

**La narración gráfica como expresión de cotidianidad en un grupo de niños, niñas y jóvenes
del colectivo Jakarandá del barrio Olarte de la localidad de Bosa**

Una Monografía Presentada Para Obtener El Título De
Licenciado en Artes visuales
Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá

Harold Ortíz Ortíz

Nombre del tutor de la monografía Ana María López Navarro

Noviembre, 2016.

RESUMEN ANALITICO EN EDUCACIÓN – RAE

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado
Acceso al documento	UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. BIBLIOTECA CENTRAL
Título del documento	La narración gráfica como expresión de cotidianidad en un grupo de niños, niñas y jóvenes del colectivo Jakarandá del barrio Olarte de la localidad de Bosa
Autor(es)	Ortiz Ortiz Harold Esneyder
Director	Ana María López Navarro
Publicación	BOGOTÁ UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL 2016. 88 p.
Unidad Patrocinante	UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. UPN
Palabras Claves	NARRACIÓN GRAFICA , FANZINE , COTIDIANIDAD, EXPRESION, COMUNICACIÓN

2. Descripción
<p>El presente trabajo de investigación tiene el propósito de identificar la manera en la que un grupo de niños, niñas y jóvenes del colectivo Jakarandá del barrio Olarte utilizan la narración gráfica para expresar su cotidianidad. El trabajo plantea el problema de la falta de plataformas de expresión versátiles que generen interés en los participantes y está enmarcado en el trabajo comunitario y cómo desde la pedagogía en artes visuales se presenta una propuesta que plantea la expresión a partir de herramientas creativas que mezclan el texto escrito con el gráfico con el propósito de representar reflexiones sobre la cotidianidad.</p>

3. Fuentes
<p>Alfonso, M. (s/f). ¿Formación artística...sin didáctica? La impostergable necesidad de construir los discursos pedagógicos de las prácticas emergentes y situadas.</p> <p>Barbero, J. (200). La ciudad entre medios y miedos.</p> <p>Delors, J. (1996.). Los cuatro pilares de la educación en La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI, Madrid, España: Santillana/UNESCO. pp. 91-103.</p>

Cabaluz, F. (2015). Entramando. Pedagogías

Cano, A. (2012). La metodología de taller en los procesos de educación popular. Vol. 2, n° 2, pp. 22-52. ISSN 1853-7863. Red Latinoamericana de Metodología de las Ciencias Sociales.
URL <http://www.relmecs.fahce.unlp.edu.ar/>

Camnitzer, L. (2007). Antología de textos críticos 1979 – 2006 ArtNexus/Arte en Colombia. ¿Es posible la enseñanza del arte?

Cardona, F. (s/f) 1 década de fanzines y publicaciones independientes en Cali de Cardona

Espósito, R. (2012). Buenos Aires: Amorrorto editores.

Lazzarato, M. (2006). Por una política menor. Acontecimiento y política en las sociedades de control. Madrid: Traficante de sueños.

Mejía, M. (2001). Reconstruir la educación popular en tiempos de globalización. La deconstrucción: una estrategia para lograrlo. XXXII Congreso internacional. Federación Internacional de Fe y Alegría. Movimiento de Educación Popular Integral y Promoción Social.

Nattivi, L. (2010). Binocolare. Historia y creación de un meta-fanzine.

https://ddd.uab.cat/pub/trerecpro/2010/hdl_2072_97274/Luciana_Nattivi_1.pdf

Uzcátegui, R. (2001). Corazón de tinta

4. Contenidos

Se sigue ejerciendo una influencia fuerte sobre el pensamiento de lo local a través de los medios de comunicación masivos, es así como lo plantea Paul Virilio (1997); la ruptura del tiempo local, por un tiempo global, con la globalización lo que se globaliza es el tiempo. El autor plantea

que le damos poder al tiempo ya que, constantemente, hay una aceleración y una necesidad de la inmediatez. Para ilustrar el tema, Virilio hace alusión a que si el sistema de un estado tiene virus, éste se paraliza. Ahora todo sucede dentro de la perspectiva del tiempo global: de hoy en adelante estamos pensados para vivir en un sistema de tiempo único. (Virilio, 1997). La representación de la realidad se adapta a las perspectivas visuales de cada persona, estas se crean por medio de una organización generada por la imagen.

Así pues, esta investigación se centrará en evidenciar la manera en que las herramientas básicas de la narración gráfica contribuyen al reconocimiento y la expresión del entorno como una forma más versátil partiendo de signos visuales que identifiquen y narren vivencias sobre la realidad a la que pertenecen y permitan fortalecer el vínculo existente entre ellos y su entorno.

¿De qué manera expresan la cotidianidad un grupo de niños, niñas y jóvenes del colectivo Jakarandá de la localidad de Bosa a través de talleres de narración gráfica?

Objetivo general

Identificar la manera en la que un grupo de niños, niñas y jóvenes del colectivo Jakarandá del barrio Olarte expresan su cotidianidad a través de talleres de narración gráfica

4.1. Objetivos específicos

Identificar estrategias pedagógicas que faciliten la expresión de la cotidianidad a través de las técnicas básicas en narración gráfica como una práctica de arte visual.

Dar cuenta de las reflexiones que hacen los niños, las niñas y los jóvenes del colectivo Jakarandá del barrio Olarte sobre la cotidianidad a través de la elaboración de un medio de narración gráfica, en este caso, un fanzine.

Los referentes teóricos bajo los cuales se abordó el trabajo de investigación son; primero, la imagen en la *Sociedad del Espectáculo* ; luego, la globalización y lo local; después la definición de comunidad y su importancia; posteriormente se describe la narración gráfica como herramienta de creación visual; seguido a esto, se describe el fanzine y un contexto de los usos de este medio gráfico al servicio de los procesos de comunicación de una comunidad; y por último, se plantea el modelo pedagógico de la educación popular como alternativa educativa local.

En el trabajo se manifiesta la importancia de los espacios alternativos de aprendizaje desde el contexto local y la importancia de empoderar a las comunidades en la expresión de su cotidianidad con el fin reflexionar sobre esta y buscar su transformación.

5. Metodología

Para desarrollar esta investigación, se utilizó la metodología de Investigación – Acción para identificar y analizar las situaciones sociales, particularmente, los problemas prácticos que suceden en la lectura de la cotidianidad que hacen las niñas, los niños y los jóvenes del colectivo Jakarandá en el contexto de Bosa. En este caso, se refiere a la problemática de una situación en un proceso de educación popular en el marco de las artes visuales como es la reflexión de la cotidianidad a través de la expresión gráfica. Esta investigación se hizo a partir de la técnica del taller que permite mezclar la teoría con la práctica y se determinaron momentos durante estos talleres para dinamizar el proceso de aprendizaje. Una de las características fundamentales es el “hacer juntos” y el reconocer que es con el otro y a partir de una reflexión propia que se aprende creando.

El ritmo de vida que ha tomado esta localidad, en las últimas décadas donde ha modernizado su industria y sus requerimientos según las necesidades de un mercado global, comienza a generar una sensación de temporalidad muy diferente en la dinámica cotidiana de cada poblador y pobladora, el afán se convierte en una característica primordial de un habitante

Bosuno, sin embargo, ante esta incomodidad con la nueva alteridad de la vida moderna, es necesario redescubrir expectativas que diluciden y alimenten la cultura contemporánea, buscando calidad de vida al resignificar los espacios de su territorio y haciendo suyo su lugar, recorriendo y conociendo los espacios y lo que estos brindan. Para estos fines, el primer objetivo es que los niños y niñas indaguen con los pobladores y con el recorrido por el barrio sobre sucesos que, tienen un valor colectivo.

El **propósito** hace alusión al fin, al objetivo que se quiere conseguir en la sesión de taller propuesto. Es necesario tener claro que es lo que se quiere realizar. Este momento, inicialmente, estuvo planeado por el investigador de este trabajo, pero en algunas ocasiones se modificó debido a los intereses de los participantes o al tema coyuntural del barrio o de la ciudad. **Ver/Leer** es el momento en el que se determina una situación particular del entorno de los participantes para promover la participación y la lectura de la cotidianidad, por ejemplo, la situación del río que pasa por el barrio. **Análisis/Reflexión** es el momento en el que se presenta y explica la técnica que se abordará en esa sesión o el tema del cual se aprenderá, por ejemplo, la diferencia entre los medios masivos y los medios alternativos o la técnica para dibujar una cabeza. **Actuar** es el momento en el que se pone en práctica la técnica teniendo en cuenta el momento Ver, allí es donde se materializa la visión de los participantes, con la reflexión hecha durante la sesión y los nuevos conocimientos adquiridos, en este caso, determinada técnica para el dibujo. Para cerrar se plantea el momento de evaluación en la que los participantes y la persona quien dirige el taller (investigador) hablan acerca de lo que se ha realizado en el taller, sus pensamientos, sensaciones y propuestas para la dinámica del espacio.

6. Conclusiones

Todas las comunidades tienen la forma de construir su historia, ya sea a través de la escritura, la iconografía, la oralidad, u otros recursos. La apropiación de la herramienta visual, con la intención de crear discursos sobre la historia local desde las comunidades, constituye una acción de empoderamiento de los instrumentos tecnológicos que ofrece esta contemporaneidad. Así,

desde las propias necesidades e intereses cargamos de sentido el territorio y la planeación de acciones encaminadas a la transformación.

Se evidencia que la educación en artes en perspectiva situada, es decir respondiendo a las necesidades de un contexto particular, fortalece la manera de ver y de socializar el conocimiento presentando múltiples formas creativas de hacerlo, de pensarlo y, sobre todo, brindando herramientas y generando espacios para la acción, es decir, aprendiendo en la medida en que se hace y despertando el interés por la intervención de sus espacios en actividades como la creación de sus propias estéticas y sus propios lenguajes.

Elaborado por:	Harold Esneyder Ortiz Ortiz
Revisado por:	Ana Maria Lopez Navarro

Fecha de elaboración del Resumen:	25	11	2016
--	----	----	------

Tabla de Contenidos

Capítulo 1. Planteamiento del problema de investigación.....	2
Capítulo 2. Justificación	5
Capítulo 3. Pregunta de investigación	14
3.1. Pregunta general.....	14
Capítulo 4. Objetivo general	14
4.1. Objetivos específicos	14
Capítulo 5. Marco teórico	15
5.1. La sociedad del espectáculo.....	15
5.1.1. La imagen en la sociedad del espectáculo	15
5.2. La imagen televisada.....	23
5.3. Comunicación alternativa y comunitaria	21
5.4. Narración gráfica	25
5.4.1. Importancia de la narración gráfica	29
5.5. Fanzine.....	31
5.6. Educación popular	38
Capítulo 6. Metodología	40
6.1. Investigación - Acción	40
6.2. Fases de la investigación.....	41
Capítulo 7. Análisis.....	62
7.1. Lectura de la imagen mediática en la expresión gráfica	51
7.2. La imagen de la cotidianidad	51
7.3. La historieta como expresión de lo cotidiano	51
Capítulo 8. Reflexión: nadie elige en qué orilla del río nacer	63
Capítulo 8. Resultados y conclusiones.....	66
Lista de referencias	76
Vita.....	78

Lista de tablas

Tabla 1. Definiciones Will Eisner.....	30
Tabla 2. Fanzines iniciales.....	35

Lista de figuras

Figura 1. El churrusco 7.....	6
Figura 2. El churrusco 4.....	9
Figura 3. Aksion Eskrita	9
Figura 4. Fanzine la pepita Clan Mártires	9
Figura 5. Fanzine Colombian Trash	12
Figura 6. Truman Show	16
Figura 7. El churrusco 6.....	17
Figura 8. Protagonista de novela 2010.....	18
Figura 9. Fanzine Jakarandá - 2016	19
Figura 10. Noticias caracol - 2016.....	21
Figura 11. Noticias City TV- 2016.....	21
Figura 12. Noticias sobre jóvenes- 2016	22
Figura 13. Noticias RCN- 2016	22
Figura 14. Historieta colectivo No le saquen la piedra a la Montaña.....	24
Figura 15. Revista de comic y cultura 7ma Zona Bosa	26
Figura 16. Enchay historieta campesina del Perú El churrusco 1	29
Figura 17. The Pulp Magazines (cabezote) 1896-1946	32
Figura 18. Sniffing Glue Fanzine punk Inglaterra - 1965.....	33
Figura 19. The Pulp Magazines y Astro Adventures (portadas) - 1946	35
Figura 20. Estructura talleres	43
Figura 21. Contenido talleres.....	45
Figura 22. Dibujo y creación de personajes.....	46
Figura 23. Construcción figura humana	47
Figura 24. Construcción figura humana	48
Figura 25. Objetos y escenarios	49
Figura 26. Historieta	49
Figura 27. Lectura de medios	50
Figura 29. Historia	52
Figura 30. Historia	53

Figura 31. Cotidianidad	54
Figura 32. Visión sobre la estética.....	55
Figura 33. Visión sobre la cotidianidad	56
Figura 34. Expresiones con visión crítica.....	57
Figura 35. Reinterpretación de la cotidianidad.....	59
Figura 36. Reinterpretación de la cotidianidad 2.....	60
Figura 37. Historieta final.....	62

Introducción

El presente trabajo de investigación tiene el propósito de identificar la manera en la que un grupo de niños, niñas y jóvenes del colectivo Jakarandá del barrio Olarte utilizan la narración gráfica para expresar su cotidianidad. El trabajo plantea el problema de la falta de plataformas de expresión versátiles que generen interés en los participantes y está enmarcado en el trabajo comunitario y cómo desde la pedagogía en artes visuales se presenta una propuesta que plantea la expresión a partir de herramientas creativas que mezclan el texto escrito con el gráfico con el propósito de representar reflexiones sobre la cotidianidad.

Los referentes teóricos bajo los cuales se abordó el trabajo de investigación son; primero, la imagen en la *Sociedad del Espectáculo* ; luego, la globalización y lo local; después la definición de comunidad y su importancia; posteriormente se describe la narración gráfica como herramienta de creación visual; seguido a esto, se describe el fanzine y un contexto de los usos de este medio gráfico al servicio de los procesos de comunicación de una comunidad; y por último, se plantea el modelo pedagógico de la educación popular como alternativa educativa local.

En el trabajo se manifiesta la importancia de los espacios alternativos de aprendizaje desde el contexto local y la importancia de empoderar a las comunidades en la expresión de su cotidianidad con el fin reflexionar sobre esta y buscar su transformación.

Para desarrollar esta investigación, se utilizó la metodología de Investigación – Acción para identificar y analizar las situaciones sociales, particularmente, los problemas prácticos que suceden en la lectura de la cotidianidad que hacen las niñas, los niños y los

jóvenes del colectivo Jakarandá en el contexto de Bosa. En este caso, se refiere a la problemática de una situación en un proceso de educación popular en el marco de las artes visuales como es la reflexión de la cotidianidad a través de la expresión gráfica. Esta investigación se hizo a partir de la técnica del taller que permite mezclar la teoría con la práctica y se determinaron momentos durante estos talleres para dinamizar el proceso de aprendizaje. Una de las características fundamentales es el “hacer juntos” y el reconocer que es con el otro y a partir de una reflexión propia que se aprende creando.

Capítulo 1

Planteamiento del problema de investigación

Los jóvenes pertenecientes al del Colectivo *Jakarandá*, de educación comunitaria no cuentan con plataformas de expresión visuales donde puedan comunicar intereses, motivaciones y preocupaciones que giran en torno a su **territorio y a su cotidianidad**.

Así mismo, se puede reconocer que pocos expresan la opinión que tienen frente a lo que leen en el barrio y la comunidad, lo que se evidencia en la configuración de estereotipos, comportamientos y actitudes homogenizantes que reproducen en su vida diaria; en su forma de vestir, hablar y en lo que esperan como proyecto de vida. También, es evidente en las conversaciones con el grupo de jóvenes de *Jakarandá* que poco conocen las dinámicas del barrio y la localidad, pues sus referentes sociales y culturales están determinados por las situaciones que se presentan en los programas de televisión y las publicidades como la venta de ropa, también en redes sociales como facebook. Esto se puede ser la influencia de los medios masivos en la dinámica diaria en sus casas la familia o los amigos, ya que se identifican con estereotipos y se apartan de su contexto inmediato. Por eso, es común escucharlos decir que quisieran tener acceso a cosas materiales de gran valor económico o que para progresar, noción enfocada a la tenencia de objetos, hay que tener una estética física determinada, por ejemplo, una mujer debería tener una cintura pequeña y un hombre músculos marcados en brazos y abdomen.

Se sigue ejerciendo una influencia fuerte sobre el pensamiento de lo local a través de los medios de comunicación masivos, es así como lo plantea Paul Virilio (1997); la ruptura del tiempo local, por un tiempo global, con la globalización lo que se globaliza es el tiempo. El autor plantea que le damos poder al tiempo ya que, constantemente, hay una

aceleración y una necesidad de la inmediatez. Para ilustrar el tema, Virilio hace alusión a que si el sistema de un estado tiene virus, éste se paraliza. Ahora todo sucede dentro de la perspectiva del tiempo global: de hoy en adelante estamos pensados para vivir en un sistema de tiempo único. (Virilio, 1997). La representación de la realidad se adapta a las perspectivas visuales de cada persona, estas se crean por medio de una organización generada por la imagen.

Así pues, esta investigación se centrará en evidenciar la manera en que las herramientas básicas de la narración gráfica contribuyen al reconocimiento y la expresión del entorno como una forma más versátil partiendo de signos visuales que identifiquen y narren vivencias sobre la realidad a la que pertenecen y permitan fortalecer el vínculo existente entre ellos y su entorno.

El colectivo Jakarandá surge por iniciativa de un grupo de profesionales de las áreas sociales y artísticas comprometidas(os) con el trabajo comunitario y de manera particular con el bienestar de los niños, niñas y los jóvenes del barrio Olarte de la localidad de Bosa.

Desde el año 2013 se dio inicio al desarrollo de actividades realizando una serie de talleres semanales de lectura y escritura literaria, con énfasis en poesía y creación literaria, dirigido a niños, niñas y jóvenes de 7 a 16 años de edad. Estos talleres produjeron una amplia producción literaria de los niños y las niñas haciendo usos de diversas estrategias creativas.

Inquietos e inquietas por la formación de sujetos políticos críticos, el siguiente año (2104), se amplía las actividades con un proceso de formación en cultura política, a través de las diversas expresiones artísticas. El propósito de este espacio de formación es incentivar el **reconocimiento** del territorio a partir de vivencias y lecturas variadas del mismo. Durante este año se da continuidad al trabajo desarrollado de lectura y escritura

con los niños y las niñas constituyéndose este en una de las estrategias más consolidadas del colectivo.

También, se han desarrollado talleres de cultura política, definida esta, al interior del colectivo por una de sus integrantes como “el reconocimiento de derechos y la incidencia de los sujetos en el territorio que habitan buscando su identificación y su transformación”, el taller de producción literaria y una serie de actividades tales como taller de música *jam poético*, esta idea del jam viene de la música el cual hace una improvisación sobre algún tema determinado, momentos de lectura audiovisual que comprende un ciclo de películas relacionadas con la relación que los niños establecen consigo mismos, con los otros, con la naturaleza y con el mundo. Además, se da inicio a la formación en medios de comunicación, que incluye un análisis crítico de los medios, y se acerca a los niños y las niñas a la creación de los medios, lo cual requiere de una formación en análisis de noticias, producción de textos periodísticos, ilustración y diagramación, así como en el manejo de recursos audiovisuales.

Al ser un colectivo en un barrio como el Olarte tiene una gran diversidad de integrantes pues lo conforman desde niños hasta algunos adultos en esta investigación, trabajamos con el colectivo solo con los niños y niñas y los jóvenes debido a que muchas o casi todas sus actividades como colectivo son manejadas desde comunidad es entonces que esta el grupo de niñas y niños de 7 a 12 años y los jóvenes de 12 a 16 con los cuales se realizó la investigación, viendo sus diferencias de edades como un contexto de comunidad donde todos a través del aprendizaje próximo (Vigotski) nos colaboramos como a otros.

Justificación

La expresión del entorno frente a la realidad circundante es uno de los temas que ocupa los procesos en el ámbito educativo formal e informal en la actualidad. En este camino, la **narración gráfica** se ve como una forma de **comunicar** y manifestar pensamientos y sentimientos y se convierte en un mecanismo para fortalecer la mirada local.

Así pues, esta investigación tiene como propósito identificar cómo a través de la narración gráfica se evidencia la forma en la que un grupo de niños, niñas y jóvenes del Colectivo *Jakarandá* ubicado en el barrio Olarte en la localidad de Bosa observan las vivencias del barrio y los acontecimientos que suceden a su alrededor y en sus vidas, cómo los relacionan con lo que ven en la televisión y en general en los medios de comunicación masiva. Esto visto desde un proceso pedagógico en artes visuales.

La narración gráfica utilizada en un medio como el fanzine permite la manifestación de distintos lenguajes gracias a la versatilidad de su formato, de esta forma, representa una de las expresiones gráficas y plásticas más importantes de la actualidad y, además, asume un desarrollo literario novedoso para los esquemas narrativos, toda vez que la narración gráfica no es más que literatura en imágenes.



Figura 1. El churrusco 7 – 2014

Por su parte, los modelos socioculturales planteados por los medios de comunicación masivos como la generación de estereotipos, la formación de imaginarios colectivos, el miedo al lugar donde vivimos y por dónde circulamos, han generado distorsiones en la manera en que percibimos el mundo, ya que se considera al vecino como un enemigo con frases como *no confíes en nadie*, se eligen a la novia o al novio teniendo en cuenta tal o cual forma física, entre otros. Así pues, es urgente promover las posibilidades de una comunicación que parta de las necesidades de las comunidades por encima de los estereotipos propuestos por la sociedad de consumo, que nos permita incidir sobre nuestro territorio autónomamente, es decir ver el entorno y tomar decisiones frente a este.

Es así que es un medio de comunicación gráfica, además ocupa un lugar muy importante en la cultura popular de nuestra época, y se constituye en uno de los lenguajes artísticos más potentes, vigorosos y con más proyección de futuro.

El fanzine propende por transformar la concepción de la realidad mediática que tiene el individuo de acuerdo a su relación con el entorno y al cómo se forma su estructura socio espacial, mediante la representación de hechos, acontecimientos reales y vivencias actuales de nosotros mismos en interacción con el otro, dado que este es un espacio compartido, a pesar que este diario devenir sea sutil, hace parte de la

construcción de una sociedad cambiante y que marca un hecho histórico que influirá dentro de un esquema más amplio llamado ciudad y la cotidianidad de esta.

Teniendo en cuenta que los participantes en el proceso educativo tienen un conocimiento, y unos intereses particulares que obedecen a su contexto, es evidente la relación directa con los planteamientos de la Educación Popular, que propende por la lectura de la realidad inmediata y las apuestas por la transformación de esa realidad a partir de la reflexión.



Figura 2. El churrusco 4 – 2013

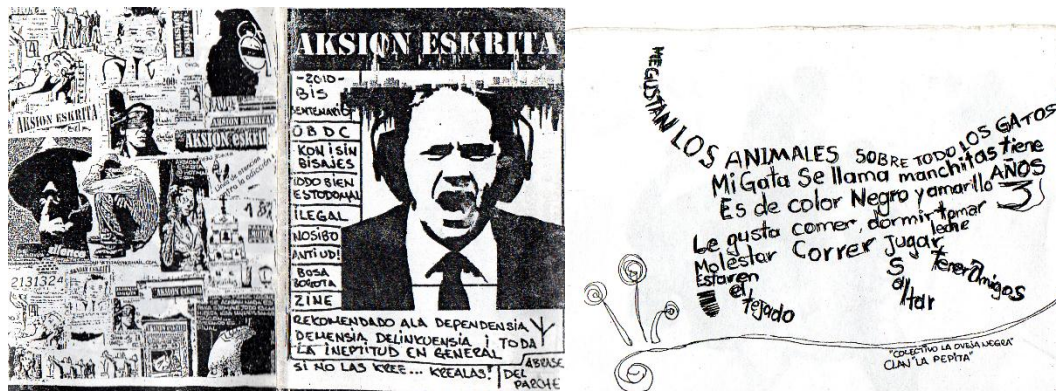


Figura 3. Aksion Eskrita – 2009



Figura 5. Fanzine Colombian Trash – 2008

Este trabajo es relevante para la licenciatura en artes visuales ya que presenta una nueva forma de manifestar pensamientos, sentimientos y expresiones en un formato versátil ya que el fanzine es un mecanismo que se fundamenta en el hecho de **Hazlo tú mismo**, da la posibilidad de no coartar las ideas y la propia línea de expresión, al estar alejado de criterios rígidos de elaboración, por el contrario se convierte en una manera alternativa en el campo de lo visual y de lo educativo al ser un soporte para trabajar en procesos de formación más flexibles técnicamente pues el concepto de estética es subjetivo y se adecua a la necesidad de decir, expresar y comunicar sin poner unos parámetros, más bien una variedad de posibilidades dentro de lo plástico y comunicativo que fortalecen la expresión y la autonomía de los individuos empoderándolos de

herramientas para comunicar sus gustos, carencias y necesidades.

El fanzine siendo una herramienta de elaboración artesanal y de bajo presupuesto pues al ser producido por pocas cosas el collage, el calco, la copia, el lápiz y los elementos más simples que se puedan encontrar, siendo impreso a fotocopia su reproducción es asequible y con una estética autónoma, diversa, crítica, con matices y materiales variables dándole una particularidad que lo identifica libre dentro de un esquema de publicaciones más técnicas.

También, sirve para fortalecer otros lenguajes de comunicación ya que es interdisciplinario al mezclar un texto escrito con la imagen llegando en sincronía especial para la comunicación.

La educación artística debe contribuir desde el arte y la cultura estética a fortalecer la identidad y el reconocimiento y respeto por el otro formando así una noción de nosotros que repercute en las acciones y sensaciones. Ya que, a partir de las sensibilidades y la orientación del artista formador, se pueden orientar actividades de producción y análisis artísticos en pro de la identidad y la otredad. Al respecto, Aguirre (S.F. p.40) “La acción educativa de comprender la cultura estética (la propia y la ajena) debe tener como misión ampliar el espectro del "nosotros", único modo posible de hacer efectiva la solidaridad ante el sufrimiento. Esta es la vía más eficaz para "identificar-nos" con el otro y "hacerlo de los nuestros".” (Aguirre. S.F. p.40). Por ejemplo, si en un taller, esa relación con el otro es fisionómica la caricatura es un buen elemento de reconocernos y que nos reconozcan como seres de comunidad.

Capítulo 3

Pregunta de investigación

3.1. Pregunta general

¿De qué manera expresan la cotidianidad un grupo de niños, niñas y jóvenes del colectivo Jakarandá de la localidad de Bosa a través de talleres de narración gráfica?

Capítulo 4

Objetivo general

Identificar la manera en la que un grupo de niños, niñas y jóvenes del colectivo Jakarandá del barrio Olarte expresan su cotidianidad a través de talleres de narración gráfica

4.1. Objetivos específicos

Identificar estrategias pedagógicas que faciliten la expresión de la cotidianidad a través de las técnicas básicas en narración gráfica como una práctica de arte visual.

Dar cuenta de las reflexiones que hacen los niños, las niñas y los jóvenes del colectivo Jakarandá del barrio Olarte sobre la cotidianidad a través de la elaboración de un medio de narración gráfica, en este caso, un fanzine.

Crear una herramienta comunicativa que despierte la curiosidad por las nuevas formas de ver y de contar la cotidianidad.

Capítulo 5

Marco teórico

Los referentes teóricos bajo los cuales se abordará el trabajo de investigación son; primero, la imagen en la *Sociedad del Espectáculo* ; luego, la globalización y lo local; después la definición de comunidad y su importancia; posteriormente se describe la narración gráfica como herramienta de creación visual; seguido a esto, se describe el fanzine y un contexto de los usos de este medio gráfico al servicio de los procesos de comunicación de una comunidad; y por último, se plantea el modelo pedagógico de la educación popular como alternativa educativa local.

5.1. La sociedad del espectáculo

La imagen en la sociedad del espectáculo

La palabra imagen viene del latín *imago*, que significa “representación” o “retrato”, (Corominas, 2006: 331), la noción de representación implica sustituir la presencia real, se ejecutaba tradicionalmente en pintura un retrato para contar con la presencia de miembro de la familia después de la muerte. Durante la colonia por ejemplo en Colombia era común realizar retratos mortuorios de monjas católicas, como un intento de mantener los últimos gestos del rostro que iba a desaparecer. Por lo tanto, la noción de imagen expresa una pérdida, la ausencia de lo real. Cuando lo real está presente no se necesitan retratos o representaciones.

En 1967 Guy Debord escribe *La sociedad del espectáculo*¹, un texto que reflexiona sobre la imagen producida en los medios masivos de comunicación especialmente en la

televisión. En la Sociedad del espectáculo se invierte la relación de presencia y ausencia de la imagen. Es decir lo presente, lo que vivimos a diario es la representación, el retrato. No importa no ver directamente la torre Eiffel, no importa no conocer el mar o no conocer el Gran Cañón, pues es posible vivir su representación. El espectáculo es un dispositivo visual hecho para ser contemplado y vivido, con la misma intensidad que la vida fuera de la televisión. Por lo tanto según Debord, vivimos permanentemente en la *presencia de la ausencia*, y esa presencia es espectacularizada es decir, fabricada para ser contemplada con asombro, alegría e intensidad. Nos identificamos, creemos y defendemos lo que ocurre en televisión como si fuera *real*.

Este espectáculo no es sólo un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas mediatizadas por imágenes. El medio se vuelve invisible y se termina viviendo la imagen como algo natural. El espectáculo es una visión de mundo que se ha objetivado y se expresa como el irrealismo de la sociedad real, es decir una representación ficticia que traza y construye el modelo de la sociedad dominante.



Figura 6. Truman Show – 1998

La película de Peter Weir “Truman Show” presenta la vida de Truman, un personaje de clase media que vive en una supuesta isla. Desde su nacimiento la vida de Truman fue televisada, miles de cámaras se dispusieron en una isla fabricada como un set de grabación, los padres, amigos y conocidos de Truman eran actores, contratados por una empresa de telecomunicaciones. Todos saben que hacen parte de un show, de un espectáculo, menos Truman. El drama de este filme consiste en el desenmascaramiento de un simulacro. Truman ya siendo adulto descubre que su vida fue documentada y narrada en televisión y él era la estrella principal sin saberlo. Este filme expresa lo que sería el espectáculo: la construcción de un medio ambiente, unas relaciones y vivencias, un escenario que se vive como real.

La finalidad de la producción del espectáculo es el lenguaje de los signos. La realidad surge en el espectáculo y el espectáculo es real. Además, el espectáculo es la afirmación de la apariencia y la afirmación de toda vida humana donde el espectáculo es la principal producción de la sociedad actual. De esta forma, uno de los análisis del espectáculo es una formación socio-económica. Con respecto a la ideología, Guy Debord (1967) afirma que es la base del pensamiento de una sociedad de clases. Otra de las nociones que menciona el autor es la cultura, al respecto menciona que hay una lucha entre la tradición y la innovación ya que el principio del desarrollo interno de la cultura de las sociedades históricas, no puede proseguirse más que a través de la victoria permanente de la innovación. Sin embargo, esta innovación en la cultura está relacionada con el contexto histórico que, cuando toma conciencia de su totalidad, supera las presuposiciones culturales. Así pues, el público es sujeto y es representación. Cuando el sujeto debe participar en el trabajo y en las luchas históricas, se ve forzado a afrontar sus relaciones de una forma que no sea engañosa. De esta forma, el sujeto debe ser su propia producción para convertirse así en el dueño y productor de su propio mundo.

La mercancía, es decir, las cosas que se venden y se compran (ropa, zapatos, celulares, electrodomésticos, etc.) también son un espectáculo pues hay cierto fetichismo en el uso y consumo de objetos. El espectáculo es una guerra permanente dirigida a

hacer que se acepte la identificación de los bienes con las mercancías y que esto dé satisfacción. Uno de los mecanismos para insertar en los sujetos la necesidad del consumo es la imagen.

El churrusco es un fanzine elaborado en la Localidad de Bosa desde el año 2011. En esta página interior de la publicación se mezclan a través de un collage diferentes imágenes que la mayoría de nosotros identifica por ser difundidas por la televisión y la publicidad visual, y otro grupo de imágenes más locales y particulares de la década de los ochenta en Colombia. Esta imagen de alguna manera muestra cómo en un mismo escenario convergen multiplicidad de imágenes que se viven como naturales y parte de la realidad.

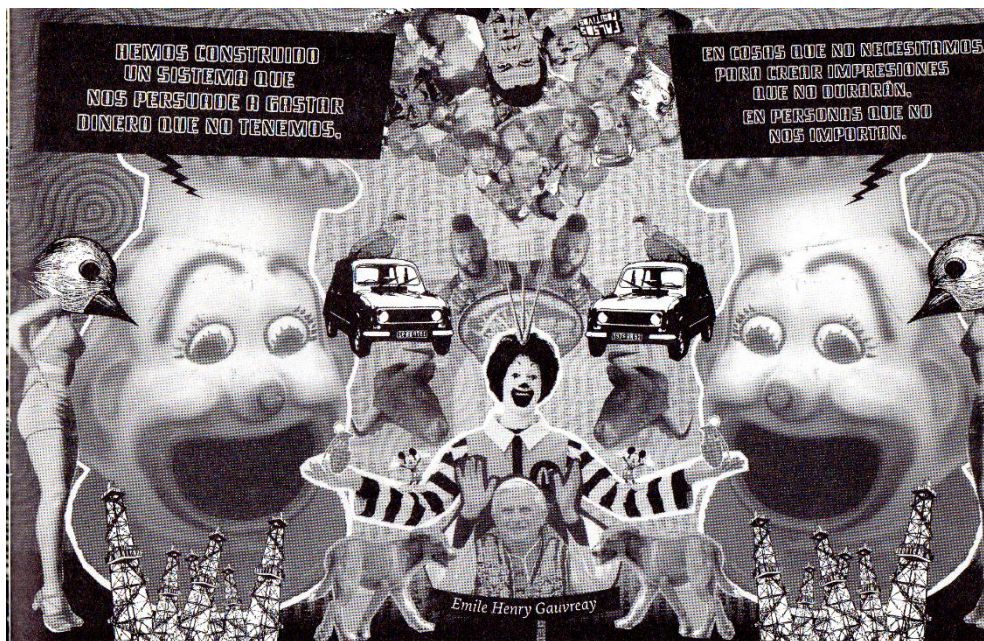


Figura 7. *El churrusco 6 – 2014*

Así pues, el espectáculo es la eliminación de los límites entre el yo y el mundo cuando se aplasta el yo asediado por la presencia - ausencia del mundo y funciona igual

en la eliminación de los límites entre lo verdadero y lo falso por medio de la verdad que está en la presencia real de la falsedad donde se organiza la apariencia.

Por otro lado, Guy Debord (1967) hace referencia a la autoemancipación y dice:

Emanciparse de las bases materiales de la verdad invertida, he aquí en qué consiste la autoemancipación de nuestra época. Y, que esta labor no es única del individuo aislado ni de la sociedad en su conjunto automatizada y sometida a manipulaciones, sino que el poder debe estar en la forma desalienante de la democracia realizada (p.70).

Protagonistas de
Novela
2010



Figura 8. *Protagonistas de Novela 2010. Reality Show que se realizó en Colombia. Evidencia cómo existe el deseo de hacer parte del espectáculo.*

Con esto, el autor determina que la emancipación debe enfocarse hacia lograr que las personas, puedan tomar decisiones sobre su vida, autónomamente, ya que esto conllevará a una democracia, es decir, a una participación sin manipulación por parte de quienes determinan aspectos como la moda, las actitudes e incluso la ideología de una comunidad.

Las ideas de Guy Debord nos ayudan a entender las lógicas de la comunicación visual actual. La manera como la imagen es producida y popularizada, al punto que

conforma una realidad. Lo que nos lleva a pensar mecanismos de educación y creación visual que sean alternativos, reflexivos y críticos con la sociedad del espectáculo.

Como Debord se basa especialmente en la televisión para realizar su análisis, profundicemos un poco en este dispositivo de producción audiovisual.

5.2. La imagen televisada

Hoy en día lo que representa para el mundo la televisión es el medio de conocerlo viajarlo sin moverte de casa o tan siquiera de tu sofá, como este efecto de ser alguien que recibe información de esa manera es muy fácil tanto así que el contenido de lo que se consume en imágenes no es muy relevante, de donde sale, quien lo prepara, con qué fin, nada es importante lo importante es verla, este objeto siendo el primero en globalizarnos el paisaje y las vivencias mundiales ha adquirido una gran fuerza desde su existencia, la magia que es llevarlas imágenes e informaciones del mundo ha hecho de este elemento indispensable para los hogares de casi todo el mundo.

La influencia de las imágenes permite comunicar directamente a inconsciente modificando muchas veces la percepción de la realidad, mediante la versatilidad de los elementos audiovisuales sin generar mayor actitud reflexiva por lo que se ve o entra en tu cerebro, el fin es vender una realidad ficticia. “la realidad de los medios sus dueños los empresarios el gobierno y las instituciones quieren que se perciba, generar falsas expectativas por las cuales luchar o vivir”.

Ahora bien, según Lazzarato (2006), que a través de ella, lo expresado no es una evaluación ideológica, sino una incitación, una solicitud para adoptar una forma de vida, es decir, adoptar una manera de vestirse, una manera de tener un cuerpo, una

manera de comer, una manera de comunicar, una manera de habitar, una manera de desplazarse, una manera de tener un género, una manera de hablar, etcétera.

En nuestro país Colombia en casi cada hogar existe uno independiente que clase social o estrato es un elemento vital de información, mala o buena no está en discusión, es entretenida y educa a tus hijos, asocia a el televidente con productos o necesidades falsas para incidir en su consumo es allí donde lo ficticio hace su aparición, pero la peculiaridad en nuestro país es que de cierto modo todo lo que se dice por allí es tan fuerte en lo social que determina distintos estadios de la sociedad, desde la generación estereotipada de sujetos hasta división de sociedades y familias por concepto de lo político en este caso no la política en su esencia de la polis y la participación como discusión de la vida para mejorar o aportar con visión común a todos, más bien ha sido sesgada por una visión vacía y floja mostrando la política como efectos electorales no más, hacen que el pueblo distraiga su cotidianidad por problemáticas de personajes farandulescos y sus necesidades, si el artista que esté de moda está bien o sufre si compro esto o lo otro, la farándula que es un mínimo porcentaje de la sociedad terminan por ser más relevantes que la propia vida del televidente.

De ahí que el uso de las herramientas de la comunicación en nuestro país es el bastión del empoderamiento de la sociedad que tiene el monopolio económico para el gobierno y las instituciones y así fidelizar a los televidentes a sus productos o algunos en específico.

También eso implica sacar de la pantalla la estética popular , pues esa la determina occidente, el feo el flaco el gordo no son gente de mostrar en pantalla la cual va impactando el cerebro todos los días con una estética hegemónica, mientras en lo real no tenemos ni idea de que sucede en nuestros territorios y barrios y como si eso fuera poco hemos perdido todo eso desde el barrio hasta la calle parafraseando a Jesús Martin Barbero una Angustia cultural es la que se padece pues conocemos más lo que nos

muestran los medios que nuestro barrio por eso la dificultad de convivir y el temor pues no nos sentimos de ese lugar el barrio es ajeno muchas veces al sitio seguro.



Figura 10. *Noticias Caracol – 2016* **Figura 11.** *Noticias City TV – 2016*

Y la ciudad poco a poco se pierde se olvida como sucede en Bogotá Barbero afirma que perdimos la memoria como ciudad no la borraron con cosas efímeras de pantalla .Los imaginarios que nos crean los medios son imaginarios del miedo, como lo muestran la figura 10 y 11 es la constante al transeúnte lo entrevistan para volverlo víctima, con preguntas como; ¿Lo han robado en transmilenio?, ¿le parece insegura la ciudad con el desalojo del Bronx? Y todo esto reforzado con el sensacionalismo de imágenes violentas el atraco, accidentes, asesinatos, en fin un sinnúmero de morbo caótico que es el que te vende el miedo.

Otra constante es que las dinámicas colectivas las ha coartado con leyes de convivencia restrictivas ya las celebraciones en la calle la manifestaciones de la gente que se ha venido a la ciudad, bien sea por el conflicto o por las necesidades que los obliga a traer toda esa carga de tradiciones que acá en la ciudad no van con el general, los códigos de policía prohíben el bazar, las reuniones de cuadra cerrada que se solían hacer. Entonces como Barbero diría “Si la televisión atrae es porque en cierta manera la calle expulsa. Es la ausencia de espacios –calles y plazas – para la comunicación lo que hace de la televisión algo más que un instrumento de ocio, un lugar de encuentro. De encuentros

vicarios con el mundo, con la gente y hasta con la ciudad que vivimos” (Barbero, 2000, p. 33).

Es así que el bum de la cotidianidad familiar es vendido en cierta manera por un instrumento que impacta con tanta información del mundo de las maneras de vivirlo en otro espacio que influencia el diario devenir, como afirma Baudrillard, que “a mayor cantidad de información, menos sentido” (Barbero, 2000, p. 33). Cada día estamos informados de más situaciones pero cada día sabemos menos qué significan.



Figura 12. *Noticias sobre jóvenes – 2016*



Figura 13. *Noticias RCN – 2016*

Es así que Jesús Martin Barbero (2000) concluye la verdadera influencia de la televisión reside en la formación de imaginarios colectivos, esto es, una mezcla de imágenes y representaciones de lo vivimos y soñamos, de lo que tenemos derecho a esperar y desear, y eso va mucho más allá de lo medible en horas que se pasan frente al televisor y de los programas que efectivamente vemos.

Lo que plantea es que el peso de lo político o cultural de la televisión, como el de cualquier otro medio, no es medible en términos de contacto directo e inmediato, solo puede ser evaluado en términos de la mediación social que logran sus imágenes. (Barbero, 2000, p.32)

La importancia que adquiere el fortalecimiento de la lectura visual tiene que ver con que, es a través de las imágenes como se representa el mundo y se configura una manera particular de hacerlo. Aguirre, menciona la idea de Hernández acerca de “[...] cómo las imágenes (consideradas en un amplio un sentido) producen maneras de ver y de visualizar representaciones sociales y, concretamente las maneras subjetivas de mirar el mundo y a los propios sujetos” (p.16). Por ejemplo: Lo que entienden de los colombianos en el exterior no es sino una visión mediática, que determina una lectura de nuestro país, si bien mediatizada totalmente lejana y con muchas subjetividades que no reflejan nuestra verdadera realidad es decir una realidad tergiversada.

La Educación artística suscita varias reflexiones en torno al papel del arte en la educación, es así como se dice que el arte representa ideas y pensamientos colectivos, no solamente se enfoca en lo individual. Aguirre “En la palabra de Oteiza aprendí que el arte no era sólo una cuestión del orden de lo subjetivo, sino que en sus representaciones portaba y comprometía significados colectivos.” (p.5) por ejemplo; los espacios que son marcados o identificados por una colectividad, “te espero en Rock al parque”, Ejemplo de lugar configurado por dinámicas colectivas.

El lenguaje visual se ha convertido en una herramienta primordial en los proyectos educativos debido a la interacción permanente que tienen los estudiantes en su cotidianidad. Aguirre (p.13) dice que “[...] en sociedades mediáticas como las propias del mundo desarrollado, está teniendo lugar un fenómeno inédito, según el cual la denominada —pedagogía cultural- está ocupando el papel que anteriormente tenía la —pedagogía escolar-. En este tipo de sociedades, el universo visual y la cultura popular (el cine, los videojuegos, la música popular, las teleseries, Internet, los dibujos en la televisión, la publicidad, etc.), con los que los estudiantes interactúan en su tiempo de ocio, han tomado el relevo a la escuela en su misión social de transmitir valores y aportar conocimientos para la configuración de subjetividades. Es por ello, que este nuevo fenómeno se convierte en una cuestión ineludible para cualquier proyecto educativo”. Esto es común verlo en el ámbito educativo, ya que los estudiantes, hacen uso de las

herramientas enlistadas por Aguirre para sus labores académicas, sociales y, hasta, culturales. Por ejemplo, a través de la Internet, se comunican, organizan tareas y labores escolares, incluso encuentros como fiestas o salidas. Es a través de la música popular, la publicidad y la televisión donde, la mayoría de los estudiantes, configuran su identidad, por ejemplo, con la forma de vestir o el tipo de música que escuchan en sus fiestas y reuniones.

5.3. Comunicación alternativa y comunitaria

A través del tiempo, la humanidad se ha comunicado de diferentes maneras, formas, estilos y tecnologías, las cuales evolucionan y cambian en la medida en que va cambiando el mundo y las personas. Históricamente, el afán de comunicar ha sido una constante, pues sin expresión no hay entendimiento de ningún tipo, ni interlocución, ni transformación, cuestión inherente en el ser humano.

Luego de reflexionar sobre la necesidad de comunicar para transformar el entorno real a partir de las problemáticas, es cuando se indaga sobre nuevos soportes, por ejemplo, un medio de comunicación visual como el fanzine.

Históricamente, la comunicación ha sido un elemento de persuasión y no de información, por ejemplo, luego de la Segunda Guerra Mundial la comunicación obtiene una ruptura, y es configurada como estrategia de guerra y se evidencia cómo la comunicación se pone en función de la política. Hay una teoría de Lenin sobre el periódico como un organizador colectivo con respecto a la Revolución Rusa.

Luego, con el fin de la Guerra viene la publicidad como principio de la comunicación, volviéndose así mejor aliado a la Guerra para consolidar mercados. Es así que empieza la persuasión mediática como herramienta comercial, existe una gran masa de compradores los cuales debo persuadir para comprar la mayor cantidad de que

adquieran un producto o comportamiento determinado, entonces todos en función de otra guerra, una especie de guerra del mercado.

Entonces, viene el fenómeno de la marca, de los compradores en masa, es decir el individuo se vuelve estudio y allí clasificado estadísticamente por sus hábitos, de ese momento y hace parte de la denominada “cultura de masas”.

El fútbol, la moda, el espectáculo o los medios de comunicación, eran la manifestación de un instrumento de estandarizar y masificar culturas o comportamientos, en eso se vuelve la comunicación piensa en la masa en el comprador, al igual que la guerra tiene estrategia, las estrategias de comunicación masiva que ofertara productos satisfactorios de necesidades en un Mercado masivo. Y si funciona, eso es comunicar.

Periodismo y persuasión otro tema que acoge la comunicación el hecho de tener a una comunidad desinformada hace informadores, los cuales se deben a otra Guerra no es la de Mercado ya es la de la información, cual es más oportuna, cual la obtiene primero y que se debe contar o que no, como control de la información los noticieros se asumen como asidero de verdad.



Figura 14. Historieta colectivo No le saquen la piedra a la Montaña – 2013 Ciudad Bolívar

Por todo lo anterior, considero fundamental pensar la noción de comunicación alternativa. Una comunicación alternativa funciona en contrapunto a la comunicación oficial. Como lo he venido exponiendo, lo que sabemos sobre nuestro entorno es especialmente transmitido por medios comunicativos como la televisión y la radio, medios que buscan llegar al mayor número de personas en el menor tiempo posible. Otros medios como los impresos tienden a desaparecer, precisamente por su falta de cobertura. Por los gastos que implican la materialidad del medio. Una comunicación alternativa busca ir precisamente a lo pequeño, el problema no es la cantidad sino la intensidad. No importa llegar a pocos siempre y cuando se logre comunicar lo importante para una comunidad.

Pensadores postmarxistas como Roberto Espósito reflexionan la noción de comunidad, o *communitas*, como el lugar donde converge lo común, los vínculos sociales contruidos por un grupo de personas que las hacen unirse y defender bienes comunes como el agua, el territorio, la vivienda, el conocimiento. La comunidad puede surgir por una carencia o diferencia con el medio social (Espósito, 2012). La comunidad no es estática, se arma y desarma, se articula en la búsqueda de bienestar. La comunidad comparte ya sea un territorio, una cultura, unos intereses y se define orgánicamente por los miembros de la misma.

Un referente conceptual que aporta significativamente a mi trabajo visual en procesos de comunicación comunitaria es el concepto de conocimiento situado “El conocimiento es situado, porque es parte y producto de la actividad, el contexto y la cultura en que se desarrolla y utiliza” (Dewey, s.f). En el trabajo comunitario, es indispensable e intrínseca la reflexión sobre el entorno inmediato y la cultura a la que pertenecen las personas del territorio en el cual se gesta el proceso. Esta es la lógica que determina que, sean las mismas comunidades quienes reflexionen sobre su proceso y busquen acciones para y en su cotidianidad como lo muestra la figura 14.

Este mismo autor, aporta a mi trabajo el siguiente planteamiento: “La idea de una enseñanza situada encuentra justificación en criterios como la relevancia social de los aprendizajes buscados, en la pertinencia de estos en aras del facultamiento o fortalecimiento de la identidad de prácticas educativas que se diseñan, o en el tipo de participación o intercambios colaborativos que se promueven entre los participantes.”(Dewey, S.F.).

A través de la narración gráfica, que es el tema en cual enfoco el proceso de investigación del cual hago parte, pretendo hacer explícito el pensamiento y el sentir que el poblador tiene frente a su territorio, así como que exprese su cotidianidad, lo que quiere cambiar de esta, de su entorno, y la propuesta de intervención de ese territorio del cual hace parte. Considero que esta es una forma de fortalecer la subjetividad y el sentido de pertenencia frente a su lugar.

5.4. Narración gráfica

La narración gráfica y en este caso, la propuesta elaborada a través del fanzine, trata de transformar la concepción de la realidad mediática que tiene un grupo de niños, niñas y jóvenes de Bosa del colectivo Jakarandá de acuerdo a su relación con la cotidianidad y cómo se forma su estructura socio espacial, mediante la representación de hechos, acontecimientos reales y vivencias actuales de nosotros mismos en interacción con el otro dado que este es un espacio compartido, a pesar que este diario devenir sea sutil, hace parte de la construcción de una sociedad cambiante y que marca un hecho histórico que influirá dentro de un esquema más amplio llamado ciudad y la cotidianidad de esta.

La narración gráfica es una herramienta que sirve para abordar temas que aporten a la convivencia y a la paz que tanto hace falta en nuestro país Colombia. Nadie duda hoy en día de la importancia de la narración grafica como el comic y la Historieta en la cultura mundial del siglo XX y en los años que llevamos de siglo XXI. El noveno arte, tal y como fue bautizado por Will Eisner también llamado arte secuenciado, representa una de las expresiones plásticas graficas más importantes de la modernidad, y, además, supone un desarrollo literario nuevo de los viejos esquemas narrativos, toda vez que la narración grafica no son más que literatura en imágenes.

Pretendiendo situar la narración gráfica en la privilegiada casilla que le corresponde dentro de la cultura popular y procesos pedagógicos de nuestra época, en que sigue constituyendo uno de los lenguajes artísticos más potentes, vigorosos y con más proyección de futuro.



Figura 15. Revista de comic y cultura 7ma ZONA Bosa – 2009

La narración grafica se encuentra, dentro de lo cultural como medio narrativo visual. Desde este punto de vista, el comic o la historieta son mezcla de áreas artísticas como la literatura, las artes plásticas y visuales lo cual hacen de este, un medio de acción dinámico y completo para hacer comprender la cotidianidad.

Los textos narrativos, son formas básicas en la comunicación y hacen referencia, en primer lugar, a los relatos que se producen en la interacción cotidiana: narramos lo que nos pasó a nosotros o a otros recientemente o hace algún tiempo. En segundo término, pueden mencionarse los textos narrativos que apuntan a otros tipos de contexto, como los chistes, mitos, cuentos populares, sagas, leyendas, etc.; y en tercer lugar, las narraciones más complejas que generalmente se circunscriben al concepto de literatura, cuentos, novelas, etc. entonces es de esa manera la narración grafica está compuesta por muchos medios, como lo son la historieta, el comic, la ilustración, el chiste o la crónica gráfica.

La narración grafica está compuesta tanto de lenguaje verbal como de lenguaje icónico, se podría definir como una técnica mixta de expresión compuesta por dibujos y

palabras, los textos adquieren la función de reforzar o complementar el significado en las imágenes. Entonces las imágenes deben tener una relación de correlatividad con la leyenda o los textos, los elementos más básicos de la narración gráfica en la historieta o fanzines son:

- La viñeta cuadros o segmentos en donde va la imagen los cuales van enmarcando acciones según planos elegidos para dar significado o fuerza al acción van distribuidas de izquierda a derecha en distintos tamaños en la página dependiendo la composición existen varias clases de distribución de estas en la página las cuales se conocen.

Disposición formal donde las viñetas son cuadradas y dispuestas en orden encajándose unas a otras entre si dejando espacios estrechos entre ellas y los bocadillos.

Disposición splash donde las viñetas no todas están cerradas algunas agrupadas y otras en colocadas de manera alejada dejando notar un fondo.

Disposición informal en esta forma aparece una gran ilustración de fondo que da el marco a la página y unas viñetas pequeñas sueltas que acentúan algunos elementos de la acción.

El guion casi siempre tiene un formato estándar o muchas veces en guion de sinopsis viñeta por viñeta en cada una se cuenta primero antes de la imagen como guion se hace una descripción de la escena unas pocas palabras para explicar cómo la imagen hace avanzar la historia.

El guion muchas veces es el conocido guion de sinopsis que es principio nudo y desenlace, solo que la narración gráfica ha dotado también otros manejos de tiempos con esa misma estructura.

Los elementos son los mismos, personajes; protagonista, ayudantes o acompañantes del protagonista, antagonista ayudantes o acompañantes del antagonista, situación u

objetopreciado en disputa, para muchos casos el control del mundo, es un tema cliché o recurrente en la narración gráfica.

Los bocadillos o espacios donde se disponen los textos, hacen parte de la composición de la viñeta. Bocadillos llamados así porque son donde van los bocados o fonemas que dice la boca.

También existen de efectos de sonido como las onomatopeyas que van resaltadas en texto e imagen para generar el efecto visual de FX, están los bocadillos de pensamiento que vienen como nube y circulitos a la cabeza del que los o las personajes que los piensan y otros de temporalidad como donde van datos de fecha o tiempo ejemplo “A la mañana siguiente”.

5.4.1. Importancia de la narración grafica

La narración grafica como elemento de evolución en la comunicación, pues de su versatilidad da la posibilidad de un lenguaje más imaginativo y da la reacción a lecturas y representaciones de situaciones graficas que evolucionan la comunicación en cuanto diversidad de elementos pues no se deja de lado el texto por el contrario se enriquece y nutre para ser más contundente en su expresión.

Siendo principios de nuevas escrituras y lecturas del siglo xx la narración grafica o más bien sus dinámicas han sido puestas al margen de las artes como un arte menor, pues al ser asociado como diría Eisner a la gente de pocas luces o coeficiente intelectual limitado. Fue entonces cuando alrededor del 1965 a 1990 la producción underground fortaleció las temáticas y maneras de la comunicación gráfica ese preciso contexto es el que interesa en esta investigación es allí donde aparece el **fanzine** como

medio de expresión autónomo y con temas diversos y no mensajes vacíos y cargados de violencia desmedida y fantasiosa que cargan los comics, el fanzine es desde el individuo y sus gustos, problemas, intereses, aficiones que comunica es el individuo moderno viéndose como el mismo y su visión del mundo cómo describiría Allan Poe en el hombre de la multitud, el cual ha servido para múltiples representaciones a manera de narración gráfica.

El fanzine se encuentra, dentro de lo cultural como medio narrativo visual, su nombre está compuesto por las palabras *fan* de fanático y *zine* de magazine o revista, así resulta de la abreviatura en inglés de *fan's magazine*. El fanzine o la historieta son mezcla de áreas artísticas, la literatura y las artes visuales lo cual hacen de este, un medio de acción dinámico y completo para comunicar y hacer comprender el entorno.

Es por eso entonces que el movimiento alternativo de la narración grafica es el que determina esta investigación pues el darle sentido a las historias que manejan la historieta o el comic a través de un sentido más serio no encasillándolo en que la narración grafica es expresamente una dinámica para niños o para trabajar historias de fantasía bien sea para adultos con una producción que pasan por infantiles, el fanzine ha sido instaurado o pensado también como primer paso para los que quieren ser artistas del comic o de la historieta, pasan por hacer primero un fanzine para decir que es una publicación ensayo o de fogueo sin darle el valor importante de dicho medio al mostrar más relevancia al contenido que a la forma es de una manera más importante lo que se cuenta que lo versado de cómo se cuenta.

Las definiciones puestas aquí son del Will Eisner en su obra La narración gráfica.

Término	Definición
Narración gráfica	Descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para

	transmitir una idea. Tanto el cine como el comic recurren a la narración gráfica
Comics	Despliegue secuencial de dibujo y globos dialogados, particularmente la propia de los comics books y el narrador es el escritor o persona a cargo de la narración.
Arte secuencial	El engranaje de imágenes que configuran una secuencia.

Tabla 1. Definiciones Will Eisner. P.6.

La narración de historias es una dinámica fuertemente ligada a la existencia de los grupos de humanos en la antigüedad y la modernidad, es la llamada a usar para narrar sucesos de la vida acontecimientos ya bien sea valores morales o para satisfacer la curiosidad , pero como medio de comunicación primario ha tergiversado su sentido pues la fantasía o ideas que se transmiten no siempre son para narrar verdad, en esta modernidad es más bien utilizado para manejar la información a su conveniencia la razón de ser de la narración guarda muchas cosas de lo que en verdad es importante narrar de un suceso.

Los objetos y los estereotipos para identificar las cosas y la gente son bastante usados en el comic y la historieta determinados por algunos cánones de estética general del mundo y los objetos llevan una carga de simbolismo que genera su propio vocabulario en el lenguaje visual.

A través de la estrategia de que los sujetos relaten sus historias y vivencias, se pueden fortalecer procesos de identidad. Al respecto Aguirre hace alusión a Green quien propone ese tipo de ejercicios. “Creo que la fórmula que apunta Green es buena: usar el relato como forma de conocimiento, impulsar a los lectores y estudiantes a buscar sus propias historias y experiencias para hacer proyectos con los que crear identidades.”

(Aguirre. s.f. p.43). Por ejemplo, una actividad como que el estudiantes intervenga una silueta de su cuerpo y marque las cicatrices físicas y emocionales que ha tenido en su vida, permite identificarse como un ser que es gracias a las experiencias y vivencias que ha tenido y que no son las mismas que ha tenido otro sujeto.

5.5. Fanzine

El fanzine es una publicación que tiene un tema en particular y es realizada por y para fanáticos, la abreviatura en inglés es *fan's magazine*. Como característica tiene que no son comerciales y no dependen de una casa editorial de industria mayoritaria. Los que los crean, son los mismos que los publican y los distribuyen. “Un fanzine es la oposición más iconoclasta que existe de las publicaciones conocidas. No hay censura, no hay presión por la puntualidad ni anunciantes a los que cortejar. Si hay mucha irreverencia, lenguaje de calle [...] (Uzcátegui, 2001, p.30).

En el texto *Fanzines y publicaciones independientes en Colombia* (como se cita en Cardona, S.F.) se dice que “Es información libre y directa, sin filtros, editores, impresores, leyes ni nada que te impida decir lo que quieras, a quien quieras. No tienes que ser diseñador ni publicista, no tienes que ser un escritor o periodista, lo único que necesitas es un tema que te guste, a ti, a nadie más que a ti, seguramente tienes información valiosa para alguien que comparte tus gustos”.



Figura 17. The Pulp Magazines (cabezote) – 1896 -1946

El término fanzine fue acuñado en el año 1940 por un jugador profesional de ajedrez estadounidense que era aficionado a la ciencia ficción. Los fanzines se autodefinen como productos de resistencia a una cultura dominante para lo cual el material impreso se acoge a normas ortográficas, tipográficas, editoriales, comerciales y legales, hasta los años 70 casi todos eran de contracultura.

Nattivi (2010) cuenta en su trabajo de investigación que la historia data de los años veinte y nacieron como revistas para aficionados, lo que aún se mantiene. Estas primeras publicaciones se llamaron *pulp magazine* y surgieron en Estados Unidos, los temas eran sobre ciencia ficción, romance de amor. Inicialmente, los lectores escribían preguntas y los que producían el fanzine las respondían u otros aficionados también lo hacían. Esta misma autora menciona que hay casos en los que los fanzines se vuelven publicaciones profesionales; un ejemplo de esto es *Novae Terrea* de Inglaterra que habla sobre ciencia ficción, cuando se volvió profesional cambió su nombre a *Now Words*.



Figura 18. Sniffing Glue Fanzine punk Inglaterra – 1965

Así pues, el fanzine nace de la necesidad de informar y hablar de un tema de interés para un grupo de personas.

Uno de los principios del fanzine es que es una publicación que se puede realizar por sí mismo, solo basta con tener la motivación de hacerlo y el interés por un tema; ya sea político, literario, musical, entre otros. El fanzine no tiene un tema único ni un formato específico. Esto no pasa en la industria editorial tradicional que tiene en cuenta las normas de mercado. Los fanzines se hacen con el propósito de brindar información desde lo que se quiere así no haya dinero. El fanzine se deja permear por la cultura.

Muchas de los fanzines en general, han logrado subvencionar la producción, llegando muchas veces a la distribución gratuita, conservando elementos fundamentales de estas publicaciones cual: el no lucro, la pasión, la gana de comunicar y de expresar sus ideas sin límite alguno (Nattivi, 2010, p.8).

Un fanzine nace porque la gente quiere hacerlo. Gianluca Umiliacci, en entrevista dada a Navitti (2010) menciona: “El incentivo que implica la formación y el nacimiento de un fanzine es el deseo de confrontación, comunicación y pasión. Cualquiera puede realizar un fanzine, si lo quiere una vez descubierta la pasión que vive en su interior [...]”

Este medio de comunicación tiene otra particularidad y es que no se paga por elaborarlo, justamente porque es movido por la pasión, su ideal es transmitir ideas y genera un medio alternativo de expresión con respecto a los medios masivos de comunicación.

Gianluca (2010), investigador italiano del fanzine menciona que el lenguaje utilizado en el fanzine es el de la comunicación diaria, de los amigos, por lo tanto se aleja de lo editorial. Es necesario decir que en fanzine es un medio en el que no importa la ortografía en él la estética cede su espacio al contenido y no importa el cómo se diga sino lo que se diga ya que su mayor fortaleza es el discurso.

Con respecto a las técnicas se han usado variadas, al principio se usaba el screen, muy pocos casos como SF de Ciencia ficción, pero esto requiere mucho trabajo, por eso

eran pocos, también se han visto escrito a mano, en máquina de escribir e incluso en hectografía. Esto evidencia y fortalece la idea de **Hazlo tú mismo**.



Figura 19. *The Pulp Magazines y Astro Adventures (portadas) – 1946*

Se pueden determinar los fanzines que inician el tema y marcan la pauta de la elaboración casera.

NOMBRE FANZINE	AÑO ORIGEN	TEMA	PAÍS
PULP MAGANIZNE	1896	Temas varios	Estados Unidos
THE COMET	1926	Ciencia ficción	Estados Unidos
SNIFFIN´G GLUE	1976	Punk	Inglaterra
PUNK	1976	Punk	Estados Unidos

Tabla 2. Fanzines iniciales. Aristizábal (2001)

El formato del fanzine, históricamente, ha sido versátil y ha permitido la manifestación de grupos o individuos que desean expresar su pensar y su sentir frente a algún tema en particular, por lo general, una molestia frente al sistema. A continuación, se mencionarán un panorama del fanzine en Colombia.

Subterráneo fanzine en la ciudad de Medellín, en los años 1980 que se enfocaba en la movida rockera y de las bandas musicales de la ciudad. La idea era mostrar el movimiento rockero de la ciudad y de comunicar a un público en particular y lo hacía de una forma “arcaico” como lo menciona Piedad Castro Cano en el documental *A la Postre subterránea* (2014).

En este mismo documental se hace referencia al colectivo Virus influenciados por el sector independiente y alternativo underground y sus temáticas eran humor negro, contrapartidistas y con el ánimo de burla del hecho de ser un país tercermundista. Dentro de las temáticas estaba el HardCore, el Metal y el Street HardCore. Este fanzine fue hecho por estudiantes de la facultad de Artes de la Universidad Nacional de Bogotá finalizando el año 1980 y principio de 1990. Este fanzine se identifica por ser Skin Head.

Otro fanzine para referenciar es la Piquiña de Mauricio García, Alexander Cuervo quienes eran jóvenes de la comuna nororiental de Medellín y la temática era sobre una anciana de 70 u 80 años que hacía cosas que haría un joven en un contexto de delincuencia violento en Medellín. La idea era hacer un comic que mostrara los acontecimientos que sucedían y que los medios masivos no mostraban. El lenguaje era lenguaje sicario propio de la época y se determina algo llamado La Real Academia de la Jerga.

Acme era una revista que tiene formato de historieta, a diferencia de los anteriores fanzines. Se puede encontrar en sus ejemplares más ilustración. Se determina como fanzine porque era independiente, pero tenían una publicación periódica, solventada de alguna manera económicamente, ya que era apoyada por la Librería Francesa, a

diferencia de lo que se había trabajado en Colombia bajo el nombre de fanzine que eran sacados con fotocopias. Acme ganó dos premios de Colcultura ya que eran los únicos que proponían historieta y comic, además se caracterizó por publicar autores internacionales.

Agente Naranja es un comic de autor, es decir, que el autor escribe situaciones propias, las escribe y las dibuja. Había humos gráficos e ilustración, historias de depresión y de escatología.

Sudakcomix era trabajo de colectivos y comic experimental, es decir, se podían evidenciar nuevas tendencias en ilustración y guiones. Este fanzine también es de Medellín y generó novedad en la feria de libro de Medellín.

Prozac era un fanzine totalmente independiente, es decir, que era autogestionado. Es un número púnico y tuvo problemas legales por el nombre, ya que hace referencia a una droga farmacéutica. Se enfocaban en escatología.

Santa Bisagra es un fanzine que se caracteriza por ser más trasgresora, habla de necrofilia, sexo y depresión y hacían sátira a los dibujos animados.

Trucha Frita, un fanzine de Álvaro Vélez, se enfocaba en hacer historieta autobiográfica. Este mismo autor sacaba un fanzine llamado el Necio en donde un personaje era un drogadicto y terroristas. Con este mismo autor y un grupo llamado Robot, sacaron, con la misma idea de fanzine, hacer una gacetilla que daba información cultural y tenía distribución gratuita. Álvaro referencia que es cuando la gente lo veía decía que “qué bonito”, pero cuando leían las historietas, pensaban que era asqueroso.

La editorial Chunga se llama así porque no les interesa hacer cosas estéticamente agradables o “bonitas” sino que se enfocaban en comunicar. InúWaters saca a la luz Colombiantrash, mencionan que la idea era darse a conocer y distribuir el fanzine, es así como paraban indigentes y les daban los fanzines y les pagaban para que los

distribuyeran.

Leo comics habla de la deshumanización del hombre y esta empieza como una tesis en la ASAB y se dedican a hacer contracultura, es decir hablan de temas antihegemónicas, por ejemplo, hacer textos gráficos que van en contra del dinero y plasmaban ideas sobre la pretensión del arte.

Marcelo Arrollable elaboraba Musaenferma y Sursistem. En estos fanzines resalta el diseño gráfico, el diseño es el que lleva el contenido y motiva el interés de la lectura. Su temática también es contracultura, mestizaje, música y globalización.

De esta forma, se evidencia el desarrollo y la incidencia que un medio como el fanzine ha tenido en la historia de la comunicación del país, ya que, el formato permite una autoedición y bajo costo; además de ser un medio al que puede accederse y el que puede crearse sin una maquinaria económica editorial. Por otro lado, ha sido un medio que favorece la práctica antihegemónica. Es así como el fanzine en Colombia ha generado una serie de procesos y movimientos en torno a la comunicación gráfica y al pensamiento de contracultura. Dinámicas que pueden estar orientadas por procesos educativos que fortalezcan las propuestas de pensamiento divergente desde el lenguaje visual.

5.6. Educación popular

Esta investigación basa los procesos de enseñanza – aprendizaje en los postulados de la educación popular, para lo cual, comentarán las estrategias de enseñanza popular de la experiencia ACPO. Sus contenidos se enfocaron a realizar una enseñanza para la vida social y económica, sobre la base de una visión cristiana, que permitiera motivar a los participantes a continuar con el trabajo comunitario y el desarrollo personal. Sus principios fueron visión integral de la persona humana, promoción de la persona y de la comunidad, dimensión ética y moral, innovación constante, orientación a

resultados, valores, coherencia ética y transparencia, diálogo y participación, responsabilidad y autonomía, calidad.

Paulo Freire menciona que la característica de la educación es que es política “no es posible hablar siquiera de una dimensión política de la educación, pues toda ella es política” (Freire, 1985, p. 118) y, así define la Educación popular. Bajo esta premisa, la visión de la Educación popular será la que enmarca el proceso de enseñanza aprendizaje como una pedagogía que se enfoca en el desarrollo de pensamiento crítico.

Freire enfatiza que:

“La Educación popular, cualquiera que sea la sociedad en que se dé, refleja los niveles de la lucha de clases de esa sociedad. Es posible, incluso, que el educador no esté consciente de esto, pero los contenidos de la educación popular, la mayor o menor participación de los grupos populares en ella, todo esto tiene que ser con los niveles del conflicto de clase. [...] La educación popular se plantea, entonces, como un esfuerzo en el sentido de la movilización y de la organización de las clases populares con vistas a la creación de un poder popular.” (Citado por Torres 1985. p. 119)

Basada en esta visión de Freire, considero que la creación de poder popular, objetivo de la Educación popular, podría darse si los sujetos desarrollan la reflexión y el estudio de su entorno y con el fin de fomentar el pensamiento crítico.

A propósito Freire (1996) menciona:

“Otro saber del que no puedo ni siquiera dudar un momento en mi práctica educativo-crítica es el de que, como experiencia específicamente humana, la educación es una forma de intervención en el mundo. Intervención que más allá del conocimiento de los contenidos bien o mal enseñados y/o aprendidos implica tanto el esfuerzo de reproducción de la ideología dominante como su *desenmascaramiento*. La educación, dialéctica y contradictoria, no podría ser sólo

una u otra de esas cosas. Ni mera reproductora ni mera *desenmascaradora* de la ideología dominante”

Teniendo en cuenta los planteamientos de Freire, se pueden exponer algunas ideas básicas de la Educación Popular:

- Partir del conocimiento de los participantes y de su contexto
- Construir colectivamente el conocimiento a través del diálogo
- Aprender a partir de la experiencia: hacer, descubrir, oír, caminar, etc.
- Hacer actividades interesantes donde todos y todas puedan participar desde las habilidades de cada cual
- Generar un ambiente de confianza para preguntar y aportar

Ahora, ¿cuál es la perspectiva de la educación popular en la actualidad? Es evidente que la concepción de lo popular se ha transformado a través del tiempo y, ahora, en relación con la globalización. Por ejemplo, Mejía (2001) habla acerca de la emergencia de culturas híbridas

Lo popular estaba referido a un territorio y a unos procesos de explotación en los que resultaba evidente la separación de las formas tradicionales de las culturas cultas y de las culturas incultas, así como de las de los grupos sociales altos y bajos. Sin embargo, el fenómeno de medios masivos generado por la revolución tecnológica hace que el repertorio cultural no se construya específicamente desde la tradición ni desde el origen de clase sino que sea atravesado por infinidad de procesos que modifican costumbres, acciones y dinámicas organizativas dando paso a un consumo afín en diferentes sectores de clase. Esto hace que el hecho de clase sea un elemento más y en algunas ocasiones, sin tanto peso como en el pasado, para el surgimiento de algunas de las realidades culturales de los diferentes sectores. Los casos más comunes se han dado a través de formas de vestir, consumos musicales, formatos de televisión o de cine, elementos que producen un cambio y una reorganización de imaginarios, sentidos y deseos,

ampliando los campos en los cuales se libran las luchas de poder en la sociedad actual. (p. 6)

Desde este punto de vista, la educación popular, en la actualidad, requiere tener en cuenta los procesos de transformación inherentes a las dinámicas de evolución histórica y social. Al respecto, Mejía menciona que:

Una de esas vetas de nueva construcción lo plantea lo local [...] en la medida en que empieza a emerger como una nueva fuerza impugnadora. La periferia entonces aparece con una especificidad en al que hay mucho que defender y mucho que enseñar al centro. En esa nueva dinámica, se empiezan a cuestionar y deslegitimar algunos de los instrumentos políticos y organizativos más importantes de las democracias ilustradas: partidos, sindicatos, gremios, entre otros, y se asoman nuevas perspectivas que buscan corregir los vicios de la democracia representativa y construir lo público reconstituyendo la esfera de lo local y gestando nuevas formas de control social. (Mejía, 2011, p. 8).

Es así como la educación popular debe responder a las nuevas dinámicas que se dan en los grupos sociales (comunidades, organizaciones) a partir de las necesidades manifestadas como por ejemplo, la desigualdad en el acceso a la cultura, a las tecnologías y a la conectividad. Por razones como esta, la educación popular requiere empoderar a los nuevos procesos sociales y “es necesario hacer un ejercicio de deconstrucción que nos permita recuperarla y reconstruirla para estos tiempos de globalización, dotándola de la nueva crítica y la nueva acción transformadora” Mejía (2001) Para esto, el mismo autor plantea acciones como: a. Construir un campo de saber práctico-teórico, b. Reconstrucción del pueblo como sujeto histórico, c. Reconstruir la pedagogía liberadora. Así pues, este proceso de investigación tuvo en cuenta la identificación de estas prioridades en el marco de la educación popular como un modelo pedagógico que se ajusta a la realidad latinoamericana.

Ver de esta manera los retos y la discusión actual sobre la educación popular, necesariamente implica que seamos sujetos de acción que pensemos técnicas y variadas maneras, desde la disciplina de las artes visuales, entre otras, la manera en la que se aporta al empoderamiento de las organizaciones.

Capítulo 6

Metodología

6.1. Investigación – Acción

Para responder a la pregunta, se utilizará la metodología de Investigación – Acción que se enfoca en analizar situaciones sociales, particularmente, los problemas prácticos que suceden en la cotidianidad de una comunidad determinada. Lo fundamental en este tipo de investigación es la exploración reflexiva que se hace sobre las acciones que se desarrollan en la práctica educativa. En general, esta metodología se constituye en una reflexión sobre la práctica para optimizar los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Lewin (1947) quien fue el primero en teorizar este término de Investigación - Acción, propone dos características de este tipo de investigación; una de estas es que se desarrolla con base en una actividad de grupos o comunidad encaminada a transformar su entorno desde una visión del “bien común”, otra característica tiene que ver con la práctica reflexiva social donde las prácticas sociales son actos de investigación como (teorías-en-la-acción) o (pruebas hipotéticas), que han de evaluarse en relación con su potencial para llevar a cabo cambios apropiados. (Elliot, 2000. p.15) En este caso, la acción es la elaboración de un fanzine para reflexionar sobre la forma en que los participantes expresan pensamiento crítico a partir del análisis de la cotidianidad del barrio.

Elliot (2000) afirma “La investigación-acción interpreta -lo que ocurre- desde el punto de vista de quienes actúan e interactúan en la situación problema” (p.5). Por tal motivo, es la metodología apropiada para el tipo de investigación que desarrolla este trabajo.

Para desarrollar la investigación, esta metodología propone fases que permiten la organización, planeación, recolección y análisis de datos en busca de la resolución de la pregunta en cuestión. Teniendo en cuenta el carácter de este tipo de investigación, estas fases no son lineales; se dan de manera espiral ya que las acciones ejecutadas pueden brindar nuevas reflexiones y ajustes con nuevas actividades.

6.2. Fases de la investigación

1ra fase. Planificación. Identificación de los intereses de los participantes, en este caso, los niños, las niñas y jóvenes del colectivo Jakarandá. Este interés iba encaminado a identificar el cómo ven su entorno y cómo leen los medios.

Bosa, 7ª Localidad, periférica y fronteriza, con ampliaciones en sus principales arterias viales, modernizaciones en su sistema de transporte, una gran dinamización del mercado local y nacional y, la apuesta por recuperar el espacio público y reconocer la diversidad cultural. Estos elementos propician un resplandor de su modernidad, no solamente en términos infraestructurales sino también en materia del derecho a la ciudad equitativa que se reconoce como pluricultural. Las causas que alimentan estos factores generan constantes transformaciones en la cotidianidad y por lo tanto en los imaginarios sociales, ambientales, patrimoniales y culturales de los habitantes.

Este barrio se ha venido poblando en torno a una diversidad cultural que inicia sus transformaciones desde que fuese el municipio de Bosa hasta los años 50, lo que correspondió a una creciente demanda poblacional generada por el desplazamiento en la época de la violencia en Colombia, factor que no ha parado de aportar flujo de pobladores rurales, caracterizando una constante en la forma de crecimiento y desarrollo. En esta dinámica de movilidad social, existen diferentes componentes que se han convertido en un eje transversal constante que permite la dinamización del diálogo establecido entre el barrio y los habitantes.

El ritmo de vida que ha tomado esta localidad, en las últimas décadas donde ha modernizado su industria y sus requerimientos según las necesidades de un mercado global, comienza a generar una sensación de temporalidad muy diferente en la dinámica cotidiana de cada poblador y pobladora, el afán se convierte en una característica primordial de un habitante Bosuno, sin embargo, ante esta incomodidad con la nueva alteridad de la vida moderna, es necesario redescubrir expectativas que diluciden y alimenten la cultura contemporánea, buscando calidad de vida al resignificar los espacios de su territorio y haciendo suyo su lugar, recorriendo y conociendo los espacios y lo que estos brindan. Para estos fines, el primer objetivo es que los niños y niñas indaguen con los pobladores y con el recorrido por el barrio sobre sucesos que, tienen un valor colectivo.

Como todo territorio de la ciudad cosmopolita en desarrollo presenta altos grados de contaminación ambiental que están afectando su estructura ecológica principal. Razón de mayor trascendencia con el fin de buscar nuevos lenguajes de concientización frente a las problemáticas actuales que nos permean, la participación y la posición de cada ciudadano con respecto a los detalles más estructurales de la ciudad es de vital importancia, ya que cada miembro de la sociedad es quien en general la construye.

Los talleres propuestos para este trabajo de investigación se basaron en la siguiente estructura:

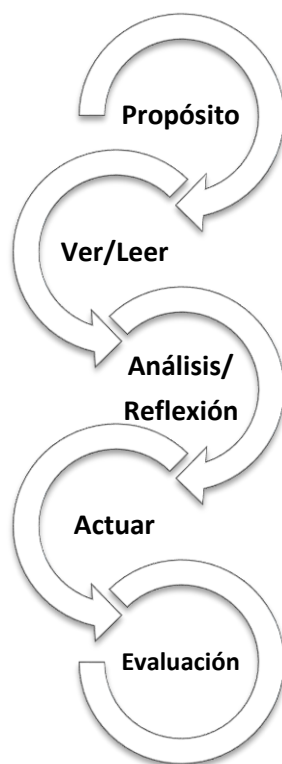


Figura 20. Estructura talleres

El **propósito** hace alusión al fin, al objetivo que se quiere conseguir en la sesión de taller propuesto. Es necesario tener claro que es lo que se quiere realizar. Este momento, inicialmente, estuvo planeado por el investigador de este trabajo, pero en algunas ocasiones se modificó debido a los intereses de los participantes o al tema coyuntural del barrio o de la ciudad. **Ver/Leer** es el momento en el que se determina una situación particular del entorno de los participantes para promover la participación y la lectura de la cotidianidad, por ejemplo, la situación del río que pasa por el barrio. **Análisis/Reflexión** es el momento en el que se presenta y explica la técnica que se abordará en esa sesión o el tema del cual se aprenderá, por ejemplo, la diferencia entre los medios masivos y los medios alternativos o la técnica para dibujar una cabeza. **Actuar** es el momento en el que se pone en práctica la técnica teniendo en cuenta el momento Ver, allí es donde se materializa la visión de los participantes, con la reflexión hecha durante

la sesión y los nuevos conocimientos adquiridos, en este caso, determinada técnica para el dibujo. Para cerrar se plantea el momento de evaluación en la que los participantes y la persona quien dirige el taller (investigador) hablan acerca de lo que se ha realizado en el taller, sus pensamientos, sensaciones y propuestas para la dinámica del espacio.

Durante los talleres, el diálogo de saberes fue fundamental para el desarrollo de los mismos. La construcción de conocimiento dentro de la enseñanza de las artes no se concibe como alguien sabido y alguien o algunos que ignoran, muy por el contrario alguien que experimenta en la rutina y va involucrando alguien o algunos a desarrollar saber conjunto analizando su espacio y contexto habitual, dialogando entre la experiencia de maestro y la experiencia, la sensibilidad, la creatividad, y conocimiento que también reposa en los jóvenes, niñas y niños, de allí que esta pedagogía artística en construcción permanente requiere también del aporte que corresponde a los jóvenes.

Construir conjuntamente es una forma de ver y dinamizar los procesos de aprendizaje de manera colectiva reconociendo los saberes que cada cual tiene, así como fortaleciéndolos en un espacio que permite que cada cual pueda aportar a cada actividad y al proceso en general. Por esta razón, hay una reflexión sobre la cotidianidad de manera individual y luego colectiva, hay un ejercicio visual individual, producción de personajes y demás y luego hay una de manera colectiva que confluye en la elaboración del fanzine, convirtiéndose este en una acción plástica elaborada de manera conjunta.

Teniendo en cuenta que es un proceso de educación popular es la acción que fundamenta y fortalece el proceso educativo; a medida que se va ejecutando se va elaborando el producto, en este caso, la narración gráfica (historietas textos ilustrados). Así pues, se va aprendiendo en la construcción y vivencia misma, a través de una experiencia significativa donde los participantes aprendan haciendo y aprendan sobre su propio contexto.

Los contenidos de los talleres fueron los siguientes:

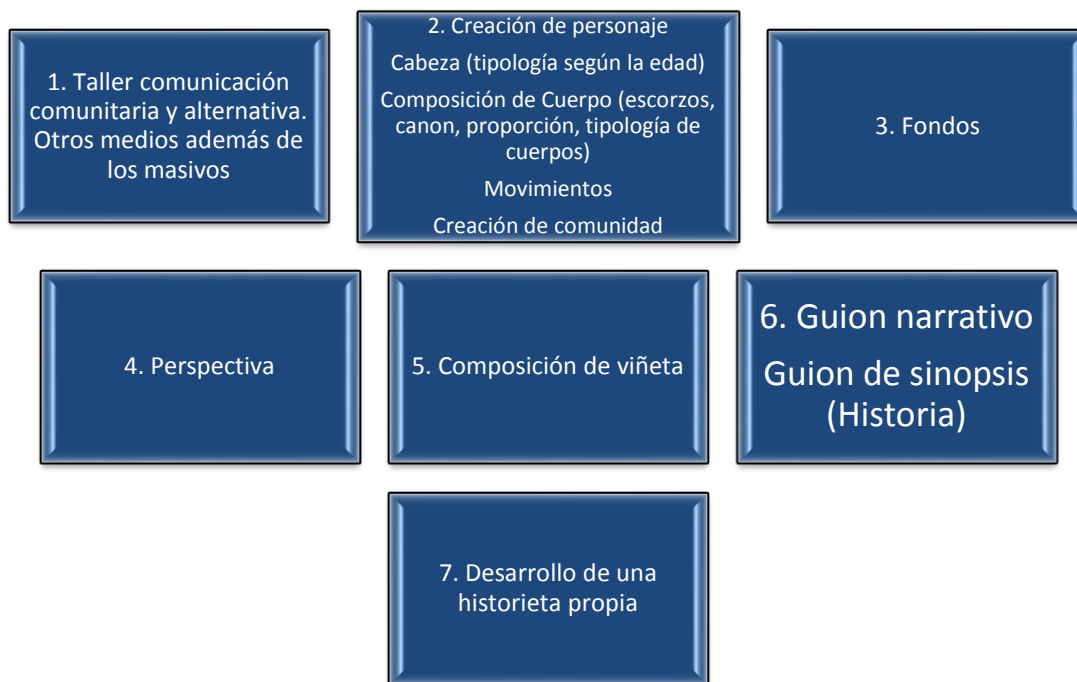


Figura 21. Contenidos talleres

2da fase. Acción. Desarrollo del plan de trabajo enmarcado en talleres de narración gráfica.

La metodología utilizada con el grupo de participantes fue la del taller enmarcada como una práctica en la Educación popular. Etimológicamente, la palabra taller proviene del vocablo francés “atelier” que hace referencia al taller de un escultor donde no solo se hacía la obra sino que se reunían conocedores del tema para conversar sobre el tema o donde aprendían los discípulos (Cano, 2012).

En el marco de la educación popular, el taller es el lugar donde se crean obras y conocimiento, donde se comparten saberes y donde se aprende a partir del diálogo y las múltiples experiencias de quienes asisten al encuentro del taller.

[...] el taller en la concepción metodológica de la educación popular es: un dispositivo de trabajo con grupos, que es limitado en el tiempo y se realiza con determinados objetivos particulares, permitiendo la activación de un proceso pedagógico sustentado en la integración de teoría y práctica, el protagonismo de los participantes, el diálogo de saberes, y la producción colectiva de aprendizajes, operando una transformación en las personas participantes y en la situación de partida (Cano, 2012, p.33).

a. **Dibujo y creación de personaje:**

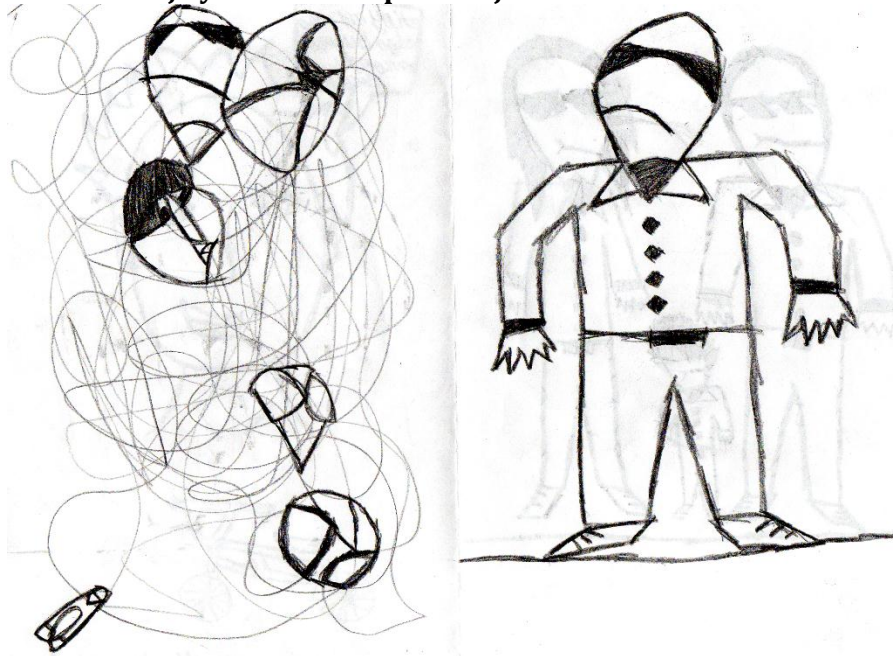


Figura 22. Dibujo y creación de personaje

Dibujo de cabeza

Trazo y memoria visual

Elementos de tipología y fisonomía

b. Construcción de figura humana



Figura 23. Construcción de figura humana

Proporción

Tipología contextual

Esquemas constructivos canon

Movimiento

d. Caracterización :



Figura 24. Caracterización

Definición de personaje

Vestuario y estereotipos

e. Objetos y escenarios:



Figura 25. Objetos y escenarios

Perspectiva

Fondos y objetos

f. Trabajo final:

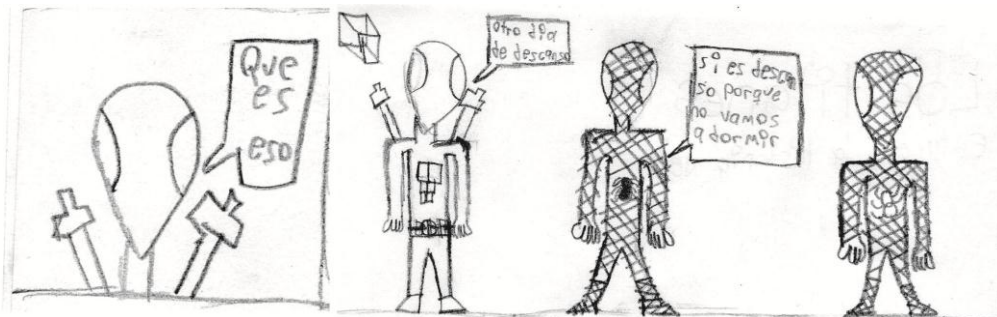


Figura 26. Historieta

Desarrollo de una situación, guion

La viñeta elementos compositivos

Lenguaje visual y rotulación

Diseño y ejecución de artes finales

Presentación de una historieta y una caricatura

3ra fase. Reflexión. En esta fase se desarrolla el análisis y la interpretación de los trabajos realizados por los participantes durante los talleres.

Para hacer el análisis de las producciones realizadas por los niños, las niñas y los jóvenes del colectivo Jakarandá durante los talleres de narración gráfica, se plantean las siguientes categorías teniendo en cuenta el marco teórico presentado durante esta investigación. Las categorías de análisis son: **Lectura de medios, Cotidianidad y Narración gráfica.**

Capítulo 7

Análisis

7.1. Lectura de la imagen mediática en la expresión gráfica

El lenguaje utilizado en los medios masivos de comunicación está pensado para que todos pensemos de la misma manera buscando dominar las necesidades, como en las cosas que necesitamos para vivir, esto encaminado a la sociedad de consumo y el modelo de sociedad que algunos pocos necesitan mantener, a eso es lo que hace referencia Guy Debord (1967) cuando habla de la sociedad del espectáculo.

Esto se puede evidenciar en los signos que dibujan los niños, como por ejemplo, las representaciones del hombre araña, Gokú o Dead pool, que son personajes predominantes en los programas de televisión y películas de cartelera que tienen momentos de moda. Eso hace que las personas quieran comprar y consumir objetos que tengan que ver con estos personajes, a lo que Deboard (1967) le llama formación socio-económica del espectáculo.

Si bien es cierto los personajes trabajados o apropiados como Gokú y spiderman por los integrantes del colectivo Jakarandá en los ejercicios de la investigación demuestra esa imagen implantada del superhéroe y que se toma en la constante de la narración gráfica, un héroe que sufre y debe salvar la tierra, pero la diferencia entre uno y otro es también la cultura que los trae, por ejemplo, Spiderman es un héroe creado de la imaginación en Marvel comics y que se populariza por sus particularidades fantásticas y una campaña mediática dentro del bum de la historietas y de una cultura norteamericana

que ha creado sus propios ídolos e iconos que al lado del gran Hollywood se popularizan para ser parte activa de la iconoesfera mundial.

Por otro lado esta Goku, personaje la cultura asiática mitológica llevada al dibujo animado y al anime, lejos de ser el personaje vacío y creado por algún artista, viene con una carga cultural de oriente, no es el héroe creado por que sí, es la mitología y parte de su cultura llevada al anime o dibujo animado, acompañado de una difusión mediática y el fenómeno de la globalización, termina por popularizar un género a nivel mundial como lo es el manga y el anime, que son expresiones de narración grafica con un sentido de mayor pertenencia es sus creencias en anime; el manga, como expresión gráfica está en más ámbitos pedagógicos que mediáticos, lo que sucede en este caso es que, a nivel Colombia, esto no es evidenciado y termina convirtiéndose en uno de los avatares que invaden a nuestros niños.

Inicialmente, los participantes tienden a reproducir las imágenes que ven en los medios, específicamente en la televisión.



Figura 28. Imágenes medios

Empiezan a generar historia y sus propios signos visuales y temas de interés bien sea de contexto o fantasía inventada junto con los personajes, se da inicio a la identificación de herramientas de la narración gráfica y la posibilidad de comunicar de esta herramienta y sin influencia mediática.



Figura 29.
Historia

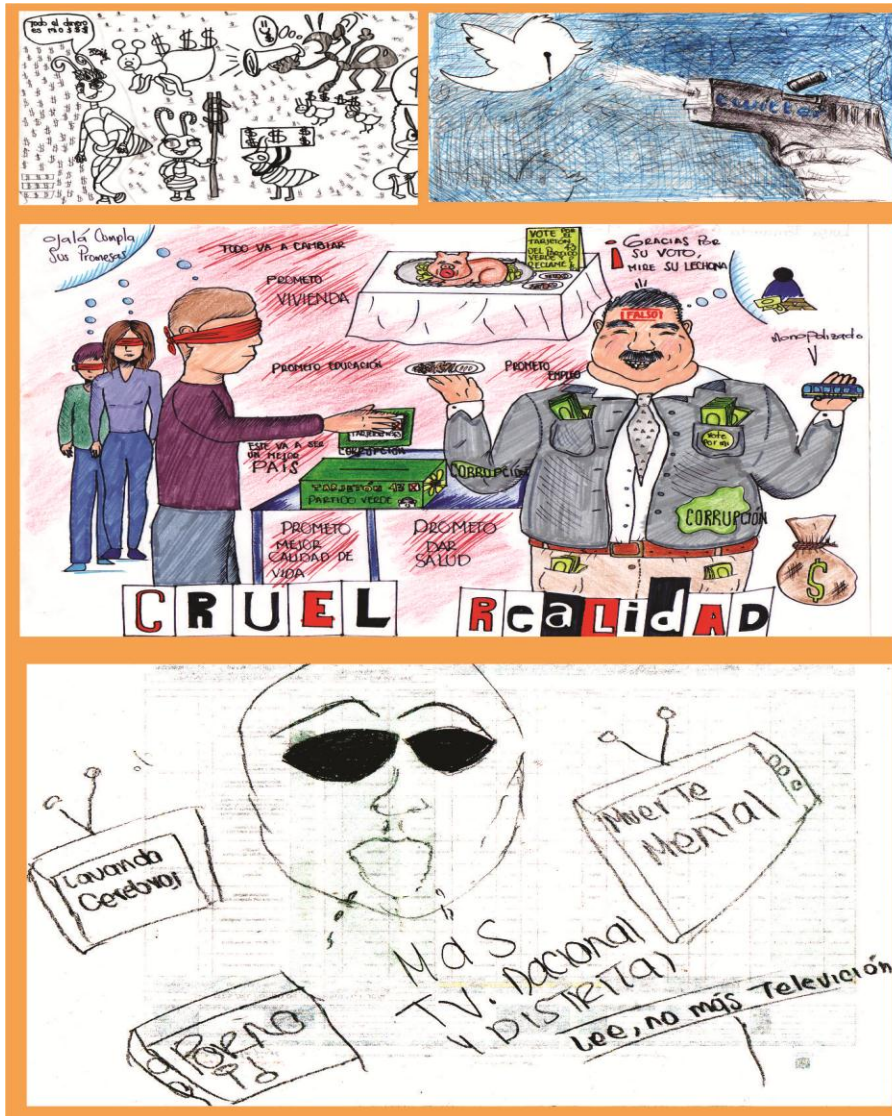


Figura 30. Reflexión sobre medios

A partir de la reflexión sobre lo que muestran los medios, los participantes de los talleres generan otras imágenes que involucran su forma de percibir los medios.

7.2. La imagen de la cotidianidad

En las siguientes ilustraciones se puede identificar la representación de comunidades creadas por ellos. Reconocen que en una comunidad hay personajes iguales, que se asemejan en una u otra característica. La cotidianidad se puede visualizar a partir de esta narración gráfica, ya que en el proceso de creación inventan una propia comunidad y piensan en las características que esta debe tener para participar en el entorno, en el barrio.

Desde elementos básicos como la carretera, las casas y el río, los participantes representan su entorno, el barrio como los espacios que habitan y donde ven que suceden acontecimientos y hacen historias propias, pues es su diario vivir. Es allí donde la técnica empieza a usarse como expresión de su pensar y su actuar, esto en relación con la vida de su barrio.



Figura 31. Cotidianidad

A continuación, se muestran los autorretratos o representaciones propias, en estas imágenes se puede ver relación con la estética y los principios de comunidad como lo es la familia y pues la familia más popularizada en los medios o familia ideal como ejemplo la familia nuclear y también existen sus propias visiones de yo, es una estética lejos de la hegemónica de la que habla Jesús Martín Barbero (2000) demuestra que son ellos propios pero vistos desde sus propias estéticas; formas de acomodarse el pelo, la barba, formas de vestirse y accesorios como las gafas negras, que quizá muestra una forma de verse “mejor”. También se pueden evidenciar en las producciones de los niños su visión sobre la estética, se puede reconocer que la estética de los medios no es la misma que la del ciudadano de a pie, esta es una forma de presentar lo que vive en su cotidianidad.



Figura 32. Visión sobre la estética

También se puede evidenciar que la expresión narración permite hablar de la diversidad, de lo que sienten de sí, representado en las diferentes formas que plasman en los dibujos.

En las siguiente imágenes se muestra la ciudad en este caso vemos como los más pequeños muestran la importancia de comunicar y representar su entorno lo apropia y se reconoce pues la visión de la avenida ciudad y río bien simplificada narra de cierto modo el territorio del barrio Olarte de una manera más sintética apropiando elementos simples del dibujo. Acá es evidente el análisis de Jesús Martín Barbero (2000) que menciona que cuando conocemos la ciudad por que no la muestra la televisión perdemos la memoria nos la borran las cosas efímeras que nos muestra la pantalla. Una vez se resalta la importancia de tener herramientas para leer la cotidianidad y manifestarse frente a esta.

Por otro lado, en el dibujo en el que el personaje menciona que su abuelo, el papá y la mamá lo van a visitar puede ser una mención al recuerdo, la memoria, así como la importancia de hacer parte de una familia como situaciones que pasan en su cotidianidad.



Figura 33. Visión sobre la cotidianidad

Por otro lado, estas imágenes reflejan algunos aspectos del diario vivir de los participantes en un nivel en el que ya tienen una visión sobre los espacios y las

situaciones que sucede, por ejemplo, al lado del barrio Olarte queda el portal del Sur que ha marcado significativamente las dinámicas de sus habitantes. Otro ejemplo, es el tema de la salud que se evidencia en el dibujo de la parca que tiene que ver con el delicado estado de salud del abuelo de uno de los participantes y las dificultades que han tenido que sobrellevar sus familiares. Así, los participantes ya manifiestan a través del dibujo situaciones que reconocen con una visión crítica y presentan emociones, deseos como en el caso del transmilenio y el metro.

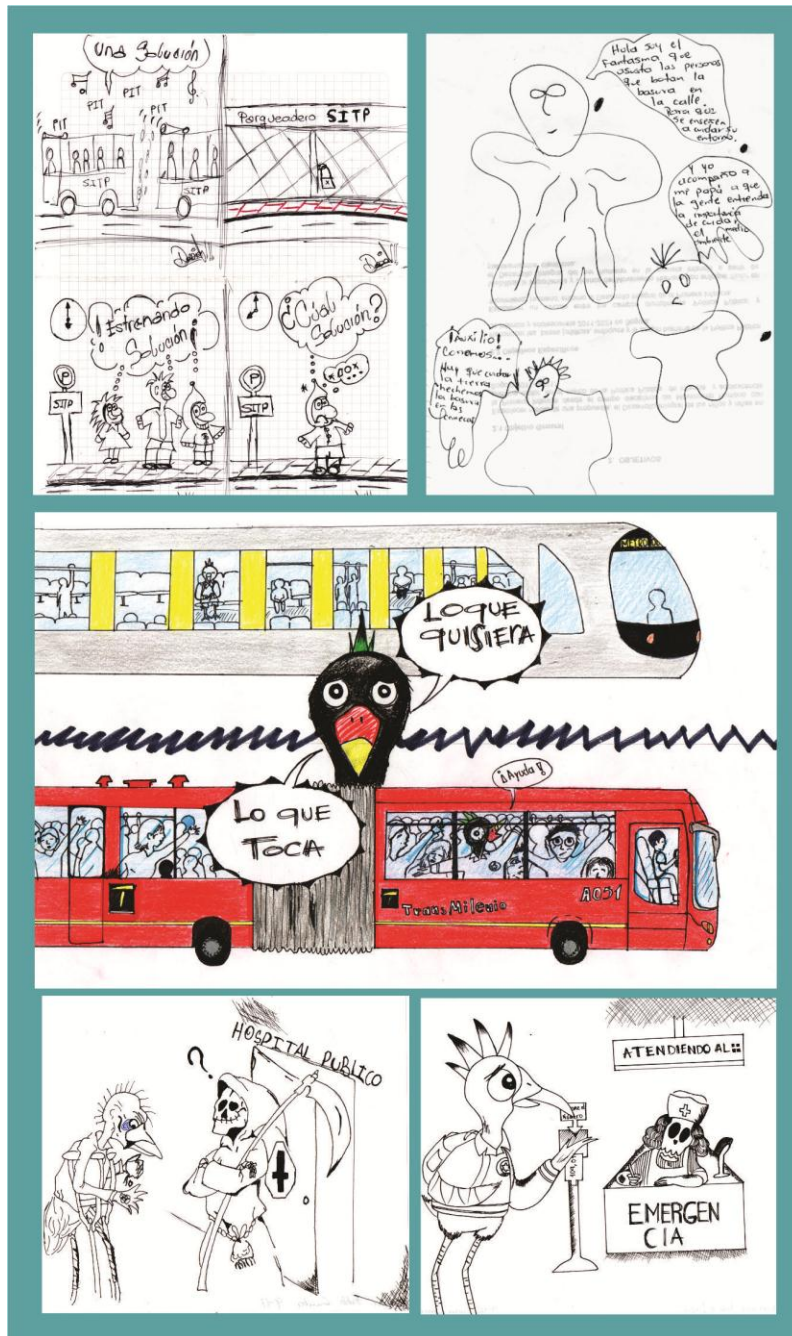


Figura 34. Expresiones con visión crítica

7.3. La historieta como expresión de lo cotidiano

La narración gráfica es un formato versátil, por ende, en la labor educativa contempla estrategias que permite desencadenar potenciales y canalizarlos en el fin de generar un buen mensaje o una buena acción comunicativa permanente a través de lo gráfico. Lo que reclama no realizar esquemas preconcebidos o ya establecidos sino más bien alcanzar o acercar a elementos para una propuesta desde sus propias sensibilidades en un formato diferente.

La narración gráfica consiste en permitir traducir vivencias, fantasías, sueños e ideas en un hecho artístico secuenciado, es una especialización del dibujo y la ilustración. Es así que es una manera de evolución de texto escrito el cual va acompañado de imágenes lleva todo un proceso potencial y bastante expresivo dado a su versatilidad comunicativa. Los participantes empiezan a generar personajes propios, es decir de una línea gráfica particular que van definiendo a partir de la lectura de su entorno, esos personajes son recurrentes o frecuentes en sus expresiones gráficas.

Esta es la última fase del proceso de narración gráfica en la que los participantes ponen en práctica la técnica y sus propias formas de ver la cotidianidad teniendo en cuenta cómo inciden los lugares y las personas en las situaciones que los rodean y que los afectan. Por ejemplo, en las dos primeras figuras se ve una narración sin texto escrito, las cuales reflejan, una, un paso de la vida, en este caso, la narración gráfica sirve como una especie de “fantasía propia” donde el joven autor puede manifestar una vida en 6 viñetas. En esta se denota a disposición formal de las viñetas, un guion de sinopsis que se traduce en inicio, nudo y desenlace: nace, vive, muere y va al paraíso. En la otra figura se identifica la rata como personaje principal que aparece en la ronda del río que pasa por el barrio Olarte, lo cual se relaciona con el medio ambiente y la basura que diariamente ven por el lugar, al lado, en contraposición, el joven autor muestra lo que debería ser el lugar, las personas disfrutando del espacio en lugar de usarlo para suicidarse, las plantas creciendo y limpio de basura.

Otra figura manifiesta la relación que tienen los jóvenes con los contenidos que ven en los medios, en este caso, la megaminería, el campesinado y el conflicto de tierras.

Esto denota una forma particular de reinterpretar la situación e información leída en los medios viendo cómo impacta eso el entorno.



Figura 35. Reinterpretación de la cotidianidad

Otro elemento que se evidencia en esta categoría de análisis es la representación de cómo me ven en mi cotidianidad, el niño que está solo, la persona que se pregunta por su identidad de género, el que quiere ser superhéroe para salvar al país de los extranjeros, quizá esta es una frase que oye en su familia.



Figura 36. Reinterpretación de la cotidianidad 2

Estos ejercicios de identidad visual permiten buscar conceptos de forma, y los argumentos artísticos que nutran una expresión gráfica propia y con fundamento, no nos cerramos a lo ajeno, solo lo asimilamos críticamente y tomamos para contribuir al enriquecimiento de una arte visual local que narre nuestra propia cultura.

Esta figura ya es una historieta completa de 6 viñetas donde se denota el avance en narración y manera de abordar un tema a través de las herramientas de la narración gráfica. Aquí se ve el uso de la viñeta los bocadillos, la disposición formal de una página de historieta, el manejo de personaje principal y la relevancia que le da por el tamaño amplio que se identifica claramente, la disposición del plano, general en su mayoría de viñetas. Esta es una muestra básica del arte secuenciado del que habla Eisner.

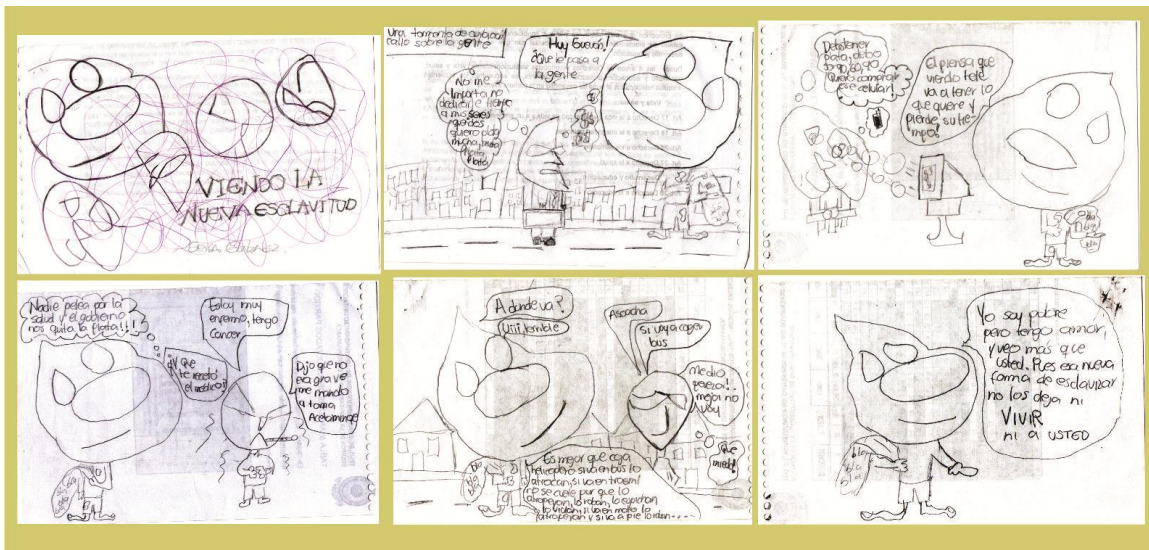


Figura 37. Historieta final

Finalmente, con el material elaborado por los participantes se elaboró un fanzine como resultado final como medio elegido ya que es versátil y está determinado por el Hazlo tú mismo; no tiene estándares establecidos para su producción, lo cual resulta apropiado para este tipo de ejercicio, ya que incentiva y promueve la expresión y la publicación sin estar mediada por una editorial de renombre y sin tener mayores recursos.

Esto favorece, además el proceso organizativo de las comunidades, en este caso, del colectivo Jakarandá.

Capítulo 8

Reflexión: nadie elige en qué orilla del río nacer

La escuela es un espacio importante y trascendental en la vida de las personas y en el colectivo de la sociedad. Por esto, lo que sucede allí, marca la forma de ver la vida y leer el entorno. Es así como la crítica a la pedagogía tradicional se enfoca en que los métodos de enseñanza no están pensados en una educación del sujeto como ser integral, sino un cúmulo de contenidos para memorizar.

Después de analizar mi practica pedagógica genera en mí la reflexión sobre el problema de la enseñanza con margen; -no te puedes salir de la margen-, ¿por qué coloreas por fuera de la línea?

Su hijo debe mejorar el coloreado-, -Siempre tengo que decirle que respete la margen-, estas son algunas de las frases constantes que se escuchan en la educación primaria y que, desde mi punto de vista, limitan y cohesionan la creatividad.

Decido tomar como referencia las pocas veces que he asistido al aula de un colegio como profesor, pues mi ejercicio docente ha sido en el marco del trabajo desde la organización social y en proyectos con poblaciones en distintos contextos.

Si bien es cierto han sido pocas dentro de estos espacios he visto que la constate ha sido esa limitación que como profesores de institución se cuenta, no porque la visión de los chicos sea sesgada, más bien por cuestiones de antaño que han acostumbrado a la dinámica académica con margen como la llamo yo, donde de ella no te puedes salir,

debido a que todo tiene que estar enmarcado en un plan de estudio curricular de la institución, estandarizado, por demás.

Es entonces, que la mayoría de estos planes están regidos por las didácticas conductistas, donde lo que hay que cumplir sin asumir la vida fuera de las márgenes de lo institucional la vida fuera de la margen, de lo establecido para formar.

Pienso que para modificar prácticas educativas tradicionales, habría que iniciar muchas pruebas que posibiliten mutar la cátedra convencional a un entorno de aprendizaje donde los estudiantes construyan su conocimiento y adquieran autonomía en su proceso de aprendizaje, a través de la educación artística.

Autonomía la cual viene inmersa al nacer con capacidades de poder desarrollar y entender el entorno y asumirlas con mis propias habilidades, como niño nadie elige cómo nacer ni dónde nacer, es allí donde la adversidad de la vida crece con uno donde, debido a un contexto, evoluciono y evolucionan mis habilidades de resolver problemas, en el caso escolar muchas de esas habilidades se coartan pues hay determinados parámetros que deben darle orden a tus acciones para la vida, pero algunos parámetros de la escuela cortan la manera de ver el mundo y asumirlo para expresarlo, determinados docentes te pueden marcar con cosas positivas y otros con muy pocas cosas técnicas, por eso algunos o muchos de nuestros docentes no los recordamos, pero el de la didáctica alternativa el que pone cuidado más en ti que en los contenidos a pie de la letra ese lo recuerdas y sus enseñanzas también, no quiero decir que los contenidos no son importantes por el contrario son la base de los conocimientos, el problema está en la apropiación y la didáctica o estrategia empleada.

Pues, lo tradicional ha cambiado y lo que está dentro de la margen no es lo único. Fuera de ella hay muchas cosas importantes para la vida, desde hace mucho tiempo mi cuestionamiento es porqué nací en la periferia, de hecho porqué hay periferia no como resentimiento, pues eso debería ser una posición geográfica, más no un determinante de la vida y las dificultades que eso conlleva en un país latinoamericano.

También entendiendo que si existe una periferia es porque hay un centro, entonces en todo somos periferia. Somos subdesarrollo a la periferia del desarrollo, también somos tercermundistas, la periferia de los primermundistas, pero como donde nos movemos es en lo local pues somos la periferia de la periferia, acá nos enteramos de lo mal que nos tienen los del centro que se traduce en lo hegemónico, pero allí nos mantenemos porque en la vida estamos.

Pues es la margen que el sistema ha creado para que no la saltes y si eres periferia llegues a luchar por sobrevivir a diario sin que te preguntes muchas cosas “obedece para ser”, es allí donde el papel del docente colombiano, si es preciso entrar en una clasificación geográfica, necesitamos despejarnos de muchas taras de la escuela tradicional pues nuestro país requiere conciencias fuera de la margen para reconfigurar una sociedad sometida y súper enajenada con su actualidad básica de consumo y progreso banal, pues, por esta época, la prioridad es la clasificación al mundial así nos sigamos muriendo en la fila del seguro social, y la problemática del vecino país cuenta más, pues hegemónicamente dirigir tu mirada a otro lado los hace fuertes y nos hace débiles y sin entender un propio contexto (entorno-cotidianidad) y pensar en estrategias para transformarlo.

Es así que mi propuesta pedagógica va encaminada a un pensamiento local, en fortalecerlo, en relacionar mi periferia con otras periferias, un pensamiento periférico como estrategia para disentir muchas cosas, es decir me interesan programas basados en la comunidad, en la reflexión de la cotidianidad.

Por eso, como artista y profesor también me encontrado con ese cuestionamiento de se es una cosa o la otra, a la cual he concluido ser un artista pedagógico o artista colectivo, las propuestas desde la colectividad me han dado la oportunidad de aplicar metodologías y vivencias para un fin común y con resultado experiencial.

Pues mi escenario básicamente es la calle y su cotidianidad, si bien las matemáticas no te la enseñan en clases contextualizadas pues no se hace en la tienda

comprando o en otro lugar de operación matemática contextualizada, o la química o trigonometría en fin esa es la posibilidad que el arte tiene haciendo acciones o pensándolas para la vida real. Nadie elige en qué orilla nacer, pero sí elige cómo quiere vivir en la orilla que le tocó.

En contraposición con las prácticas educativas tradicionales que enfocan los procesos pedagógicos en un cúmulo de contenidos, he dirigido mi trabajo a relacionar el sentir de los pobladores y pobladoras con la acciones que conjuntamente se determinen en pro de la transformación del entorno. Para esto, Baquero (2002) determina que, desde una perspectiva situada, el aprendizaje es un proceso donde confluye el pensamiento, la afectividad y la acción, esto reconociendo que el estudiante se integra, por medio del proceso educativo a prácticas sociales.

A partir de mi experiencia como educador popular planteo que esta investigación se basa en las herramientas y posibilidades de conocimiento, la experiencia y la producción que brinda la calle como un espacio donde suceden varias situaciones que alimentan el aprendizaje. Mi modelo didáctico se enmarca en este escenario y se desarrollar proceso de enseñanza aprendizaje determinados así: Reconocimiento de la realidad, Reflexión sobre esta y planteamiento de una propuesta de una acción para transformar esa realidad. De allí que el punto de partido para esta intervención pedagógica fue reconocer el entorno para analizarlo y poder tener acciones de intervención desde lo visual para fomentar la creatividad en un contexto que se toma para analizar.

Esto va en relación con la perspectiva actual de la educación popular que se encamina a empoderar las comunidades en el reconocimiento de su entorno con el fin de que propongan acciones de transformación, es así como los resultados de esta investigación se convierte en un aporte para este empoderamiento.

Por otro lado, este espacio me ha permitido reflexionar sobre la labor que cumpla en las prácticas pedagógicas a las cuales, diariamente, me enfrento. Me refiero al rol del oficio de ser docente u orientador de un proceso pedagógico.

Durante este proceso en la Profesionalización, tener lecturas, tareas de color, investigación y rutina de trabajo académico se vuelve en un enredo en la cabeza que, poco a poco, se ha ido desenredando y, en la dinámica cotidiana y del proceso comunitario ha aportado bastante, pues hay nuevas perspectivas de reconocer el territorio en función del arte y el artista, reconociendo que, en este caso, son formadores en arte y que esto determina una forma de enseñanza ardua; pues enseñar a ser sensibles al mundo e interpretarlo de manera crítica pensando en aportar a la transformación social, es dejar de ser el artista de puertas adentro y convertirse el artista que transgrede con su saber y su creación que, además es compartido por quienes confluyen en el proceso de trabajo comunitario. Esta reflexión me lleva al punto de lo urbano, espacio fundamental y protagónico de nuestras historias y si bien es cierto cada puerta separa un mundo de otro, existe una puerta en cada casa en cada espacio que nos lleva al mismo mundo es la puerta que nos lleva a la calle escenario sin fin de acciones calles, callejuelas, el laberinto de grandes y pequeñas sorpresas el cual teje las situaciones del día a día.

Capítulo 9

Resultados y conclusiones

La comunidad es dinámica y se configura con base en la relación entre los pobladores, el territorio y la cultura. Y, son los pobladores quienes dan valor y

significado a los lugares y las costumbres que se van constituyendo a través del tiempo y que reflejan su sentido de pertenencia con el lugar que habitan.

A través de la comunicación gráfica en fanzines se logra fortalecer la expresión de la cotidianidad, así como despertar el interés por experimentar nuevas formas literarias visuales y narrativas que les permita a las comunidades no sentirse limitadas frente a la expresión de las reflexiones autónomas hacia sus problemas o un problema común.

La educación es un aspecto fundamental en el desarrollo de una comunidad y debe tener características como innovación y transformación. En esta medida, la educación popular y el taller de narración gráfica aportan a la dinamización de procesos autoorganizativos dirigidos a la emancipación ya que los participantes fortalece la lectura de su cotidianidad y se construyen nuevos conocimientos a través de un diálogo de saberes que mezcla la teoría con la práctica.

La metodología del taller para la sesiones de trabajo es precisa ya que contiene características que permiten un proceso de aprendizaje enfocado a la transformación, por ejemplo, la mezcla de la teoría con la práctica, en este caso la apropiación de la técnica de la ilustración para la creación de personajes en pro de la representación de una comunidad hecha por cada participante.

La narración gráfica permite dar una mirada más profunda del contexto y de los territorios. De esta forma, se abren nuevos espacios de comunicación que permiten la difusión y recepción de mensajes visuales desde la mirada de los habitantes sobre sus territorios sobre los lugares, vivencias e historias que lo conforman enfrentándolo con la imagen mediatizada, es decir, aquella que ve en los medios masivos de comunicación que, no necesariamente expresan lo local.

Todas las comunidades tienen la forma de construir su historia, ya sea a través de la escritura, la iconografía, la oralidad, u otros recursos. La apropiación de la herramienta

visual, con la intención de crear discursos sobre la historia local desde las comunidades, constituye una acción de empoderamiento de los instrumentos tecnológicos que ofrece esta contemporaneidad. Así, desde las propias necesidades e intereses cargamos de sentido el territorio y la planeación de acciones encaminadas a la transformación.

Se evidencia que la educación en artes en perspectiva situada, es decir respondiendo a las necesidades de un contexto particular, fortalece la manera de ver y de socializar el conocimiento presentando múltiples formas creativas de hacerlo, de pensarlo y, sobre todo, brindando herramientas y generando espacios para la acción, es decir, aprendiendo en la medida en que se hace y despertando el interés por la intervención de sus espacios en actividades como la creación de sus propias estéticas y sus propios lenguajes.

Lista de referencias

Alfonso, M. (s/f). ¿Formación artística...sin didáctica? La impostergable necesidad de construir los discursos pedagógicos de las prácticas emergentes y situadas.

Barbero, J. (2000). La ciudad entre medios y miedos.

Delors, J. (1996.). Los cuatro pilares de la educación en La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI, Madrid, España: Santillana/UNESCO. pp. 91-103.

Cabaluz, F. (2015). Entramando. Pedagogías

Cano, A. (2012). La metodología de taller en los procesos de educación popular. Vol. 2, n° 2, pp. 22-52. ISSN 1853-7863. Red Latinoamericana de Metodología de las Ciencias Sociales. URL <http://www.relmecs.fahce.unlp.edu.ar/>

Camnitzer, L. (2007). Antología de textos críticos 1979 – 2006 ArtNexus/Arte en Colombia. ¿Es posible la enseñanza del arte?

Cardona, F. (s/f) 1 década de fanzines y publicaciones independientes en Cali de Cardona

Espósito, R. (2012). Buenos Aires: Amorrorto editores.

Lazzarato, M. (2006). Por una política menor. Acontecimiento y política en las sociedades de control. Madrid: Traficante de sueños.

Mejía, M. (2001). Reconstruir la educación popular en tiempos de globalización. La deconstrucción: una estrategia para lograrlo. XXXII Congreso internacional.

Federación Internacional de Fe y Alegría. Movimiento de Educación Popular
Integral y Promoción Social.

Nattivi, L. (2010). Binocolare. Historia y creación de un meta-fanzine.

https://ddd.uab.cat/pub/trerecpro/2010/hdl_2072_97274/Luciana_Nattivi_1.pdf

Uzcátegui, R. (2001). Corazón de tinta

Vita

Harold Ortiz Ortiz 1978. Licenciado en artes visuales con experiencia en material didáctico y pedagógico enfocado a procesos de formación e investigación en comunicación gráfica, ilustrador de medios impresos y alternativos . Desde hace ya varios años lleva adelantando investigaciones sobre transformación creativa de material recuperado, logrando un reconocimiento por el manejo y técnica de sus piezas en papel reciclado o celulosa como lo llama el, es un retroceso al proceso del papel de nuevo en estructura . Amplio conocimiento grafico en desarrollo de piezas comunicativas comunitarias, ha realizado varias publicaciones como investigador, ilustrador y director del Fancine EL CHURRUSCO desde el 2009 Formador en diseño y diagramación, ilustración, fanzines y comics.