicación del mensaje al receptor, es necesario conocerlo previamente y por ello estudiarlo, pero no como un elemento pasivo, sino como un ente que está dentro de una sociedad con parámetros establecidos y con sus propios intereses. Para precisar de mejor forma esto, el docente Jorge Frascara (2004) explica lo siguiente:

Para que las comunicaciones puedan afectar el conocimiento, las actitudes o el comportamiento de la gente, deben ser detectables, discriminables, atractivas, comprensibles y convincentes. Deben ser construidas sobre un buen conocimiento de la percepción visual y de la psicología del conocimiento y la conducta, y considerando las preferencias personales, las habilidades intelectuales y el sistema de valores culturales del público al que se dirigen.
(p. 20)

Ante todos los aspectos aludidos por el autor Frascara, se refuerza el valor del área de la psicología, el estudio social y cultural del público objetivo, para que al momento de comunicar se genere un cambio relevante. Puesto que al estudiar al público se obtiene un mejor resultado al transmitir el mensaje, a través de símbolos comprensibles, y proyecciones de cómo se espera que este reaccione frente a ello.

Contribuyendo al párrafo anterior, en el proceso creativo la selección de colores a utilizar juega un papel importante, puesto que son capaces de lograr diversas reacciones, como lo especifica la diseñadora López (2013), "El color puede producir muchas sensaciones, sentimientos, estados de ánimo, puede también transmitir mensajes, expresar valores, situaciones y sin embargo, el color no existe más allá de nuestra percepción visual" (p. 88). El color es parte de los signos visuales dentro de la psicología, signos que pueden afectar al usuario aunque no sea consciente.

IMAGINARIO

Antes de introducir la noción de cultura juvenil es sustancial establecer que es el imaginario, puesto que es una pieza importante para comprender el pensamiento social y como los diferentes grupos que componen una sociedad se desarrollan y se distinguen de los demás, pero que esto no impide relacionarse entre los mismos.

El imaginario se define como la lectura individual y/o colectiva que se tiene del entorno, a nivel social, emocional y físico, cuya interpretación según la opinión del filósofo, sociólogo y psicoanalista greco-francés Cornelius Castoriadis (2007) es la siguiente:

(...) Lo imaginario del que hablo no es imagen de. Es creación incesante y esencialmente indeterminada (histórico-social y psíquico) de figuras/formas/imágenes, a partir de las cuales solamente puede tratarse de «alguna cosa». Lo que llamamos «realidad» y «racionalidad» son obras de ello. (p. 14)

El autor anteriormente citado trata al imaginario como una noción que está en constante cambio a lo largo del tiempo y que se encuentra dentro de las áreas sociales del ser humano. Igualmente que lo que es considerado como realidad sea producto del imaginario, ya que la información que captamos por medio de nuestros sentidos es posteriormente procesada por nuestro cerebro para que podamos entenderla. Pero para que esto sea sostenible es necesario tener en consideración que para que el imaginario pueda existir necesita algo que tenga una carga de simbolismo o valor en la comunidad. Nuevamente el autor Castoriadis (2007) lo dispone a continuación, al señalar que "(...) lo imaginario debe utilizar lo simbólico, no sólo para «expresarse», lo cual es evidente, sino para «existir», para pasar de lo virtual a cualquier otra cosa más" (p.195). Es decir, el imaginario se hace presente cuando en una sociedad existen elementos como signos comunes que sus integrantes pueden reconocer y hacer uso de estos para comunicarse entre sí, del mismo modo que manifestar sus propias interpretaciones.

Continuando con el planteamiento de los signos comunes entre los integrantes de una sociedad del párrafo anterior, estos elementos colectivos comprenden con el pasar del tiempo un registro de forma tan natural que escapa de la atención de las personas, según lo explica el sociólogo Manuel Antonio Baeza (2008):

(...) los seres humanos, los miembros de una sociedad, por norma general, hacemos memoria colectiva e historia, sin darnos cuenta; producimos sentido común a partir de experiencia directa de la vida; construimos realidad y la legitimamos, por necesidad también de esa misma experiencia directa. (...) (p. 44)

La construcción de la realidad es validada por la experiencia de una comunidad, la cual es transmisible por la comunicación entre sus integrantes. Siguiendo al autor aquí citado, "Toda experiencia cognitiva es transmisible, total o parcialmente, es decir es objeto de comunicación, lo cual abre las puertas a la constitución de un saber colectivo, vale decir, en primer lugar, un saber de sentido común" (Baeza, 2008, p. 45). Por ende, el sentido común se establece con la unión y aceptación de experiencias que en un comienzo pueden tener el carácter de algo propio, pero que a través de la relación se vuelve de carácter común, permitiendo la construcción de un imaginario colectivo.

Para enfatizar más el imaginario en la sociedad, el sociólogo Baeza (2008) establece que, "(...) una sociedad construye en parte su propio simbolismo y luego su propio orden simbólico, lo cual sin embargo es todavía relativamente autónomo con respecto a aquélla, básicamente por el hecho de apoyarse en un pie histórico que la va otorgando consistencia" (p. 66). Es conocido que el pie histórico al que alude tiene relación con el sentido común y como sus integrantes han compartido experiencias para establecer los símbolos que son colectivos en la comunidad llegando al punto de ser reconocidos de forma natural.

CULTURA JUVENIL

Otro elemento importante a determinar en esta investigación es que nuestra área de interés geográfica es Santiago de Chile, donde conviven más de siete millones de personas. Tal cantidad de habitantes permite la formación de espacios de multiculturalidad entre ellos. Y en este trabajo nos centraremos en la cultura juvenil como primer concepto principal, la cual se caracteriza por ser una parte de la comunidad juvenil, que es considerada en primera instancia como un agente de cambio social, puesto que a lo largo de la historia los jóvenes se han encargado de emitir su voz a través de expresiones con el objetivo de luchar por lo que consideran justo.

Para introducir de mejor manera el concepto de cultura juvenil, cabe señalar que está mayormente relacionada al imaginario de los jóvenes, personas que tienen entre 15 y 24 años según la Organización de las Naciones Unidas, particularmente a la noción que tienen de sí mismos y su entorno. Además, en ella se encuentra lo que se fija como postura social, gustos o afinidades a ciertas actividades. Por ende, en esta cultura se aprecian características propias, como detalla más el académico chileno Oscar Aguilera (2014) a continuación:

(...), se asume la existencia de un actor social joven que no sólo expresa sus puntos de vista de clase, o de género, sino que sería portador de particulares vivencias y específicas visiones de mundo construidas a partir de su condición generacional. (p. 35)

Con lo expresado anteriormente, se reitera que la cultura juvenil es activa socialmente, que expresa su pensamiento a su ambiente. Se precisa también que a pesar de ser un colectivo, cada integrante tiene aspectos propios ligados fuertemente a la época en que se desarrolla. El sociólogo Jorge Baeza (2003) profundiza más la naturaleza de esta cultura con relación al contexto en que se puede encontrar:

(...) una cultura juvenil, que es subcultura dentro de una cultura mayor que si bien no la determina, al menos la condiciona, ubicándola como subordinada con relación a su carácter hegemónico. Pero también es la posibilidad de reconocer, que dentro de la cultura juvenil se pueden encontrar numerosas expresiones culturales propias, lo que obliga en definitiva a reconocer la existencia de culturas juveniles. (p. 4)

Una subcultura que es influenciada por la cultura presente en la sociedad, pero que a la vez es poseedora de una gran diversidad de expresiones. Para complementar más la descripción de cultura juvenil, se incorpora lo escrito por el licenciado en sociología Omar Catalán (2010), "(...) se consideran culturas juveniles a los grupos de jóvenes que asimilan ciertos elementos actitudinales, simbólicos, conductuales, que van dando forma a estilos de vida específicos e independientes, reconocibles en determinado tiempo y espacio" (p. 142). Aquí se enfatiza la importancia del tiempo y el contexto en los elementos que componen a la cultura.

Es significativo reconocer las diversas formas que tienen para relacionarse los jóvenes, ya sea con quienes identifican como sus pares o quienes consideran que son parte de otro grupo social. Además de sus intereses, estilos de exposición y otros factores como menciona el autor Aguilera (2014) a continuación:

Las prácticas juveniles, sus formas culturales, sus formas de relación entre pares y con el mundo adulto e institucional, sus estilos diferenciados, sus consumos simbólicos y materiales, la cultura juvenil en síntesis, evidencian la propia condición política de una juventud que opera (acciona) en un momento histórico de inclusiones políticas que busca cuadrar las contabilidades sociales de las instituciones (los jóvenes están, son atendidos), pero que no validará las nuevas formas y lógicas de relación social que desde

la propia cotidianeidad hasta sus articulaciones en diversas agrupaciones (lo político) viven las personas jóvenes. (p. 36)

Continuando con lo que se expone en la cita anterior, es posible afirmar que la cultura juvenil está compuesta por distintas áreas en la que se desenvuelven sus integrantes, tanto en la social, política, simbólica, material y generacional. Demostrando que los jóvenes son entes integrales que son capaces de organizarse en agrupaciones, y que están en constante interacción con el contexto en que viven, ya sea a través de manifestaciones de pequeño o gran impacto social, con el fin de evidenciar sus posturas y sus intereses.

Ya reconocida la cultura juvenil dentro de la sociedad, es necesario también al estar presente la globalización y el sistema capitalista la sociedad actual chilena, esta estructura también posee peso en los jóvenes, como lo introducen el profesor Walter Molina y investigadora Carolina Álvarez (2017) en su artículo:

(...) Más recientemente, la entrada en la escena social de las industrias culturales, la estructuración de mercados orientados al consumo juvenil, junto a la inédita irrupción y expansión de las tecnologías de la información y la comunicación en la vida cotidiana de las y los jóvenes; están marcando las notas definitorias en la configuración imaginaria social de la condición social juvenil en las sociedades capitalistas contemporáneas. (p. 88)

La integración de nuevas tecnologías, acceso a información y el sistema de mercado capitalista ha permitido un cambio destacable entre las culturas juveniles antecesoras y las actuales, puesto que integran nuevos elementos a su imaginario, como lo desarrolla el sociólogo Catalán (2010) en su escrito:

(...) podemos considerar el consumo en los y las jóvenes un mecanismo de mediación en la construcción y expresión de sus identidades y también un mecanismo de integración tanto al grupo de pares como a la sociedad en su conjunto. Ambos procesos de integración están directamente interrelacionados. (p. 144)

Continuando con el planteamiento del autor citado, el consumo, ya sea de productos o de servicios, se utiliza como parte de la búsqueda de identidad de los jóvenes, y que a la vez permite tener un nexo con sus similares. Esto incluye a los medios de consumo de entretenimiento como las series animadas, videojuegos y cine; que son afines a la cultura juvenil en estudio. En relación a esto, uno de los variados componentes de esta cultura al compartir intereses comunes es una tribu urbana que ha seguido existiendo desde los años 2000 y se ha popularizado en la actualidad, la denominada socialmente como "otaku", el licenciado chileno Pablo Riquelme (2018) se refiere a ella de la siguiente manera: "Esta cultura juvenil puede definirse —en nuestro país— como aquella compuesta por aficionados a las historietas y dibujos animados japoneses" (p. 103).

A Través de internet y las redes sociales, la forma más sencilla en que los jóvenes pueden relacionarse entre sí, principalmente, es a través de intereses comunes relacionados con sus pasatiempos para identificar compatibilidad entre los pares. Puesto que son capaces de notar códigos diferentes dentro de la misma cultura. Como lo expresa el profesor Francisco Bernete (2007) a continuación, "La mayoría de los jóvenes emiten señales verbales y no verbales que, para sí mismos y para otros, son indicativas de cómo son y cuáles son sus preferencias, fundamentalmente en cuanto a prácticas de ocio y consumo" (p. 55).

NOVELA GRÁFICA O CÓMIC

El segundo concepto principal que trataremos es la novela gráfica, la cual se relaciona estrechamente con la industria cultural y la industria creativa, específicamente con el área de la literatura, con una combinación entre la ilustración y la narrativa para poder transmitir una historia, que puede contener elementos tanto ficticios como no ficticios. Se han conocido con más frecuencia en los últimos años gracias a las obras impresas, aunque actualmente están muy presentes en el mundo digital, permitiendo el uso de nuevas técnicas y un carácter más masivo entre los internautas, sin mencionar el efecto de inmediatez que va de la mano con la era actual.

La novela gráfica o cómic posee su propia estructura entre ilustración y texto, según el creador de cómics británico Gary Spencer (2010), se define de la siguiente forma:

Los cómics son una síntesis única de palabras e imágenes, una forma artística bien diferenciada con sus virtudes y defectos. A diferencia del cine, las imágenes no se mueven. Es una única composición de página en que se presentan múltiples imágenes y se 'leen' como una narración, incluso en ausencia de palabras. (p. 8)

El diseño posee una fuerte relación con el cómic, puesto que toda el área visual debe estar definida por aspectos elegidos armónicamente para lograr el objetivo de entregar el mensaje al lector o público de la forma más eficaz posible, es por esto que citamos nuevamente al autor antes mencionado:

El diseño impregna todos y cada uno de los aspectos de la creación de un cómic. El creador debe tomar decisiones relativas al diseño de forma constante en lo que respecta a los personajes y la ambientación, la distribución de viñetas, la composición de las páginas, la selección de la fuente, la ubicación de los bocadillos y el color. (Millidge, 2010, p. 11)

En donde se hace mención del concepto bocadillo o globo, un elemento básico de una página de cómic según expresa el autor en su libro, el cual es un contenedor de texto que muestra diálogo o pensamiento de los personajes, generalmente se presenta como un ovalo de color blanco con marco negro, que además posee una figura de media luna en uno de sus bordes para indicar cual individuo es el dueño del discurso.

Al conocer parte de la constitución básica de un cómic es significativo apreciar la carga de simbolismo presente en el cómic como en la composición de cualquier obra, como precisa el psicólogo Rudolf Arnheim (1962), "(...). Los conceptos representacionales suministran el equivalente, dentro de un medio determinado, de los conceptos visuales que se desea mostrar, y hallan una manifestación externa en la obra del lápiz, del pincel o del escoplo" (p. 192). Donde los conceptos que el autor quiera mostrar en su obra serán aquellos que se le permitirán percibir al lector, estos pueden ser simples o complejos a la vista.

El cómic, en relación a su contenido, es muy relevante como entrega la información por los dos medios visuales y expresa el mensaje más eficientemente, como lo establecen las académicas Margarita Nieto y Eva Diago (1989) en su artículo, "(...), destacar que todo contenido, al encontrarse acompañado por un elemento verbal y otro icónico, es reforzado de gran manera" (p. 55). Puesto que se apela al área del lenguaje y la que está relacionada con imágenes representativas, las cuales pueden traspasar en varios casos las barreras del idioma.

Prosiguiendo y profundizando con el carácter significativo que emplea el cómic y su relación con el usuario, el profesor Pablo Turnes (2009) le otorga un valor al cómic por su formato lleno de dinamismo, el cual le muestra al observador una gran variedad de símbolos que pueden crearse entre el objeto y la persona que lo utiliza:

La historieta tiene la particularidad de exigir de su lector la constante (re)construcción de símbolos y significados para el mantenimiento de la coherencia narrativa. Es aquí donde se hace más fuerte la unicidad de la lectura gráfica: el estilo es la capacidad misma de romper con la práctica de una lectura tradicional, otorgándonos la posibilidad de ir y volver sobre el papel, a veces incluso dentro de la misma página. La posibilidad de visitar el objeto potencia y multiplica los posibles significados, y con ello se facilita la progresiva capacidad crítica del lector. (p. 5)

Una vez ya definido lo anterior, se retoma nuevamente el término de industria cultural, un área donde se puede encontrar la novela gráfica, y que busca utilizar elementos propios para ser capaz de diferenciarse como territorio en una época en que las fronteras físicas no son un obstáculo para el mercado y el capitalismo, según el crítico cultural Fredric Jameson (1989) quien especifica lo siguiente:

La defensa de una determinada autenticidad de estos productos —por otra parte, manifiestamente ideológicos— implica presuponer que todo lo que aquí hemos denominado espacio posmoderno (o multinacional) no es meramente una ilusión o una ideología cultural, sino que tiene una sólida realidad histórica (y socioeconómica) apoyada en esa tercera gran expansión planetaria del capitalismo (una expansión que sucede a las etapas anteriores de los

mercados nacionales y del antiguo sistema imperialista, que tuvieron cada una de ellas su propia especificidad cultural y que produjeron nuevos tipos de espacios adaptados a sus dinámicas). (p. 55)

Con esto se puede decir que si bien la industria cultural busca legitimidad de los productos propios ante un espacio ya conquistado por un mercado que distribuye elementos de distintas regiones provocando mezclas culturales. Estas, por consecuencia crean un espacio para zonas que hasta ese momento no habían sido pensadas ahora consideradas como una realidad que cada día es más común. Esto se puede apreciar en los medios de consumo, puesto que la mayoría de las películas o series son creadas en el extranjero y se tiene un fácil acceso a ellas gracias a las nuevas tecnologías.

MITOLOGÍA CHILENA

Como tercer concepto principal, la mitología es parte del imaginario de cualquier pueblo, puesto que se relaciona con los orígenes y el desarrollo cultural como sociedad, en donde concretamente se utilizaban para dar una explicación aceptable a los hechos que ocurrían en el entorno como la transición del día a la noche hasta el cambio de las estaciones. El mito posee un peso muy importante en el campo de la investigación, como lo afirma el escritor y folclorólogo chileno Oreste Plath (1983) a continuación:

El mito entrega el conocimiento de la vida del hombre antiguo y la interpretación de su pensamiento y de sus acciones. Es una clave que permite reconstruir, trozo a trozo, el tiempo sin escritura. El dato mitológico pasa a ser el auxilio de muchas disciplinas humanistas y científicas que exploran el origen, el ambiente y el quehacer natural e intelectual del hombre. (p. 5)

Chile, al ser un país que cuenta con una gran variedad de paisajes debido a su geografía, desde el desierto más seco a los archipiélagos más fríos, también cuenta con una vasta tradición de relatos presentes tanto en áreas rurales como urbanas, que han pasado de generación en generación principalmente por medio de la oralidad y no un registro escrito, es por ello que estos pueden haber sufrido cambios con el pasar del tiempo.

En esta propuesta se le dará mayor enfoque al territorio sur del país, específicamente a la isla de Chiloé. Se escoge este lugar, puesto que a pesar de los años y la modernización sigue siendo un ambiente donde lo cotidiano se mezcla con lo mágico. Como lo precisa el historiador y escritor chileno Renato Cárdenas (1998) en su libro, en donde nos introduce al mito como una visión del mundo, "La raíz fundamental del mito chilote es mapuche, pero fuertemente determinado por la ideología del cristianismo y las culturas occidentales" (p. 5). Cabe destacar la influencia que tuvo la religión cristiana durante la colonización del territorio y la contraposición que tuvieron los locatarios indígenas.

Se tiene registro de, posiblemente, la primera mención escrita en un documento de seres mitológicos chilotes en las declaraciones de los reos del proceso judicial a los brujos de la Recta Provincia entre los años 1880 y 1881, según el antropólogo David Nuñez (2022) se menciona lo siguiente en su investigación:

(...) se mencionan principalmente los seres asociados a la brujería: el invunche y el chivato, los que, según la descripción, no serían sino seres humanos transformados o deformados desde muy pequeños y obligados a cumplir un rol de guardianes de las cuevas en que se reúnen los brujos. Los únicos seres no humanos que mencionan los procesados son el camahueto y unicornio, cuyos cachos son utilizados, según su relato, como recurso terapéutico. (...) (p. 7)

En esa declaración se habla de estos seres como si fueran reales y que habitaron la isla junto a los pobladores de la misma, también de la utilidad que estos pueden presentar para los que se reconocen como brujos. Esta impresión de ambiente mágico existe en sus locatarios rústicos aún hoy en día, ya sea en mayor o menor medida como lo explica el escritor Renato Cárdenas (1998) a continuación:

En las comunidades rurales, donde vive la mayoría de la población, la gente sigue hablando y creyendo, en alguna medida, en la fauna mítica y en sus historias. Los mitos chilenos acarrearán miedo. Los relatos o casos de brujos son los más frecuentes de escuchar. (p. 6)

Es necesario establecer que estas anécdotas se relacionan más con el poblado rural, el resto de los pobladores comparten un código social que integra a los seres míticos, estos también le aportan una lectura diferente a la que haría una persona ajena, la cual puede percibir como si hablaran de seres que realmente están ocultos en los bosques o en las aguas en lugar de símbolos. El profesor investigador Sergio Mansilla (2009) hace mención de esto en su ensayo "Mutación culturales de Chiloé", en la que profundiza las distintas dimensiones del lenguaje que pueden existir entre los chilotes, "(...), los relatos de mitos y leyendas son una conversación sobre seres y situaciones que van y vienen por los distintos mundos que conforman el orden humano de las cosas" (p. 284).

Es por lo dispuesto en el párrafo anterior que le otorga un sello distintivo cultural. Algo propio de la cultura chilena que se refleja en los distintos territorios, pero que con el paso de los años, la urbanización y la globalización se va transformando en una práctica que pierde relevancia en las generaciones más jóvenes al no compartir símbolos comunes.

Si bien en la actualidad, la isla de Chiloé también ha sufrido cambios tanto económicos como sociales, ha podido hacer uso de su patrimonio cultural para beneficiarse en el área del turismo. Gracias a su ubicación tan remota, invita a entrar a un mundillo mágico que existe desafiando una era tan colmada de tecnología como la actual, pero que del mismo modo lo convierte en algo ajeno y misterioso al resto. Tal como el profesor Mansilla (2009) hace mención de este acontecimiento, "Los nuevos tiempos han acabado casi del todo con estas prácticas de vida. Sin embargo, los mitos y leyendas chilotes se niegan a desaparecer" (p. 287). Aunque varias de las costumbres y tradiciones siguen vigentes, solo se restringe a los pobladores y no al resto del país.





LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN

LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN

ROL SOCIAL DE LOS AUTORES

Actualmente existen artistas chilenos que poseen un estilo de dibujo inspirado en la cultura oriental, particularmente en la japonesa. Autores chilenos como Daniela Thiers, creadora del cómic "Alegría y Sofía"; Paulina Palacios, creadora de los cómics "Maestro Gato" y "Mientras Yubooh duerme". Son artistas activos que están en constante contacto con su público objetivo a través de las redes sociales; de la misma manera, pueden expresar sus opiniones sociales sin el temor de la censura. Un ejemplo concreto de esto se puede observar en el comienzo y el desarrollo del estallido social en el 18 de octubre de 2019 cuyo epicentro fue en la Región Metropolitana de Chile. Muchos artistas chilenos mostraron sus opiniones a través de publicaciones que mostraban sus ilustraciones, como se hace mención en una columna de opinión publicada en el sitio web Safari Colectivo el 3 de agosto de 2020.

Un ejemplo de lo expuesto anteriormente lo podemos observar en redes sociales como Facebook, Instagram y Twitter. A continuación podemos contemplar una ilustración de Daniela Thiers, la cual fue realizada a fines de octubre, el mes que se desarrolló con mayor intensidad el estallido social en Chile, en donde los personajes de su obra literaria muestran su apoyo al movimiento de exigencia de derechos que encabezó múltiples marchas a lo largo de todo el país. Podemos notar que hacen uso de elementos vistos durante las protestas como son las cacerolas y las pancartas.

Además que encuentran presentes diversos elementos visuales, como la cordillera de los Andes en el fondo, elementos nacionales como el cóndor y el huemul, que están humanizados, y el símbolo mapuche formando parte de la vestimenta de uno mientras que el otro posee el símbolo del yin yang, que si bien su origen es oriental ya es considerado un símbolo universal por su popularidad.

Dentro de lo que se encuentra presente del imaginario juvenil en la ilustración sería la vestimenta de las niñas. El uso de mini faldas, ya sea escocesa o de jeans, calzas con aberturas a lo largo de la pierna, la presencia de símbolos como los emoji en una de las poleras, además las cruces en los aros. Todo esto dibujado con un estilo que muestra una clara inspiración en estilo manga.

Se puede captar el uso del hashtag #CHILEDESPERTÓ (por medio de una tipografía incorporada a la ilustración), que del mismo modo fue muy utilizado en los primeros meses del estallido tanto en publicaciones de las redes sociales como en carteles que se usaban durante las marchas en las calles.

Figura 1. Ilustración hecha por Daniela Thiers en apoyo al estallido social de 2019.



(Daniela Thiers, 2019)

Y como este ejemplo de expresión social existen muchos más que pueden encontrarse en internet, dándonos a entender que este espacio de manifestación es constantemente usado y es capaz de abrir un ambiente al debate entre los mismos jóvenes respecto a los cambios sociales del país. Como el caso de la dibujante y diseñadora Sol Díaz, igualmente activa en sus redes sociales, quien se ha destacado en el área editorial por ser autora de varios libros relacionados al humor gráfico y novelas gráficas, en donde utiliza un estilo de dibujo muy personal que se caracteriza por el uso de la línea sin variación del grosor. Y cuya temática profunda se relaciona en parte con el desarrollo personal y la búsqueda de la identidad, temas muy tratados en las lecturas juveniles. Además de la crítica social a través de metáforas en sus libros, como en su obra más reciente "Nacer bajo tierra". Ejemplar que refleja la desconexión de la gente en la actualidad.

Sol Díaz también es co-creadora y conductora del podcast de cómic femenino «La Polola» junto a Marcela Trujillo, mejor conocida como Maliki, quien es pintora, ilustradora y dibujante de cómics autobiográficos. Así mismo, ha explorado esencialmente en el arte figurativo y el neo-pop. En sus dibujos trabaja tanto el discurso de los derechos de las mujeres como consolidar el inconsciente de la sociedad desde la subjetividad. Volviendo nuevamente a los grandes cambios sociales que enfrenta el país por el proceso constituyente, Maliki fue participante de realizar ilustraciones al respecto junto con un grupo de artistas. En ello relata sobre la admiración del valor de los estudiantes de oponerse ante la injusticia social que estaba sucediendo en Chile desde hace bastante tiempo. Y como quiere retratar en su trabajo la integración y representación de los pueblos originarios en el desarrollo de una nueva constitución.

Las diferentes autoras mencionadas han podido expresar su postura social a través de las redes sociales, pero principalmente a través del cómic presente en sus obras. Una de las muchas funciones que cumple el cómic es ser un medio para la divulgación, ya sea para declarar una posición, crear un registro, explicar antecedentes científicos, recuperación de hechos históricos y culturales, etc. En relación a esto, la historietista, editora e ilustradora chilena Panchulei, estimó en una entrevista que el cómic "acorta la brecha entre las personas y los temas, ya que expone términos, procesos, sucesos, problemáticas de una forma clara y concisa. Es atractivo y marca la diferencia. Al igual que aporta a la comunicación en medio de los cambios que hemos tenido en la forma de informarnos y comunicarnos. En muchos casos y dependiendo de la forma que se comunique, genera empatía e involucra a los lectores" (Panchulei, comunicación personal, 30 de septiembre de 2023).

ESPACIOS DE LA COMUNIDAD JUVENIL EN RELACIÓN AL CÓMIC EN LA REGIÓN METROPOLITANA

Se debe considerar que actualmente se realizan múltiples ferias de ilustración de entrada gratuita a lo largo de la capital durante todo el año. Por lo general estas se efectúan en espacios abiertos. Las más conocidas son las llamadas Cohete Lunar, Safari Colectivo y Kontrabando, en donde participan decenas de artistas y pymes con sus trabajos independientes relacionados a la cultura del manga y el anime, además de la incorporación de sus estilos propios. Se debe destacar que Kontrabando posee una marcada postura social respecto a temas contingentes. Este tipo de eventos se han popularizado con el pasar de los años y se han convertido en un espacio familiar donde los mayores protagonistas son los jóvenes, quienes integran como parte de su imaginario ciertos elementos de la cultura asiática considerados como ideales que desean en su propia identidad, ya sea desde la estética hasta un ámbito más abstracto.

En las imágenes a continuación se observan dos fotografías de las que se tomaron esta clase de eventos como los realizados por la organización Cohete Lunar en el año 2021. Aquí se puede apreciar el uso de mascarillas por parte de los asistentes debido a las normativas de un periodo post confinamiento por la pandemia del coronavirus que comenzó en el año 2020.

Figura 2. Fotografía del evento Cohete Lunar.



(Cohete Lunar, 2021)

Figura 3. Fotografía del evento Cohete Lunar.



(Cohete Lunar, 2021)

Se puede distinguir una cantidad significativa de personas a pesar de las normas sanitarias impuestas en ese momento, y la lenta reintegración a las actividades de carácter público en espacios al aire libre. Refleja el gran interés de los jóvenes por asistir a esta clase de actividades tal como se refiere la autora Daniela Thiers, en una entrevista al preguntarle sobre la relación del cómic con la cultura juvenil de estudio, "Siento que en los últimos años estos gustos han explotado mucho más porque cuando yo partí con mi primer comic de Alegría y Sofía, antes el niño era como el apartado" (D. Thiers, comunicación personal, 16 de noviembre de 2022).

Ella destaca el valor de los cómics y cualquier otro medio que permita transmitir un relato, puesto que estos pueden ser utilizados como apoyos en la construcción de identidad como lo proyecta a continuación:

Siento que es muy importante para la cultura el relacionarse con historias, con libros, películas, cómics. Sobre todo, la juventud, los adolescentes porque siento que en la adolescencia todos buscamos identificarnos, conocernos a nosotros mismo y para eso está la lectura. Insisto, da lo mismo que sea un libro, cómic o novela. (D. Thiers, comunicación personal, 16 de noviembre de 2022)

La dibujante Daniela Thiers aprueba estos espacios por el potencial que estos poseen para incentivar la lectura en los niños apelando a sus intereses y no por medio de la exigencia que se presenta en el ámbito escolar:

Ahora que están estos eventos encuentro maravilloso porque da la posibilidad de ir los papás con sus hijos y poder, yo acá siempre le digo a los papás que tienen que observar los gustos de sus hijos porque a nosotros en el colegio nos pueden imponer leer ciertos libros, pero si uno quiere motivar, por ejemplo, a los hijos a la lectura está bien empezar con un cómic. (D. Thiers, comunicación personal, 16 de noviembre de 2022)

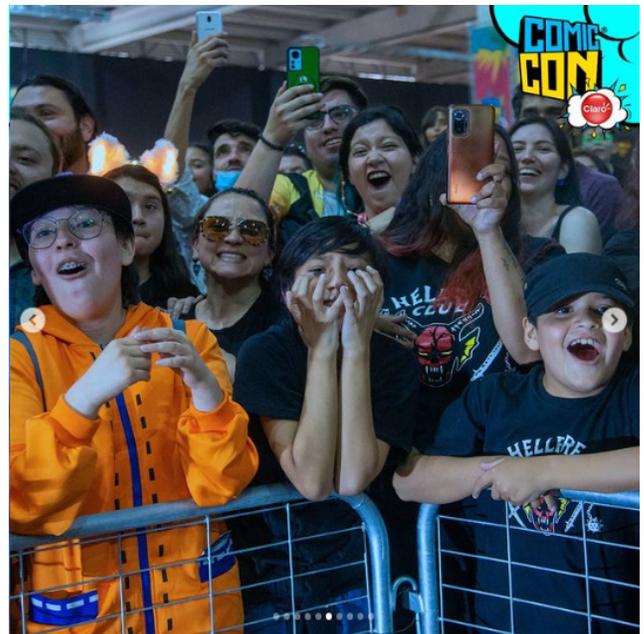
Al igual que en la Comic Con Chile, la convención más importante que congrega a los apasionados del cómic, cine, televisión y cultura pop. Un evento de mayor envergadura, pero con acceso de un número limitado de entradas, donde grandes marcas son patrocinadoras. La cual se celebró a fines de octubre del año 2022, en donde se puede observar una mayor participación de la gente, en la que se incluyen niños, jóvenes y personas adultas. Se cuenta con la presencia de artistas internacionales. En donde parte de los participantes asistieron con cosplays de personajes de cómic, series o videojuegos como muestran las fotografías compartidas en sus redes sociales.

Figura 4. Fotografía de Cómic Con



(Cómic Con Chile, 2022)

Figura 5. Fotografía de Cómic Con



(Cómic Con Chile, 2022)

La observación que ha tenido el autor y dibujante de cómics Fyto Manga, un exponente del cómic chileno que ha estado presente en los cambios generacionales de las últimas décadas, sobre este hecho que sucede en esta clase de eventos:

A mí, por ejemplo, me llaman mucho la atención los cosplayers. Ahora si tú vas a un evento, por ejemplo, la Comic Con. Tú tienes que ir, prácticamente el cincuenta por ciento o más de las personas que van ahí van cosplayando, no necesariamente dentro de un concurso. (Fyto Manga, comunicación personal, 19 de octubre de 2022)

Él reconoce una necesidad por querer exteriorizar los gustos de las personas a través del uso del cosplay, que se diferencia del disfraz común porque se busca personificar a los personajes que son del aprecio de las personas, estos generalmente pueden estar confeccionados por los mismos, invirtiendo su tiempo y dinero para crear vestuario y accesorios, sin el objetivo de ganar algún concurso, sino más bien para compartir con el resto de sus semejantes.

Figura 6. Fotografía de Cómico Con



(Cómico Con Chile, 2022)

También habla sobre el gran efecto del cómic japonés, el manga, en la cultura juvenil chilena:

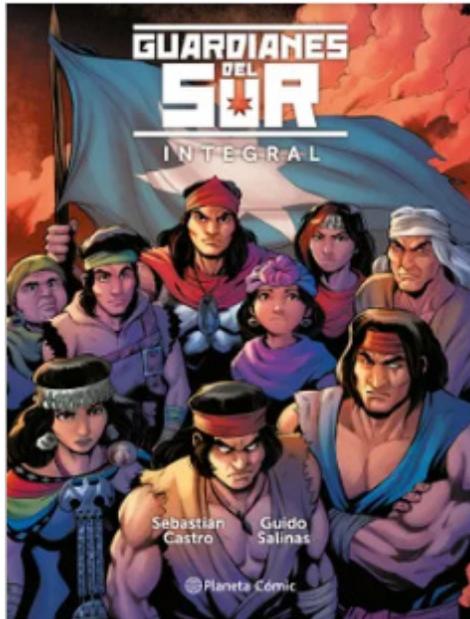
En el manga hay un estímulo super particular para querer seguirlo y tener ese ímpetu de querer mostrarle al resto esto tan fascinante que es, y por eso son tan entusiastas y son tan visibles, '¿cachay?' En este grupo de personas el tipo de cómic que leen ha influido fuertemente en su sociabilidad porque las historias que han leído tienen ese carácter épico. (Fyto Manga, comunicación personal, 19 de octubre de 2022)

Se afirma la influencia en el imaginario colectivo de quienes son lectores de estas obras y como no son un ente pasivo que solo se limita a la lectura, sino que se organiza y permiten la creación de espacios de participación.

REGISTRO VISUAL DE OBRAS

Los antecedentes recopilados son una colección acotada de obras gráficas hechas por autores chilenos, donde se puede apreciar distintos estilos de dibujo y temática a nivel narrativo.

Guardianes Del Sur



Nombre común	Novela gráfica
Título	Guardianes Del Sur
Fecha de publicación	2022
Autores	Sebastián Castro, Guido Salinas
Editorial	Planeta Comic
Dimensiones	17 x 22,5 cm. (Libro cerrado)
Descripción	Libro de tapa blanda con 144 páginas. No se indica cantidad de tiraje.

Se relata el legado de personajes históricos chilenos, los weichafe del Wallmapu, utilizando el estilo usado en los cómics de superhéroes modernos.

- Importante influencia de estilo de cómic de norteamericano de superhéroes.
- Temática: Acción, aventura.
- Uso de onomatopeya* característica en cómics norteamericano.
- Uso de semitono para sombreado del fondo. También se aprecia sombras achuradas con negro.

* Representación de un sonido natural o de otro acto acústico no discursivo.

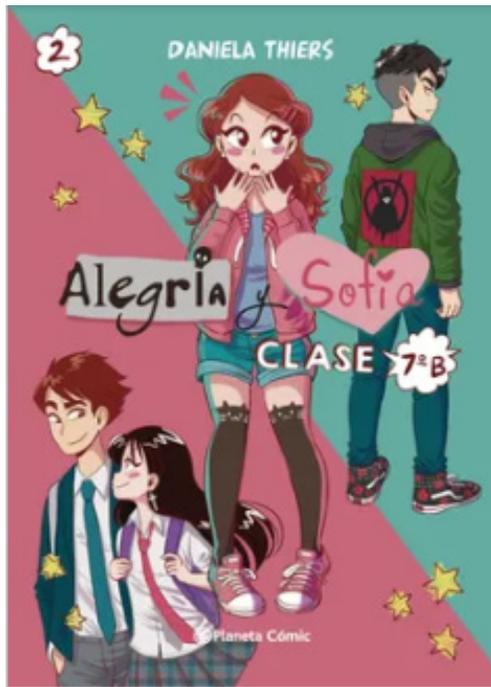


Saga de libros de Alegría y Sofía



Nombre común	Cómic
Título	Alegría y Sofía
Fecha de publicación	2012
Autora	Daniela Thiers
Editorial	Visuales
Dimensiones	21,5 x 12,5 cm. (Libro cerrado)
Descripción	Libro de tapa blanda con 80 páginas. No se indica cantidad de tiraje.

En estos comics se presenta un metarrelato protagonizado por dos jóvenes chilenas, puesto que existe un relato acerca del relato de los lectores o personas dentro del grupo social del lector, además de hacer referencia a muchos elementos visuales ya sean sociales, políticos, entretenimiento, entre otros. Todo esto dentro de la sociedad chilena utilizando un estilo que tiene como referente al manga.



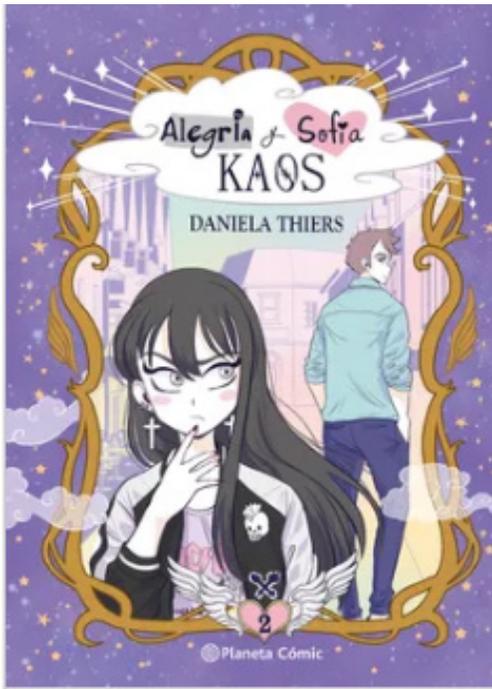
Nombre común	Cómic
Título	Alegria y Sofía Clase 7ºB 2
Fecha de publicación	2020
Autora	Daniela Thiers
Editorial	Planeta Comic
Dimensiones	17 x 24 cm. (Libro cerrado)
Descripción	Libro de tapa blanda con 116 páginas. No se indica cantidad de tiraje.

Alegria y Sofía, junto a sus compañeros de curso del 7ºB, viven anécdotas en su día a día. En este libro se presentan dos historias con diferentes enfoques.

- Representación de elementos pertenecientes al imaginario juvenil y medios de consumo.
- Saturación de los colores.

- Uso de frases pertenecientes a la cultura juvenil para referir el transcurso del tiempo.
- Se observa una transición en el estilo hacia el estilo japonés.





Nombre común	Cómic
Título	Alegria y Sofia KAOS 2
Fecha de publicación	2022
Autora	Daniela Thiers
Editorial	Planeta Comic
Dimensiones	16,5 x 23 cm. (Libro cerrado)
Descripción	Libro de tapa blanda con 124 páginas. No se indica cantidad de tiraje.

Alegria y Sofia ya son jóvenes adultas que, además de vivir un proceso de transición, deben enfrentar los misterios a su alrededor.

- Temática: Aventura, magia, acción.
- Presencia de simbología perteneciente a la astrología.
- Representación de vestuario que se usa dentro de las comunidades juveniles.

- Uso predominante de tonos morados para representar la magia y lo misterioso, según la teoría del color.



ANTAGONISTA



Nombre común	Cómic
Título	ANTAGONISTA
Fecha de publicación	2021
Autor	Saikomic
Editorial	Manga Line Chile
Dimensiones	11,5 x 17 cm. (Libro cerrado)
Descripción	Libro de tapa blanda con 202 páginas. No se indica cantidad de tiraje.

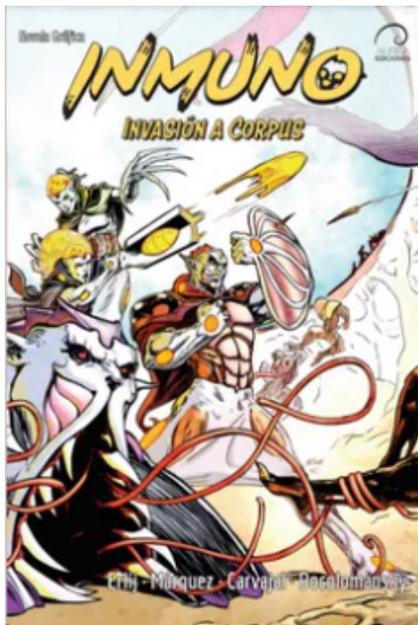
Personajes con habilidades sobrenaturales obtenidas por las luces de neón en un sociedad corrupta, Antagonista utilizará la crueldad para poder imponer su utopía.

- La influencia del estilo manga es tal que hasta el orden de lectura es de derecha a izquierda.
- Novela negra.

- Uso de colores con poca saturación.
- Personaje principal como antihéroe.



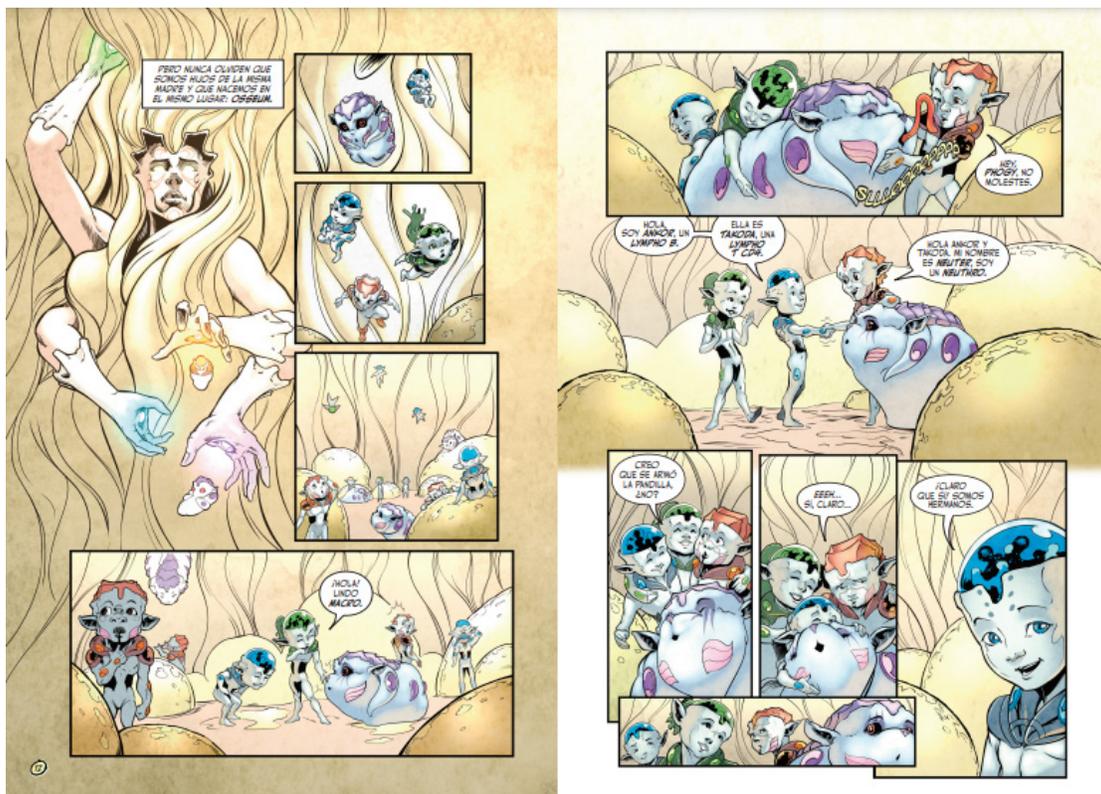
INMUNO - Invasión a corpus



Nombre común	Cómic
Título	INMUNO - Invasión a Corpus
Fecha de publicación	2021
Autores	Daniel Erij Opazo, Juan "Nitrox" Márquez, Cristian Docolomansky, Kóte Carvajal
Editorial	Áurea Ediciones
Dimensiones	16 x 23 cm. (Libro cerrado)
Descripción	Libro de tapa blanda con 131 páginas. No se indica cantidad de tiraje.

Este cómic es ganador de cuatro premios del Festival Internacional de Cómic de Santiago. Su narrativa trata de contar qué ocurre dentro del cuerpo ante las enfermedades y como este los combate, todo esto por medio de una historia épica que personifica a las células.

- Referencias del cómic norteamericano.
- Uso de colores claros que permite distinguir a los personajes.
- Los globos de diálogo presentan un menor espacio en la viñetas.
- Uso de sombreado con negro.



Maestro Gato



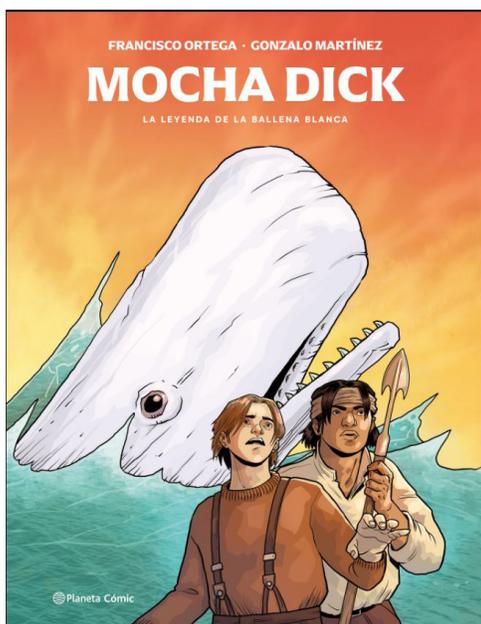
Nombre común	Cómic
Título	Maestro Gato
Fecha de publicación	2016
Autora	Paulina Palacios
Editorial	Visuales
Dimensiones	13,5 x 19 cm. (Libro cerrado)
Descripción	Libro de tapa blanda con 140 páginas. No se indica cantidad de tiraje.

Maestro Gato se centra en las interacciones sociales de los estudiantes de un instituto y su extraño, sobreprotector y alegre profesor llamado "Maestro gato", el cual le encanta molestar y ayudar en los problemas amorosos de sus alumnos.

- Referencia de estilo manga en ilustraciones.
- Uso del blanco y negro.
- Temática: Comedia romántica.
- Uso de patrones de semitono para texturas.
- Uso de simbología en esquema.



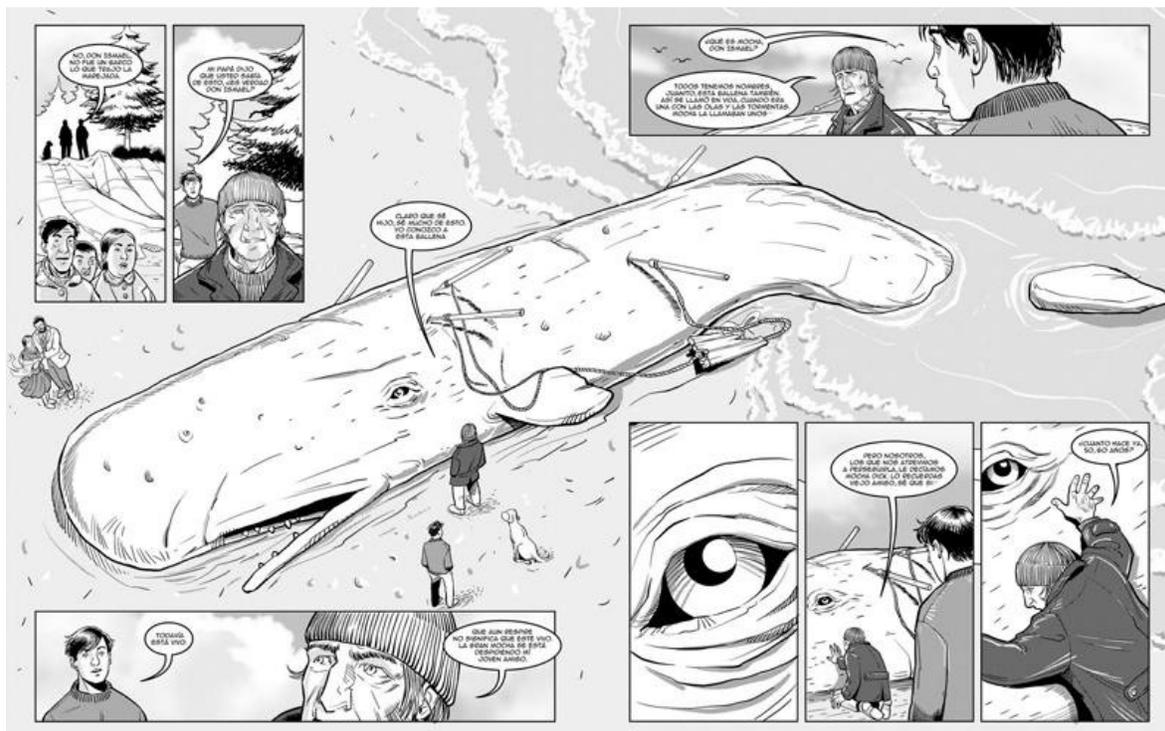
Mocha Dick



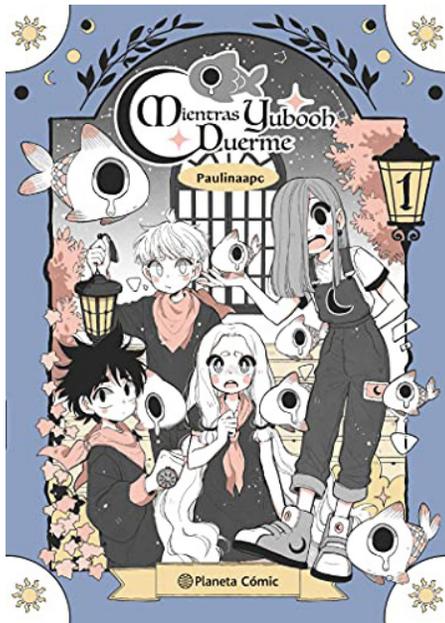
Nombre común	Cómic
Título	Mocha Dick
Fecha de publicación	2012
Autores	Francisco Ortega y Gonzalo Martínez.
Editorial	Planeta Cómics
Dimensiones	16 x 23 cm. (Libro cerrado)
Descripción	Libro de tapa blanda con 159 páginas. No se indica cantidad de tiraje.

- Referencia de estilo cómic americano y europeo.
- Temática: Ficción náutica y ficción de aventuras
- Uso de escala de grises.

Mocha Dick fue un cachalote macho que vivió en el océano Pacífico, se avistaba principalmente a cercanías de la isla Mocha, al sudoeste de Chile. Este relato trata de una aventura náutica cargada de mística y memoria. Además el encuentro entre distintas culturas es significativo para comprender qué es la naturaleza humana la que concibe aquello que conocemos como monstruos.



Mientras Yubooh Duerme



Nombre común	Cómic
Título	Mientras Yubooh Duerme
Fecha de publicación	2020
Autora	Paulina Palacios
Editorial	Planeta Comic
Dimensiones	15 x 21 cm. (Libro cerrado)
Descripción	Libro de tapa blanda con 164 páginas. No se indica cantidad de tiraje.

Yubooh es una chica normal que logra entrar a la academia Saturno, la que no es lo que aparenta en un primer momento, puesto que oculta grandes misterios relacionados con sus estudiantes y la magia.

- Referencia de estilo manga.
- Uso de tonos pasteles y grises.
- Temática: Misterio, fantasía, aventura.
- Uso de globos de diálogo superpuesto a la viñetas.
- Composición de fondo a corde al estilo presentado en los personajes.



DIEGO Y GLOT

Serie animada de televisión desarrollada por la productora Cubo Negro, cuya primera temporada fue transmitida por el Canal 13 durante el año 2005. Cuenta las vivencias de Diego Plá Pérez, un niño y su perro Glot, se trata de transmitir un reflejo de la sociedad chilena. Episodio 4 de la primera temporada, titulada Vacaciones. Los protagonistas, Diego con su familia y amigos, realizan un viaje a Chiloé durante el caluroso verano que estaba afectando a Santiago, en donde escuchan mitos y leyendas locales, como lo son la historia de Ten Ten Vilú y Cai Cai Vilú. Se hace mención de los brujos, el imbunche, el Millalobo, el caballo marino, el machucho, el basilisco y el trauco. También se hace una crítica social por la contaminación que dejan los turistas. Además, experimentan sucesos sobrenaturales en la búsqueda de Glot, quien se había adentrado al bosque.



CUENTA LA LEYENDA

Serie de animación infantil realizada por Yestay Producciones, Olgúin Films y Máquina Visual. Se encuentra en la plataforma de YouTube desde el año 2017. Cuya temática trata de narrar leyendas chilenas de suspenso y terror. Esto se hace por medio del abuelo, que le cuenta a sus nietos, Caco y Vale, las historias de los pueblos que visitan en su viaje a lo largo de los distintos territorios del país por el trabajo de su madre. Después de escuchar las historias los niños experimentan encuentros con los seres míticos que habitan en el lugar, pero con el conocimiento previo entregado por su abuelo son capaces de salir impunes y volver con los adultos, los cuales desconocen las aventuras de los niños. Cada capítulo trata una leyenda en particular.



NAHUEL Y EL LIBRO MÁGICO

Película animada chileno-brasileña de 2020, coproducida por los estudios chilenos Punkrobot y Levante Films de Brasil. Nahuel es un niño que vive con su padre pescador en una de las islas de Chiloé. Por cosas del destino, el niño es guiado hasta la casa de un antiguo brujo que protege un poderoso libro. Al tratar de escapar Nahuel termina llevándose consigo el libro mágico a su hogar. Durante la historia, Nahuel se adentra en el mundo mágico que se oculta en el archipiélago, se encuentra con brujos, machis y seres míticos como el Chon Chon, Ruende, Huenchur, Trauco, Cai Cai Vilu, entre otros.



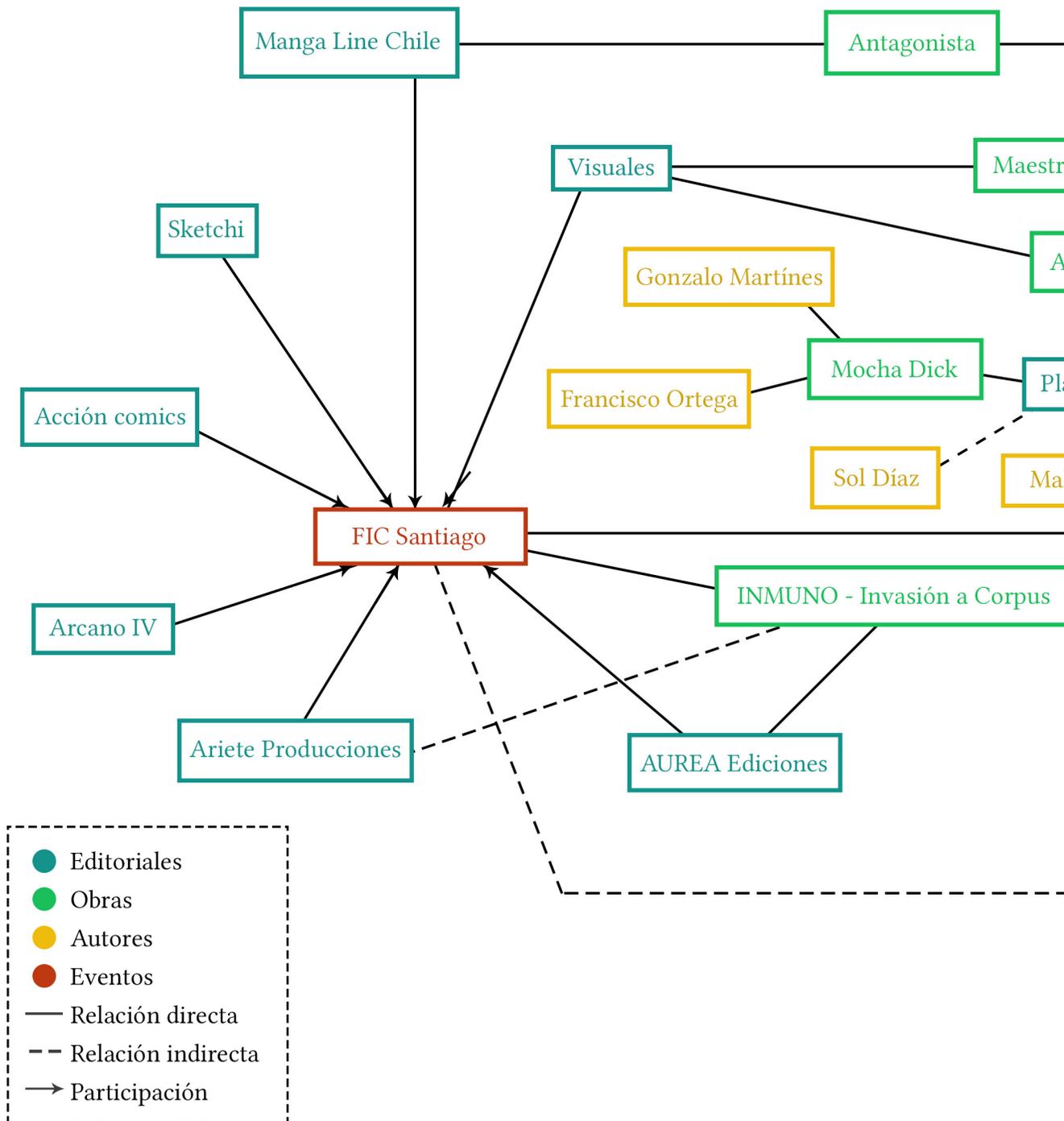


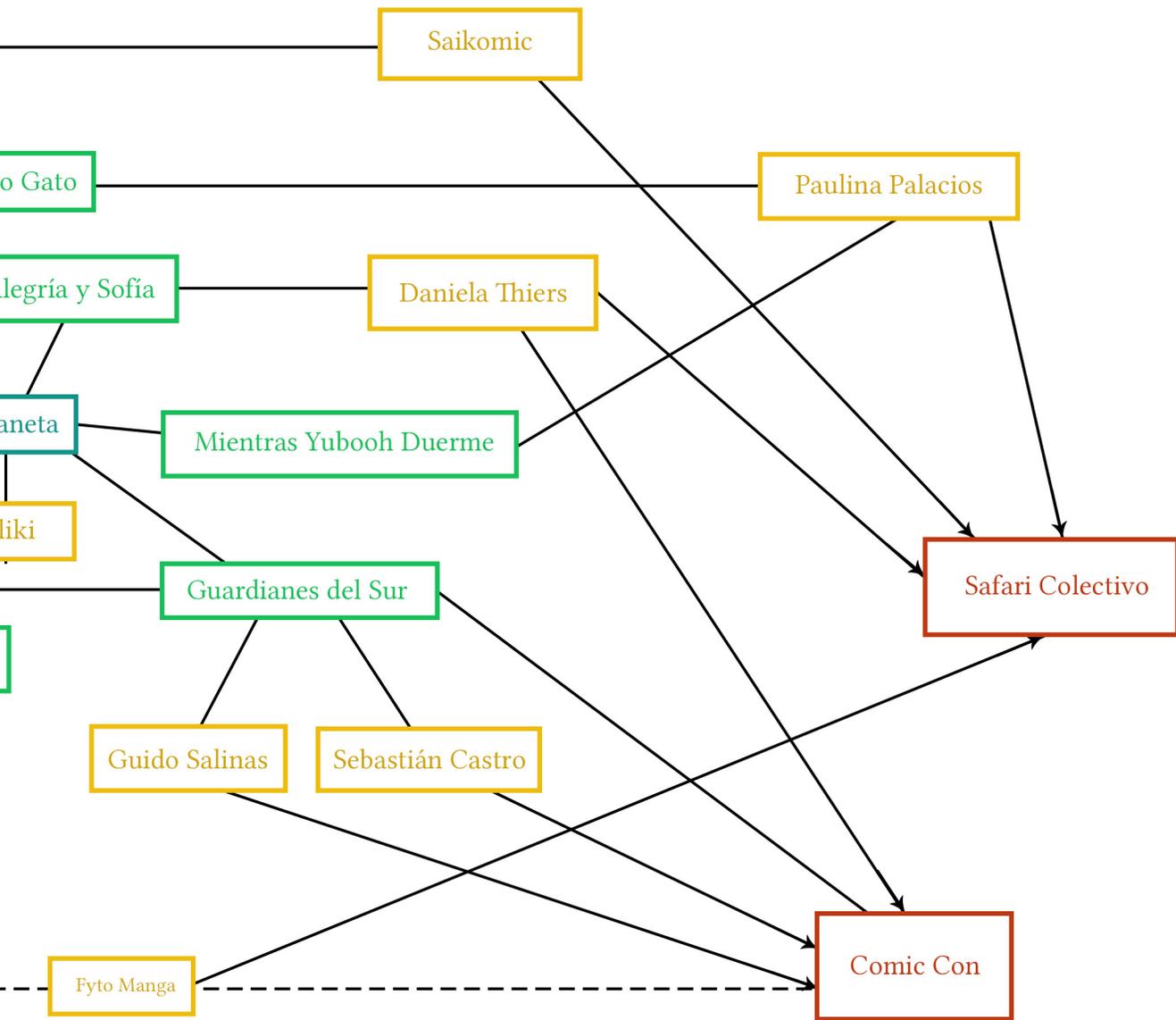
ANÁLISIS

ANÁLISIS

SOCIOGRAMA

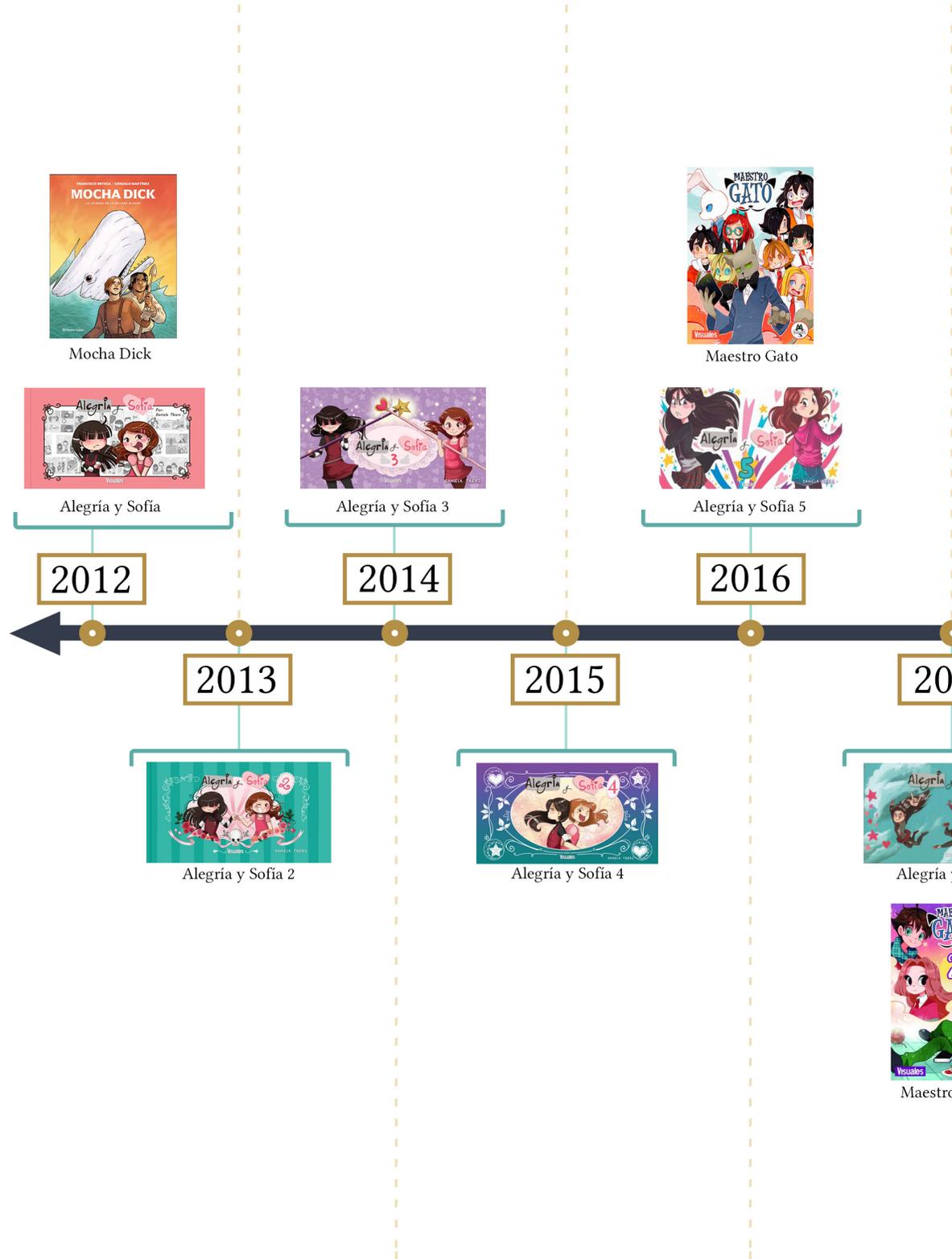
Esquema en donde se expone la relación entre las obras de estudio, autores, editoriales y eventos de interés.





LÍNEA DE TIEMPO

Libros utilizados en la investigación ubicados en línea de tiempo según su fecha de publicación desde el año 2012 al 2022.



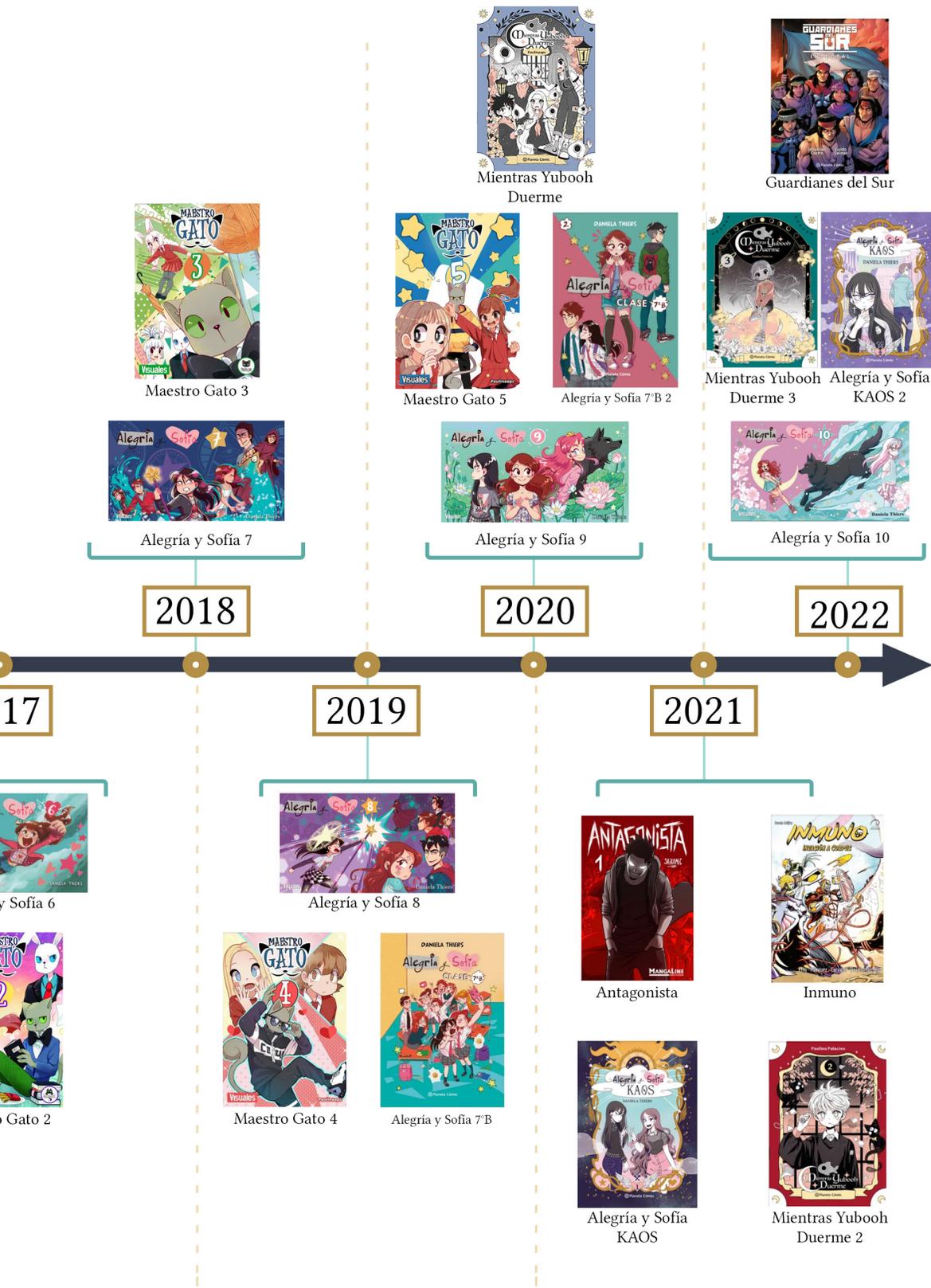


GRÁFICO RADIAL

Ahora se plantean los resultados de la investigación, mediante el uso de esquemas que visualizan las características de las obras presentadas en la sección de levantamiento de información en base a los conceptos tratados en el marco teórico. Todo esto respecto al contenido de la obra y el estilo gráfico que utiliza.

Los parámetros a trabajar mediante un gráfico radial son:

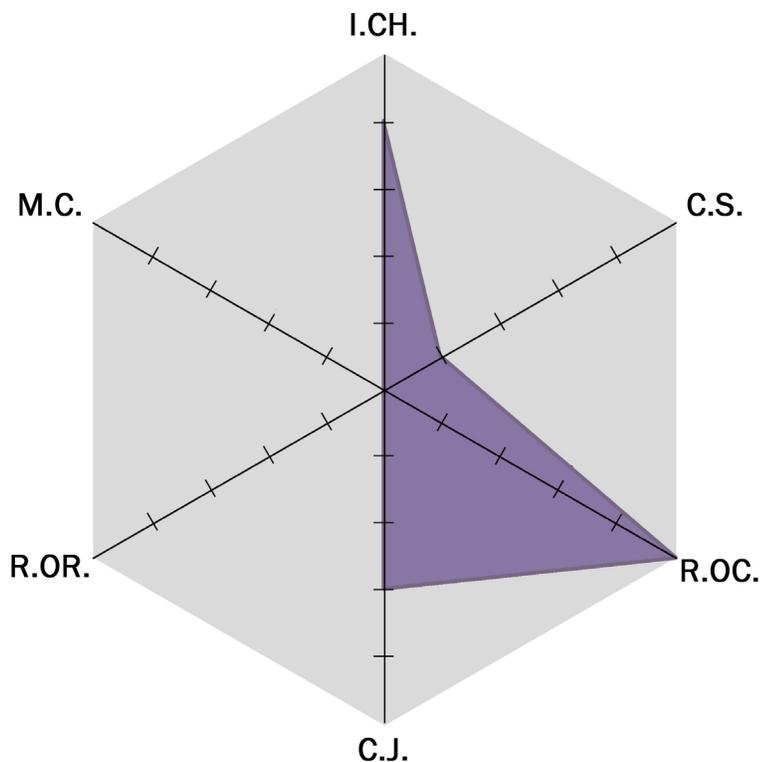


Imaginario chileno: I. CH.
Crítica social: C. S.
Cultura juvenil: C. J.
Medios de consumo: M. C.
Referente oriental: R. OR.
Referente occidental: R. OC.

Sistema de puntuación:
0: No aparece
1: No es relevante
2: Poco relevante
3: Se aprecia
4: Relevante
5: Muy relevante

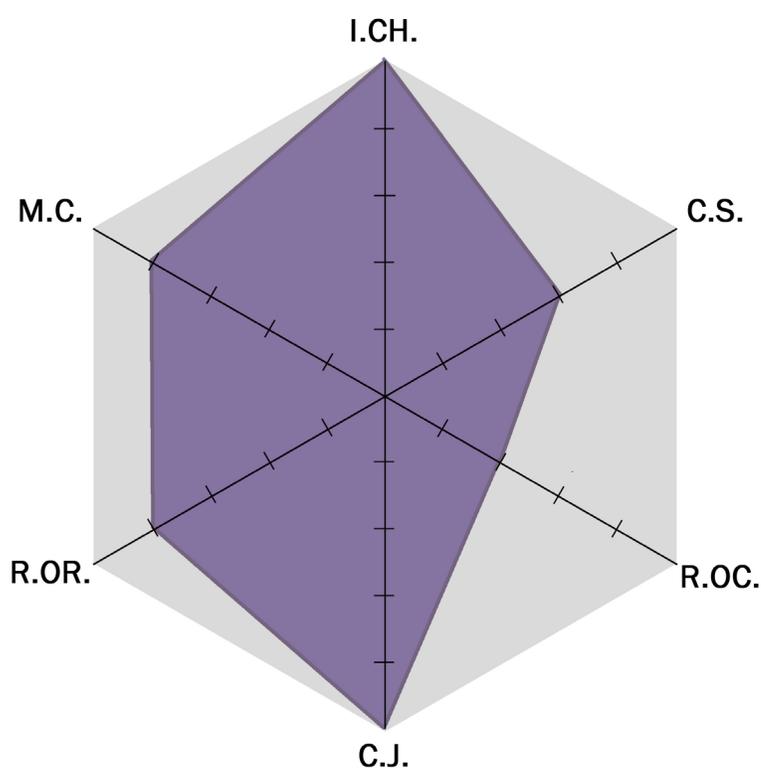
GUARDIANES DEL SUR

Guardianes del Sur presenta una notoria presencia del imaginario chileno puesto que los hechos de la historia ocurren en territorios reales del país. Además de que los sucesos utilizados como inspiración son hechos reales que los autores han extraído de libros o de gente de comunidades mapuche. Si bien, no existe de forma explícita una crítica social, si presenta la postura de los creadores a través del punto de vista que narran los acontecimientos históricos. El estilo de dibujo está fuertemente influenciado por el estilo del cómic de superhéroes estadounidense. Al usar un estilo que es del interés juvenil, este llama su atención. Además de presentar protagonistas jóvenes con los que se pueden identificar al compartir valores comunes.



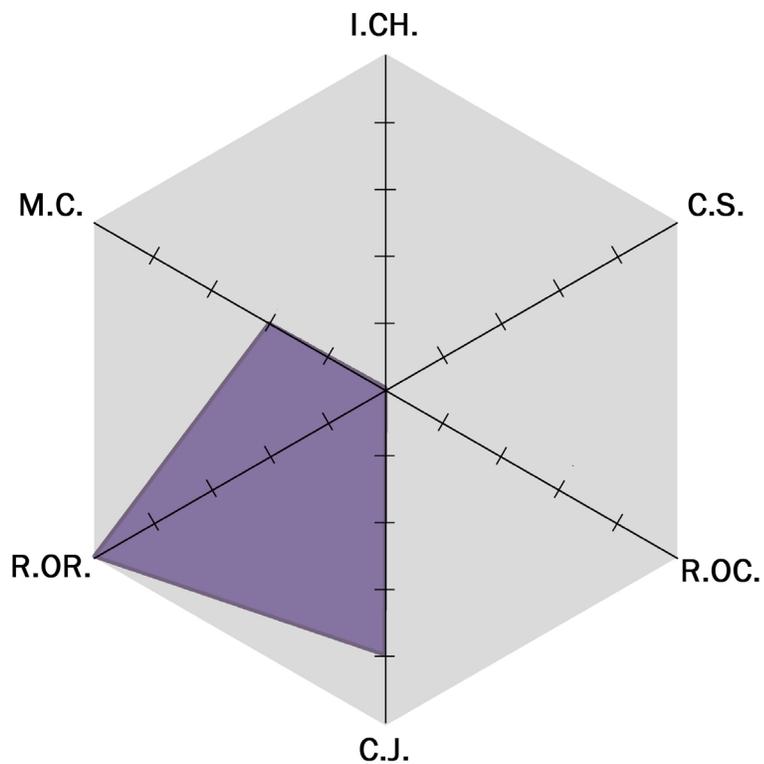
ALEGRÍA Y SOFÍA (Saga de cómics)

La saga de libros de Alegría y Sofía se sitúa en el Chile contemporáneo, según la fecha de publicación de cada libro, es decir, un periodo de tiempo desde el 2012 al 2022. Se hace uso de elementos propios del país, donde la crítica social puede aparecer de forma explícita mostrando la postura de la autora ante ciertos sucesos de importancia. El estilo de dibujo está fuertemente influenciado por el estilo del manga y las caricaturas de historietas que se pueden encontrar en obras del occidente. Se hace mención de los medios de consumo como videojuegos, cine y series animadas creando un metarrelato.



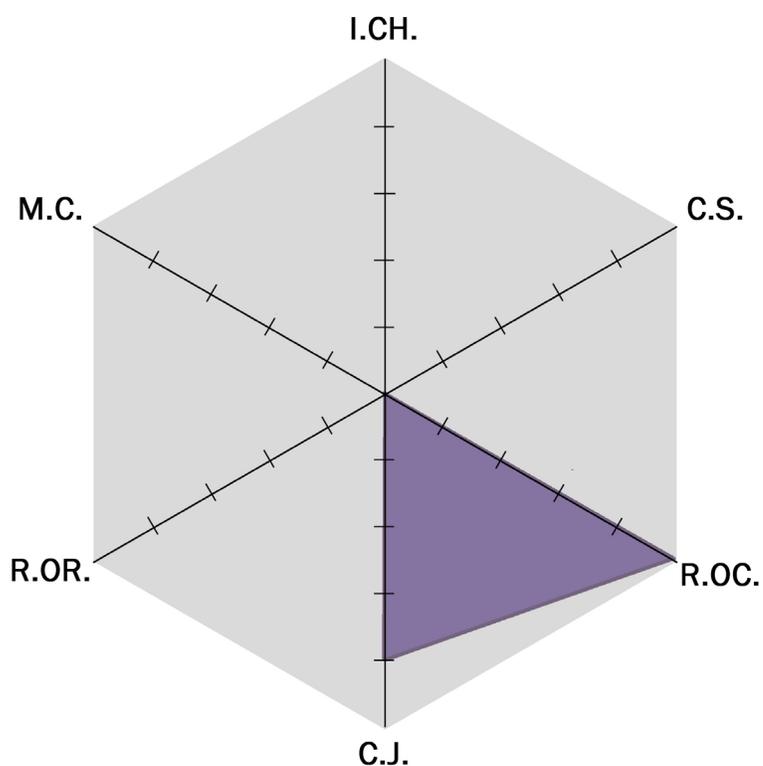
ANTAGONISTA

Antagonista está situado en un escenario ficticio, una ciudad creada totalmente por el autor. Por ende no presenta el imaginario chileno al igual que crítica social. Si bien se hace uso de medios de consumo como internet, televisión, entre otros. Estos no son de gran importancia al punto de que no hay metarrelato de otros medios dentro de la obra. Exhibe personajes carismáticos con los que el lector puede identificarse, se ven ciertos elementos simbólicos. El estilo de dibujo está fuertemente influenciado por el estilo del manga.



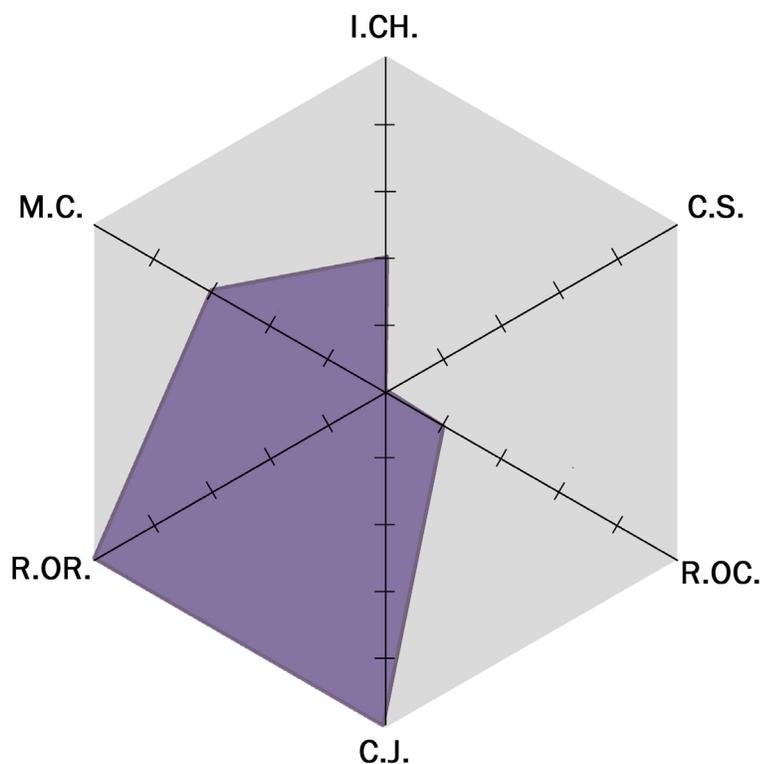
INMUNO - INVASIÓN AL CORPUS

La historia de Inmuno transcurre en el cuerpo humano, donde los personajes son células personificadas. Por ende, no se le puede relacionar con un imaginario nacional, crítica social o medios de consumo. Los elementos narrativos usados se relacionan con los que se relacionan con la cultura juvenil, crecimiento, cambio, aventura, entre otros. El estilo de dibujo está influenciado por el estilo del cómic estadounidense.



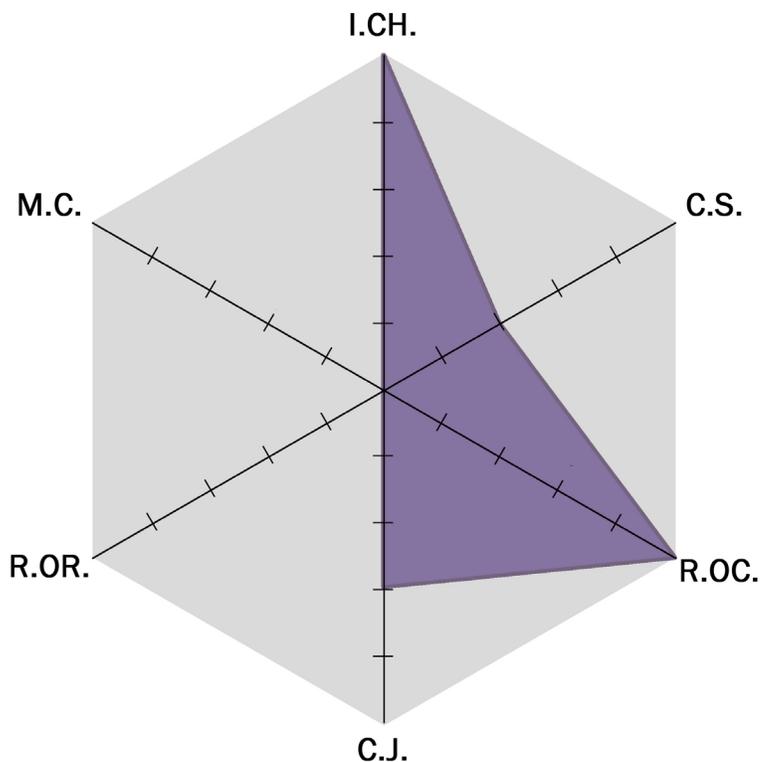
MAESTRO GATO

Maestro Gato sucede en Chile por lo que da a comprender algunas viñetas, pero no es muy relevante al contenido de la historia, puesto que podría ser cualquier otra ciudad sin afectar al relato. Por ende, no presenta crítica social. La narrativa se centra en las vivencias de los estudiantes de un colegio y su profesor. Se hace uso de elementos propios de los medios de consumo. El estilo de dibujo está fuertemente influenciado por el estilo del manga, pero también hay presencia de elementos de historieta occidental.



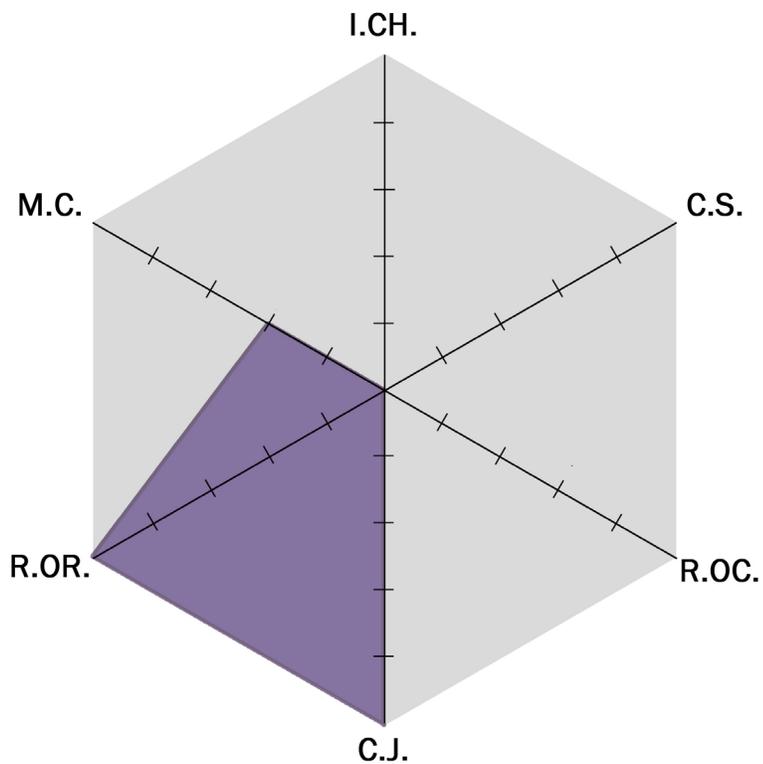
MOCHA DICK

La historia de Mocha Dick ocurre en el sur de Chile, principalmente en la isla Mocha. Al ocurrir en un contexto antiguo, siglo XIX, no hay presencia de medios de consumo. Si bien se narran los hechos relacionados con la ballena blanca desde la ficción, se busca que el lector pueda reflexionar, también existe crítica social.. Los temas tratados en la obra se relacionan con las características asociadas a la cultura juvenil de estudio puesto que el protagonista está en un proceso de cambio y donde debe tomar decisiones respecto a sí mismo y su entorno. El estilo de dibujo presenta influencia del cómic estadounidense y europeo.



MIENTRAS YUBOOH DUERME

Mientras Yubooh Duerme ocurre en una ciudad ficticia llamada "Ciudad Gris". Por lo tanto se aprecia el imaginario nacional o crítica social. Existe presencia de tecnología como la que hay actualmente, pero es poco relevante. Los protagonistas son adolescentes con los que los lectores pueden identificarse. El uso del estilo de la ropa, interacción entre los personajes y elementos estudiantiles simboliza la cultura juvenil. El estilo de dibujo está fuertemente influenciado por el estilo del manga.



CONCLUSIONES PRELIMINARES

Dentro de las conclusiones, los autores chilenos de estudio no integran necesariamente el imaginario del país en sus obras, esto puede deberse a que aspiran a un público objetivo más grande que a nivel nacional. Mientras que el impacto visual en cada cómic es diferente debido a sus referentes, pero logran ser llamativos. Algunos siguen el sistema limitado por las viñetas, otros tienen una composición bastante dinámica donde las ilustraciones pueden liberarse de la estructura rígida de los cuadros.

Las obras de estudio tienen como usuario a jóvenes, para lograr una conexión con ellos estas presentan elementos que se identifican dentro de la cultura juvenil, ya sea respecto a los valores que se le suele relacionar, ya sea la aventura, el crecimiento personal, crítica social, etc. Al igual que simbolismos visuales observables relacionados con los medios de consumo, que puede ser mediante el metarrelato o que pertenezcan al entorno o vestimenta de los personajes. La necesidad principal que satisfacen es la de ser un producto para el ocio y el entretenimiento, pero también sacia la necesidad de búsqueda de identidad por medio de símbolos que el usuario puede reconocer e integrar a su imaginario y percepción de sí mismo.



EL PROYECTO

EL PROYECTO

DESCRIPCIÓN

Propuesta gráfica enfocada en la creación y desarrollo de un cómic a color dirigido a público infanto-juvenil, entre los doce y diecisiete años, destinado a difundir aspectos de la cultura y mitología chilota, a través de la representación de lugares, costumbres y seres míticos que le han brindado la distinción de una tierra mágica al sur de Chile. Con el fin de poner en valor el patrimonio cultural. A través de una historia ficticia de autoría propia que narra la historia de dos hermanos originarios de la capital y su viaje por el sur del país, en donde tendrán encuentros con los misterios de guarda Chiloé como lo es su fauna mítica, en donde habrá un cambio de paradigma en los protagonistas que los ayudará a madurar como seres humanos, dando finalización al viaje y a la historia con el retorno a su hogar.

Se busca realizar una comparación entre la perspectiva de la gente local y las personas que viven en otras regiones, específicamente de la capital, puesto que se puede utilizar como un buen ejemplo de cualquier persona que no tiene relación con la cultura, sobre todo la comunidad a representar. Esto se verá más concretamente en la historia protagonizada por los personajes. Además, existe la posibilidad de dar mayor profundidad a estos seres míticos por medio de un glosario con lenguaje simple en las últimas hojas para facilitar su comprensión. Posteriormente tener la posibilidad más adelante de extender el proyecto y abarcar el resto de las zonas del país.

REFERENTES ESTILO VISUAL

Las grandes casas de animación como lo son Disney, Pixar y Dreamworks han marcado a varias generaciones con películas y series hasta el día de hoy, tanto en occidente como en oriente. Puesto que en los comienzos de la animación japonesa Disney fue un gran referente en el diseño de personajes, sobre todo por dotar a los personajes de ojos grandes, un rasgo que con el tiempo se mantendría y sería estilizado en proyectos futuros.

Actualmente la animación japonesa ha tomado más territorio en esa área de los medios de consumo, puesto que esta apunta a diferentes grupos de público. Esta retroalimentación de arte se puede evidenciar en el continente americano, específicamente en artistas chilenas como Daniela Thiers y Paulina Palacios. Cuyas obras como *Alegría y Sofía* y *Mientras Yuboooh duerme*, están principalmente destinadas a un grupo juvenil, y poseen un estilo relacionado con el cómic japonés, el manga, al emplear dinamismo al grosor de las líneas y usar la tinta para añadir sombras, pero también presentan aspectos de caricaturas al simplificar el diseño de la figura humana y deformar la anatomía según su toma de decisiones.

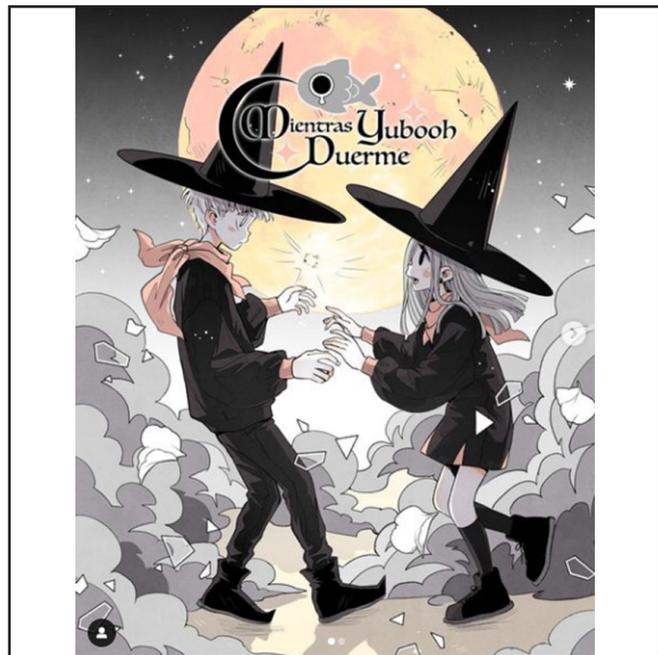
La saga de cómics de Alegría y Sofía tiene como escenario principalmente a la ciudad de Santiago de Chile, viéndose reflejado en los fondos y el diseño del vestuario de los personajes poseen elementos que pertenecen al imaginario juvenil que gusta de los medios de consumo tratados en este proyecto. Dependiendo de la editorial, hace uso de escala de grises y rosa o utiliza mayor variedad de tonos. Un ejemplo es la Figura 1 en donde la joven tiene un bolso inspirado en la franquicia de Sailor Moon y que se puede encontrar en eventos como la Cómics Con. Mientras que la obra Mientras Yubooh duerme se desarrolla en un mundo ficticio, pero cuenta con medios tecnológicos como los celulares. Las viñetas se distinguen por tener vértices redondeados. La paleta de colores que se utilizan es escala de grises y tonos de rosa y amarillo.

Figura 1. Viñeta de Alegría y Sofía.



(Daniela Thiers, 2021)

Figura 2. Ilustración de Mientras Yubooh Duerme-



(Paulina Palacios, 2022)

En este proyecto se quiere utilizar también como referente la plasticidad de sus rostros que pueden otorgar los personajes al momento de expresar emociones o acciones, además de la importancia de las formas básicas a la hora de diseñar. Se concede más información no verbal que el usuario podrá decodificar sin tener demasiada dependencia del texto y mejorar la entrega del mensaje. A continuación se observa unos de los bocetos del Rey Fergus de la película de Disney y Pixar, Brave. Aquí se observa el manejo de los músculos faciales cada vez que el individuo abre o cierra la boca y el dinamismo que el cuello le da a la cabeza.

Figura 3. Diseño de personaje, Rey Fergus.



Nota. King Fergus [Ilustración], por Brave, 2012, Pixar Animation Studios, (<https://www.pixar.com/feature-films/brave>)

En lo que respecta al diseño de fondos, se busca plasmar el ecosistema del sur de Chile. El cual se caracteriza por tener un clima frío y lluvioso durante gran parte del año, lo que permite abundancia en la vegetación. Por ende, los colores que predominan son el verde, el azul y la presencia de la escala de grises. La figura 4 es uno de los artes conceptuales de la película Brave, donde puede apreciar un terreno montañoso que tiene semejanza con el territorio chileno.

La figura 5 es parte de los trabajos de arte conceptual de fondos de Nahuel y el libro mágico, que precisamente está ambientado en la isla de Chiloé. En este trabajo se observa la influencia del estilo de la conocida productora Studio Ghibli, la cual se ha destacado por entregar trabajos con un estilo gráfico muy atractivo y colmado de piezas que le dan un carácter único entre el detalle y la armonía.

Figura 4. Diseño de fondos de Brave.



Nota. The Highlands [Ilustración], por Brave, 2012, Pixar Animation Studios (<https://www.pixar.com/feature-films/brave>)

Figura 5. Diseño de fondos de Nahuel y el libro mágico.



Nota. Diseño de fondos [Ilustración], por Nahuel y el libro mágico, 2020, Solomonos (<https://solomonos.com/home/nahuel/>)

REFERENTES DE CONCEPTOS A TRATAR

En las últimas décadas, Disney ha entregado series como Gravity Falls (Figura 6) y The Owl House (Figura 7). Las cuales han integrado elementos de la cultura popular tanto en símbolos como en diálogos, realizando así un metarrelato, el cual permite abarcar más áreas con las que se puede identificar el público y su narrativa presenta personajes más complejos con respecto a sus relaciones familiares, con sus amigos y la visión que tienen de sí mismos y del mundo que los rodea. Se guían como toda historia por la estructura del viaje del héroe, en donde dejan atrás lo conocido para aventurarse en un lugar lleno de obstáculos a enfrentar, acompañado de lo sobrenatural afectando su entorno, ya sea por medio de la magia u otro para posteriormente volver a su hogar. Los elementos mágicos son los que se han trabajado en distintas obras de ficción a los largo del tiempo, que originariamente vienen de la mitología europea y norteamericana, permitiendo realizar sus propias interpretaciones de las mismas.

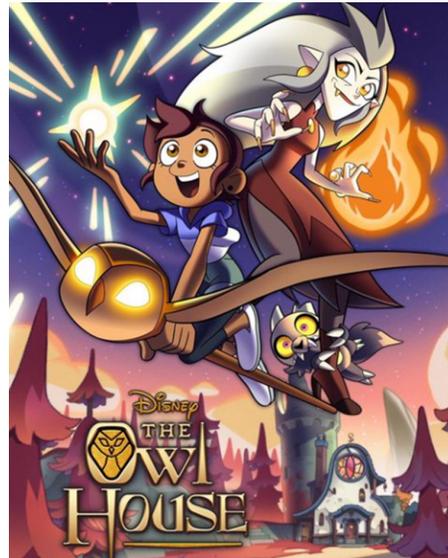
Además, creadoras como Dana Terrace mantienen un vínculo con su audiencia por las redes sociales en donde les pueden informar dentro de lo posible acerca del proyecto o anuncios de aparición en eventos. La posibilidad de tener un público proactivo y ya no como un agente pasivo es algo que ha tomado mayor fuerza en la actualidad gracias a la inmediatez de la información que otorga la globalización. Al igual que con Gravity Falls, que se caracterizaba por dejar mensajes ocultos en los episodios con el fin de que la audiencia los descifrara.

Figura 6. Portada de Gravity Falls.



(Disney, 2012)

Figura 7. Portada de The Owl House.



(Dana Terrace, 2019)

Se planea abarcar conceptos tratados en estos productos audiovisuales como las relaciones sociales, el imaginario juvenil, la aventura y la mitología, pero esta última centrada en la chilena. De esa forma entregar un proyecto que tanto a nivel visual como contenido despierte el interés del público objetivo.

OBJETIVOS

Objetivo general

Creación y desarrollo de cómic como medio gráfico para contribuir en la recuperación y valoración cultural de la mitología chilota en el imaginario de los jóvenes chilenos.

Objetivos específicos

Promover la valoración de la mitología chilota como patrimonio cultural en los jóvenes.

Sintetizar conceptos de la mitología chilena a través del diseño en el cómic.

Interpretar la cultura juvenil de estudio por medio de elementos visuales simbólicos identificables.

Examinar la trascendencia de obras gráficas chilenas destinadas a jóvenes.

Identificar textos con relación al estudio de la cultura juvenil que presenta afinidad a los medios de consumo.

EL USUARIO

El público objetivo corresponde a jóvenes chilenos que están en la etapa escolar con un rango de edad entre los doce y diecisiete años, los cuales pertenecen a la fase de la adolescencia. Y que posean el imaginario planteado en el marco teórico de este proyecto, es decir, con afinidad hacia los medios de consumo de entretenimiento como los son los videojuegos, series animadas y películas.

Los beneficios directos que busca proporcionar el proyecto son ser un aporte al rescate y valoración del patrimonio cultural chileno, mostrando elementos propios de la mitología nacional junto con representación de signos simbólicos del grupo juvenil. Esto para facilitar la integración del primero al imaginario de los jóvenes, los cuales se encuentran en una etapa de búsqueda de identidad. Con el relato de una historia ficticia ilustrada, usando al cómic como herramienta de divulgación en la comunidad juvenil y brindando entretenimiento al usuario a la vez. Mientras que los beneficios secundarios son la promoción a la lectura.

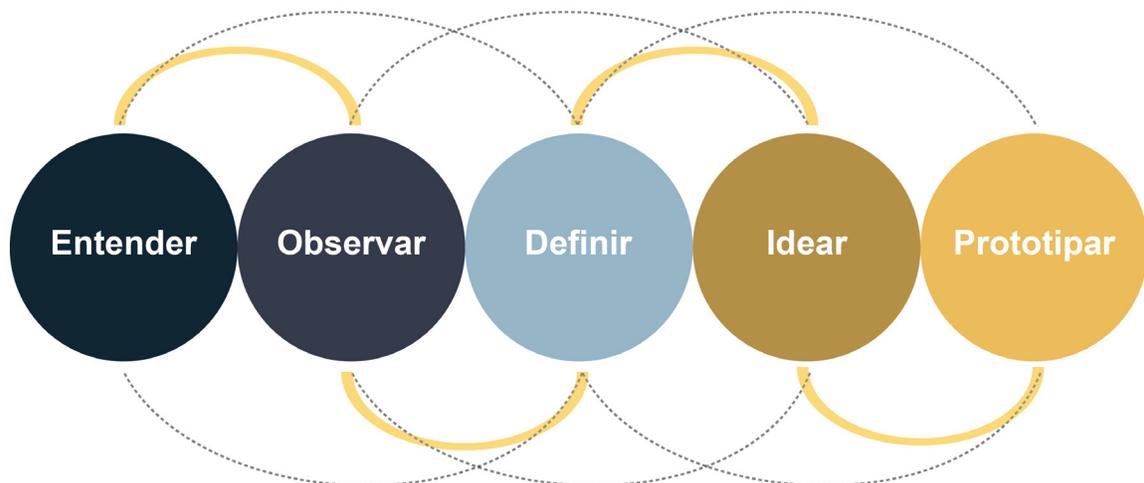
EL CONTEXTO

El proyecto se centra principalmente en su etapa de creación y desarrollo del prototipo, dando prioridad al diseño de personajes, narrativa y maquetación del cómic. Se proyecta que una vez finalizada esta etapa y pasar a la producción del cómic, para posteriormente presentarla al público objetivo, la interacción que se consiga entre los usuarios y el cómic cumpla con los objetivos propuestos, promoviendo la valoración cultural de la mitología chilena en los jóvenes. Además, para mejorar su futuro alcance se espera exhibirlo tanto en formato físico como en digital a través de redes sociales, ya que estos son los sitios más visitados en internet actualmente por el grupo etario al que está dirigido.

PROCESOS PRODUCTIVOS

El proceso de creación en este proyecto se centra en el pensamiento creativo, donde se está constantemente pasando de una etapa a la siguiente y volver a la anterior si es necesario, no es una estructura rígida. La primera etapa se enfoca en la investigación y el entendimiento del tema a tratar, en este caso la mitología presente en el patrimonio cultural y el imaginario juvenil con interés en los medios de consumo. Observar los elementos significativos presentes en los espacios de la comunidad. Posteriormente la selección de los relatos mitológicos, esta etapa no es determinante porque durante el proceso de trabajo se pueden descartar algunos.

La exploración y posterior interpretación de criaturas mitológicas de la cultura chilota, selección de escenarios para la creación de los fondos. Al concretar parcialmente ese punto se prosigue con la creación de prototipos mediante bocetos y toma de decisiones respecto a la paleta cromática de cada uno basándose en la psicología del color. Confección de personajes y fondo. Se concibe el relato tomando como base la estructura narrativa para después diagramar viñetas para presentar la historia en un storyboard y proseguir al esbozo del guión técnico.



Durante este proceso se tiene en consideración una mentalidad de crecimiento. Es permitido un pensamiento en ciclos al entregar de forma constante un avance del trabajo, por menor que este sea. Lo que faculta que se vuelve a ver el proceso si hay algún aspecto que se pueda mejorar o área que no está dentro de mis conocimientos previos al trabajo y que requiere aprendizaje, posibilitando un estudio continuo en el desarrollo del proyecto.

Las herramientas necesarias para producción gráfica que se escogieron:

Medios físicos

Distintos tipos de croqueras, ya que permiten más libertad para usar en cualquier momento y lugar. Además la experimentación con recursos tradicionales permitió un mejor acabado en los dibujos al investigar.

Medios digitales

Se opta por usar medios digitales como apoyo a la etapa de boceto, elección cromática, diagramación y etapa final del cómic por la posibilidad de corregir algún error o cambio en la toma de decisiones.

Softwares de ilustración: Paint Tool Sai y Clip Studio Paint.

Software para diseño editorial: Adobe InDesign.

ÁREA NARRATIVA

SINOPSIS

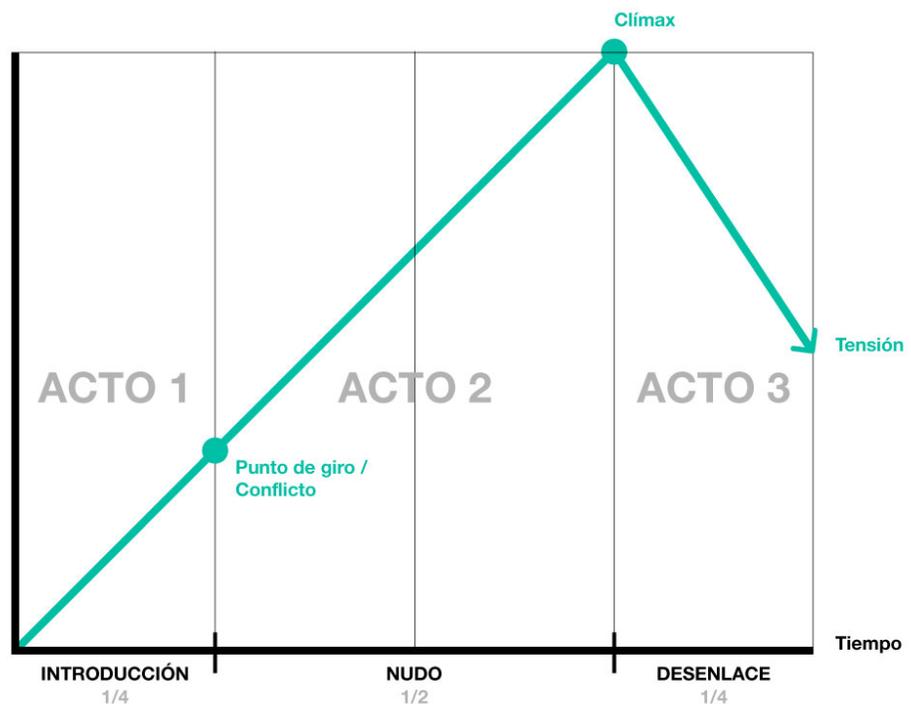
Lucy y Mateo son dos hermanos que tienen un secreto. Durante la pandemia descubrieron por casualidad en su sótano un antiguo libro que pertenecía a su abuelo, el cual era un brujo que nunca conocieron, pero por alguna razón les había dejado ese objeto. En ese libro se escondían secretos sobre la magia y un curioso guardián que lo custodiaba, Piuchén. Una serpiente alada que podía cambiar de forma. Los niños han sido capaces de entender lo básico de aquellas cosas sobrenaturales que se encuentran ocultas para la mayoría de las personas con la guía de este ser.

Ahora viajan durante las vacaciones a las misteriosas islas de Chiloé por motivos laborales de su madre y para visitar a su abuela, la cual es una machi. En su estadía buscarán reparar los lazos que se han roto y aquello que fue robado, en el camino se encontrarán con seres míticos de esta tierra mágica como el Camahueto, el Caballo marino, el Caleuche, entre otros. ¡Acompáñalos en su gran aventura!

ESQUEMA DE LA NARRACIÓN

Se planea regirse por la estructura narrativa simple que cuenta con tres actos. Donde se presenta por medio de una introducción el mundo literario, se expone un conflicto para dar paso al desarrollo de la historia llegando al clímax, y finalizando con la disminución de la tensión en donde se observan los resultados de la travesía, el desenlace.

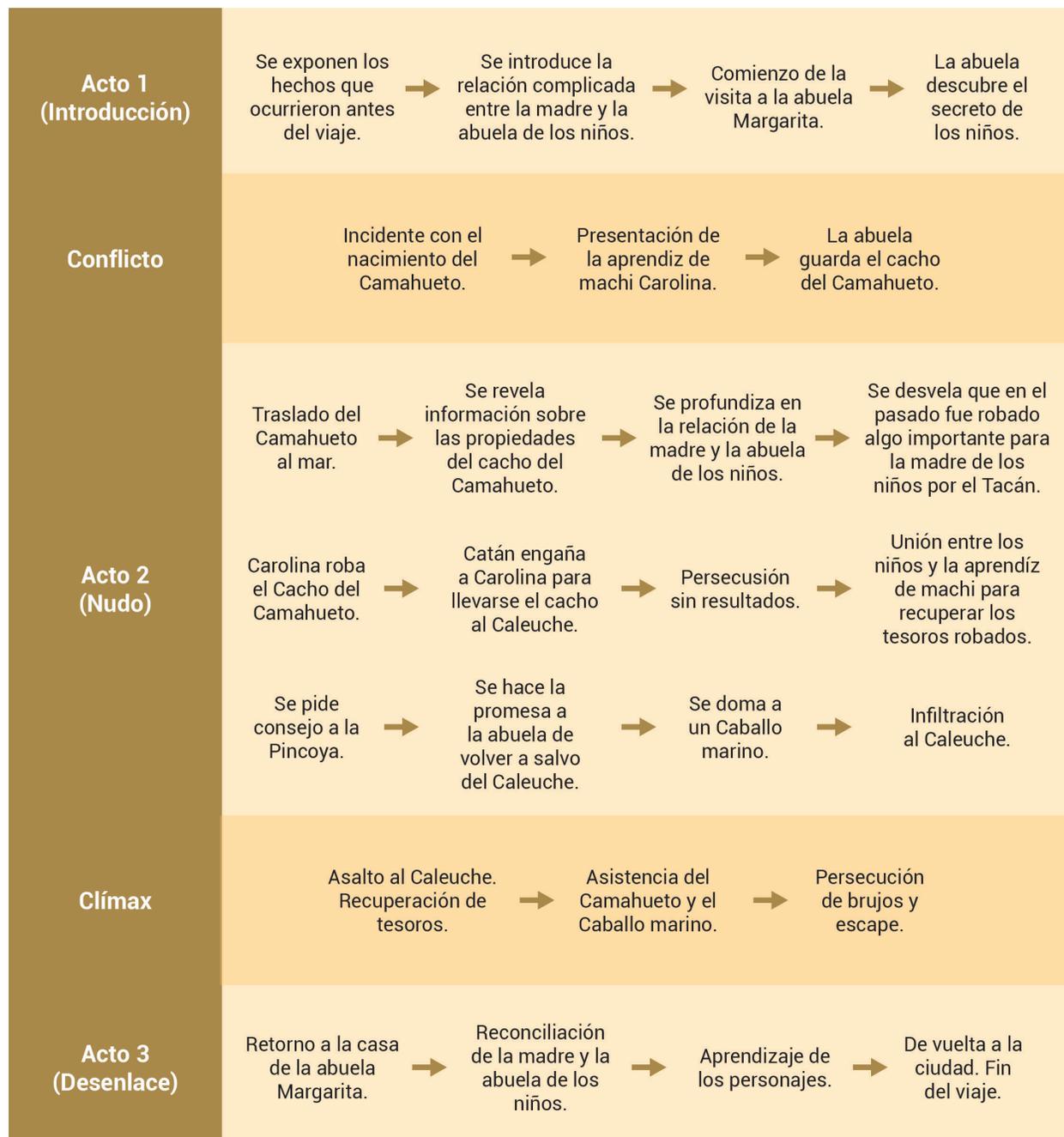
Figura 9. Estructura narrativa.



Nota. Relato y estructura narrativa [Esquema], por Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, 2017, Medios Groisman (<https://mediosgroisman.com.ar/relato-y-estructura-narrativa/>)

ESTRUCTURA NARRATIVA

Sucesos claves organizados en las distintas etapas dentro de la historia del cómic.

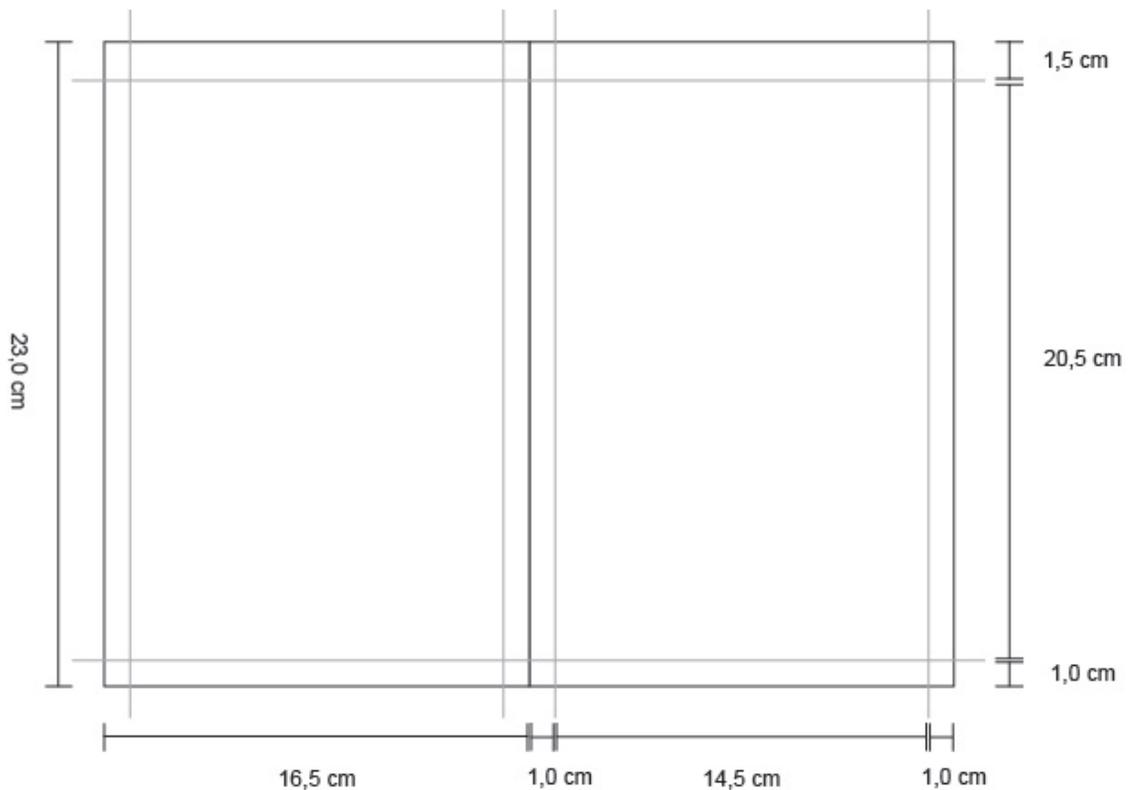


ÁREA TÉCNICA

ESTRUCTURA DEL CÓMIC

Se trazan las dimensiones del cómic en formato físico en las medidas 16.5 x 23 cm (Libro cerrado) para otorgar comodidad al tomar el libro sin descuidar el tamaño de las ilustraciones. Los márgenes son de 1,0 centímetros, excepto en el borde superior, el cual es de 1,5 cm para que con el paso del tiempo la oxidación, lo que produce que el papel se vuelve amarillo, no altere el color de las viñetas, ya que los libros se organizan generalmente con la parte del lomo expuesta al frente y la parte superior se expone más al oxígeno que el resto de la hoja.

Esquema de las páginas del cómic (Libro abierto).



GUIÓN TÉCNICO

Representación de las primeras seis viñetas de la historia.

PÁGINA 1 (3 cuadros)

Cuadro 1. (Plano general - Ángulo normal)

Descripción: Siluetas de diferentes seres mitológicos. A la izquierda se encuentran los más conocidos y a la derecha algunos de la mitología chilena.

CUADRO DE TEXTO: Desde tiempos antiguos se ha hablado de la magia y los seres sobrenaturales, y el territorio de Chile no es la excepción. Hoy en día ellos están ocultos para la mayoría de las personas.

Cuadro 2. (Plano entero - Ángulo picado)

Descripción: Lucy está sentada viendo con atención un libro frente a ella en el sótano de su casa.

CUADRO DE TEXTO: Durante la pandemia, Lucy, una niña aparentemente común, encontró por casualidad en el sótano de su hogar un extraño libro que pertenecía a su abuelo, un brujo a quién nunca conoció.

Cuadro 3. (Plano medio largo - Ángulo normal)

Descripción: Piuchén es una serpiente de gran tamaño con alas, él mira al frente y resguarda el libro con parte de su cuerpo.

CUADRO DE TEXTO: En él habían escritos sobre el mundo mágico que estaba escondido para ellos, y lo más importante, un poderoso guardián que lo protegía, Piuchén, una serpiente cambia formas.

PÁGINA 2 (4 cuadros)

Cuadro 1. (Plano conjunto - Ángulo normal)

Descripción: Piuchén con la aparición que recuerda a un niño humano, pero con rasgos que dan a entender que es una criatura, extiende el libro a Lucy y Mateo de forma amigable.

CUADRO DE TEXTO: Al reconocerlos como herederos del antiguo brujo, Lucy junto a su hermano Mateo y este nuevo amigo comenzaron a revelar poco a poco los misterios que los rodeaban y sobre sí mismos, como el uso de la magia.

Cuadro 2. (Plano conjunto - Ángulo normal)

Descripción: Lucy y Mateo ocultan a Piuchén de su madre usando sus cuerpos como muros para que ella no pueda verlo.

CUADRO DE TEXTO: Pero siempre manteniendo el secreto a los demás.

Cuadro 3. (Gran plano general - Ángulo normal)

Descripción: Un transbordador navega por los mares del archipiélago para llegar a la gran isla de Chiloé. En el fondo se aprecian pequeñas islas.

CUADRO DE TEXTO: El primer verano después de la pandemia que había aterrorizado al mundo, Lucy y Mateo viajan junto a su madre a Chiloé por motivos de trabajo de esta última y también para visitar a su abuela.

Cuadro 4. (Plano conjunto - Ángulo normal)

Descripción: Lucy sobresale un poco de la viñeta mientras se aferra a la baranda con una mirada llena de emoción, Mateo está más alejado del borde del barco.

LUCY (GRITANDO): ¡Este lugar es impresionante! Ya había olvidado cómo era por aquí. ¡El cielo se ve muy azul!

MATEO: Eso es porque no hay tanta contaminación y no venimos muy a menudo. Creo que se puede contar con los dedos de una mano las veces que hemos estado aquí.

PÁGINA 3 (6 cuadros)

Cuadro 1. (Primer plano - Ángulo normal)

Descripción: Piuchén, con la forma de una serpiente común, asoma su cabeza desde la mochila de Lucy.

PIUCHÉN: ¿Y eso por qué?

Cuadro 2. (Plano conjunto- Ángulo normal)

Descripción: Lucy le trata de explicar de forma simple a Piuchén la relación entre su madre y su abuela apoyándose con sus manos. Mateo cruza sus brazos mientras aporta a la conversación con un comentario.

LUCY: Mamá tiene una relación... Difícil con la abuela. No sé los detalles, pero siempre hay un ambiente tenso entre ellas desde que puedo recordar.

MATEO: Mi teoría es que a mamá no le gusta lo relacionado con la magia y las supersticiones.

Cuadro 3. (Plano conjunto - Ángulo picado)

Descripción: Mateo complementa su teoría de forma tranquila. Piuchén se sorprende. Lucy mira extremadamente a Piuchén al suponer que esa información debía ser de su dominio.

MATEO: Ella es doctora, es más científica, en cambio la abuela es una machi.

PIUCHÉN: ¿Una machi? ¿De verdad?

LUCY: Pensé que lo sabías, estuviste con mi abuelo mucho tiempo, ¿no?

Cuadro 4. (Primer plano - Ángulo normal)

Descripción: Piuchén mira hacia arriba. En el fondo se ven las siluetas de dos personas, un brujo y una machi viéndose de frente tomados de la mano.

PIUCHÉN: Supongo que fue después de que me sellará en el libro, él tenía un estilo de vida muy raro. Por ustedes sé que tuvo descendencia, pero nunca esperé que fuera una machi.

Cuadro 5. (Plano medio corto - Ángulo contrapicado)

Descripción: Lucy tiene una mirada entre preocupación y curiosidad.

LUCY: ¿Qué tiene de malo?

Cuadro 6. (Primer plano - Ángulo picado)

Descripción: Piuchén responde con serenidad la respuesta de Lucy.

PIUCHÉN: Supongo que nada. Pero normalmente los brujos y las machis no se llevan bien.

PÁGINA 4 (5 cuadros)

Cuadro 1. (Plano conjunto - Ángulo normal)

Descripción: Mateo con los brazos entrecruzados con una actitud soberbia hace una pregunta que sabe cuál es la respuesta. Piuchén confirma que tiene razón.

MATEO: ¿Es porque los brujos del sur se caracterizan por hacer males y las machis por hacer sanaciones?

PIUCHÉN: Diste en el clavo, niño

Cuadro 2. (Plano conjunto - Ángulo normal)

Descripción: Lucy alcanza la cabeza de su hermano con su mano para revolverle el cabello mientras que con la otra se agarra de la ropa de Mateo para intentar alcanzar un poco la altura de su hermano. Todo esto para burlarse de la actitud que toma él cuando tiene razón. A Mateo le molesta.

LUCY: Ahí está Mateo, nuestra enciclopedia con patas.

MATEO: Oye...

Cuadro 3. (Plano conjunto - Ángulo normal)

Descripción: La madre de los niños aparece detrás de ellos y se coloca en el centro para hablarles mejor. Piuchén rápidamente vuelve a la mochila para no ser visto.

MADRE: Aquí están, niños. ¿Emocionados por ver a su abuela de nuevo?

LUCY: ¡Claro que sí, mamá! Ya quiero contarle todo lo que hicimos en las clases online.

MATEO: Supongo.

Cuadro 4. (Plano medio - Ángulo contrapicado)

Descripción: La mamá de los niños les habla con seriedad para que estos no olviden lo que les dice.

MADRE: Que bueno, Lucy. Recuerden que durante estos días no podré estar con ustedes mucho tiempo por las charlas en el hospital de Puerto Montt, pero apenas tenga tiempo vendré a verlos. ¿Sí?

Cuadro 5. (Plano medio - Ángulo normal)

Descripción: Mateo se muestra fastidiado mientras ve su celular por las repetidas veces que su madre les ha hablado lo mismo.

MATEO: Sí, mamá. Nos lo has repetido desde que nos subimos al avión.

PÁGINA 5 (7 cuadros)

Cuadro 1. (Plano conjunto - Ángulo picado)

Descripción: Madre e hijo se centran en su conversación, mientras que Lucy desvía casualmente la mirada hacía el mar. Se distingue una mancha en el agua.

MADRE: Nunca está de más repetirlo. Y Mateo, no podrás estar mucho con tu celular porque no hay señal allá, así que será mejor que lo guardes pronto.

MATEO: Ya lo sé. ¿Por qué me torturas más?

Cuadro 2. (Primer plano - Ángulo contrapicado)

Descripción: Lucy ve algo con gran sorpresa que abre más sus ojos y un poco su boca.

Cuadro 3. (Plano medio largo - Ángulo picado)

Descripción: Se ve debajo del agua una silueta que se parece a la de una persona, pero está tiene cola de lobo marino y aletas. Está nadando en la misma dirección que el transbordador.

LUCY: ¿Hay una persona ahí?

Cuadro 4. (Plano medio - Ángulo contrapicado)

Descripción: Mateo y su mamá rápidamente se asoman por la baranda para ver lo que indicó Lucy.

MATEO y MADRE: ¿Dónde?

Cuadro 5. (Plano medio largo - Ángulo picado)

Descripción: La silueta debajo del mar había desaparecido y solo se veía las ondas del agua.

LUCY: Ya no está.

Cuadro 6. (Plano medio - Ángulo normal)

Descripción: La mamá de los niños toma una actitud reflexiva mientras pone una de sus manos en su barbilla.

MADRE: Tal vez se trataba del Millalobo.

Cuadro 7. (Plano medio corto - Ángulo normal)

Descripción: Lucy pregunta con mucha curiosidad reflejada en su ojos.

LUCY: ¿El Millalobo?

PÁGINA 6 (5 cuadros)

Cuadro 1. (Plano medio - Ángulo normal)

Descripción: La mamá cuenta un poco sobre el Millalobos con una postura un poco jactosa sobre el ser mitológico para que sus hijos no pensarán que tal vez podía existir.

MADRE: Se dice que es mitad hombre y mitad lobo marino. Pero son solo mitos, niños. No se lo tomen en serio.

Cuadro 2. (Plano medio corto - Ángulo normal)

Descripción: Mateo mira abstraído al horizonte mientras piensa en voz alta.

MATEO: Tal vez antes te hubiera hecho caso, mamá.

Cuadro 3. (Plano conjunto - Ángulo normal)

Descripción: Como la madre no escuchó lo que dijo Mateo, le pide que lo repita. Mateo se sorprende y cierra rápidamente la conversación sin decirle lo que quería saber.

MADRE: ¿Dijiste algo, Mateo?

MATEO: No, nada.

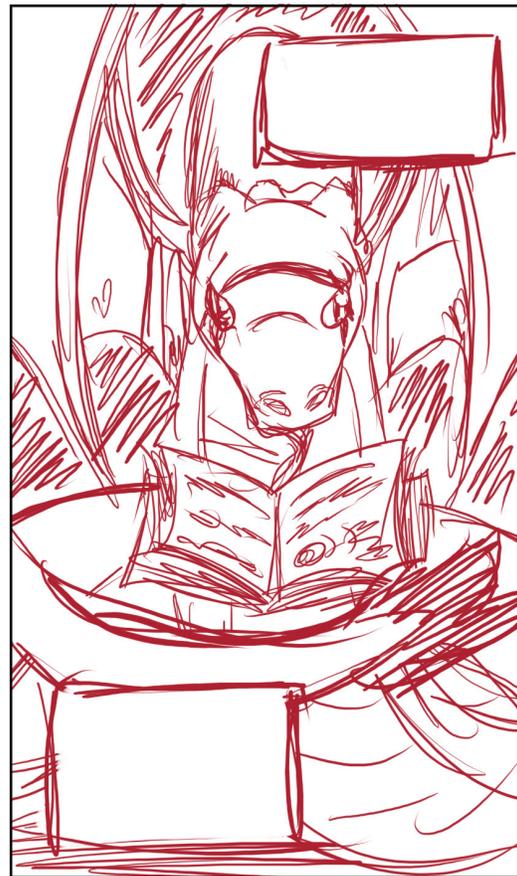
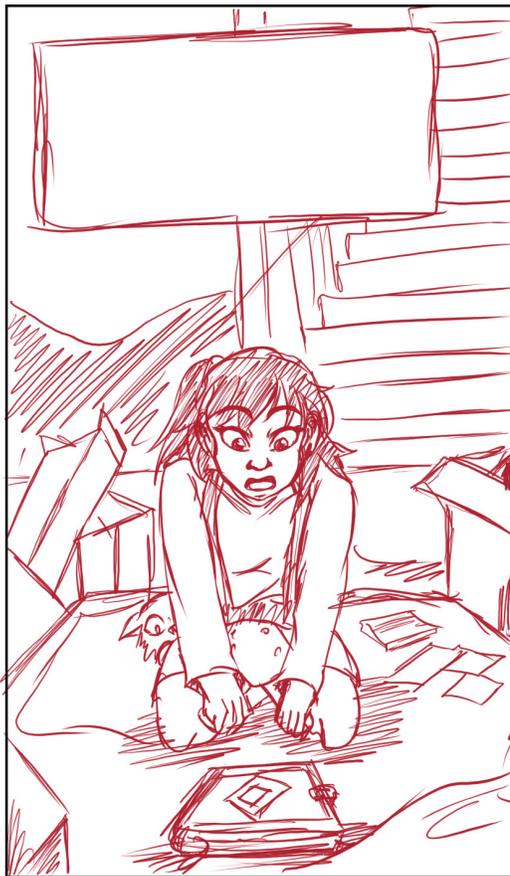
Cuadro 4. (Gran plano general - Ángulo normal)

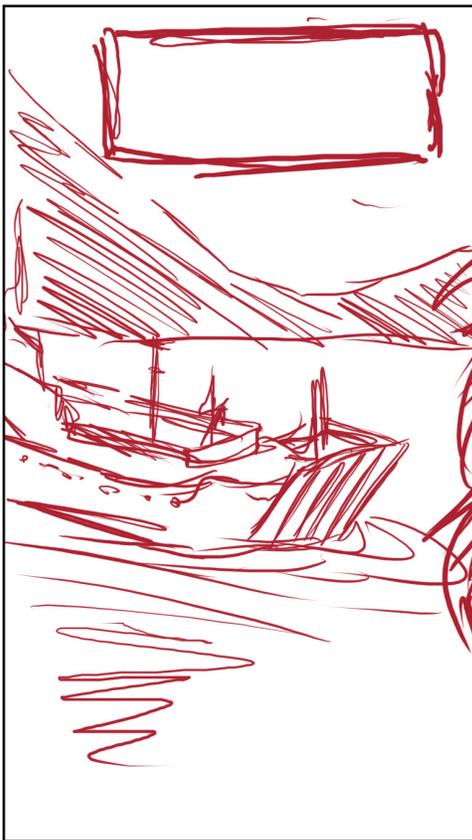
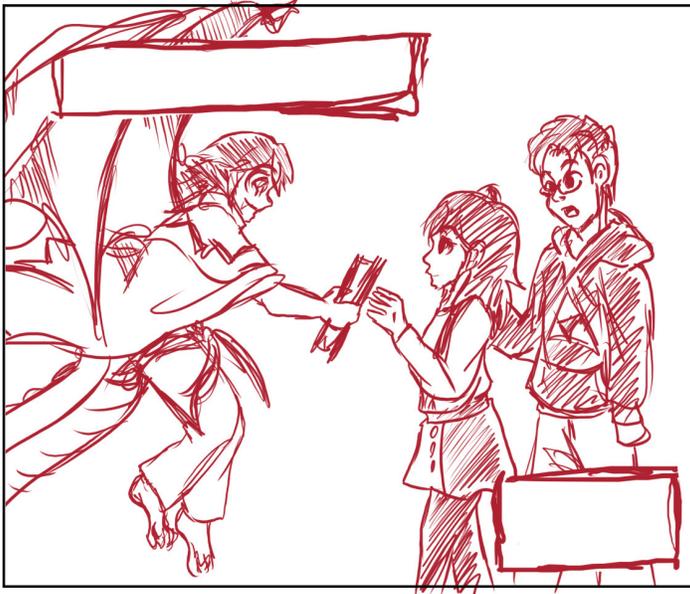
Descripción: El transbordador continúa viajando por el mar y se ven algunas nubes blancas en el horizonte.

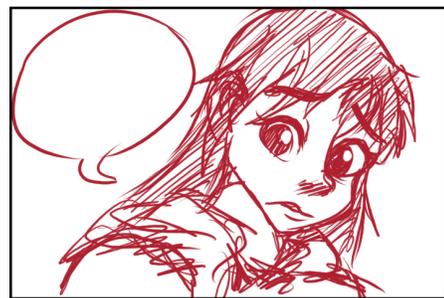
Cuadro 5. (Gran plano general - Ángulo normal)

Descripción: La familia acaba de llegar a la isla donde vive la abuela. Le dan la espalda a la embarcación que vuelve a Puerto Montt. Se ve un conjunto de casas antiguas del pueblo.

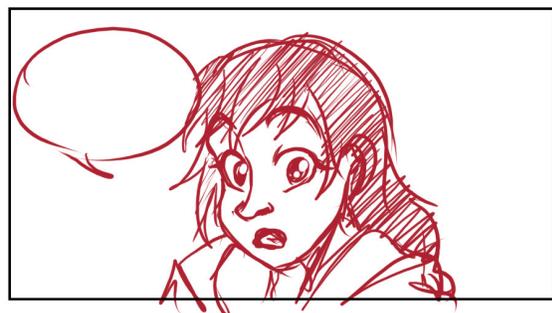
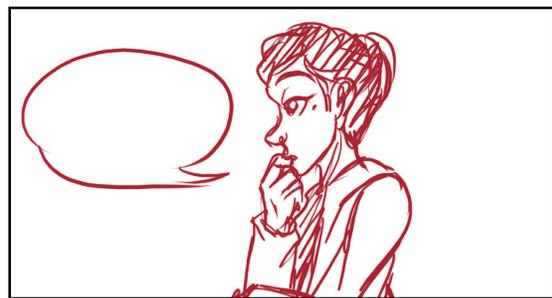
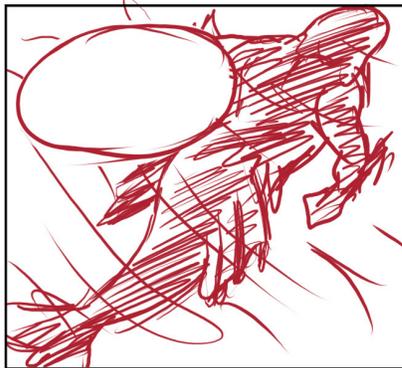
CUADRO DE TEXTO: El transbordador los dejó en el pequeño puerto del pueblo donde vivía la abuela.













GESTIÓN ESTRATÉGICA

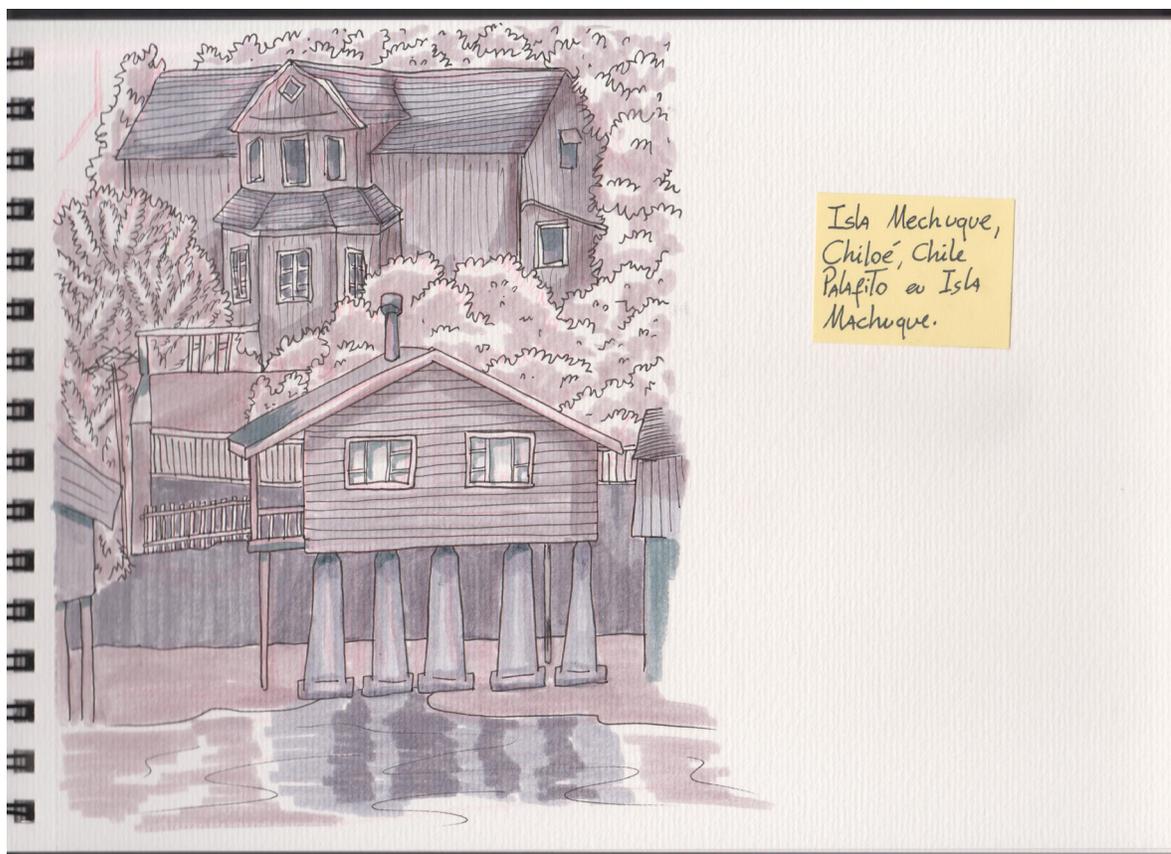
Como el proyecto se centra principalmente en la etapa de creación solo se limitará a proyectar posibles opciones de financiamiento por el momento. Una posibilidad sería la postulación al Fondart Nacional (Fondo de Desarrollo Cultural y las Artes), el cual fue creado el año 1992 con la aceptación de la ley N° 19.891. Este tiene como propósito apoyar el desarrollo de las artes, la difusión de la cultura y la conservación del patrimonio cultural de Chile. Esto se acopla bastante con el objetivo principal del proyecto para la difusión cultural. Otra posibilidad sería la presentación del proyecto a editoriales que estén interesadas en trabajar con este tipo de propuestas en la Fic Santiago.

REPRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

DIBUJOS EXPLORATORIOS

Dibujos hechos en forma tradicional con tiralíneas y marcadores acuarelables en base al registro de fotografías y videos encontrados en internet sobre áreas turísticas y pobladas de la isla de Chiloé.

Dibujos de seres míticos de la zona a utilizar en el proyecto respetando lo más posible la descripción otorgada por la obra "El libro de la mitología de Chiloé" de Renato Cárdenas.



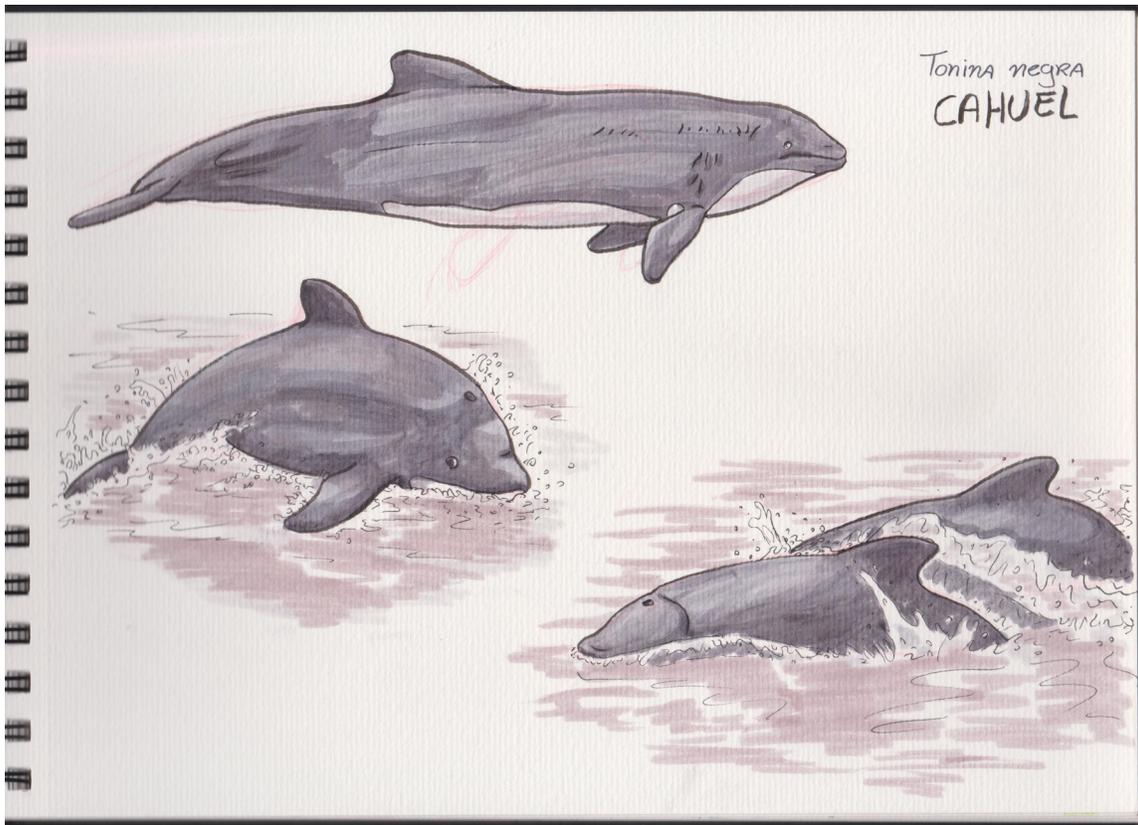


Colunpio de la bruja
en el muelle de las
brujos, isla de
Lenuy, Chiloé.



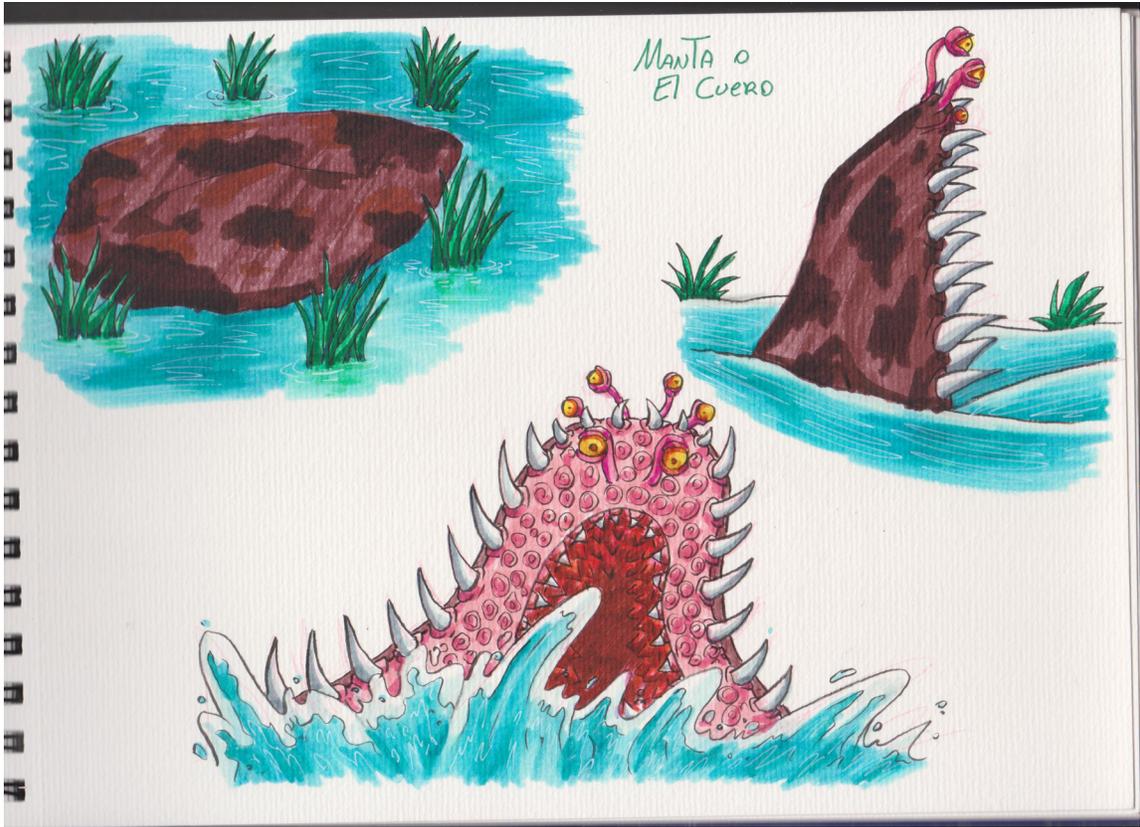
Isla AUCAR
(IsloTe ubicado
en la comuna de
Quemchi).

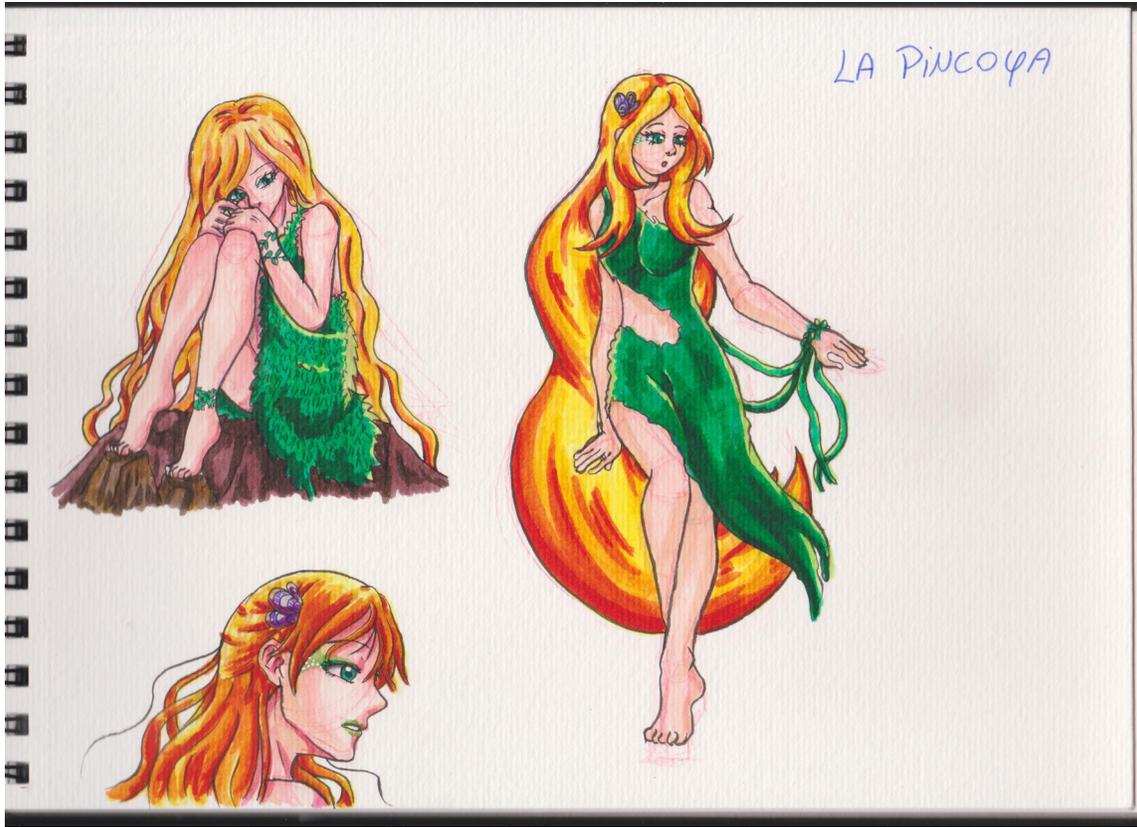
Muelle de
LAS ALMAS
(Escultura chilena
2005.)

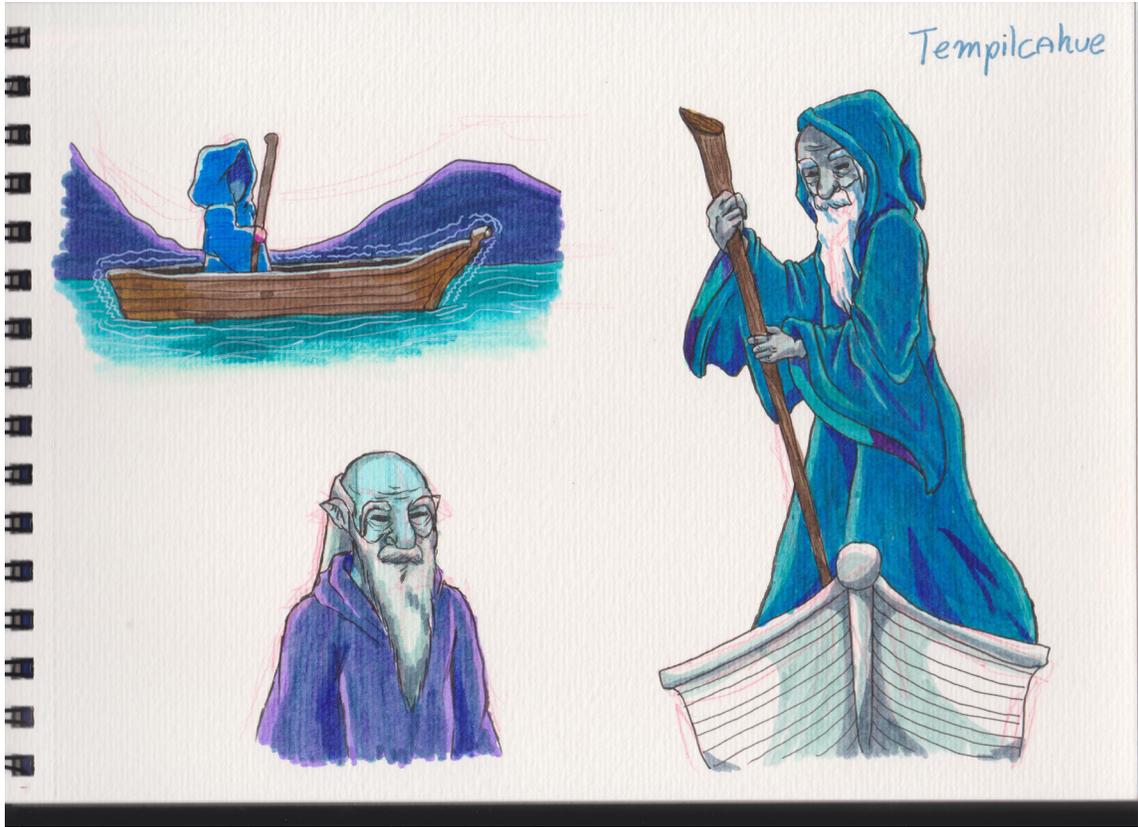








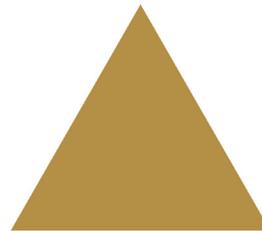
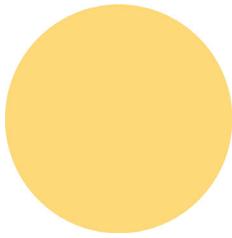




DISEÑO DE PERSONAJES

Anotaciones de decisiones tomadas durante el proceso de creación de personajes. Se tomó en consideración el uso de lenguaje de formas, puesto que como lo plantea la animadora Tae en su tesis, "El objetivo principal de un buen diseño de personaje es poder hacer que por medio de nuestros bocetos se evoque la personalidad sin necesidad de texto o palabras, y eso podremos manejarlo a través del lenguaje de las formas" (2020, p. 63).

En su memoria, las formas básicas como el círculo, el cuadrado y el triángulo pueden evocar en las personas diferentes sensaciones.



Círculo: Fluidez. Gentileza. Suavidad. Amigable. Natural.

Cuadrado: Rígido. Estático. Sólido. Estable. Equilibrado.

Triángulo: Agresividad. Peligro. Activo. Dinamismo. Dañino.

Para el vestuario de los hermanos y protagonistas, Lucy y Mateo, se hizo una búsqueda de vestimenta juvenil en los asistentes de eventos sociales cuyo público se distingue por ser apasionados de los medios de consumo como las películas, series animadas y videojuegos. Esto lo reflejan por medio del uso de prendas o accesorios donde se ven referenciados. Estos espacios están detallados en el área de levantamiento de información, como la feria Cohete Lunar.

Figura 1. Fotografía de evento Cohete Lunar



(Cohete Lunar, 2023)

Figura 2. Fotografía de evento Cohete Lunar



(Cohete Lunar, 2023)

LUCY

Colores representativos: Amarillo y morado. (Complementarios)

“Amarillo: el amarillo simboliza la luz del sol. Representa la alegría, la felicidad, la inteligencia y la energía” (López, 2014, p. 100).

“El violeta simboliza el lado inquietante de la fantasía, el anhelo de hacer posible lo imposible” (Heller, 2004, p. 343).

Al momento de diseñar a Lucy, cuyo nombre significa “brillante” o “luminoso”, se decidió que debía ser una chica muy alegre que tiene una gran pasión por la aventura y la magia, lo cual a veces puede llegar al extremo de ser temeraria. Al ser un personaje activo contribuye al avance de la historia de forma dinámica. Con respecto a sus características físicas, se planteó que correspondiera con el estilo que se ve más frecuentemente en la adolescencia. Tener el cabello suelto, la ropa que utiliza es cómoda, pero llamativa a la vez con algún elemento propio de los medios de consumo.

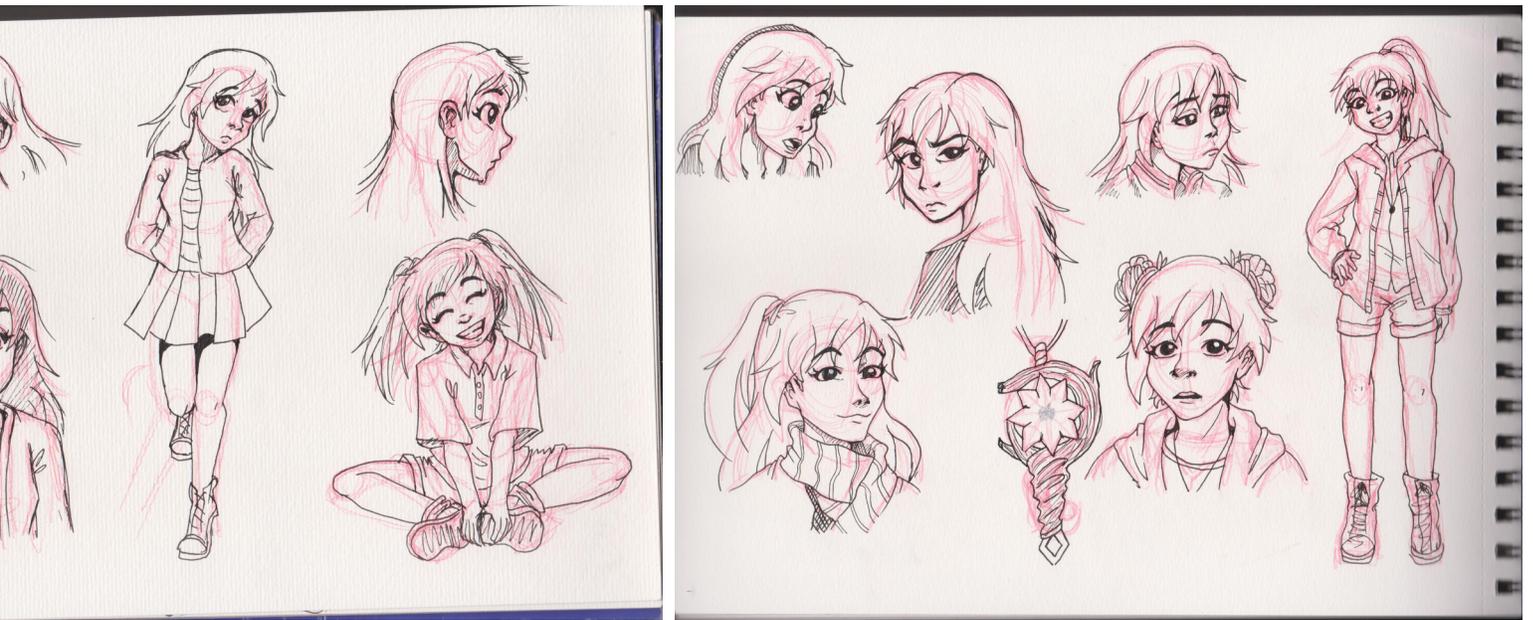
La mayor parte del diseño de Lucy son líneas curvas a excepción de su cabello que termina en diferentes puntas. Indicando que a pesar de ser un personaje amigable puede ser explosivo.

El collar que tiene provino del libro de su abuelo, tiene un Guñelve, símbolo de la cultura mapuche con la forma de una estrella de ocho puntas. Representa al lucero del amanecer. Dentro de la narrativa lo utiliza para comunicarse con Piuchén a grandes distancias.



Paleta de colores:

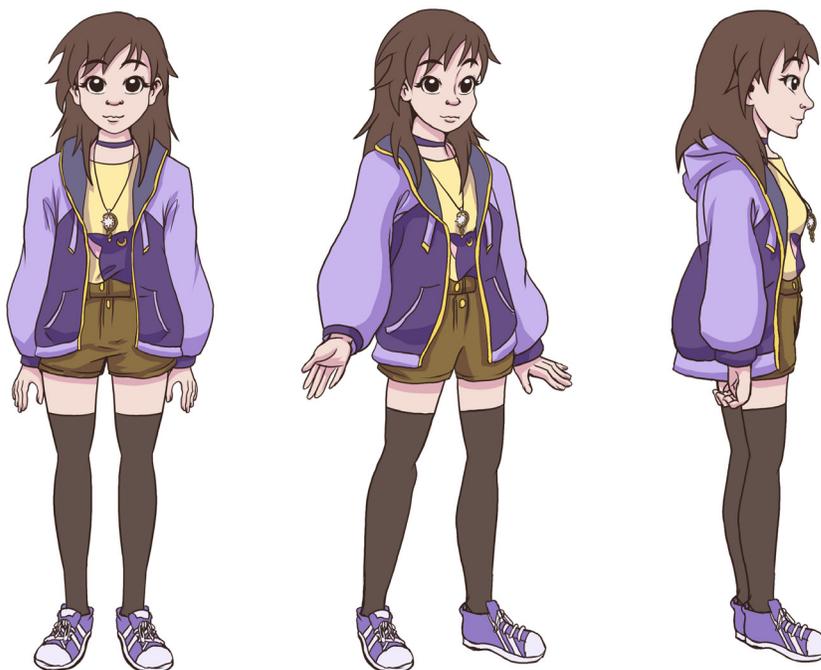




Bocetos - Lápiz y marcadores



Expresiones faciales - Digital



Turnaround - Boceto digital

MATEO

Colores representativos: Azul y naranja. (Complementarios)

El azul "representa la lealtad, la confianza, la sabiduría, la inteligencia, la fe, la verdad y el color del infinito" (López, 2014, p.100).

El naranja es complementario del azul. El azul es el color de lo espiritual, de la reflexión y la calma, y su polo opuesto, el naranja, representa las cualidades contrarias. Decía Van Gogh: "No hay naranja sin azul"; quería decir que el efecto del naranja es máximo cuando está rodeado de azul. Cuanto más intenso es un azul, es más oscuro. Cuanto más intenso es el naranja, más brillante es. (Heller, 2004, p. 314)

Mateo, su nombre viene de la misma palabra coloquial chilena que significa "Persona que estudia mucho". (Real Academia Española, s.f., definición 1) Es un chico que le encanta jugar videojuegos, no le gustan mucho las actividades al aire libre, pero si la situación lo amerita está dispuesto a hacer el esfuerzo. A pesar de ser calmado, fácilmente puede perder la paciencia. Su corte de cabello es más corto a los lados y más largo en la parte superior. Lentes rectangulares y pequeñas. Su ropa es de colores opacos con detalles brillantes.

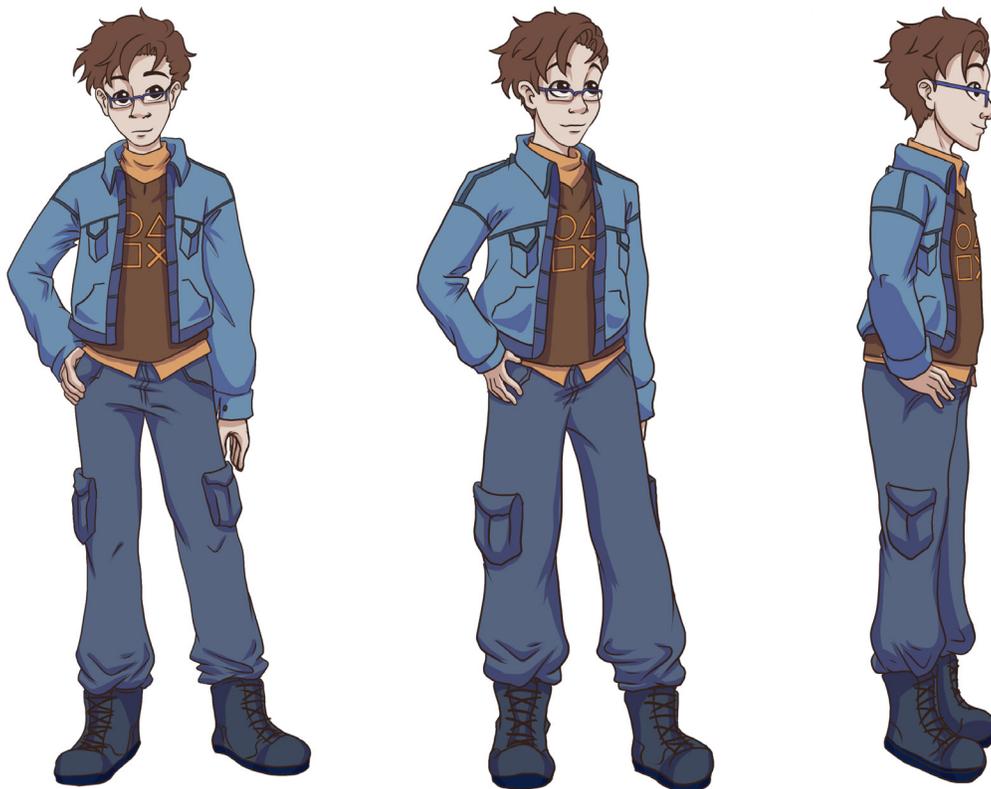
Es un agente que se encarga de planificar y ver las cosas con otro punto de vista para aportar en las conversaciones con los demás personajes. No es amante del peligro, pero sabe actuar en una situación complicada.

Paleta de colores:





Bocetos - Lápiz y marcadores



Turnaround - Boceto digital

PIUCHÉN

Colores representativos: Verde y rojo. (Complementarios)

"Rojo: rojo es color del fuego y de la sangre, por lo que se le asocia al peligro, la energía, la fortaleza, la determinación, así como a la pasión, al deseo y al amor." (López, 2014, p. 100)

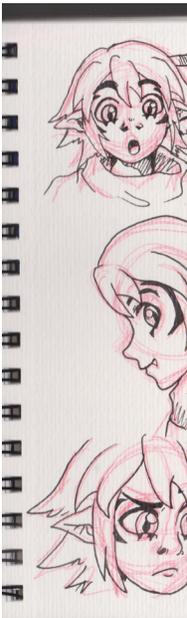
"Verde: el verde es el color de la vida misma, del renacimiento de la primavera, del permanente poder de la naturaleza. Simboliza la esperanza, la fe y la regeneración. Representa armonía, crecimiento, exuberancia, fertilidad y frescura." (López, 2014, p. 100)

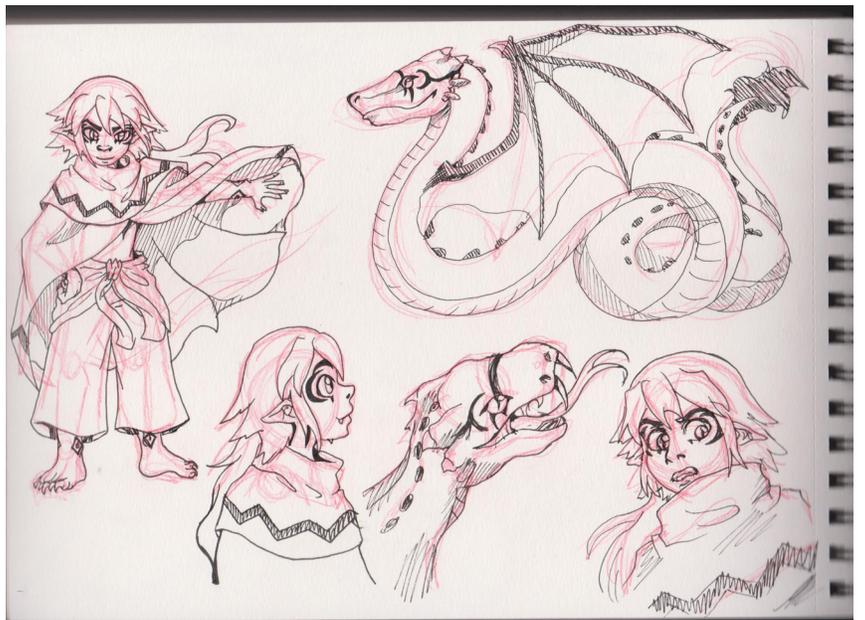
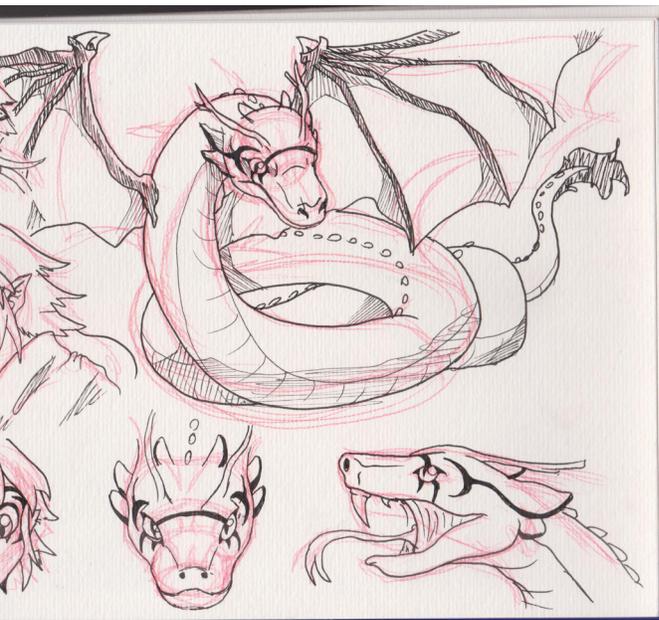
Piuchén es una serpiente alada que cambia de forma. Sus alas están inspiradas en las de los clásicos dragones medievales. Las protuberancias que están en su cabeza son una referencia al *Hypsilurus Boydii*, o mejor conocido como dragón de bosque de Boyd. Las marcas de su rostro están diseñadas para que los demás centren su vista en sus ojos y que le sea mucho más fácil paralizar a su víctima. El cabello en la punta de su cola es alusión al cabello atado que adopta en su forma humanoide. Toma la apariencia similar a la de un joven duende para no atemorizar a los niños que acompaña. Su vestimenta toma como leve referencia a la cultura mapuche por el uso de capa y pantalones sujetos por un cinto, ya que originalmente viene de esta cultura. Su capa tiene líneas en zig zag aludiendo al movimiento de las serpientes al desplazarse, además está es doble para ocultar lo más posible su cuerpo de los enemigos y tomarlos por sorpresa.

El color rojo es representativo de este por el peligro que puede significar, pero como es un tono menos saturado indica que no es una amenaza para todos. Y el verde por ser una criatura de la naturaleza, también por el renacimiento que consiguió al ser despertado por los niños.

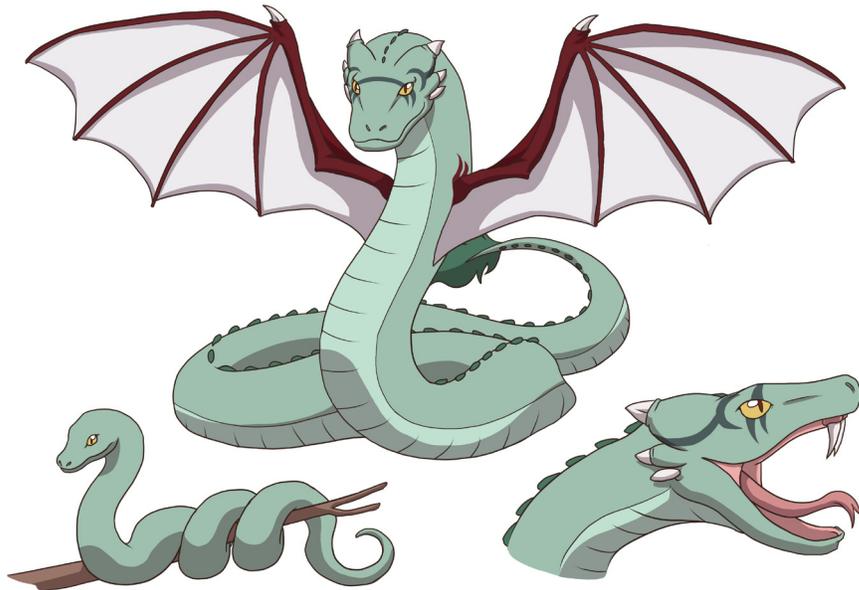
El libro que custodia, antiguo y de color café, tiene la misma marca que el tiene en sus extremidades, evidenciando el vínculo que existe entre ellos.

Paleta de colores:

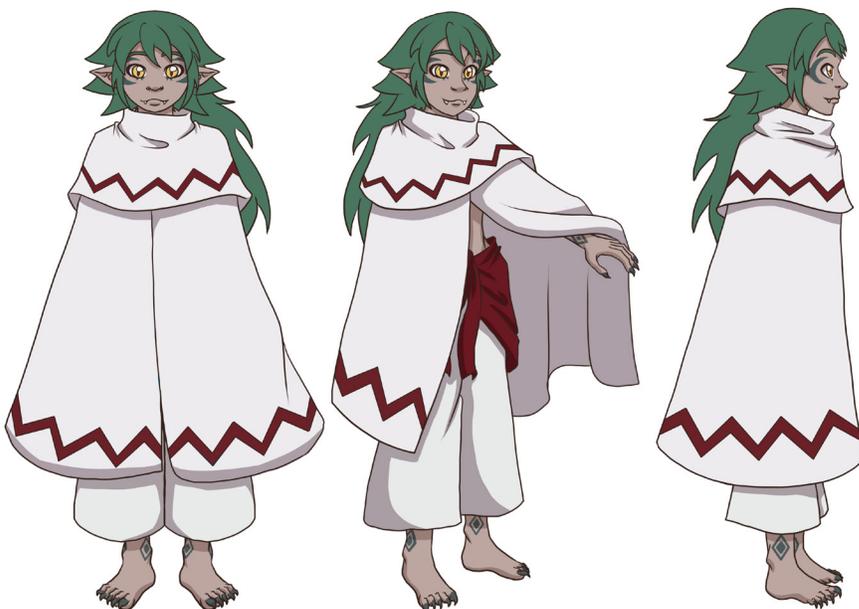




Bocetos - Lápiz y marcadores



Arte conceptual - Dibujo digital



Turnaround - Dibujo digital

CAROLINA

Colores representativos: Morado y rojo. (Análogos)

El diseño de la aprendiz de machi se hizo con bastante respeto a la cultura mapuche para evitar caer en estereotipos. Como no es una machi como tal, tiene un vestuario que asemeja a la de una, pero sin serlo. Se trataron diferentes diseños, también estilos de peinado. Su poncho tiene un patrón de figuras cuadradas. Cabello largo y lacio amarrado en dos trenzas. Utiliza aros de plata de la cultura mapuche. Tiene un bolso en su cadera donde guarda medicinas o herramientas para ayudarle en su aprendizaje. La falda tableada recta y botas cuadradas ayuda a subrayar lo rígida que puede ser en su pensamiento.

El rojo exterioriza la gran pasión que tiene por convertirse en una machi. Esta emoción puede llegar a ser peligrosa para ella y para quienes la rodean si no es paciente y solo se enfoca en eso y no en otras áreas de su vida. Mientras que el morado es en relación al misticismo que existe dentro de las prácticas con plantas medicinales de este tipo de chamanes.

Se le otorgó una mirada de cansancio para manifestar el duro trabajo que ha hecho antes de los acontecimientos que ocurren en el cómic.

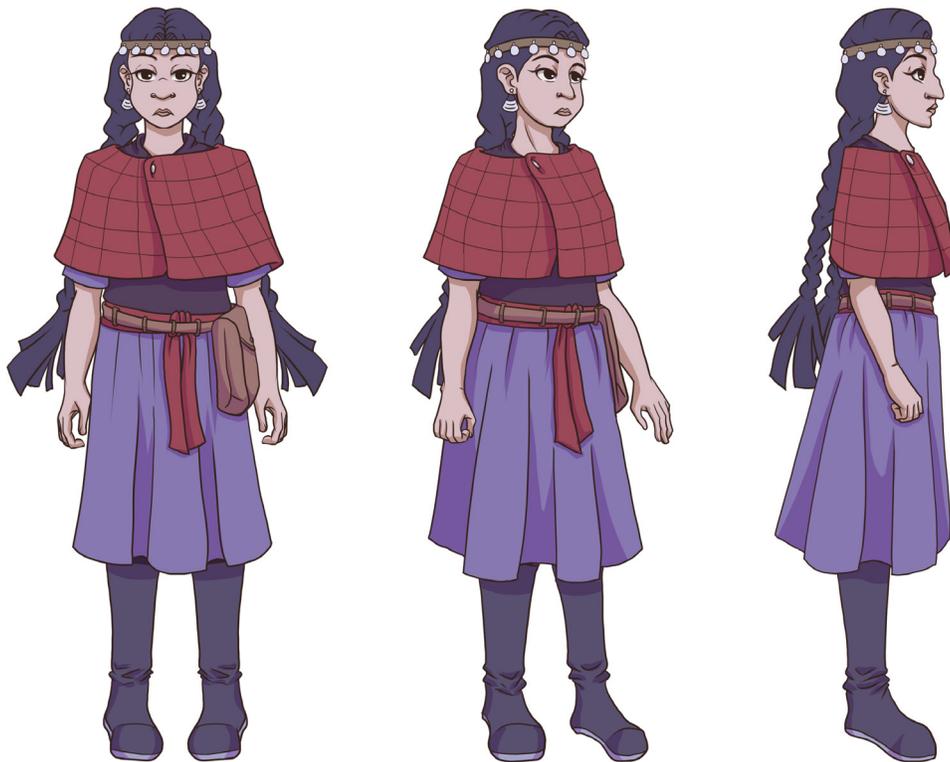


Paleta de colores:





Bocetos - Lápiz y marcadores



Turnaround - Dibujo digital

MAMÁ

Colores representativos: Verde y azul. (Análogos)

La madre de los niños es una mujer de mediana edad bastante activa gracias a su trabajo como doctora. Por ello, uno de los colores que la representa es el verde, el cual se asocia con la sanación. Su diseño está basado en líneas curvas, casi sin puntas para dar a entender que no es una amenaza, incluyendo su cabello que puede estar tanto recogido como suelto. En su vestuario se pueden apreciar líneas rectas que forman rectángulos con vértices curvos para dar a entender que tiene un pensamiento bastante arraigado, está dispuesta a ver las cosas de otro modo. El lunar que tiene en el rostro es herencia de su padre que lo tenía en el mismo lugar.

Tiene los párpados un poco caídos para exponer la fatiga que puede traer su trabajo, sin embargo también expresa ternura por su instinto maternal. Al no tener una relación muy afectuosa con su madre ella hace todo lo posible para demostrarle a sus hijos que los ama.

Es una mujer que prefiere usar más pantalones que falda porque le permite más libertad de movimiento. Es muy racional, al punto que no cree en ningún suceso sobrenatural, para ella todo tiene una explicación lógica.

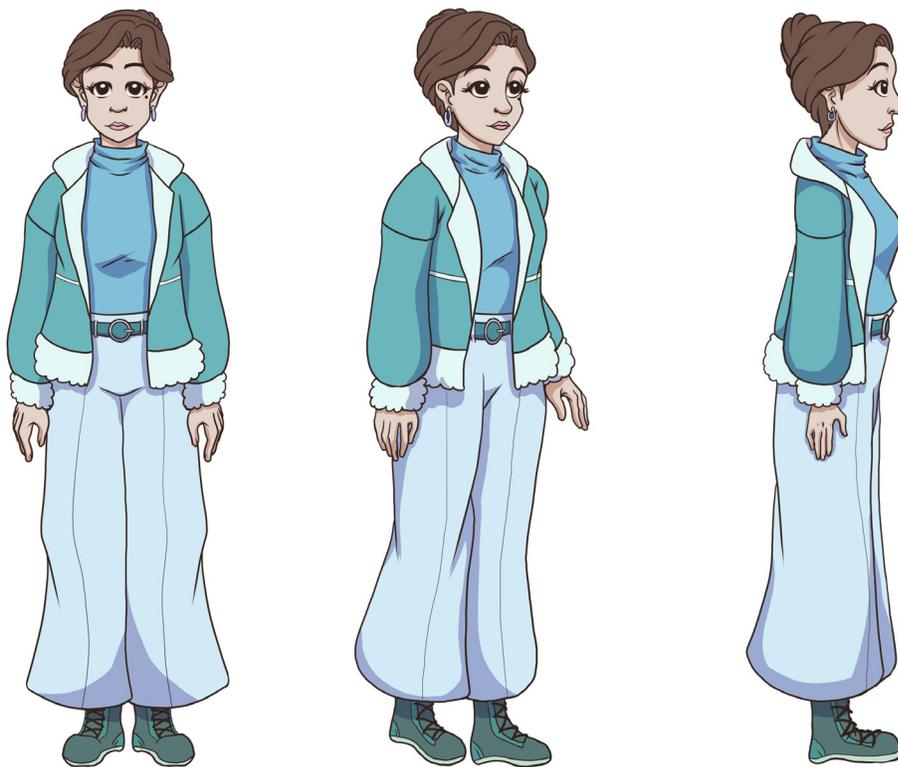


Paleta de colores:





Bocetos - Lápiz y marcadores



Turnaround - Dibujo digital

ABUELA MARGARITA

Colores: Azul y morado. (Análogos)

Una mujer de 72 años de edad, estoica con la mayoría de las personas incluyendo a su propia hija. Se limita a decir lo que piensa que es necesario y práctico decir. El color azul la simboliza, al ser un color frío y asociado a la seriedad. Ella no es buena para exteriorizar sus emociones, puesto que cuando era más joven confió en su corazón, pero terminó siendo abandonada por la persona que más amaba, el abuelo de los niños. Desde ese momento se volvió una persona más centrada en su trabajo como machi, por ello el color morado, al punto de descuidar a su hija.

Es una buena cocinera, sabe preparar muchos tipos de comidas típicas. También es anabel con la preparación de infusiones con plantas nativas.

Su diseño está basado principalmente en las figuras geométricas círculo y cuadrado para representar que es una persona que es testaruda, pero también un lugar seguro para las personas por su oficio como machi. Tiene una altura baja, ya que con el paso del tiempo las personas tienden a bajar de estatura. Cabello corto y ondulado. La vestimenta que usa se basa en alpargatas, las cuales pueden estar acompañadas por polainas dependiendo del clima. Sus anteojos son grandes y cuadrados.

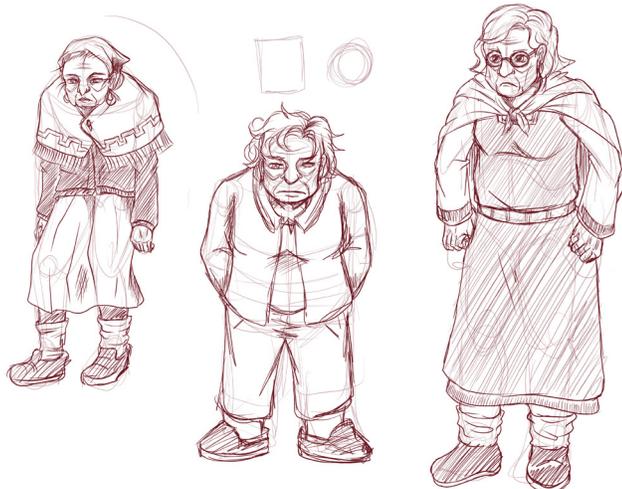


Paleta de colores:

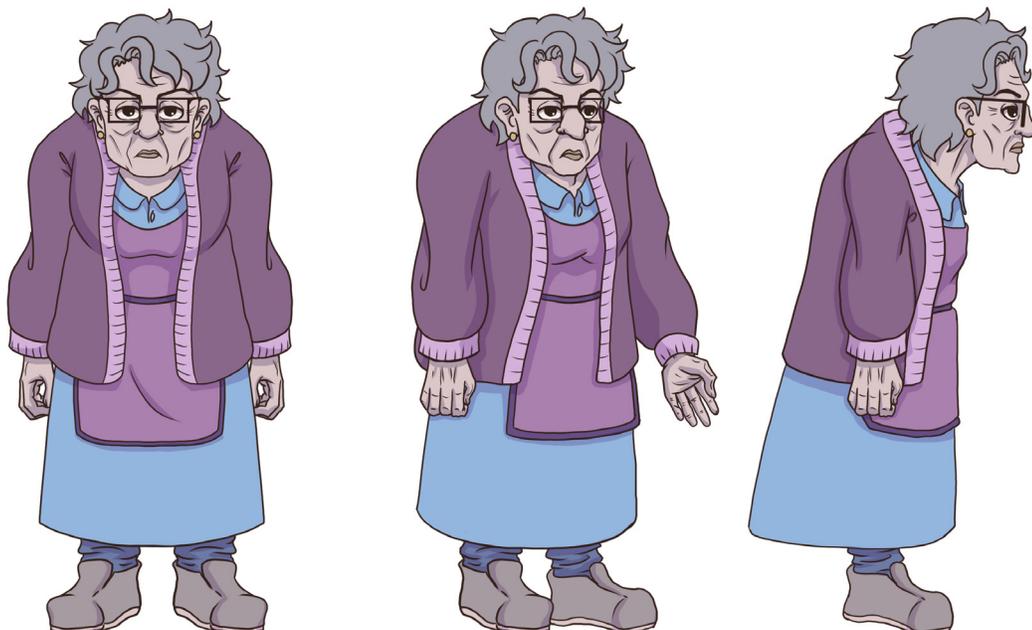




Bocetos - Lápiz y marcadores



Bocetos - Dibujo digital



Turnaround - Dibujo digital

CABALLO MARINO

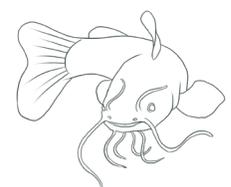
Para su diseño se utilizaron como referentes cuatro animales que existen en la realidad: Caballo, caballito de mar, pez betta y pez gato.

En los relatos se hace mención que desde su boca sale espuma porque este animal es la personificación de las olas del mar. Así que se optó por darle a la espuma la característica de no verse afectada por la gravedad y que esté en constante movimiento como el océano. Se eligieron los tonos verdes para que el caballo marino no desapareciera una vez dentro del agua, pero que tampoco destacara demasiado. Además de hacer una referencia que este ser es parte de la naturaleza. Tiene un tamaño aproximado de tres veces al de un caballo normal, esto le permite transportar hasta trece personas a la vez.

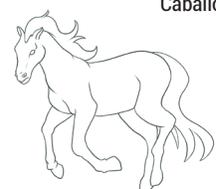


Bocetos - Lápiz y marcadores

Paleta de colores:

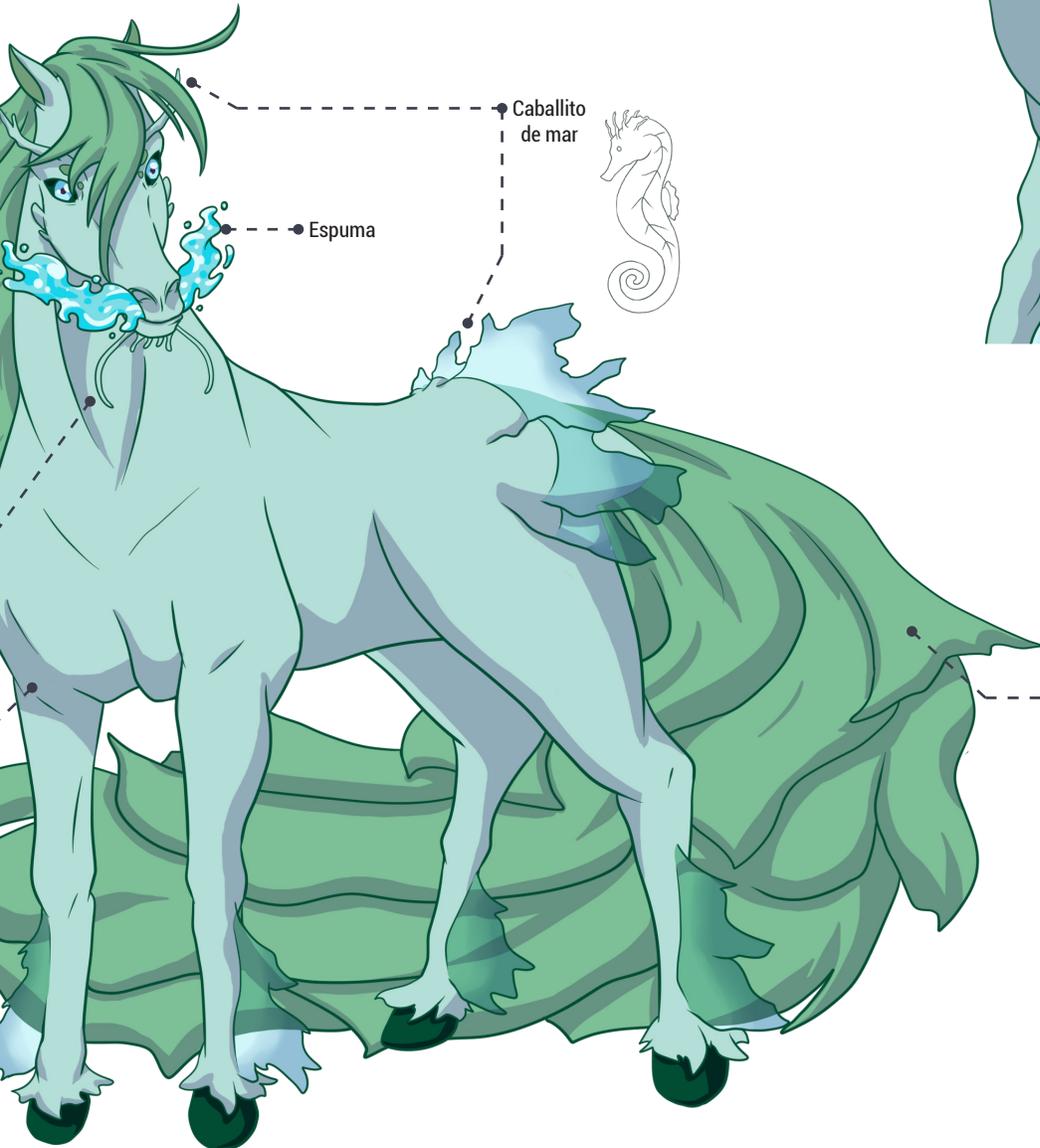
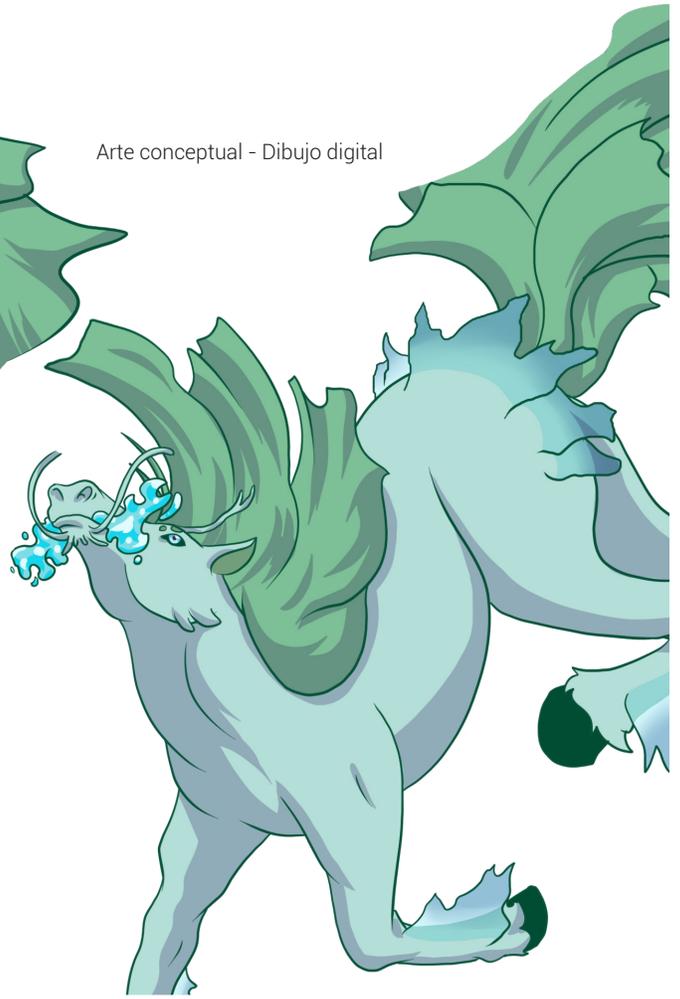
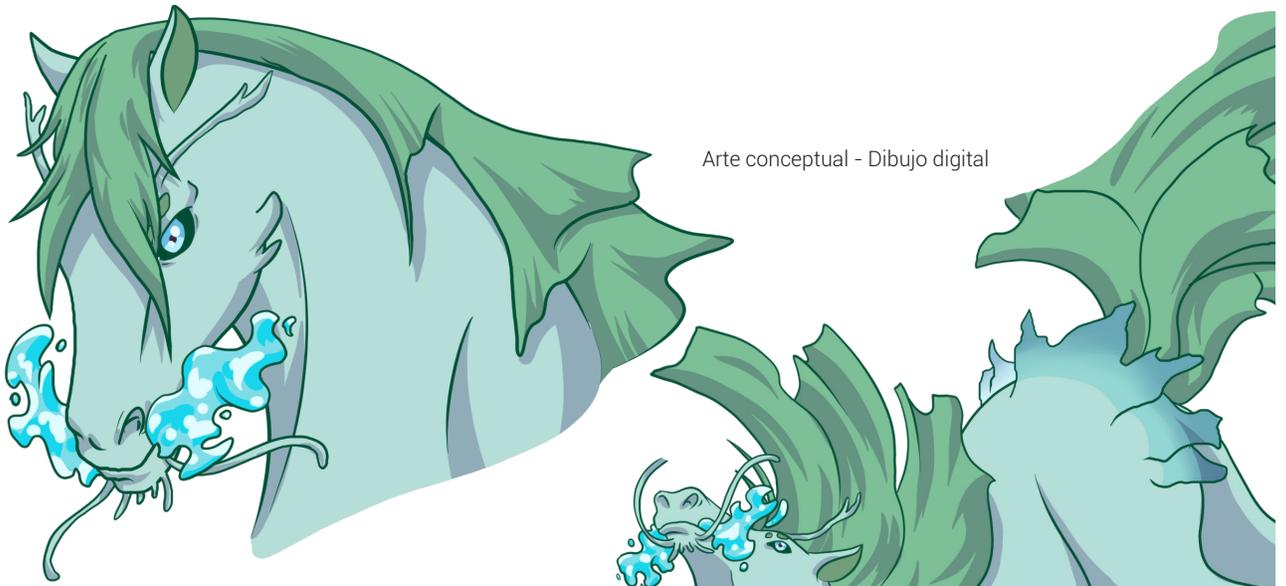


Pez gato ●



Caballo ●

Arte conceptual - Dibujo digital



● Caballito de mar



● Espuma

● Pez betta



CAMAHUETO

Para su diseño se utilizaron como referentes cuatro animales que existen en la realidad: Toro, bisonte americano, manatíes y narval.

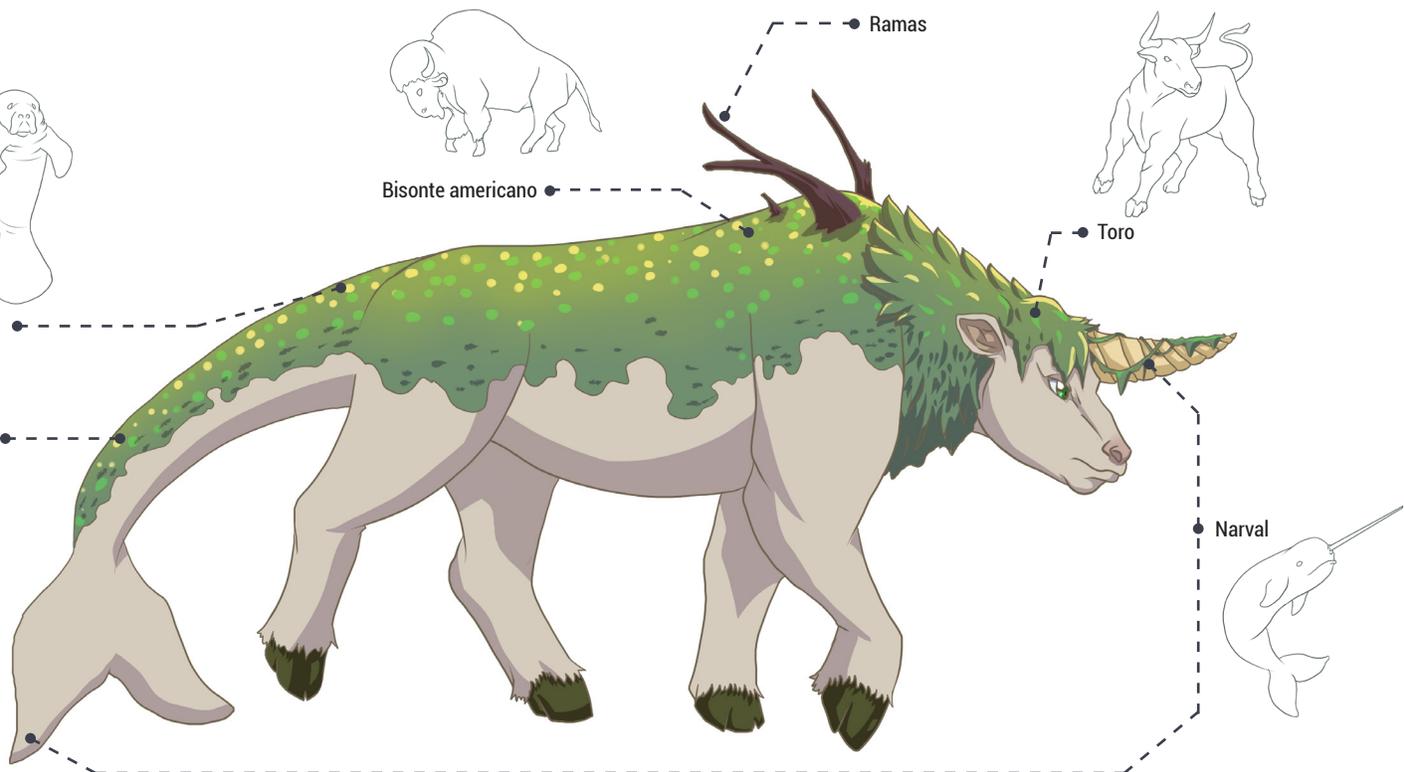
Según los relatos, el Camahueto es un ser que nace de las raspaduras del cacho de otro Camahueto que fueron enterradas por una Machi en terrenos pantanosos y que después de un par de décadas el animal emerge para dirigirse al mar. Al tener en consideración aquello decidí que el lomo del Camahueto debía estar cubierto de musgo y poseer algunos vestigios de las ramas que pudieron crecer sobre él durante ese tiempo. El color del musgo que lo cubre puede variar dependiendo del lugar donde nació. Su cola que termina en aleta hace referencia al destino final de este animal, el océano. Sus patas son bastante gruesas para dar a entender a primera vista que es un ser robusto con una gran fuerza.



Bocetos - Lápiz y marcadores

Paleta de colores:





TACÁN

Se conservó la altura pequeña para permitirle ser ágil al momento de escapar, como es un ser que cambia de forma no es un obstáculo para sus fechorías. Diseño que recuerda la imagen que se tiene de los duendes. Su ropaje cuenta con un sombrero de paja con terminación en punta. Tiene un cinturón lleno de bolsas para guardar las cosas que roba a las personas.

Su rostro se construye a base de triángulos para indicar que es un personaje peligroso. Tanto su piel como su ropa tienen colores propios de la tierra, lo que le permite ocultarse en el bosque con mayor eficiencia sin el uso de la magia.

Es muy hábil al momento de engañar a la gente, pero con el paso del tiempo las personas poco a poco se liberan de su embrujo y lo buscan para castigarlo. Aunque esto último no lo detiene para volver a sus andadas.

Paleta de colores:



Bocetos - Lápiz y marcadores



Turnaround - Dibujo digital

PINCOYA

Paleta de colores:



Como la Pincoya representa a la fertilidad de la pesca y recolección de mariscos se le diseñó un ornamento para el cabello con distintos tipos de conchas. Es una mujer de contextura un poco abundante para definir más sus construcciones por líneas curvas, también tiene una larga y abundante melena rubia con reflejos rojizos. Es un personaje que ayuda como fuente de sabiduría en momentos de duda y también entrega un mensaje respecto al respeto por el medio ambiente.

Su ropa está hecha de algas verdes y está inspirada en los vestidos de baile de salón porque ella comunica cómo será la pesca a través de su danza. Como esta danza en la arena, se decidió que estuviera siempre descalza. Los colores que más influyen en el personaje son el amarillo y el verde.

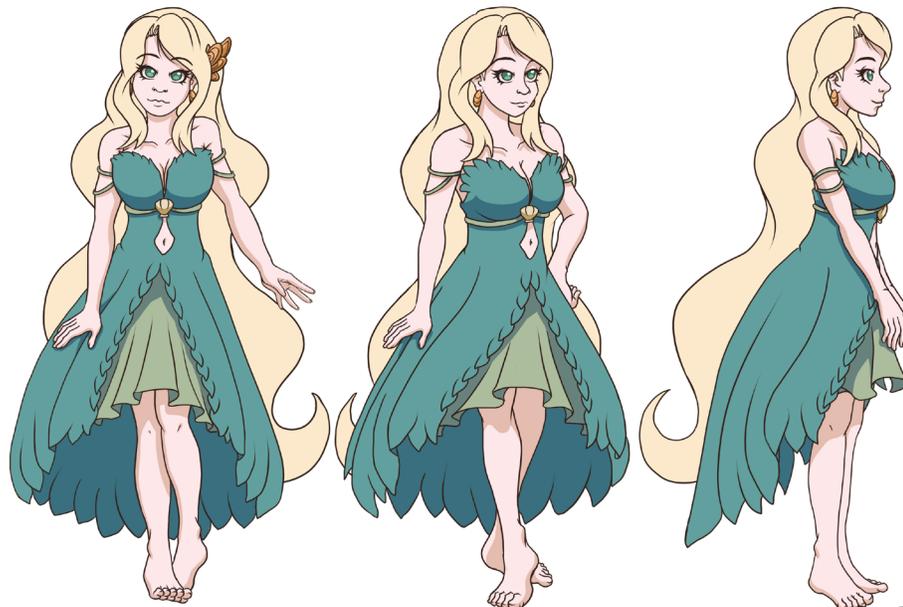
Bailarina de ballroom



(ASA BALLROOM COUTURE, 2017)



Bocetos - Lápiz y marcadores



Turnaround - Dibujo digital

CALEUCHE Y TRIPULANTES

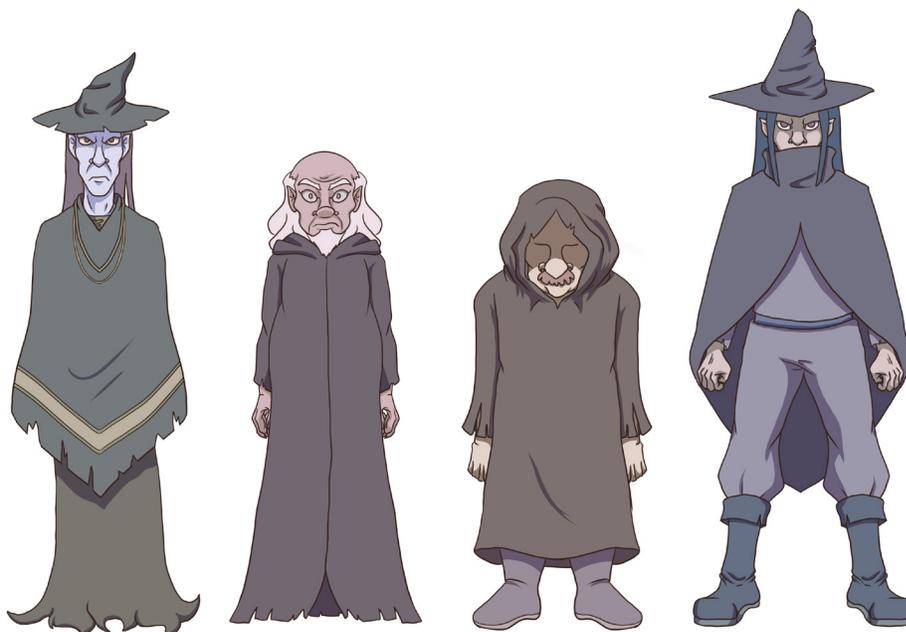
El Caleuche, al ser un buque antiguo su diseño no tiene muchas variaciones al dibujo exploratorio. Lo que más lo distingue de un barco normal son las rasgadas de sus velas y el la luz de color que desprende, además de la niebla que produce.

Los tripulantes del barco son variados, ya que son desde brujos, seres sobrenaturales hasta almas de aquellos que perdieron su vida en el mar. Al ser tantos personajes, que se les puede considerar como terciarios, no se ahonda mucho en su diseño. Lo único que se cuida es que se diferencien de las personas comunes y corrientes, por medio del uso de capas, sombreros de punta, rostros contruados a base de triángulos con una nariz exageradamente pronunciada y con una mirada hostil. Además de que estos solo aparecen dentro del Caleuche y no en otra parte del archipiélago.

Paleta de colores:



Bocetos - Lápiz y marcadores



Turnaround - Dibujo digital

MILLALOBO

Paleta de colores:



A este personaje se le diseñó un cuerpo robusto y con hombros anchos para indicar con la figura del triángulo que es un ser que puede significar peligro por su poder y autoridad del gobernante de los mares en la mitología. Al ser un híbrido entre humano y animal se le agregaron características del lobo marino, como la aleta principal y las diferentes aletas que tiene alrededor del cuerpo con el propósito de brindarle una mejor habilidad para nadar. Además, tiene unas cuantas cicatrices por diferentes partes de su figura que simboliza el fondo marino, esto se debe a la alusión a las pescas industriales que al usar la pesca de arrastre de fondo lleva consigo no solo a los peces de su interés sino toda una diversidad en animales y plantas dejando marcas en el lugar.

Al tener solo una aparición durante la historia y algunas menciones se decidió que su diseño podía ser más complejo que el de los demás personajes. Los tonos de colores que se utilizan en él son el naranja, café y colores propios del pelaje de los lobos marinos.



Bocetos - Lápiz y marcadores

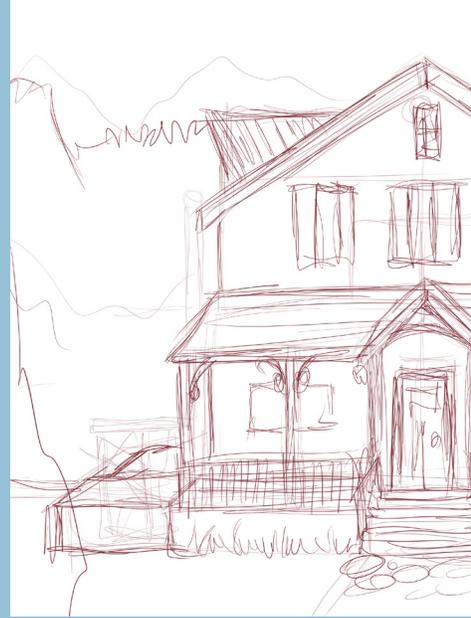


Turnaround - Dibujo digital

DISEÑO DE FONDOS

Proceso de dibujo de la casa de abuela Margarita. Una casona construida durante el siglo XIX que ha tenido modificaciones a lo largo de los años. Cuenta con un cultivo propio y bodega exterior.

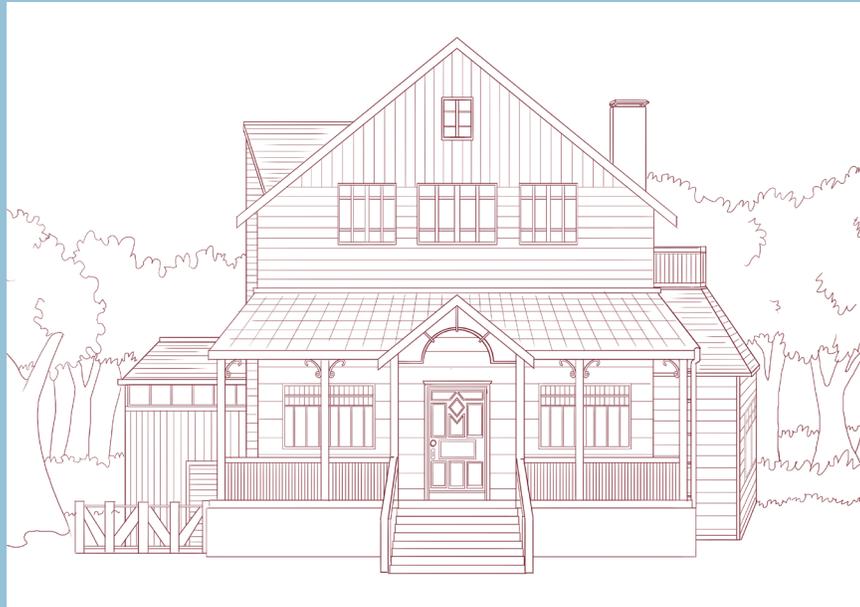
Boceto - Dibujo digital



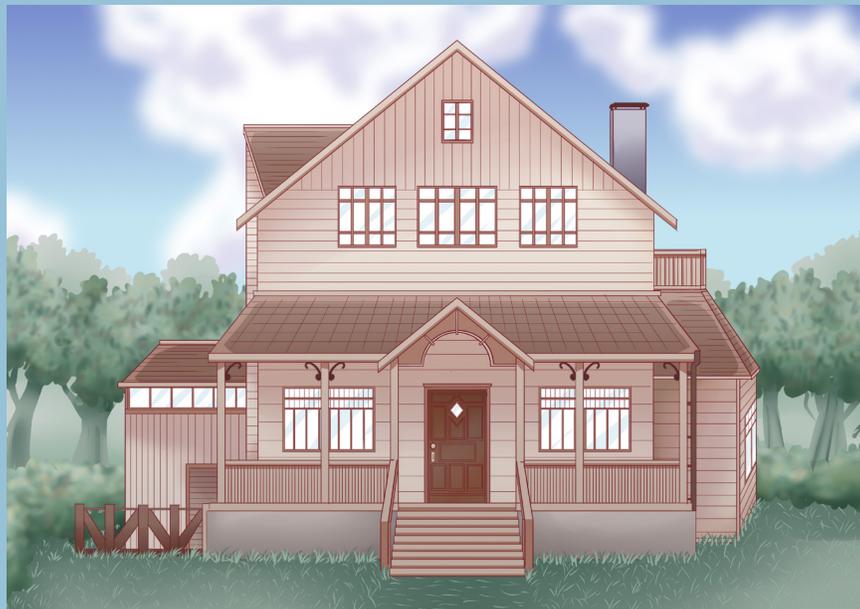
Escala de grises - Dibujo digital



Lineart - Dibujo digital



Color - Dibujo digital







CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

En base a lo investigado en el marco teórico y el levantamiento de información en contraste a la propuesta que ofrece el proyecto. Se planteó por medio de la teoría que la cultura juvenil estudiada se ve fuertemente influenciada por elementos externos como el imaginario nacional, los medios masivos de consumo, contexto temporal, económico, territorial, entre otros. Todo ello con el fin de crear una identidad que lo diferencie de los otros grupos sociales, y que a la vez le permite conectar con personas que identifican como iguales. Al confrontarlo con el estudio en terreno por medio de los espacios que se generan para la convivencia de personas que comparten y expresan un gusto en común, se confirma que los jóvenes son un agente social activo.

Con las nuevas tecnologías se ha logrado que las fronteras culturales vayan disminuyendo, permitiendo a los jóvenes con mayor facilidad, integrar a su imaginario nuevos significantes. Si bien es un buen paso a la multiculturalidad, también presenta un factor negativo a la cultura local, sobre todo si está no se difunde tan masivamente como las demás en la industria cultural. Es por ello que el objetivo del presente proyecto toma más relevancia, a través del diseño ofrecer una obra con la que los jóvenes se puedan sentir identificados, aporte a sus momentos de ocio y que a la vez se pueda valorar la mitología chilena.

Al ser un proyecto de creación, donde la experimentación es clave y lo más importante, se cumplieron los objetivos planteados para la invención y desarrollo de un cómic. Se cumplió la identificación de textos con relación al estudio de la cultura juvenil que presenta afinidad a los medios de consumo, en donde se hizo un análisis parcial tanto en nivel de contenido como de estilo visual. También se examinó la trascendencia de obras gráficas chilenas destinadas a jóvenes, puesto que se verificó que éstas pueden usar el metalenguaje para reflejar la realidad del país y lograr un nexo con el lector. Además, a través del estudio en terreno se pudieron interpretar la cultura juvenil de estudio por medio de elementos visuales simbólicos identificables, sobre todo los que tenían relación con medios destinados al entretenimiento como películas, series animadas, videojuegos, cine, entre otros. Elementos que son considerados en la resolución del diseño. Se efectuó la sintetización de conceptos de la mitología chilena a través del diseño en el cómic, por medio de dibujos exploratorios para después interpretación y toma de decisiones para el diseño de personajes.

Uno de los objetivos que aún no se satisface debido a la limitación del tiempo y recursos es promover la valoración de la mitología chilota como patrimonio cultural en los jóvenes, esto es porque no se encuentra el material de cómic finalizado. Pero esto brinda la oportunidad de seguir trabajando, de manera más adecuada con las habilidades y conocimientos desarrollados durante el proceso, en donde para comenzar la difusión del mensaje que se quiere entregar a la comunidad juvenil se use las redes sociales como se había planteado en el proyecto.

COMENTARIOS FINALES

Durante el progreso del proyecto tuve la oportunidad de aumentar más mis conocimientos y habilidades en el dibujo tanto en formato tradicional como digital, sobretodo en el diseño de personajes, puesto que no solamente debía diseñar personas sino dotarlas de personalidad por medio de expresiones y elementos no verbales para que el lector pudiera tener una información visual suficiente del personaje al primer vistazo. Además, al momento de interpretar las diferentes criaturas mitológicas y la toma de decisiones para construir su morfología fue realmente desafiante, ya que debía romper con un esquema establecido de cómo se supone que son en los relatos individuales y llevarlo a cómo estos coexisten en un territorio.

Otro desafío que tomé como diseñadora fue la maquetación de páginas de cómic, puesto que antes de comenzar a dibujar se tenía que hacer todo un proceso previo para ello, en donde se debe designar cierta forma de trabajo y cumplir en lo posible con los tiempos esperados, como la creación del guión, los ámbitos técnicos a considerar para contar una historia que su principal herramienta es la ilustración. Con el uso de planos, focos, colores, iluminación, elementos no verbales, lenguaje corporal, entre otros, para lograr transmitir el mensaje y evocar sensaciones esperadas en el público objetivo. Sin duda es algo que siempre tendré presente en mi camino como diseñadora.





BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

FUENTES DISPONIBLES

LIBROS

Aguilera Ruiz, Ó. (2014). Generaciones: movimientos juveniles, políticas de la identidad y disputas por la visibilidad en el Chile neoliberal. Disponible en <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/137550>

Arnheim, R. (1962). Arte y percepción visual, psicología de la visión creadora. Buenos Aires, Editorial universitaria de Buenos Aires.

Baeza, M. (2008). Mundo real, mundo imaginario social. Teoría y práctica de sociología profunda. Santiago, RIL Editores.

Cárdenas, R. (1998). El libro de la mitología de Chiloé. Punta Arenas, ATELÍ.

Castoriadis, C. (2007). La institución imaginaria de la sociedad. Buenos Aires, Tusquets Editores.

Frascara, J. (2004). Diseño gráfico para la gente: Comunicaciones de masa y cambio social. Buenos Aires, Infinito.

González, F. (2018). Formas Alternativas del género narrativo, cómics, cines y testimonios. Hermosillo, Universidad de Sonora.

Heller, E. (2004). Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona, Gustavo Gili.

Jameson, F. (1989). El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado. Buenos Aires, La marca editora.

López, A. M. (2013). Curso Diseño Gráfico: Fundamentos y técnicas. Madrid, Anaya Multimedia.

Millidge, G. S. (2010). Diseño de cómic y novela gráfica. Barcelona, Parramón.

Plath, O. (1983). Geografía del mito y la leyenda chilenos. Santiago, Nascimento.

ARTÍCULOS

Baeza Correa, J. (2003). Culturas juveniles: acercamiento bibliográfico. Medellín, 29(113), 07-39. <https://issuu.com/lcanales/docs/culturas-juveniles/1>

Bedoya, M. N. y Egaña, E. M. D. (1989). El cómic como recurso didáctico: Una reflexión coeducativa. Palencia, Tabanque, (5), 53-66. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2255814>

Bernete García, F. (2007). Culturas juveniles como aperturas de espacios, tiempos y expresividades. Revista de estudios de Juventud, (78), 45-62. <http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/44/publicaciones/revista-78-capitulo-3.pdf>

Catalán Marín, O. (2010). Juventud y consumo: bases analíticas para una problematización. Santiago, Última década, 18(32), 137-158. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-22362010000100008>

García Reyes, D. & García, S. R. (2021). Memoria histórica en la narración gráfica chilena contemporánea. Talca, Universum, 36(2), 497-519. <https://dx.doi.org/10.4067/s0718-23762021000200497>

Mansilla Torres, S. (2009). Mutaciones culturales de Chiloé: Los mitos y las leyendas en la modernidad neoliberal isleña. Santiago, Convergencia, 16(51), 271-299. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-14352009000300011&lng=es&tlng=es.

Molina-Chávez, W. M. & Álvarez-Valdés, C. (2017). Imaginarios sociales sobre lo juvenil en el Chile contemporáneo. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 15(1), 85-100. <https://doi.org/10.11600/1692715x.1510407032016>

Nuñez, D. (2022). El sustrato indígena de los seres mitológicos de Chiloé. Proyecto Bajo la Lupa, Subdirección de Investigación, Servicio Nacional del Patrimonio Cultural.

Riquelme, P. (2018). Construcción identitaria en jóvenes participantes de la cultura otaku en Chile. Santiago, Última década, 26(49), 101-127. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-22362018000200101>

Turnes, P. (2009). La Novela Gráfica: Innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real. Diálogos de la comunicación, (78), 1-8. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3718882>

REDES SOCIALES

Cohete Lunar [@cohete.lunar]. (12 de diciembre de 2021). ¡Hola Estrellitas! Primero que nada, queremos agradecer a toooodas las personas que asistieron ayer a nuestro evento [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CXYglvnr5BT/>

Cómic Con Chile [@comicconchile]. (30 de octubre de 2022). Desliza y disfruta de lo que se vivió ayer en Comic Con Chile  [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CkV0ZkJOCS0/?hl=es> .

Daniela Thiers [@danielathiers]. (25 de octubre de 2019). Para todos mis lectores que leen mis cómics les diré que todos mis personajes están en la lucha por la dignidad! [Ilustración]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/B4DI5NTFyaD/>

PÁGINAS WEB

Cohete Lunar. <https://www.cohetelunar.com/>

Marcela Trujillo. <https://www.marcelatrujillo.cl/>

Planeta de Libros Chile, (20 de mayo de 2022). Daniela Thiers. <https://www.planetadelibros.cl/autor/daniela-thiers/000051477#:~:text=Daniela%20Thiers%20>

Planeta de Libros Chile, (20 de mayo de 2022). Paulina Palacios. <https://www.planetadelibros.cl/autor/paulina-palacios/000053522#:~:text=Paulina%20Palacios%2C%20conocida%20en%20redes,dise%C3%B1adora%20gr%C3%A1fica%20e%20ilustradora%20autodidacta>

Safari Colectivo, (3 de agosto de 2020). Chile despertó. <https://www.safaricolectivo.cl/chile-desperto/>

Safari Colectivo. <https://www.safaricolectivo.cl/>

Sol Díaz. <https://www.soldiaz.com/bio/>

TESIS

Tae Lopez, C. (2020). Fundamentos Técnicos para un diseño de personaje consciente y eficaz. Disponible en <https://chilemonos.cl/tesinas/Fundamentos%20T%C3%A9cnicos%20para%20un%20Dise%C3%B1o%20de%20Personaje%20Consciente%20y%20Eficaz.pdf>

TESIS DE CONSULTA

Jarpa, M. (2022). Lisbeth y la sangre del dragón : creación de un cómic estilo manga. Disponible en <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/191844>

Zúñiga Gajardo, V. (2020). ¿Cómic lo explico? : la historieta expositiva como medio educativo de ciencias naturales para jóvenes chilenos de la generación Z. Disponible en <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/183722>

DICCIONARIO

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.7 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [20 de agosto de 2023].

IMÁGENES DE REFERENCIA EN EL PROYECTO

Artículo sobre Nahuel y el libro mágico. Josefa Villaseca. (2015). Diseño de fondos [Ilustración]. Solomonos. <https://solomonos.com/home/nahuel/>

ASA BALLROOM COUTURE [@asaballroom.cl]. (23 de octubre de 2017) Smooth dress para @pattydiazurzua !! Gracias por siempre confiar en nuestro trabajo ❤️👏 [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/Bamipc0A7dM/>

Brave. (2012). King Fergus [Bocetaje]. Pixar Animation Studios. <https://www.pixar.com/feature-films/brave>

Brave. (2012). The Highlands [Ilustración]. Pixar Animation Studios. <https://www.pixar.com/feature-films/brave>

Cohete Lunar [@cohete.lunar]. (2 de octubre de 2023) ¿Quisieras documentar todo lo que está por ocurrir en nuestro próximo festival? 🎤📱📺🌟🌟;;Abrimos postulaciones para PRENSA!! 🌟🌟💖 [Fotografía]. Instagram. https://www.instagram.com/p/Cx6CgkTuGZk/?img_index=2

Cohete Lunar [@cohete.lunar]. (29 de septiembre de 2023) 🚀;POSTULACIONES INTERNACIONALES ABIERTAS PARA ESTACIÓN MAPOCHO! 🌍Volvimos a la modalidad de espacios abiertos a artistas internacionales 🐱🎉🌟🌟 [Fotografía]. Instagram. https://www.instagram.com/p/CxzLGawuF7P/?img_index=6

Dana Terrace [@danaterrace]. (5 de septiembre de 2019) OWL HOUSE CASTING ANNOUNCEMENT!! Luz will be played by Sarah-Nicole Robles, Eda played by Wendie Malick, and King played by [Ilustración]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/B2CgFR-HTTPX/?hl=es>

Daniela Thiers [@danielathiers]. (24 de febrero de 2021) 🌟🌟Las dos esencias 🌟🌟 N°24 -No me mientas! El desafío para subir el siguiente capítulo es llegar a los 12.000 likes [Ilustración]. Instagram. https://www.instagram.com/p/CLr6VgFFIqC/?img_index=1

Gravity falls. (2012). [Ilustración]. Disney Shows. <https://shows.disney.com/gravity-falls>

Paulina Palacios [@paulinaapc]. (14 de septiembre de 2022) Mientras Yubooh duerme está nominado a los premios FIC 🤝🌟🌟 si quieren apoyarme, pueden votar en el link que he [Ilustración]. Instagram. https://www.instagram.com/p/CifuLmag2Yx/?img_index=1

Relato y estructura narrativa. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. (2017). [Gráfico]. Medios Groisman. <https://mediosgroisman.com.ar/relato-y-estructura-narrativa/>

FUENTES NO DISPONIBLES

Entrevista a Daniela Thiers por Romina Urrea Vera, (16 de noviembre de 2022).

Entrevista a Fyto Manga por Romina Urrea Vera, (19 de octubre de 2022).





ANEXOS

ANEXOS

Anexo 1: Entrevista a Daniela Thiers.

1. ¿Cuál es su nombre?

Mi nombre es Daniela Thiers.

2. ¿En qué se desempeña?

Bueno, me dedico a crear comic. Me encanta escribir y dibujar. Eso es mi profesión actualmente.

3. ¿Qué podría decirnos sobre la novela gráfica para usted?

Bueno, siempre está el debate de la novela gráfica, manga, cómic. La verdad es que los conceptos creo que varían para algunos, otros son sinónimos. Porque yo tenía entendido que la novela gráfica es una historia más seria de leer que el comic, que el comic se caracteriza por ser de superhéroes y el manga japonés significa comic. Son sinónimos. Entonces no sé si tu pregunta aborda a si leo cómic o novela gráfica porque para algunos son conceptos diferentes, porque novela gráfica he leído pocas, pero me gusta más el cómic estilo manga.

Creo que las novelas gráficas son más densas, tienen más dialogo, son temas más extensos, por así decirlo. Yo creo que tienen mucho más texto, y también pienso que una no es mejor que otra, siento que son diferentes formatos o diferentes herramientas para relatar una historia. Al final es similar. No sé, para mi ver películas, leer un libro, leer un comic, leer un cuento, escuchar un audiolibro, para mi todo el sentimiento de hundirme en una historia es universal.

4. ¿Qué piensa con respecto a la relación de la novela gráfica con respecto a las comunidades juveniles chilenas? (Específicamente la cultura juvenil de estudio)

Siento que en los últimos años estos gustos han explotado mucho más porque cuando yo partí con mi primer comic de Alegría y Sofía, antes el ñoño era como el apartado, ¿cachay? No sé. Hay mucha gente y a mi cuando niña me hacían bullying por ser ñoña, porque a mi no me gustaba lo que estaba de moda, yo era muy de dibujo animado, Sailor Moon, mis compañeras Super girls, Backstreet Boys.

Entonces ahora me encanta vivir en este mundo porque todo, no sé si empezó un poco antes de pandemia o consecuencia de la pandemia, la gente empezó a leer más. Más manga, más cómic, ver más películas. Me acuerdo de que antes de la pandemia, por ponerte una anécdota, la percepción que he tenido es que yo empecé a ver Shingeki No Kyojin, que es un anime muy popular de los titanes, muy buena la historia y después de pandemia se hizo mucho más popular porque se empezó a ver más películas.

Siento que es muy importante para la cultura el relacionarse con historias, con libros, películas, comics. Sobre todo, la juventud, los adolescentes porque siento que en la adolescencia todos buscamos identificarnos, conocernos a nosotros mismo y para eso está la lectura. Insisto, da lo mismo que sea un libro, comic o novela. Es un autodescubrimiento entonces pasa que, por ejemplo, en mis comics de Alegría y Sofía hay muchas niñas que se sienten identificadas con Alegría porque de la Alegría la personalidad es como más dark, es como no le importa nada, como pesadita a veces y Sofía es todo lo contrario, es tierna, amable, tiene paciencia con la Alegría. Entonces también se sienten identificadas con Sofía. Esto de buscar personajes es también encontrarse a uno mismo. Uno necesita a veces construir identidades o yo prefiero creer en encontrar mi propia identidad, no es lo mismo construirse porque en psicología están las máscaras sociales, todos tenemos mascarar sociales porque yo soy Daniela Thiers como autora, pero también soy Daniela como hija, soy Daniela como amiga. Entonces todos tenemos esa mascara, yo soy como me gusta también la filosofía, por eso elegí Sofía para mi comic. Sí, estoy en búsqueda de la verdad, entonces para mi la verdad es llegar a mi verdadero yo, mi verdadera naturaleza. Pero yo creo que en los últimos años he llegado a esas conclusiones, como adolescente, insisto, trataba de crearme una identidad, construir algo ficticio para enfrentar este mundo.

Las máscaras ayudan a enfrentar a este mundo, entonces en las historias podemos encontrar esas herramientas, esos recursos, pero después estoy segura de que después de ocupar esas mascarar vamos a querer encontrar nuestra verdadera naturaleza.

Pasa en el fenómeno de Harry Potter, por ejemplo. En la época en la que yo era adolescente y Harry Potter se hizo muy popular, los libros. Entonces, no sé, yo tengo una colega que conoció a su actual esposo en una convención de Harry Potter, por ejemplo. O también tengo niñas que me han dicho: "Oh, yo con mi mejor amiga nos conocimos en una fila en tu firma". Entonces es super bonito.

Esos ejemplos son super bonitos porque los gustos te hacen conectar con otra persona, aparte de un autodescubrimiento conecta con más personas y eso es super importante. Yo creo que es la esencia del ser humano, los lazos y las conexiones.

5. ¿Qué cambios ha notado en la última década en las culturas juveniles?

Siento que antes no se vendía mucho comic. De hecho, cuando yo publique el primer Alegría y Sofía fue en el 2012. No era tan factible porque no se consumía mucha lectura de comic o manga. Y también, cuando yo era pequeña, cuando era chica me encantaba Sailor Moon y yo cuando crecí descubrí que primero Sailor Moon fue un comic, fue un manga y después lo hicieron animación, y después caché. Bueno es lo mismo que las películas, primero se hace el libro y después las películas. Entonces no se vendía nada, lo único que había cuando yo era pequeña era Condorito, y a mí personalmente no me gusta mucho, nunca me llamó la atención. Más encima era medio machista, bueno, por lo menos en esa época. Entonces ahora hay una alta gama de géneros para leer, están los comics típicos, los de superhéroes, pero está el super héroe norteamericano y están los superhéroes japoneses, la serie que es muy popular My Hero Academia. Yo era fan de Dragon Ball Z, que también es un poco de... A mí siempre me han gustado las artes marciales, pero también hay un concepto de héroe que salva el mundo. A mí también me ha gustado siempre el Shojo, el romance. Entonces los japoneses tienen una gama variada de comic, de muchos tipos de genero para poder leer y siento que eso ya llegó a Chile, y llegó para quedarse.

No sé, antes de la pandemia, insisto, después de la pandemia todo cambió, muchas cosas cambiaron. Los dos caracoles en Providencia. Los dos caracoles antes había pura ropa, ahora hay puras tiendas de comic y otaku y parece una convención. Me encanta. Me encanta (Risas). Hay puros monitos y antes no era así, antes había peluquerías, tiendas de señora, ropa. Muy a lo patronato los dos caracoles. Y ahora está lleno de tiendas de comic, hay un restaurante abajo que lo conocí porque ahí firmé Alegría y Sofía KAOS 2, que de hecho voy a hacer otra firma también en diciembre ahí, que es un restaurante de temática de anime, entonces hay hamburguesas de Naruto, de Dragon Ball, papas fritas de Pikachu, entonces ha sido muy increíble está transformación de que antes ser amante de la cultura japonesa, del anime, del manga era muy bajo perfil. Y no sé por qué, bueno, yo nunca he ocultado ese gusto. De hecho, cuando chica yo prefería estar sola, sin amigos, pero me gustaba Sailor Moon y llevaba la barita mágica al colegio. En esa época, y yo las entiendo si yo al final me hice amiga, con el tiempo,

era muy inmadura, y yo quiero mucho a mi curso, saqué muy buenas amistades de ahí, pero cuando yo entré al colegio todas eran agrandadas y yo era Sailor Moon y me veían como muy niña. Yo lo recuerdo y lo encuentro chistoso porque ya está superado y todo, pero nunca me avergoncé, nunca oculté mis gustos de anime porque antes era como tabú que te gustara los monitos. Me acuerdo de que estaba de moda la Pucca y yo iba en el Duoc, me encantaba la Pucca, aunque era media acosadora, y mi papá me decía: "Ay, ya tienes dieciocho años, ¿Por qué sigues viendo monitos?" Y es como, pero si a mí me gusta y cuando sea vieja voy a seguir viendo monitos.

Entonces, ahora ya no hay tanta vergüenza y antes como que se veía mal eso, y ahora ya no. Ahora se acepta. No sé si será por la generación más jóvenes, no mi generación sino ustedes, que son más jóvenes, que son mucho más tolerantes que la generación de nuestros papás que tenían que seguir estructura, era una generación muy frustrada, muy reprimida. Creo que incluyendo la mía, algunos igual son reprimidos, pero hay que tener la libertad y aceptar los gustos. Y eso ahora se abrió, se abrió mucho y me enorgullece vivir en esta época a diferencia que cuando era más pequeña.

6. ¿Qué piensa sobre los espacios que se han creado para compartir como los son las ferias de ilustración?

Fue un boom de hace poco esto. Encuentro maravilloso porque aporta a la cultura. A mí de chica me dijeron también: "¿Cómo te vas a dedicar a hacer artista?" Porque es verdad, Chile es un país muy poco cultural. Ahora que están estos los papás con sus hijos y poder, yo acá siempre le digo a los papás que tienen que observar los gustos de sus hijos porque a nosotros en el colegio nos pueden imponer leer ciertos libros, pero si uno quiere motivar, por ejemplo, a los hijos a la lectura está bien empezar con un comic. Antes también, el comic era mal visto, así como "eso no es lectura, no es un libro", si también se veía muy mal leer comic. La generación de nuestros papás estaba... Pero como que ahora todo eso se aceptó, y gracias a los eventos que se realizan porque son los espacios para compartir. Todos esos viejos paradigmas se fueron rompiendo. Me gusta mucho más esta época que hace diez años atrás que había muy poco evento. Me acuerdo de que el evento más grande que había en Santiago era FILSA, la feria del libro y nada más, y sería. Era la única feria del libro si que vendía algunos cómics ahí, pero muy pocos. Ahora no, ahora llegó para quedarse todo esto. Me enorgullece, me enorgullece que sea así. Estamos en una buena dirección culturalmente hablando con estos eventos.

7. ¿Cuál es su proyección del futuro para el mundo de la novela gráfica juvenil?

Yo siento que va a seguir pegando fuerte, van a seguir surgiendo nuevos autores chilenos, ojalá sea así porque yo encuentro que, en Chile, por lo menos entre mis colegas y los que recién se están dando a conocer hay mucho talento. Entonces que haya este renacimiento del comic y lectura y eventos ñoños es espectacular. Siento que cada vez va a crecer más eso y va a haber más ferias, va a haber más instancias, van a nacer nuevos autores. Lo veo muy positivo, siento que todo va a estar bien.

Tengo inseguridades personales, como yo vivo de mis libros, de mis talleres, de mis eventos. Entonces a veces me da susto, pero poco, no lo pienso mucho. ¿Y si Alegría y Sofía no es más popular porque mis tallas están muy viejas? Como Condorito, porque tú lees Condorito hace diez años atrás y dices: "¿Qué es esto?" Pero no, yo siento que le va a seguir hiendo bien porque es algo que amo, es algo que hago con cariño. Que cualquier historia yo creo que puede trascender el tiempo al final mientras los personajes conecten con otro ser humano va a quedar.

Anexo 2: Entrevista a Fyto Manga.

1. ¿Cuál es su nombre?

Mi nombre real es Marcos Borcoski Flores, pero es un nombre que casi no uso. Mi seudónimo es mi nombre real porque es una marca registrada, lo registre hace tiempo. Es Fyto Manga. Así me conoce todo el mundo, mi familia incluso.

2. ¿En qué se desempeña?

Bueno, yo soy comunicador audiovisual, ese es mi título. Soy comunicador audiovisual, soy dramaturgo, soy ilustrador. Tengo títulos que acreditan eso, pero también soy algo que no se obtiene título que es ser dibujante de cómics. Ilustrador de cómics, dibujante de cómics y guionista de cómics también, que es una pasión que he tenido toda la vida y es eso lo que me identifica.

3. ¿Qué podría decirnos sobre la novela gráfica para usted?

La novela gráfica y el cómic son lo mismo. La novela gráfica es el nombre que le ponen algunos siúcticos al cómic, ¿cachay? Pero es exactamente lo mismo. Tal vez... Porque esto empezó a llamarse así después de que Will Eisner desarrollara ciertos conceptos gráficos que eran distintos a los que se estilaba en Estados Unidos, que es un libro único con una novela, con una historia de autor más que seguir un concepto de super héroe, eso en los años 70's. Finales de los 70's, principios de los 80's.

Eisner fue un destacado autor de cómic norteamericano y él fue uno de los primeros que editó libros con tapa dura de cómics, ¿cachay? Estamos hablando de que parece un libro por fuera, pero por dentro es un cómic. Entonces alguien por ahí le llamó a eso novela gráfica, pero en estricto rigor es la única cosa que lo diferencia del cómic norteamericano de aquella época, que son los cómics de super héroes, y en ese sentido tal vez le haya dado un realce, un viso intelectual distinto, no ya dirigido a un público juvenil o infantil como se estilaba en aquella época, sino que destinado a un público más intelectual, maduro, donde podía introducir ciertos conceptos que en el cómic de super héroes, tal vez, no tenían mucho asidero.

Estoy hablando de la sexualidad, relaciones entre personas, triangulaciones dramáticas entre seres humanos como lo es la infidelidad, la convivencia, la reflexión que se saca de todo esto y la

sociedad. Hay un libro que se llama El edificio de Will Eisner, que es genial, que habla sobre la convivencia, la cosa social.

Will Eisner trabajó haciendo super héroes en algún momento, pero después que sacó su libro y se convirtió en un autor de culto por eso, porque trató temas que hasta el momento muy pocos trataban en Estados Unidos de manera exitosa. Entonces, en ese sentido, si me permites está pequeña introducción la novela gráfica es lo que... La única diferencia que hay entre novela gráfica y cómics es un poco eso, ósea. Ciertas ínfulas intelectualoides, a lo mejor por parte del autor, y por parte de la editorial también, porque ellos son los que de alguna manera publican esto bajo un formato distinto a otros tipos de historieta. Las nóvelas gráficas son más voluminosas, más de cincuenta páginas tendrán en un libro.

4. ¿Qué piensa con respecto a la relación de la novela gráfica con respecto a las comunidades juveniles chilenas? (Específicamente la cultura juvenil de estudio)

Las comunidades entusiastas que arman eventos, las que más se destacan son aquellas que siguen la cultura japonesa, la cultura del manga. Si bien es cierto hay algunos eventos importantes que destacan al cómic en general, como la FIC o la Comic Con misma. Hay grupos que arman eventos, yo estuve en uno hace poco en Coyhaique, que fue super bonito, muy ordenado, con harta participación de la gente, pero era un evento netamente de cultura japonesa, donde el manga era el cómic predilecto. Los grupos que arman estos eventos, los que son entusiastas, los que hacen cosas, que se comunican entre sí tienen una actividad bien voluminosa, podría decirse, son los que siguen a estos tipos de cómics, al cómic japonés, al manga. No sé de muchos otros grupos que sigan o que armen eventos respecto a la cultura del cómic norteamericano, por ejemplo. Que sin duda alguna es muy importante, sobre todo por el apoyo que ha recibido por parte de Hollywood en este último tiempo, ya. Pero me quedó con el entusiasmo de los grupos que siguen el manga porque son super entusiastas, hacen cosas, se juntan por un tema muy particular porque las historias, los personajes son havys, han influido muy fuertemente en ellos.

Si bien es cierto, una historia de super héroes puede influir sobre una persona, depende de los gustos de los lectores, de los seres humanos. En el manga hay un estímulo super particular para querer seguirlo y tener ese ímpetu de querer mostrarle al resto esto tan fascinante que es, y por eso son tan entusiastas y son tan visibles, ¿cachay? En este grupo de personas el tipo de cómic que leen ha influido fuertemente en su sociabilidad porque las historias que han

leído tienen ese carácter épico, ¿ya? Y ha tocado una fibra sensible en ellos, muy particularmente en las mujeres también. Antes los lectores de cómic eran puros hombres en los 80's, puros hombres. Pero ahora han aparecido una gran cantidad de mujeres seguidoras. Tú eres un caso, lectora de cómics, lectora de manga, ¿ya? Cuyo entusiasmo se vuelca en esta sociabilidad tan particular, en la realización de junta y en el querer informar a la gente que existe, a la gente que no conoce que existe esta cultura y que es bueno que la gente la conozca de alguna manera, ¿ya?

Generalmente los grupos se basan, eso es como uno de los mayores pilares ¿ya? Después vienen aquellos que se inspiraron y quieren hacer algo parecido, que son los dibujantes. Al grupo que pertenezco yo. Que son gente que no solo se va a dedicar a consumir o a mostrar, sino que quieren convertirse en artistas del manga y quieren hacer lo que ahí vieron también. Y buscan formas, buscan inspiraciones en algunos artistas que los han inspirado, ya sea a la hora de componer el dibujo como a la hora de componer la historia. Hay algunos que se clavan directamente con algún autor y lo imitan, y bien si es así, pero a mis los imitadores como que no me inspiran mucho respeto, ¿ya? Porque si se van a quedar imitando un autor y no quieres crear algo nuevo no me parece muy legítimo. A mí más me siento cercano a los jóvenes que crean cosas inspirándose en el manga y que sacan cosas de este autor, de este otro y van creando su estilo, y a la larga eso lo puedes convertir en profesionales del cómic. Eso es en lo que yo más destaco de estos grupos.

Y bueno, a la larga han publicado cosas. Lo importante es que no se queden ahí en dibujar y crear cositas para uno, sino que publicarlo porque el comic es un arte público. Es un arte que tiene que conocerlo la gente, entonces ahí van saliendo de repente estrellas super significativas. Hay una gran cantidad de autores chilenos que han salido del fandom y que han seguido dibujando, algunos han sido alumnos míos y que brillan con brillo propio ahora, ¿cachay? Que son gente super importante que ha publicado afuera y que ¡wow! Son unos profesionales hechos y derechos y yo estoy muy orgulloso de ello.

5. ¿Qué cambios ha notado en la última década en las culturas juveniles?

Que cada uno puede armar su grupo, ¿cachay? Hay tribus. A mí, por ejemplo, me llaman mucho la atención los cosplayers. Ahora si tu vas a un evento, por ejemplo, la Comic Con. Tú tienes que ir, prácticamente el cincuenta por ciento o más de las personas que van ahí van cosplayando, no necesariamente dentro de un concurso,

¿cachay? Son gente que se dedica a armar un traje. Antes era cosa de concurso, ¿cachay? De esforzarse por hacer una suite o un disfraz en particular de un personaje, a ir a competir y ganar un concurso. No, ahora simplemente para lucirte y para ese gusto muy personal de cada uno de que la gente te vea que estas representado a uno de los tantos personajes que pertenecen a este universo. Y eso es tanto... Ósea, pongo a la Comic Con como ejemplo, te encuentras a los cosplayers de anime, pero también están los cosplayers de Star Wars, están los cosplayers del Señor de los anillos, del mundo de los super héroes obviamente. Hay muchos.

A mí me gustó mucho un tipo que estaba disfrazado del Batman del Adam West, el Batman de la serie de los 60's. Este tipo no solo andaba disfrazado como él, igual, era la misma. Si no que andaba con una bomba, de esas bombas antiguas, pero obviamente era una bomba de mentira, ¿cachay? De estas bombas redondas, de la que salía una mecha y de esa mecha salía humo, ¿ya? Y era una bomba de estás de mono animado, y este tipo la tenía arriba de la cabeza y andaba corriendo por todos lados. Y nos voló la cabeza a todos porque esa escena es una escena de la serie. Era una de las escenas más icónicas de la serie, que Batman tiene que tirar una bomba que va a explotar, en la calle esto, ¿ya? Y él intenta tirarla y no puede porque la iba a tirar a un lago y hay patitos, la iba a tirar a un parque y hay unos niñitos jugando. Entonces el chiste es que no puede tirar la bomba y anda de arriba para abajo corriendo con la bomba humeante. Y este tipo andaba en la Comic Con y yo decía: "Uh, la cagó." Ósea, se armó el traje. Se armó un artefacto humeante, ¿cachay? Y más encima recreó una escena muy icónica de la serie. Ósea, hay que estar muy volado, ser muy fanático y tener un gran amor por el concepto para haber creado algo así. Es un ejemplo, porque como él hay muchos más que hacen cosas.

No sé si tú has visto fotos en YouTube, en Facebook, en Instagram. Hay youtubers que crean cuestiones que son increíbles. Y todo puede ser cosplayable. Para mí, ese grupo de gente son los más entusiastas porque confeccionan cosas, se convierten en personajes o en conceptos incluso. Son gente feliz, ¿cachay? Gente feliz que nos hace felices a nosotros y yo muy agradecido con eso también.

Hay un tipo muy famoso que cosplayea a Jesús. Es un tipo que es igual, con la barba, el traje, ¿cachay? Y anda con la cruz. Una cruz, no es de madera, pero es una cruz de que no sé qué material, ¿cachay? Parece que es de pluma Vit, pero el loco anda así, se pone así. Es una imagen del Greco, ¿cachay? Entonces rebasa conceptos culturales, religiosos, ¿cachay? Políticos incluso. (Risas)

Esa es la evolución, una gran evolución que ha tenido un grupo que partió de una manera y sigue muy fuerte en esta, ¿cachay? Y con más entusiasmo que nunca. El resto de las culturas urbanas juveniles, al menos las que yo conozco, van y vienen, son fluctuantes. Los pokemones duraron un par de años y ahora nadie está involucrado con eso. Pero fue fuerte, se juntaron, hicieron cosas, fue un movimiento cultural, social. No sé si que tanto cultural, pero si social. Muy fuerte entre la juventud menuda, ¿cachay?

El otaku mismo, ya no es solo otaku, sino que deriva en un montón de conceptos entre sociales, culturales. Antes el otaku, si bien es cierto sigue muy parecido a lo que es ahora, han madurado. Hay adultos. Yo no sé si soy otaku, tal vez lo fui en algún momento, pero después me convertí en artista y ya no estoy viendo tanto anime como en otra época. Aunque vi más que nadie (Risas). ¿Cachay? Estas personas adultas les han enseñado a sus hijos, entonces yo ahora veo niñitos, niños chicos disfrazados de personajes o que se saben al dedillo cosas que, no sé, son complejas dentro del universo del anime, del manga o de los superhéroes mismos, ¿cachay? Estos tipos se han convertido en educadores, les han enseñado a sus hijos. Y uno podría decir: "Oye, no wey. Metí a tu hijo en esta cuestión". Pero después te das cuenta, de que uno, yo hice lo mismo, pero no metía tanto a mis hijas, pero hay tipos que le han enseñado a sus hijos el concepto del manga, del anime. Y los hijos son tan entusiastas como ellos porque han descubierto que es re entretenido, ¿cachay? Y se mezclan, y hay cosas que van entre los comics, los videojuegos también han tenido una notable participación en este mundo. Al final se ha convertido en un multimedia familiar, ¿cachay? Está la familia entera, la esposa, el marido, los hijos. Todos cosplayando y todos, como dirían en España, "flipando".

No, es increíble. Eso es lo que se está viviendo ahora. Igual lo que nos tocó vivir en este último tiempo ha sido traumático para la sociabilidad de estos grupos, ¿cachay? Pero vamos a ver qué pasa. Bueno, en la Comic Con y en AEX (Anime Expo), que se abre nuevamente. Vamos a ver cómo anda esta gente. Pero yo asumo que el entusiasmo no ha mermado y nos vamos a seguir viendo, ¿cachay? Si esto fue una pausa de dos años, traumática sin duda, pero fue una pausa no más. El entusiasmo sigue. Además de yo estoy seguro de que va a haber un weon disfrazado de ese sujeto, uno o más porque va a ser el cosplay del año, porque es un anime muy exitoso. Estoy hablando de Chainsaw Man. Y no va a faltar el que se va a fabricar una cuestión que se mueva incluso, ¿cachay? No sé. Yo lo dibujé ahí. (Apunta al muro del local My Hero Café). Yo ahora lo último que estoy viendo es JOJO Stone Ocean.

6. ¿Qué piensa sobre los espacios que se han creado para compartir como los son las ferias de ilustración?

Me parece maravilloso, po'. Y aparecen cada vez más. Yo este año he estado en cuatro eventos organizados por grupos de otaku que han hecho esto en Coyhaique, en Arica, en Valparaíso y en Concepción, ¿cachay? Este lugar (Local My Hero Café) también, imagínate todo el esfuerzo que ha hecho el dueño para convertirlo en un café temático. Y en un principio quería mezclarlo con el tema de superhéroes, pero después me dijo: "No. ¡Manga, no más! ¡Manga!" Si la gente lo que está comprando ahora, el cómic que más se está vendiendo ahora es el manga. Es lo que más se vende.

Yo el año pasado estuve en la Comic Con de San Diego, pero telemática. No fui a Estados Unidos, sino que tenía acceso a los foros y estuve en una de las editoriales. Y los gringos están convencidos de que el manga va a dominar el mundo. Mira si con los comics de superhéroes tienen, perdida, sino fuera porque hay unas películas grandiosas que está haciendo MARVEL gracias a Disney, que es todo un circo ¿cachay? Que son sin duda algunas muy llamativas para el público y eso es lo que le da entrada al mundo de los superhéroes y el comic es como un soporte, pero no es lo mismo que el manga. En el manga tú puedes encontrar todo tipo de historias para cada gusto y es por eso por lo que está ganando muy, muy holgadamente la batalla a nivel editorial, a nivel editorial. Ósea ni siquiera metamos al anime. Que el anime igual funciona, es un soporte importante, pero este es un cómic que por si solo funciona muy bien, muy buenas ventas, ¿cachay? Así que es un fenómeno increíble. Menos mal que nosotros estamos adentro, ¿cachay? (Risas)

Ahora lo que hay que crear, si uno quiere jugar con eso, hay que crear historias utilizando los conceptos del manga, ¿cachay? Lo que lo hace manga y eso es super difícil, es muy complicado. Porque el manga requiere de chorrocientas páginas para poder narrar una historia coherentemente. En una historia de superhéroes, veinticuatro páginas son suficientes también, tal vez para un primer capítulo, pero el manga es una monstruosidad, ¿cachay? Son para mí, para mí el manga es la mayor actualización que sufrió el cómic en su historia porque es como ver una película. Es un cómic audiovisual, pero no necesitas de la cosa animación, ni lo audiovisual, ni un soporte tecnológico. Es un libro. Es un libro donde tú ves una película. Es maravilloso.

7. ¿Cuál es su proyección del futuro para el mundo de la novela gráfica juvenil?

Eso va a depender de las editoriales. Si hablamos de aquí en Chile. Mira, la FIC es un muy buen ejemplo del entusiasmo local. Son cabros que se sacan la cresta manteniendo una editorial y saben muy bien que no van a obtener muy buenas ventas tal vez comparándose. Ósea, pueden hacer manga chileno y todo lo que quieran, yo mismo hago eso. Pero ni por asomo podrían competir contra un Naruto, ¿cachay? Contra un ONE PIECE o Dragon Ball mismo, que son mangas ya consolidados que se han convertido en fenómenos de masas, ¿ok?

Pero a mí lo que me parece que, habiendo editoriales, habiendo buenos dibujantes se puede mantener muy viva una pequeña industria editorial chilena. Si viste, en la FIC había un montón de artistas chilenos haciendo cosas, ¿cachay? Ellos son los que, dependen de ellos, depende de la editorial. Vuelvo a mencionarla, para mí es super importante una editorial. Y tal vez, tal vez que una editorial importante como, no sé, Planeta o Zigzag. No sé Zigzag, ellos confiaron en el cómic en alguna época, pero ya no. Zigzag no es ni la sombra de lo que fue en los años 60's, ¿cachay? Y el problema es esto (Apunta al celular). La gente está leyendo poco papel.

Carlitos, que estaba sentado aquí recién era uno de los copropietarios de una editorial chilena. Fue un grupo editorial que publicó comics de MARVEL y DC acá en Chile. Ellos compraban material afuera y lo publicaban en Chile. Fue increíble, ¿cachay? Pero desgraciadamente Copesa, que es el grupo editorial que lo sostenía, se dio cuenta que a pesar de que las ventas eran buenas, no eran tan buenas como esperaban. Y hay una cuestión que está pasando muy penca, que es una especie de "depresión" o "tristeza" por parte de los grupos editoriales que cree o estiman de que el papel como formato para editar se va a acabar en algún momento y que no le queda mucho tiempo de vida. Entonces, eso es terrible po', ¿cachay? Porque quiero decir que... Eh, ¡Claro! Y en cierta medida yo voy en el metro y no veo a nadie leyendo un libro, están todos pegados en el celular porque acá (muestra su celular) está lo que quieren ver, en esa pantalla. Tanto cómic, los Webtoon también que es otro cuento, se pueden leer ahí, ¿cachay? A mí me parece que mientras mantenga el cómic vivo bien, pero no es lo mismo verlo en esta pantalla que verlo en un libro de papel, ¿cachay?

La gente siempre, yo siempre he defendido eso, la gente siempre va a querer tener el libro. Siempre va a querer tener el libro y siempre van a querer ojearlo, olerlo, guardarlo y para poder revisarlo las veces que quieran, pero el gran temor de los grupos editoriales grandes es ese, de que las nuevas generaciones, los nativos digitales consumidores de material digital mediante tablets, pantallas, lo que sea. Les importa un bledo y si pueden obtener el material digital bien, excelente, ¿cachay? Despreciando más bien el original, no solo con el cómic, sino con los libros, ¿cachay? Es un tema que recién se está dando y no sabemos para donde va a ir en todo caso, ¿ya? Pero si sé yo que el manga no está dentro de las cosas que se van a extinguir porque el manga menos mal que está haciendo leer chicos en libros editados, pero yo no quiero que solamente el manga sea lo único, ¿cachay? Si el manga al fin y al cabo es un invento japonés que funciona en Japón bajo ciertas particularidades. Yo quiero que la gente lea a, no sé, yo trabaje en Condorito. Quiero que lea Mampato, obras de autores chilenos en libro, que no se pierda esa esencia que es importante para poder mantener vivo el negocio editorial como lo conocemos y que no se extinga.

