



Experiencias formativas desde la literatura y la lengua castellana a través del cómic

Sara Restrepo Henao
Carolina Villa González

Trabajo de grado presentado para optar al título de Licenciado en Literatura y Lengua
Castellana

Asesores

Teresita Ospina Álvarez, Doctora en Educación y Rafael Múnera Barbosa, Magíster en Educación.

Universidad de Antioquia
Facultad de Educación
Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana
Medellín, Antioquia, Colombia
2023

Cita	(Restrepo Henao & Villa González, 2023)
Referencia	Restrepo Henao, S., & Villa González, C. (2023). <i>Experiencias formativas desde la literatura y la lengua castellana a través del cómic</i> . [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
Estilo APA 7 (2020)	



Ilustradores: Julián Martínez Vargas, Julienastika. Correo: juliensfw@gmail.com Twitter: @JulieNasti5ka
 Julián Suárez Naranjo, kashistory. Correo: kashistori@gmail.com Instagram: @Kast_history12



Biblioteca Carlos Gaviria Díaz

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

Rector: John Jairo Arboleda Céspedes.

Decano/Director: Wilson Antonio Bolívar Buriticá.

Jefe departamento: Cártul Valérico Vargas Torres

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Agradecimientos

*Queremos dedicar este trabajo a nuestras familias,
pilares importantes en este lindo proceso profesional;
a nuestros asesores de práctica
que con tanto amor y voluntad recibían
cada una de nuestras propuestas
de manera asertiva;
al Tecnológico de Artes Débora Arango Institución Redefinida
por abrirnos las puertas
y al Semillero 3M por hacernos parte de su casa,
en especial a "los Julis",
que con su hermoso trabajo de ilustración
dispusieron de su tiempo y talento
para darle cuerpo a nuestros personajes.
Pero el agradecimiento más grande que podemos dar
es a nosotras,
porque cuando la una se vio desfallecer la otra le dio la mano,
porque cuando la una divagaba entre ideas y remolinos,
la otra fue un polo a tierra,
valorando el desorden de ideas que se concretaron en ideas fuertes para este trabajo.
Nos damos las gracias a nosotras por el llanto y las sonrisas de esta experiencia,
por no dejarnos ganar de la ansiedad.
Nos damos las gracias por escucharnos y respetar
cada idea particular que quisimos poner a caminar en este trayecto,*

*a nosotras,
Gracias.*



Ilustración 1. Julián Suárez Naranjo. Archivo de las investigadoras.

Tabla de contenido

Resumen	8
Abstract.....	9
Introducción y Justificación	10
1 Antecedentes.....	16
2 Problema de investigación.....	25
3 Propósito de investigación.....	28
3.1 Propósito general	28
3.2 Propósitos específicos	28
4 Horizonte teórico	29
5 Horizonte Metodológico.....	43
5.1 Momento metodológico uno.....	44
5.1.1 Observación.....	46
5.1.2 Participación observante	47
5.2 Momento dos	49
5.2.1 Primeros diálogos: Sensaciones colectivas	52
5.2.2 Investigación-creación en la relación con el Otro.....	52
5.2.3 Recopilar creando historias. El monstruario en forma de historieta	53
5.2.4 Hablemos y leamos en el lenguaje del cómic	54
6 Resultados.....	56
6.1 Momento uno.....	56
6.1.1 Observación.....	56
6.1.2 Participación observante	57
6.2 Momento dos	62
Laboratorio #1 ¿Qué emociones genera un texto.....	62

Laboratorio #2 Participación del Semillero 3M: Monstruos, Miedo y Memoria en el Seminario de práctica pedagógica de la Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana en la Universidad de Antioquia.	67
Laboratorio #3 ¿por qué estamos aquí?	74
Laboratorio #4 ¿qué somos con el otro?	86
Laboratorio #5. Entre memorias y desechos	91
7 Conclusiones.....	105
8 Consideraciones éticas.....	121
9 Referencias	122
10 Anexos.....	125

Resumen

En esta investigación pensamos y vivimos el cómic desde una mirada formativa a partir de nuestras experiencias como maestras e investigadoras en un semillero de investigación creación. A través de cinco laboratorios que abordamos metodológicamente desde la lectura en voz alta, la experiencia artística y la creación colectiva, fue posible el acercamiento al lenguaje propio del cómic y a la relación que existe entre la experiencia y la creación artística desde un enfoque de investigación creación.

Los resultados más valiosos en este texto se presentan a través de narraciones gráficas que se evidencian a lo largo de la lectura, siendo específicamente la memoria el concepto que más reflexión nos dejó desde una mirada personal, pedagógica e investigativa. La significación del cómic toma muchísima más relevancia cuando cuestionamos en nuestra práctica el concepto de memoria y la forma como ésta fue abordada en un espacio no escolarizado.

Habitar las emociones a través de un cómic y narrarlas a manera de personajes y espacios fueron en todo este camino la meta, con altos y bajos, que a través de la escritura recopilamos aquí en forma de memoria.

Palabras clave: investigación- creación, escritura y lectura, memoria, experiencia.

Abstract

This research, we explore the comic from an educational perspective based on our experiences as teachers and researchers in a research group (Investigation nurseries, Research Incubators, research community) with a methodology based in research-creation. Through five laboratories that we methodically approached through reading aloud, artistic experience, and collective creation, we were able to delve into the language of comics and the relationship between experience and artistic creation from a Practice-Based Research perspective.

The most valuable results in this text are presented through graphic narratives that become evident throughout the reading. Specifically, the concept of memory left the most profound reflection on us from a personal, pedagogical, and investigative standpoint. The significance of comics becomes much more relevant when we question the concept of memory in our practice and how it was addressed in a non-school setting.

Exploring emotions through comics and narrating them as characters and spaces were the goal throughout this journey, with its ups and downs, was compiled here in the form of a memoir.

Keywords: Comic, research-creation, writing and reading, memory, experience.

Introducción y Justificación

Anémona y Amaranta viven en los extremos de la ciudad, quedan para verse en la estación del metro Envigado a las 9: 40 am, para dirigirse juntas a su centro de práctica.

Anémona: Hola, Amaranta, ¿cómo estás?

Amaranta: Muy nerviosa, siento mucha expectativa y miedo también.

Anémona: Estamos igual, la incertidumbre puede jugaros una mala pasada, pero hay que enfrentar esto que nos puede traer o dicha o infortunio. En cualquiera de los dos casos, crearemos experiencia.

Amaranta: Tienes razón.

Llegan al Tecnológico de Artes Débora Arango Institución Redefinida, esperan en portería a su cooperadora. Las recibe con entusiasmo, les cuenta sobre el trabajo que ha llevado a cabo en el semillero de investigación-creación 3M: Monstruo, Miedo y Memoria, también ellas ocupan un espacio para exponer sus ideas y aportes al semillero desde el área de Literatura y Lengua Castellana, y al salir, en la huida de la tempestad que vaticina el grisáceo cielo, se suben al bus.

Amaranta: Están increíbles los tres conceptos, ¡Desde ahora empiezo a fabular!

Anémona: ¿Ves? y con los nervios que veníamos; esto va a suponer mucho trabajo, pero creo que podremos aportar, así sea poco, al semillero.

Qué interesante es pensar en los monstruos diferente de lo que dejamos atrás en la infancia. Y sin ser algo ajeno al joven, adulto o viejo... podríamos dirigir la mirada hacia esa concepción de monstruo interior, monstruos que nos rodean, monstruos creados, monstruos que nos lastiman, monstruos que viven en territorios cercanos, monstruos en el hogar, monstruos contemporáneos.

Amaranta: Y los miedos, de los que nunca hablamos como el que sentía esta mañana, tan insignificante para el mundo y tan adverso para mí... Tan tenaz, ¿No, Anémona?, lo que puede llegar a hacer el miedo que se apodera de los cuerpos, los miedos infundados, miedo como método de aprendizaje, miedo en la oscuridad, miedos colectivos, miedo como doctrina.

Anémona: Y la memoria... ¡O, memorias! no tiene que ser singular.

Amaranta: Por supuesto que no, la memoria parte de los recuerdos desaparecidos en el tiempo, la memoria de los espacios que fueron habitados; de espacios que fueron violentados, memoria de los cuerpos, memoria de los territorios, memorias de cuerpos desaparecidos, memorias de espacios diminutos, memorias muertas.

Anémona: Yo creo que uno de nuestros objetivos, así se vuelva un reto, es poner en diálogo estos elementos/estos conceptos y articular una investigación sensible y elocuente desde la imagen y la escritura, ¿no te parece?

Amaranta: Sí, claro, y mira que la creación de personajes y narrativas pueden estar apoyadas en otras obras literarias, que a su vez permitan un acercamiento a obras por parte de los integrantes del semillero, que han sido dejadas de lado por la misma escuela o que inicialmente no son llamativas por ser obras clásicas o pasadas de moda. ¿Te imaginas descubrir los monstruos de Don Quijote? ¿O los miedos de Sancho?

Anémona: ¿O que descubramos que al final de cuentas Dulcinea no era más que una memoria que nunca quiso sepultar?... ¿que al igual que muchos de nosotros, nos llevan a ser quienes somos, y a final de cuentas nos construimos a partir de las diferencias y la multiplicidad que nos hace presentes en una época determinada...

Amaranta: ... y que todo esto nos lleve a crear historias, novelas, espacios, personajes y aventuras que puedan leerse luego en un cómic?

Anémona: ¡ES FA BU LO SO!

Amaranta: ¡Sí que lo es!

Mientras se pierden en los paisajes que les ofrece el recorrido hasta su destino, en la ilusión de llevar a cabo sus planes, en el brillo de sus ojos y el frío de la proximidad de la noche, nace una pregunta, una preocupación.

Amaranta: ¿y si hay poca participación en el semillero?

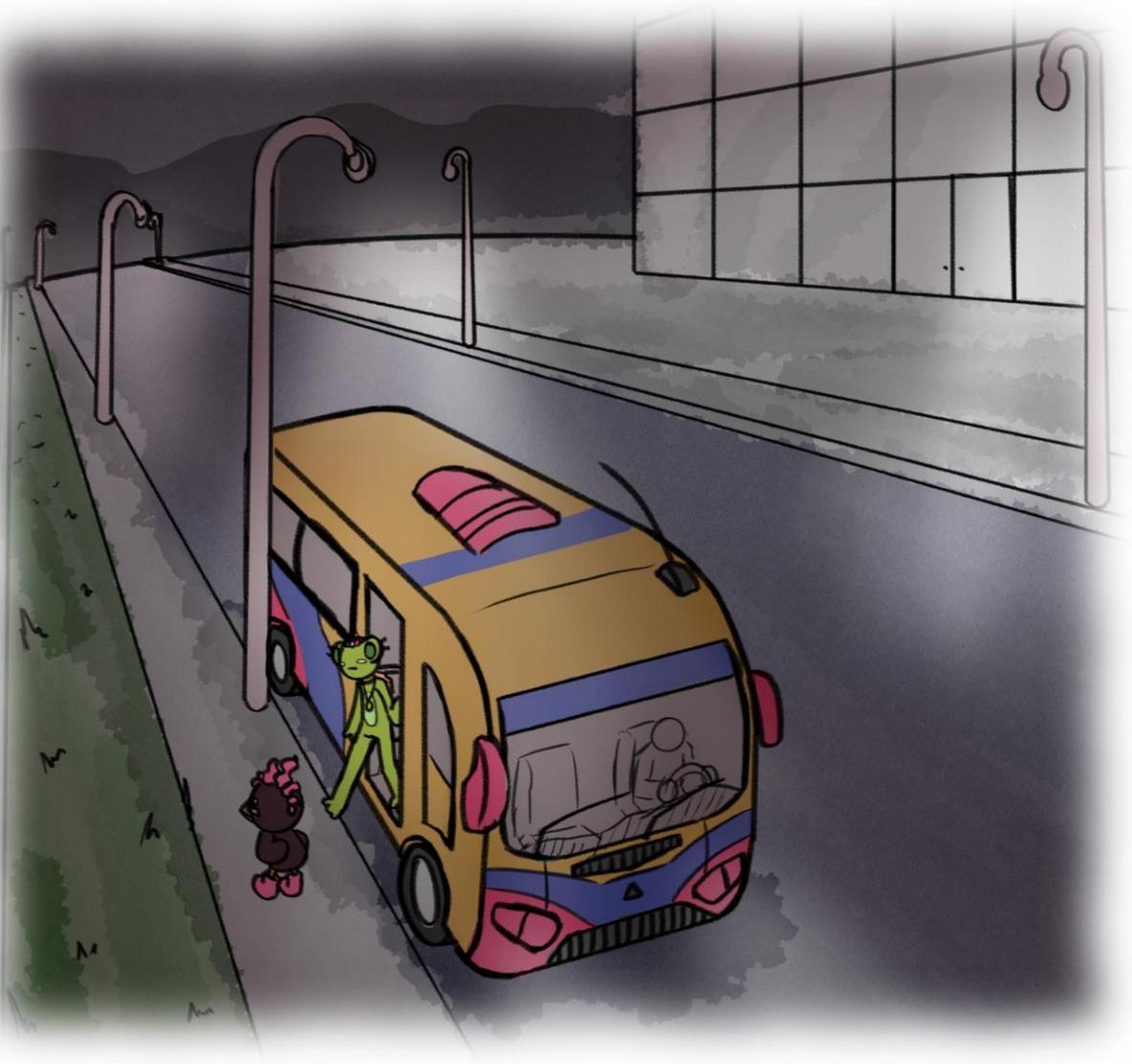
Anémona: ¿a qué te refieres?

Amaranta: Sí, no es lo mismo ir con todas estas emociones y propuestas a una institución no convencional, que ir a un aula escolar, a un colegio, escuela, ¿me hago entender?

Anémona se queda pensativa por unos segundos.

Anémona: Es verdad, esto estropearía nuestros planes.

Se bajan del bus.



Las ilustraciones de este trabajo de grado fueron hechas por Julián Martínez Vargas & Julián Suárez Naranjo. Archivo de las investigadoras.

El presente Trabajo de Grado se inscribe en la línea de investigación *Las imágenes en la literatura, “otras maneras” de leer en la formación de maestros y maestras de Literatura y Lengua Castellana*, adscrita a la Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana de la Facultad de Educación de la Universidad de Antioquia. Línea donde la experimentación y las imágenes fueron atractivos para nosotras, desde que empezamos el desarrollo de nuestras prácticas pedagógicas en diferentes centros de práctica y en diferentes niveles de educación. Hemos recorrido el mágico mundo de primaria y los cautivadores espacios de secundaria, de manera que, para nuestras prácticas finales, decidimos acercarnos al cómic en su potencia formativa desde la imagen en lugares no convencionales, a saber, el Semillero de investigación-creación 3M: Monstruos, Miedo y Memoria del Tecnológico de Artes Débora Arango Institución Redefinida.

Ambas coincidimos que nuestras madres tuvieron una influencia importante en los primeros acercamientos con la lectura y la escritura, incluyendo al cómic, siendo las primeras en mostrarnos a “los muñequitos”, las tiras, de Condorito, Mafalda, los vikingos y otros de nombres y colores ya irreconocibles en los charcos de nuestras memorias. Este acercamiento permitió el desarrollo de un gusto especial y personal por este tipo de texto y sus particularidades; colores, espacios, formas, diálogos, personajes. Un tipo de texto que se hizo tan atractivo, que lo quisimos retomar con un propósito académico y profesional.

En los espacios que el semillero nos ofreció, fuimos muy persistentes en apropiarnos sin ataduras de esa mirada que el cómic aporta en los procesos formativos en nuestro ver, es decir, que la investigación fuera evocada en el ser de manera vivencial, involucrando los miedos, las memorias y los monstruos de manera conjunta y, potenciando de una manera artística y canalizadora sus vivencias.

Independientemente del tema del que se trate, el cómic puede ser productor de conocimiento pertinente para los acontecimientos educativos, sociales y para la imaginación, que propulsa todo interés creativo, generando innovaciones valiosas a quienes se les enseña y a quienes enseñamos. En este sentido el cómic funge como una doble vía, para quienes nos estamos formando como maestras y también para todo el que participe en el proceso de investigación-creación.

De manera que en el siguiente Trabajo de Grado nuestro interés se centró en el cómic desde una mirada formativa, no desde el uso que se le ha dado al mismo como una herramienta de uso pedagógico en el área de Lengua y Literatura, como una herramienta de uso didáctico en otras áreas de saber y como un espacio de dispersión de los niños, niñas y jóvenes; siendo el cómic un relato

serio, un texto visual de importancia artística y formativa que permite la mirada investigativa y creativa de sus participantes en el aula y fuera de ella, este trabajo se fundamentó en la experiencia de los últimos dos años de nuestra práctica pedagógica.

Hace un buen tiempo, en una de esas tantas veces que nos sentamos a planear clases para nuestras prácticas y buscar una forma de innovar a la hora de enseñar la Lengua y la Literatura, nos dimos cuenta de que nuestro campo de saber es, como muchos, amplio en posibilidades artísticas, visuales, y creativas. Nuestra primera claridad: saber que ambas queríamos y queremos contar, narrar y crear historias, entonces buscamos en nuestras memorias, arriba nombradas, en nuestros intereses personales y en nuestras habilidades y conocimientos la razón principal que hoy justifica nuestro trabajo: el cómic.

¿Y por qué el cómic y no el juego, la música o las series, la fotografía u otras formas de manifestaciones artísticas? además del interés personal de ambas, en primer lugar, por la posibilidad que una línea de investigación de Literatura y Lengua Castellana basada en la imagen abre a esta propuesta: habitar la ilustración, porque al habitarla podemos narrarla, vivirla, comprenderla de muchas formas. En segundo lugar, porque en el pasado generamos un acercamiento al cómic a partir de unas actividades en prácticas tempranas, las cuales produjeron narrativas, a través de sus ilustraciones, personajes y viñetas, nacidas de las historias, experiencias personales y el mundo emocional de los niños y niñas que siguieron en la escuela a través de la virtualidad, traída por la pandemia del Covid-19.

La activa participación de los niños y las niñas de la Institución Educativa María Auxiliadora, que cursaban en ese momento cuarto y quinto grado de primaria (2020-2021), en nuestro proyecto “Una narrativa diferente: Acercamiento al mundo de las historietas”, aumentó nuestro interés investigativo, al observar acogida por parte de esta comunidad educativa. De manera muy resumida diremos que este proyecto constó de tres talleres, que buscaron generar una metáfora de transformación y crecimiento en los conocimientos y experiencias de los niños y las niñas.

En el taller 1, Oruga, buscamos un acercamiento conceptual de los y las estudiantes al cómic. En el taller 2, Crisálida, pretendimos evidenciar tales conceptos a partir de la construcción de una historieta. Y en el taller 3, La Mariposa, obtuvimos la exposición de estas narrativas gráficas, donde cada estudiante compartió con sus compañeros su creación; la experiencia fue muy enriquecedora, tanto que nos dejó con muchos más intereses, inquietudes y deseos. Mismos que

nos llevaron a preguntar, ¿Qué pasaría si el cómic sale del aula? ¿Qué pasaría si le quitamos al cómic el apelativo de herramienta y lo presentamos al mundo como un productor de experiencias y pensamientos? ¿Y si, a partir de esta visión que proponemos del cómic, los jóvenes se empiezan a interesar por obras literarias canónicas, nacionales o locales y se atreven a mirar sus propias creaciones como obras artísticas con sentido para ellos mismos y para la sociedad? ¿Y sí, solamente, lo que encontremos a través del cómic sea como dice Cassany (1997), “un deseo de aprender Lengua, aprender a usarla, a comunicarse o, si ya se domina algo, aprender a comunicarse mejor y en situaciones más complejas”? (p. 84).

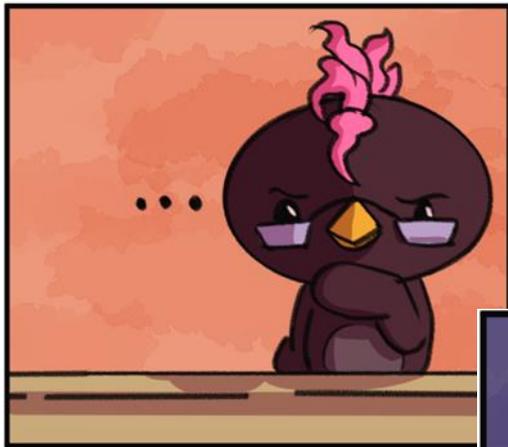
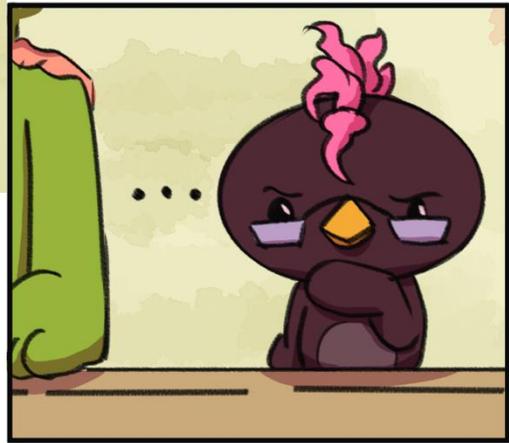
En la constante búsqueda de referentes, nos encontramos con el factor común de que los trabajos artísticos-pedagógicos con el cómic no salen del aula, es decir, se quedan en el resultado gráfico de una lectura académica. Con esto no decimos que esté bien o mal, nuestra mirada no es moralista, pero consideramos que nuestro trabajo visionó más allá del aula escolar, y ese es el segundo nivel de exploración que buscábamos, salir del aula escolar: desescolarizar al cómic.

Cuando nuestros asesores nos presentaron los centros de práctica, entre muchos, muy atractivos, nuestro interés se posó sobre uno en especial que permitiría llevar el cómic, con enfoque de investigación creación, desde la imagen misma como potencia formativa: Semillero de Investigación 3M: Monstruos, Miedo y Memoria del Tecnológico de Artes Débora Arango Institución Redefinida. Esa fue la oportunidad perfecta, ya teníamos todo lo que necesitábamos para empezar a trabajar e investigar qué pasa en un semillero de investigación cuando se crea, se narra y se produce conocimiento y experiencia desde la expresión y entendimiento del cómic y no desde el cómic como herramienta escolar.

1 Antecedentes

Sobre los hombros de gigantes, hemos mirado más amplio el camino de nuestra escritura, con el propósito de desenmarañar el potencial de este papel en blanco y ahora hemos aquí, adentrándonos en una espiral de conocimiento teórico que explora, eso que otros autores ya dijeron y que nos dispusimos a aprender, dando saltos por las lagunas de superficie cristalina, pero de fondo nebuloso, inexplorado...







El acercamiento a los antecedentes inició con el rastreo de estudios, trabajos de grado, entrevistas, libros y otras fuentes variadas, entre el lapso de los años 2012 a 2022, teniendo en cuenta los aportes de investigaciones en los ámbitos internacional, nacional y local en otras fechas un poco más antiguas, pero que consideramos de importancia bibliográfica a propósito del cómic basado en aspectos formativos y en procesos de investigación-creación y del cómic en general.

En algunos antecedentes que hemos abordado al indagar por el cómic, se iguala este término al de novela gráfica, pero ¿cómo está el debate? y ¿cuál es nuestra postura? Porque si bien ambos cumplen con la estética del arte secuencial, consultando a Eisner y otros autores que hablan de su trabajo, conocimos mucha de la historia del cómic y cómo surgió el término de “novela gráfica”.

Nosotras no zanjaremos el asunto, proponiendo una definición completa e inamovible, más bien actuaremos de manera práctica, también desde el cariño que le tenemos a los cómics, y diremos que entendemos al cómic, como la forma de contar historias por medio de la secuencia de imágenes, acompañada de diálogo y con lenguaje iconográfico característico y variado, sin importar la nacionalidad o complejidad. Usamos “el cómic” como un género.

Complementaremos con una definición extraída del texto *El cómic como recurso didáctico* por Milagros Guzmán, quien señala que el cómic

Es un medio narrativo de comunicación social, donde se cuentan historias y sucesos, combinando generalmente imágenes y textos, en un mensaje global. Los textos suelen ir siempre subordinados a las imágenes, que pueden aparecer sin palabras, sin por ello perder su valor comunicativo. Generalmente, textos e imágenes se combinan, formando una unidad de comunicación sintética superior, que es más que la simple suma de ambos códigos. (Guzmán, 2011, p.122)

En cuanto a la novela gráfica, el término nació acarreado la voluntad de ofrecer una narrativa de serialización diferente, al tratarse de historias completas y no centradas en un personaje como motivo de toda la historia, y por otra parte una connotación de mayor tipo de aprecio, ya que el propio término suena menos mundano o corriente, alejando el público infante tocando temáticas más complejas, como señala en su texto Flantrmsky-Cárdenas (2022), recopilando parte del debate sobre la utilización que se le ha dado a estos términos, incluso aportando la consideración del término “arte menor”.

Por esa aparente simpleza que se da cuando el cómic es usado como sinónimo de historieta, tira cómica, dibujitos para niños, es que levanta controversias; se piensa entonces que el cómic es sólo dibujar un hecho, acontecimiento, escena y un final, pero es cuando se empieza un trabajo de elaboración, no solo de ilustración, sino de guion, que resulta evidente la gran estructura que una sola viñeta esconde, desde el tiempo de la narración, hasta la composición de un elemento visual, pues nada en una viñeta es gratuito, todo tiene una razón para el autor y un objetivo para los lectores.

Algo similar a estas dicotomías, ocurre cuando hacemos un rastreo del cómic en el ámbito educativo, pues se alude con frecuencia al cómic como una herramienta pedagógica o estrategia educativa; Patricia Cabarcas (2020), Magíster en Estudios Literarios de la Universidad Santo Tomás de Bogotá afirma que el cómic permite el acercamiento de los jóvenes a obras literarias ya que

Es un constante problema el poco interés que los estudiantes demuestran en su proceso lector frente a los textos literarios. Son constantes las quejas y la incertidumbre de muchos maestros por facilitar y ahondar en numerosos métodos para enseñar la literatura y lograr la atención frente a ella. (p. 127)

En la primera parte de la cita estamos de acuerdo; los maestros y las maestras tomamos como un problema, a veces en mayúsculas, el acercamiento de los jóvenes, niños y niñas al arte literario, que se resuelve con diferentes tipos de verbos como, por ejemplo: llenar, curar, tapar, eliminar y algunos más de moda como solventar o combatir. A veces caemos en el error de asumir que los estudiantes se aburren o dispersan presentando un texto de solo letras, largo, con lenguaje complejo. Bueno, a veces en la práctica no resultaba un error. El cómic, por ende, llega a ser un recurso que se piensa más entretenido y ameno para “atraer” al estudiante a la lectura y dejarlo enganchado.

Retomando a Guzmán, en *El cómic como recurso didáctico* (2011), hace un trabajo corto y bastante conciso en donde explica algunas concepciones sobre el cómic y su uso particular en actividades de clase. Habla allí del para qué, cómo, un poco del porqué y cuándo se integra el cómic en la enseñanza, mostrando dos conjuntos de actividades que pueden aplicarse en una clase.

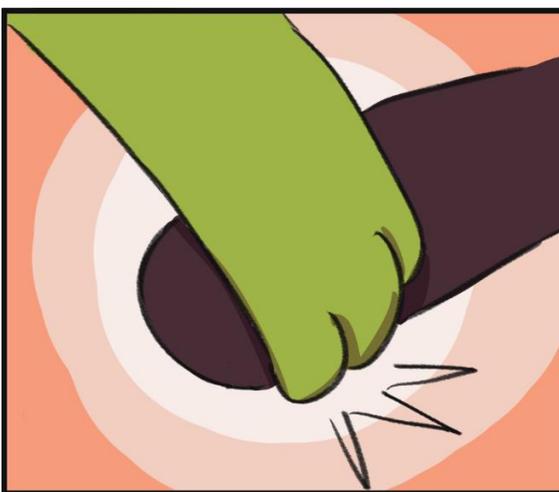
En *El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de las lenguas en Educación Primaria*, Paré, C., & Soto-Pallares, C. (2017) presentan desde una perspectiva social, artística-literaria y

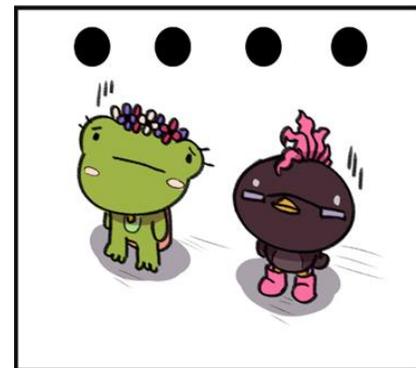
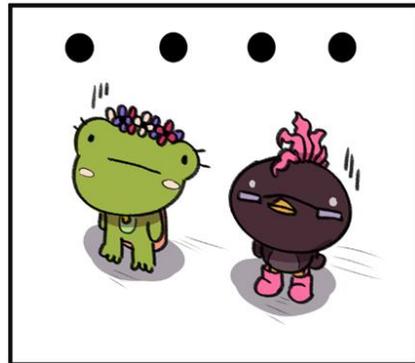
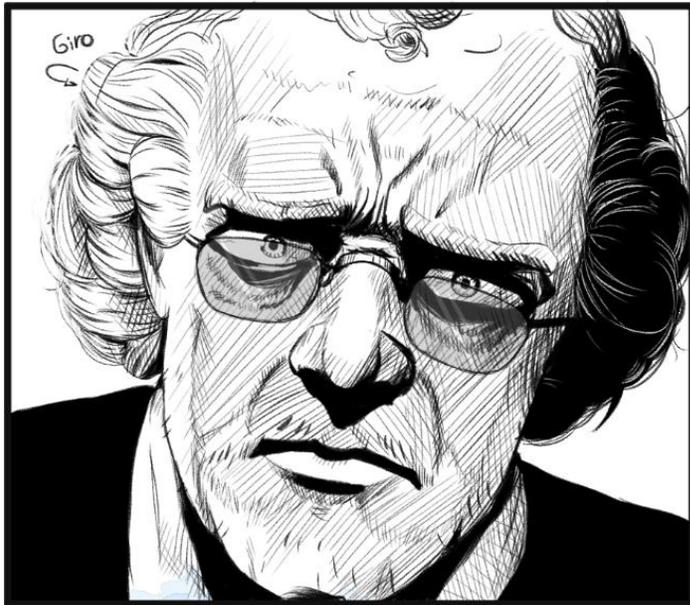
educativa, cómo el impulso por la lectura de cómic permite una mayor actividad y crecimiento en el interés del joven por la literatura y por la adquisición de nuevas lenguas.

Afirmamos estar de acuerdo con los resultados presentados, pero en lo que nos mostramos disconformes, por lo menos para nuestro trabajo y nuestra práctica pedagógica final, es con el uso del cómic como esa mera herramienta; no criticamos o cancelamos la forma de acudir al cómic como método de acercamiento a los lectores, lo que sí nos cuestionamos es el saber qué pasa con las producciones escriturales e ilustrativas de aquellos que se acercan a una de estas obras; en estas intervenciones con el Semillero 3M en particular nos interesó saber si sus creaciones se quedaron en un cuaderno o si solo se dibujaron los personajes, espacios y paremos de contar.

Y de manera general, nos preguntamos ¿Estos acercamientos al texto a través del uso del cómic deberían trascender pensamientos, crear intereses, despojar o crear dudas, volvernos políticos, volvernos humanos? ¿se dio el ver y ser visto? cómo lo propone en *Lo que vemos*, lo que nos mira el autor Didi-Huberman.

Entonces empezamos a comprender que cada cosa por ver, por más quieta, por más neutra que sea su apariencia, se vuelve ineluctable cuando la sostiene una pérdida -aunque sea por medio de una simple pero apremiante asociación de ideas o de un juego de lenguaje- y, desde allí, nos mira, nos concierne, nos asedia. (Huberman. 2010. p. 16)





Ahora bien, siendo esta una investigación en la que conversan la pedagogía y el arte, desde el seminario de prácticas finales se propone enfocar la investigación desde la perspectiva Post-estructural. Siendo esta la puerta que nos adentra a los métodos propuestos para abordar la metodología de investigación creación. Así, encontramos los trabajos de autores que hacen una revisión de las necesidades de investigación diferente que se necesita cuando se trabaja con artes, qué tensiones y discusiones hay con relación a estas propuestas y qué propuestas se han usado para abordar la cuestión y poder participar del debate científico con aportes significativos desde lo que es el arte.

Aquí queremos mencionar el trabajo de Sandra Johana Silva-Cañaveral (2016) La investigación-creación en el contexto de la formación doctoral en diseño y creación en Colombia. Un trabajo que recopila, como ella indica “una reflexión sobre cómo investiga un/a creador/a en el campo de las artes visuales” (p.46), el cual nos ayudó para poder dar claridad al cuestionamiento que nos hicimos, sobre cómo es este tipo de investigación y quienes han hablado de ella, además de plantear cuestionamientos similares a nosotras cómo ¿cuál es el lugar de la creación en la investigación académica? y ¿de qué forma se han realizado y validado académicamente este tipo de investigaciones?

La misma autora nos menciona que, los procesos de investigación- creación no han tenido una relevancia significativa para ciertos ámbitos académicos, que priman el método tradicional de la ciencia, pues como ella afirma

“Los formatos de escritura que hacen visible al sujeto y las impresiones sensibles, temporales y espaciales de su cuerpo no solo son incompatibles con el paper, se reconocen por la jerarquía científica como formatos no prestos a la discusión académica, porque rompen con el protocolo científico de formalización y transmisión del conocimiento. Esto no debe confundirse con los productos de la creación artística.” (p. 52).

Luego de prepararnos para toda esta teorización, nos seguía sonando el asunto de la experiencia. Esta palabra nos acompañó durante todo nuestro proceso de práctica y fue aumentando en significado mientras hacíamos las reuniones para hablar sobre los avances del proyecto. Indagando de más un día, procrastinando en las lecturas que ya habíamos recopilado, nos encontramos con una ficha de cátedra de Jeremías Gómez Pawelek del año 2013 llamada, El aprendizaje experiencial, en la cual se explica de una manera muy clara en qué consiste este

enfoque del aprendizaje experiencial, planteado desde la teoría psicológica, de la que surge el nombre, encabezada por el psicólogo y profesor David Kolb. Gracias a esta lectura pudimos darle un nombre a eso que nos inquietaba sobre lo experiencial en nuestra práctica y profundizar en los aportes de la teoría de Kolb.

Para concluir con los antecedentes, queremos agregar que no se nos pasa la certeza de poder desconocer muchos otros aportes teóricos para nuestro campo de trabajo, desde la identificación con ellos o desde el desacuerdo. De todos modos, se requiere para todo trabajo lograr delimitar y seleccionar por fecha, tiempo y hasta comodidad el corpus de autores a trabajar, no siendo este un metaanálisis u otro trabajo de recopilación y conversación teórica.

2 Problema de investigación

Identificamos inicialmente dos situaciones que nos generaron tensión en el trabajo investigativo de la práctica. En primer lugar, nos encontramos con la saturación de referencias y antecedentes que presentan al cómic como una herramienta didáctica o como un elemento de estrategia didáctica. Ya mencionamos (en antecedentes), a Guzmán, M. (2011), Paré, C., & Soto-Pallares, C. (2017), con ellos se une Becerra, D., & Jorge, S. (2008) lanzando una invitación a los lectores a explorar las modernas propuestas de lectura que retoman los clásicos y grandes obras literarias expuestas en el cómic.

Aunque los autores y las autoras especifican desde el principio que su trabajo se centra en el contexto español, nosotras valoramos esta misma propuesta en nuestro contexto, pues la narrativa del mundo clásico ha resurgido desde diferentes manifestaciones artísticas como el cine, los videojuegos y claro está, el cómic. En este sentido validamos la importancia cultural del cómic y la narración de estos clásicos desconocidos por la mayoría de los lectores jóvenes.

Sin embargo, se volvió tensión porque en nuestro trabajo quisimos explorar más allá de la visión del cómic como una herramienta con utilidad para la educación. Quisimos entenderlo como la forma de arte que es, con el potencial formativo que tiene, y desde allí, ser productor de pensamientos y sensibilidades, lo que llevó a preguntarnos ¿qué pasa que el cómic no se trata diferente de un medio didáctico para la educación? ¿Cuáles son las formas más empleadas de su utilización? y ¿cuál sería nuestro aporte desde la visión que queremos proponer? a saber, el cómic

como productor de pensamientos, sensibilidades y experiencias formativas en el área de Literatura y Lengua Castellana.

Una segunda tensión que nos convoca es la escasa referencia (del 2012 en adelante) sobre la investigación creación junto al cómic desde su perspectiva formativa. Quizás que el método de investigación-creación no se haya explorado desde el cómic se deba a las exigencias que el método científico (cualitativo y exacto) tiene, en tanto las artes llevan una fuerte experiencia subjetiva y no objetiva como lo exigen los métodos tradicionales de investigación. Desde nuestra experiencia, son pocos los hallazgos de procesos de creación en donde se use un enfoque investigativo o que quiera dialogar con el cómic desde otras áreas de investigación, en especial en la bibliografía de nuestro país.

De acuerdo con Borgdorff (2005), “círculos académicos más escépticos desaprueban la práctica investigación-creación argumentando que el impacto de la investigación queda confinado a la propia obra del artista” (p. 25). Sin embargo, a medida que avanzó nuestra investigación se observó el interés de la sociedad por participar en este proceso creativo e investigativo que nos convoca; de modo que, los resultados sí pueden dialogar con otras investigaciones científicas que van desde la psicología hasta el campo educativo, por ejemplo, la discusión de estos resultados de acuerdo al impacto de un cómic, pensado, escrito e ilustrado dentro del Semillero, por integrantes que leen, escriben y crean desde sus sensibilidades.

Hay una intención por nuestra parte de entender y dar a entender, que el conocimiento puede ser generado desde la experiencia y la emocionalidad, y desde allí establecer investigación, cuestionar qué pasa con esos procesos de aprendizaje, observar lo que sucede cuando un texto es escrito y leído de otras maneras. Se vuelve un reto pensar que estos procesos de aprendizaje desde el arte sean significativos y tomados en serio desde una postura científica, pero si no nos atrevemos a explorar estas fronteras, ¿cómo vamos a saber si son o no temas importantes que provocan una investigación?

Desde la licenciatura en literatura y lengua castellana, estos cuestionamientos son demasiado atrayentes para nosotras, mucho más cuando esos procesos de formación y aprendizaje pueden evidenciarse, a través de un cómic. Y no un cómic malinterpretado como una serie de dibujos infantilizados, sino dotándolo de la seriedad que se merece, como “(...) el referente funcional, más profundo y especializado, de corte semiótico. Sus intenciones son connotativas, dirigidas a la creación de sentido” (Arango Johnson, J. A., et al, 2009, p. 21)

Junto a lo anterior, nos preocupa que justo la investigación creación aún no sea relevante en el campo investigativo, esto porque la investigación basada en las artes es un campo de indagación relativamente nuevo, que lucha constantemente por demostrar con resultados la importancia que tiene, sobre todo porque se hace una investigación desde lo cualitativo y no desde lo cuantitativo, con toda la discusión que aún puede acarrear.

Defender esta idea investigativa, desde nuestro interés por el cómic, nos hace sentido, sobre todo por escribir desde nuestra propia experiencia, narrar desde vivencias singulares, leer y producir desde la singularidad y las subjetividades que hicieron presencia durante el desarrollo del presente Trabajo de Grado. Esto quizá se hace más pertinente aún, cuando en nuestro trabajo, ambicionamos, pueda llegar a expandirse a otros espacios y públicos académicos y no académicos; en parte esta es la riqueza que nos enamora de esta vertiente literaria, la posibilidad de conocer esos otros mundos escondidos en textos, libretas, dibujos, personajes... memorias.

En este sentido, la pregunta de investigación que acompañó durante el desarrollo de este trabajo fue la siguiente: ¿Qué experiencias formativas se potencian a través del cómic y la creación literaria en un espacio no convencional de enseñanza?

3 Propósito de investigación

3.1 Propósito general

Explorar procesos formativos mediante la implementación de laboratorios de creación a través del cómic, promoviendo un diálogo artístico entre la literatura y el semillero de investigación 3M del Tecnológico de Artes Débora Arango, Institución Redefinida.

3.2 Propósitos específicos

A través de la participación observante, dar cuenta de las experiencias formativas en procesos creativos desde el acercamiento a la literatura y al cómic.

Reflexionar desde la perspectiva metodológica de la Investigación Basada en Artes IBA las potencialidades de la literatura cuando se expande a otras manifestaciones artísticas como el cómic.

Reconocer esas otras formas de leer y escribir desde la experiencia y expresión artística.

4 Horizonte teórico

La línea de distancia que marca en el paisaje, hasta donde la teoría de nuestro trabajo abarcó, está compuesta con las sombras y matices de muchos autores y autoras. De los cuales, ya hemos podido comentar en los antecedentes y ahora es necesario abarcar ampliamente, como la palabra horizonte invita a imaginar.

Para comenzar con las líneas que trazan este horizonte, queremos hablar del tópico principal, El Cómic. Para esto recurrimos, primeramente, al autor fuente citado en la mayoría de los trabajos sobre el cómic a nivel mundial, Will Eisner, precursor de este arte. Iniciamos la indagación consultando algunos videos sobre la historia del cómic en los que se mencionaba sus aportes al arte desde sus obras y teorizaciones, conocimos en boca de otros dibujantes y aficionados al cómic, cómo él se encargó de guiar al cómic en sus primeros pasos en la industria del arte y entretenimiento estadounidense, desde su visión como artista y algunas veces hombre de negocios, que logró posicionar al cómic en la cultura popular de los años 40's y 50's del siglo pasado.

Así fuimos conociendo los nombres de sus escritos y dimos con *El cómic y el arte secuencial*, edición digital del 2007. En este escrito nosotras vimos la teorización y la práctica, como bien lo indica, este escritor y dibujante. En él aprendimos sobre la comprensión a la que llegó el autor de su arte, la forma de interpretar, leer, conceptualizar y crear un cómic, explicado con ejemplos de sus propias creaciones, junto a opiniones variadas sobre aspectos generales del cómic como arte e incluso de la visión digital, muy nueva para la época de la primera publicación del escrito (1985).

Entre los pensamientos que leímos y queremos traer a nuestro horizonte encontramos primeramente el siguiente: “A los cómics se les puede llamar "lectura" en un sentido más amplio del que se suele entender por esta palabra.”(Eisner, 2007, p. 9) ya que, como nos quedó claro durante el texto, nuestras lecturas aficionadas y nuestro trabajo en práctica, el cómic siendo un compendio de imagen y letra, tiene un llamado a un ejercicio de comprensión lectora un poco diferente a la de los grafemas o las imágenes en solitario, en el cual se incluye “la experiencia vital del lector” (p. 15), de este modo se hace parte de la creación estilística y simbólica de los elementos característicos del cómic.

En este sentido más amplio y particular de lectura, que no puede desligarse de una escritura igual, “un exitoso híbrido de ilustración y prosa” (p. 10) llevamos la propuesta de nuestra práctica

hasta el Semillero 3M, conformado principalmente por estudiantes de ilustración, los cuales, en un primer acercamiento, nos manifestaron su interés en lo que podíamos ofrecer desde la literatura y las “correcciones” de gramática. Teniendo este grupo diverso de ilustradores y literatas, el cómic se reforzó como idea entusiasta de participación práctica para un semillero de investigación-creación.

Teniendo esto claro, nos seguimos informando desde la lectura de Eisner, observando entre todos los ejemplos, la forma en que el cómic realmente permite trabajar desde la experimentación y sus propuestas, a la hora de elegir una forma de interpretación para darle uso a las viñetas, las calles, la estética, los globos y diálogos, junto a todo lo que un cómic puede ofrecer contenido, en el sentido que lo leímos en Eisner, ya que un globo no solo contiene las palabras, sino que hace visible el sonido y desde el estilo y el ritmo le da connotaciones que sólo podría dársele mediante los tonos del habla; una viñeta no contiene simplemente las imágenes, las dota de perspectiva sobre un espacio, enseña el tiempo y lo distorsiona con su forma, aporta a la construcción de la trama, invitando a la imaginación del lector a construir juntos lugares de significación comunes (Eisner, 2007). Las posiciones de los cuerpos, símbolos gramaticales y diferentes estilos de imagen para la representación del habla, sombras y simbología de objetos etc., se han construido en conjunto con los lectores, tanto que podríamos decir que el cómic mientras lo lees, lo haces.

Luego de esto, recurrimos a documentales, charlas o entrevistas, para informarnos y tener una mejor base sobre las diferentes perspectivas y procesos que se han formado en el ambiente del cómic. En *Vivir para dibujar* (2020) conocimos las historias y vicisitudes de varios artistas de cómic en España, dándonos una perspectiva hispanoparlante, de cómo se vive siendo ilustrador, los retos en el ámbito laboral y algunas anécdotas como profesionales.

Del documental *The mindscape of Alan Moore* (2003), nos intentamos compenetrar con el estilo místico que Moore caracteriza; él tiene razón al mencionar que uno puede pasar por alto, la gran cantidad de información contenida visualmente en un solo panel de cómic (entendible cuando lees *Watchmen*) y que si solo vemos a los cómic en relación con las películas, no llegarán a ser más que películas que no se mueven, perdiendo toda la complejidad ya mencionada y la que Moore usa con mucha fascinación.

En el documental sobre Jack Kirby: *STORY TELLER* (2007) conocimos a otro de los grandes artistas, del cual no se habla lo suficiente como menciona en el video. En éste, podemos ver a muchos profesionales, artistas de cómic, hablar sobre todo lo que significó el estilo y la

imaginación de Kirby para el cómic y sus trabajos más reconocidos en Marvel. Se subraya que Kirby fue pionero en la creación de muchas de las poses icónicas que inmediatamente asociamos con los superhéroes en los cómics, y se resalta su maestría en la utilización de los recursos característicos de este medio, como menciona Mike Royer al observar las ilustraciones de Kirby. Royer señala que, en las manos de Kirby, el pie de un personaje en segundo plano podría pertenecer a un tiempo (en la narración) diferente al puño en primer plano, demostrando así una habilidad narrativa excepcional en su trabajo artístico.

En las entrevistas a Stan Lee encontradas en *Web of stories* (2008), podemos rescatar mucho del trabajo de creación de los superhéroes más populares en los últimos años. Rescatamos la forma en la que su proceso creativo se daba en charlas, en diálogos, ideando, en lluvia de ideas o una idea casual sobre algo que lo inquietaba y en muchas ocasiones se le escuchó divertido con sus memorias. Comentaba sobre el famoso Spiderman y como representó un reto convencer, que una historia de un superhéroe que tiene problemas muy reales y personales entretendría al gran público.

Escuchando y analizando los procesos creativos particulares, relatados por los propios dibujantes y creativos de cómic, no podíamos evitar relacionar eso que se decía con nuestro trabajo. Se sentía como si viéramos en la práctica, la teoría sobre la investigación creación, solo que, con matices diferentes, que añade el enfoque en la educación, en nuestro caso. Cobrando el sentido que solo el ejemplo puede dar, vimos como los procesos creativos de los artistas, motivados por muchas razones, eran basados en los sentimientos, análisis de sus entornos y su propia creatividad, creando obras que, una vez dispuestas para el público, eran dotadas de significado, sustentando interacciones personales con las obras (fascinación, identificación, re-escritura) para luego ser experiencias compartidas en grupos de otros lectores (foros, convenciones, etc.) hasta que se forman comunidades o subculturas con códigos de habla, creencias y sistemas propios.

A modo de ilustración, mencionaremos el trabajo de Vázquez Rendón et al., titulado *El manga colombiano como un punto de entrada al mundo de la comunicación transcultural. Caso del club de mangakas*. (2019). Este trabajo centró su investigación en el club de mangakas (creadores de mangas, que vendría siendo como los japoneses llaman a su estilo de cómic) de la ciudad de Medellín. El cual a grandes rasgos nos muestra como la afinidad por esas creaciones, genera una comunicación entre culturas (la japonesa y la colombiana) unidas por la afinidad a este tipo de arte.

También se señalan contras, como los estereotipos que pueden surgir o la idealización de aspectos culturales que no corresponden a la realidad de un país entero, que se cree conocer por medio de la lectura de manga. Sin embargo, es un texto que ejemplifica muy bien lo dicho en el párrafo anterior, la forma en cómo se conectan y dialogan partes de dos culturas muy distantes, las identidades que asumen quienes participan del club a raíz de su afinidad con el manga y la generación de mangas por parte de los integrantes, en conclusión, todo el microcosmos que se forma a partir de una creación artística.

Lo realmente valioso de este tipo de investigación, que reclama una actitud crítica y democrática de quienes se reconocen en el ejercicio de la investigación, es la configuración de nuevas entradas o maneras de llegar al conocimiento. Maneras que vean en el arte, en lo sensible, lo intuitivo, lo pluriforme, lo incierto, lo imaginativo, la posibilidad no solo de transformar la realidad sino el camino para comprender y valorar lo humano. (Silva-Cañaverall, 2016, p. 59)

Luego de entender los potenciales de la creación artística del cómic, traemos la anterior cita, de un escrito que nos ayudó a unir los términos investigación y creación. Su unión era desconocida hasta ahora para nosotras en las investigaciones del pregrado. Sin embargo, en muchas ocasiones, durante el proceso de práctica, nuestro bote y remo fueron la imaginación y la experiencia, traídas por la memoria o siendo vivenciadas en los espacios presentes de trabajo.

Silva-Cañaverall da una definición concreta a propósito de la discusión sobre ese papel legítimo que la emocionalidad y sentir del artista debería tener en los estudios científicos “La investigación-creación es un modelo de relación entre los seres humanos y sus contornos de saber, que forma y deforma el conocimiento sensible desde lo individual, lo grupal y lo social” (p. 54); esa lucha por el reconocimiento de la investigación basada en artes es un tema extenso del que varios autores se han tomado el tiempo de hablar, “nos hemos dado a la tarea de configurar una definición sobre investigación en artes, que nos ayude a obtener el merecido reconocimiento de una labor cuyo objeto es producir sentido a través de la aplicación de un conocimiento sensible” (p. 54), y por supuesto, nosotras no vamos a ser la excepción pues creemos en los procesos y resultados que desde la experiencia artística y el sentir humano se pueden llegar a lograr.

Elsa María Beltrán también propone hacer investigación desde esta perspectiva de investigación creación. En *Etnografía e investigación-creación* (2021), establece la relación de hacer estudios rigurosos en un contexto determinado, a partir de estas nuevas formas que la investigación basada en la experiencia ofrece. La autora defiende el hecho de que sea la

subjetividad de los involucrados en la investigación, la que marque un eje central para realizar determinados estudios, esto argumentado coherente y sistemáticamente con el fin de conmover a una audiencia que dé cuenta de la representación de sí mismo como sujeto social en un contexto determinado (p. 13).

Ahora bien, Beltrán defiende su postura citando a diferentes autores, entre ellas, Anna Harris (2021), quien propone que los procesos de educación sensorial deben permitirnos ser más conscientes de la relación que existe entre nuestros sentidos con el mundo y reconocer que existen diferentes formas de re-presentar y conceptualizar esos sentires que emergen de nuestro interior con respecto al resto del mundo (p. 14)

La experiencia también queremos abordarla desde otras dos perspectivas. En primera instancia desde la explicación que nos presenta Gómez (2013) en la teoría del Aprendizaje experiencial, desarrollada por el psicólogo social David Kolb. Sus trabajos se basan en desarrollos teóricos de otros autores como Jean Piaget, John Dewey y Kurt Lewin. Desde esta concepción, el aprendizaje se concibe como el proceso mediante el cual construimos conocimiento a través de la reflexión y la atribución de significado a nuestras vivencias. Estas teorías se centran en analizar, describir y explicar los diferentes tipos de aprendizaje a través de la experiencia y cómo es la clasificación actitudinal de cada persona según su forma de aprender.

Nos dice Gómez (2013), según la etapa en la que nos encontremos el aprendizaje varía según las experiencias y la forma en que nuestro cerebro capta esa experiencia. Las cuatro etapas de aprendizaje que identifica son: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa. Cada etapa está relacionada estrechamente con cada persona según sus propias percepciones y la forma como determinada situación lo alcanza. Es muy interesante la meticulosa explicación que el autor hace de cada etapa, sus pros y contras, pues a través de estas descripciones es posible identificar el tipo de aprendizaje y aprendiz que hay en las prácticas pedagógicas y cómo estos aprendizajes nacen a partir de la experiencia individual.

En segunda instancia y desde una mirada pedagógica no podíamos dejar pasar a Jorge Larrosa con su particular libro *El maestro artesano* (2020) y es que aborda su trabajo en compañía de otros de sus colegas, de una manera estrechamente pragmática pero sensible, aunque con cosas por refutar. Nosotras nos concentramos en su primer capítulo *La experiencia, el mundo y el oficio*, desde donde se apoya en Contreras y define la experiencia muy bellamente como “la relación con el mundo en el que estamos inmersos: Tener experiencia de algo es, en primer lugar, estar inmersos

en sucesos y actuaciones (...) que llevan consigo sus propias lecciones, su propio aprendizaje, su propio saber.” (p. 32), adiciona en sus propias palabras

” El mundo, por tanto, como lo que nos ocupa o nos preocupa, lo que nos importa, eso a lo que atendemos y que cuidamos. Pensar la experiencia, por tanto, no desde la distinción entre el sujeto y el objeto, sino desde el estar-en-el-mundo como unidad existencial primera.” (p.32).

Vemos aquí la importancia de habitar un cuerpo que permite transportar esas emociones y esas historias singulares, cuerpo donde se hacen presentes sentimientos en forma de lágrimas, gestos, latidos, palabras, imágenes. Reconoce también la experiencia personal como saber práctico en la docencia, que dialoga con el saber técnico propio del ámbito educativo y que es en este diálogo donde el docente imprime un sello particular en el oficio de enseñar, pues el docente también es otro lector de mundo, que vive un mundo y que la escuela y el aula no es ajeno a él.

Este discurso forma un detalle muy bello que nos remite inmediatamente a la definición de investigación, citando a su colega José Contreras, pues afirma que la relación entre experiencia y pensamiento nos lleva al impulso de la investigación “Es la experiencia la que nos imprime la necesidad de repensar, de volver sobre las ideas que teníamos sobre las cosas, porque justamente lo que nos muestra la experiencia es la insuficiencia o la insatisfacción de nuestro anterior pensar” (Contreras, citado por Larrosa, p. 34)

Y la investigación no va a tener mucho sentido si no la compartimos, si no la escribimos o dejamos una memoria de esa experiencia que nos obligó a repensar y cuestionar la forma de estar-en-el-mundo: “si la experiencia busca ser pensada y expresada, la escritura es pasaje, puente, mediación, traducción entre vivir y pensar. (...) Por eso escribir es hacer experiencia” (p. 33). Esto refuerza y motiva más nuestras intenciones de vincular al cómic la experiencia, en donde no solo se escriba sobre la experiencia sino desde ella. Que sea el cómic esa escritura, esa manifestación de nuestra estancia por el mundo, mundo del que “tenemos algo que aprender, algo que decir, algo que contar, algo que escribir” (p. 33).

Por su parte, la imaginación la basaremos en unos fragmentos de Soñando con dragones, texto de Ingold (2015) que propone el camino de la imaginación como un conocer-siendo. Y en el caso de nosotras, con la participación observante, es un conocer siendo parte. Así, “Se muestran

formas alternativas de leer y escribir, que podrían permitirnos escuchar los consejos tanto de las voces de las páginas como del mundo que nos rodea, y así sanar la ruptura entre mundo e imaginación.” (p.13), que, en nuestro caso con el cómic, en este proceso de investigación creación, nos permitió sanar la ruptura entre lo que se dice o la idea del método que estamos explorando y la parte mágica repleta de emociones y personajes que hablan desde el sentir de cada uno de los participantes de nuestra práctica.

Ingold recorre en este texto diferentes tipos de dragones que, en distintas culturas alrededor del mundo, han sido figuras importantes en la historia, en las historias y en la construcción simbólica social. Estos elementos que se nos muestran como identitarios de ciertas culturas, son para nosotras un reflejo de la influencia que un personaje creado desde el imaginario, puede tener en la composición cultural, involucrando creencias y religiones; un dragón que es un ser “mítico”, y logra desembocar en distintos lugares del mundo con características precisas, como es el significado de un dragón en la cultura china, por ejemplo, o los dragones que representaban la etnia Dorze del sur de Etiopía, dragones descritos puntualmente con las emociones de quienes creían ellos, como una especie de personaje que representaba a cada individuo (p. 27) Estas caracterizaciones se tornan valiosas para nuestro trabajo porque es desde las emociones personales, la imaginación, los miedos y las memorias evocadas, que pretendemos que los integrantes de nuestra práctica le den vida a su personaje, dragón, monstruo.

Ahora bien, para poder hablar del cómic, desde el arte literario y la pedagogía, necesitamos de otros referentes, mucho más actuales y en contexto hispanoparlante, para poder fundamentar más nuestro conocimiento teórico y nuestra propuesta frente a la literatura y la educación principalmente. Vamos a iniciar hablando del artículo de reflexión *Cómic y novela gráfica como literatura menor: debates y validez como producto cultural*, de Flantrmsky-Cárdenas (2022). Desde el principio el artículo nos expone que abordará la discusión que ha existido sobre otorgarle al cómic el carácter de arte, también el tema de la novela gráfica y propone un concepto que puede venirle bien al cómic en su devenir como arte y es el de *Literatura menor*, basándose principalmente en postulados de Gilles Deleuze y Félix Guattari.

Se nos expone, primeramente, lo que su autor reconoce es un estigma, que ya hemos escuchado como aficionadas al cómic, siendo este concebido para fines de entretenimiento ligero, humorístico y masificado, dedicado al consumidor o al también llamado público inmaduro y con

poca capacidad crítica. “(...) alrededor de su público, que se considera carente de grandes cualidades intelectuales, e incapaz de apreciar y reflexionar sobre temas cultos; (...)” (p. 6).

A partir de este punto, surge la posibilidad de discrepar de tales consideraciones, especialmente desde nuestra perspectiva como profesoras de literatura, habiendo pasado por múltiples prácticas en la primera infancia. Afirmar que los niños son incapaces de apreciar el arte parece un juicio ignorante y simplista. Esta afirmación omite por completo los procesos mentales complejos que han sido objeto de estudio en campos como la neurociencia y la psicología infantil. Se pasa por alto el potencial del arte para significar y estimular el desarrollo de la mente de los niños, así como la creación de entendimiento y conocimiento durante la infancia y la adolescencia. Este enfoque excluye injustamente a los jóvenes del diálogo artístico, solo porque no escriben ensayos, algunos con lenguaje rimbombante, solo para agradar a las élites del conocimiento. Si el arte habla al humano de lo humano, resulta absurdo excluir a unos humanos de la apreciación del arte.

Avanzando con estas ideas, nos expone el debate, de si entonces la novela gráfica sería igual al cómic, ya que a este primer término se le adjudica una condición más elevada y merecedora al parecer, del concepto Arte. De acuerdo con lo leído, no solo en este texto, sino también en varias otras fuentes, entendemos que la utilización del término Novela gráfica, corresponden a ciertos condicionantes sociales que abarcan muchos aspectos de la condición humana, la conveniencia, sublimación, inclusión, economía y valoración hacen parte de estos. El autor expone los argumentos a favor y en contra de juntar en un mismo significado estos dos vocablos, concluyendo que la novela gráfica podría ser tomada como una de las diversas formas y expresiones del cómic.

El cómic como literatura, ubíquese o no en ese concepto, maestras y maestros de literatura lo han usado, usan y usarán para sus clases; bien sea aplicándolo como literatura comparada, así como usamos películas, pinturas, esculturas o música; o como otro escrito literario con un toque muy especial, sin desconocer las particularidades que le argumentan para un puesto en solitario como otro arte, separado de la literatura, y sin desconocer tampoco los argumentos de peso que dudan en separarlos. Por tanto, rescatamos el siguiente fragmento del mismo texto “Es importante, entonces, explorar las manifestaciones del cómic y la novela gráfica desde sus múltiples posibilidades de sentido, para con ello, enriquecer la comprensión de su relevancia artística y filosófico-política.” (p. 11).

Más aún, en el texto se explora un concepto, propuesto dice el mismo autor, por Deleuze y Guattari, llamado Literatura menor. Con este concepto Flantrmsky-Cárdenas nos explica que se trata de “(...) la literatura que crea una minoría mediante la desterritorialización de todos aquellos elementos que la someten al habla de los opresores, de los dominantes, del sentido único dominante.” (p. 12) Se concluye que el cómic se legitima, gracias a todos quienes lo consideramos y formamos un mundo a su alrededor, no necesitando de los dueños de las definiciones para Ser. “Así las cosas, el cómic puede ser considerado como una literatura menor, pues es marginal al discurso dominante del canon artístico” (p. 13).

Estos calificativos utilizados para describir el cómic, cuando se observan desde una perspectiva más amplia, no difieren significativamente de aquellos que lo estudian desde una óptica pedagógica. En las diferentes búsquedas de éste en el área educativa, encontramos que en su mayoría son entendidos junto al término herramientas, esta percepción ya la tocamos un poco en los antecedentes, sin embargo, queremos mencionar otros autores que defienden la postura de aprovechamiento del cómic como un medio para un logro.

Esto se hace evidente desde la educación superior, Gavaldón, Gerbolés y Saez de Adana (2020) con teorías y ejercicios multimodales de enseñanza a futuros maestros, en especial, ejercicios donde el cómic es el protagonista para un fin determinado “Lo que hace que el cómic sea valioso en la educación es la facilidad para desarrollar habilidades de comprensión de metáforas tanto visuales como verbales ya que obliga al estudiante a ir más allá de lo literal (p. 146).

Es importante aclarar que aunque nuestra visión en este trabajo desea ir más allá del cómic como recurso, es valioso en gran medida leer sobre resultados positivos a favor del aprendizaje a través del cómic “La creación de cómics ha ofrecido al estudiante la posibilidad de comunicar ideas con significado en mayor o menor medida de forma creativa” (p. 162), sobre todo porque ahondar sobre este tema involucra estrictamente elementos semióticos que forman parte importante de la comunicación, al dedicarse al estudio de esos signos no lingüísticos tan presentes tanto en la elaboración como en la lectura de un cómic.

Paré & Soto-Pallares reafirman la anterior premisa, ahora en su contexto particular educativo en primaria, diciendo que “las historietas poseen un valor icónico verbal que las convierte en un modo de lectura atractiva para todas las edades y en una fuente motivadora para los niños de Educación Infantil y Primaria” (p. 135), reconociendo al cómic en su trabajo como un género de lectura importante para los niños y niñas; “se pueden encontrar muchas afinidades entre

el cómic y otros géneros artísticos como la literatura o el cine. Esto permite una explotación didáctica exhaustiva de estos documentos, así como la creación de un amplio abanico de materiales para el aula” (p. 135).

Así vemos que el cómic es para ellos no solo considerado un texto de relevancia, sino que se convierte en un recurso estimable, tanto para quien enseña como para los aprendices. Una de esas riquezas es el acercamiento que permite por medio de personajes ya reconocidos en el medio artístico, posibilitar el trabajo integral de saberes no solo en el área de lengua castellana sino en otras áreas como matemáticas y ciencias, materias que se tornan más llamativas si en los ejercicios se involucran estos personajes a través del cómic. De manera que, para estos autores, el cómic “es a la vez literatura, arte visual, forma de entretenimiento y arte lúdico con un importante alcance comunicativo en la sociedad actual” (p. 136).

Becerra, D., & Jorge, S., rescatan el valor de usar al cómic para el acercamiento a obras clásicas que no resultan atractivas leer, menos para un público joven actual. En las líneas de *El cómic como elemento de atracción para la enseñanza del Mundo Clásico* (2008), se nota la nostalgia de la lectura de cómics como lecturas de sana diversión y podemos atrevernos a decir que pelean incluso, con la idea de que el cómic como recurso didáctico también es complejo de trabajar, más cuando se habla del mundo clásico, aún más con la globalización de otras formas de conocer este mundo como lo presentan los videojuegos, por ejemplo. “La elección de lecturas complementarias de carácter voluntario ha sido una experiencia muy positiva tras el rechazo inicial que tienen los chicos a la lectura, siendo como son las nuevas generaciones mucho más visuales y dependientes de la tecnología informática” (p. 779), a esto se suma el factor común de que es casi siempre desde el área de Literatura y Lengua Castellana, donde se proponen las actividades y no desde Historia o Ciencias Sociales, de manera integrada, sin embargo, se trata de aprovechar al máximo las muestras de interés, las lecturas obligatorias y enganchar a los jóvenes a la historia,

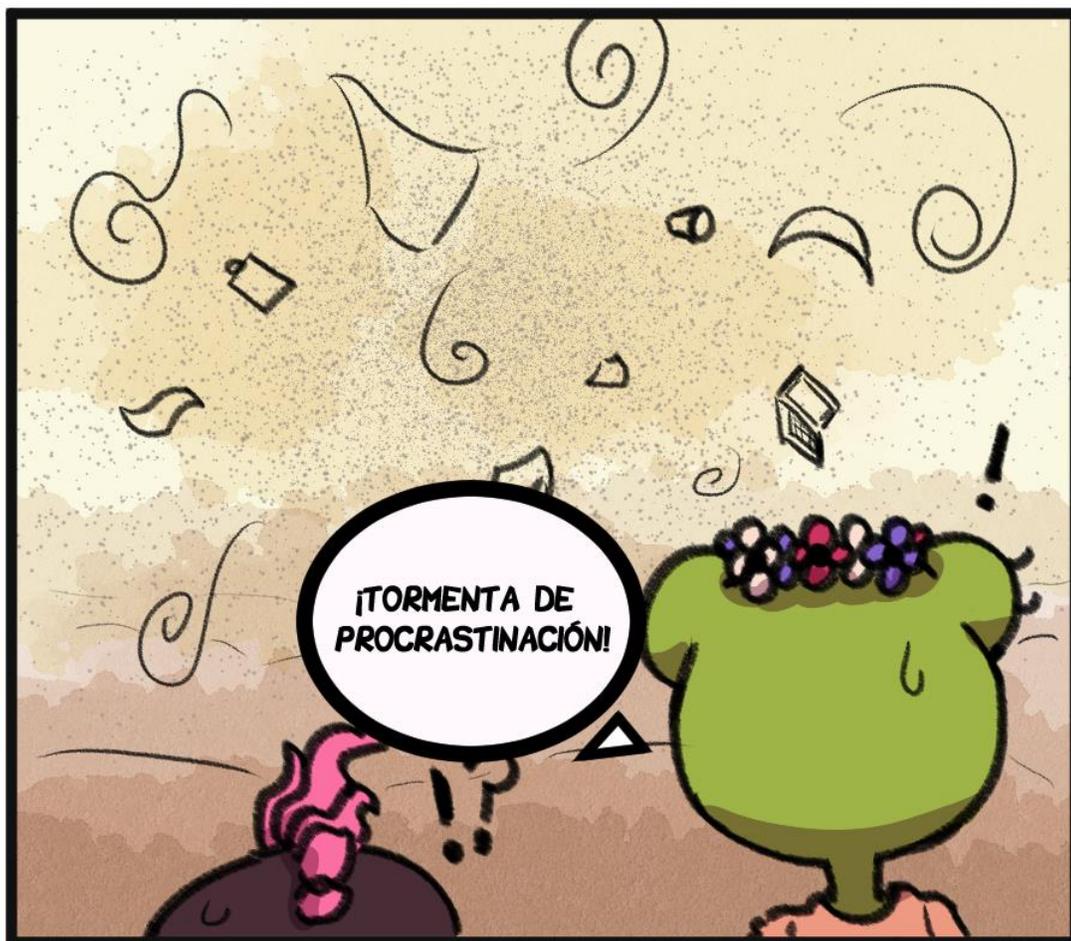
Sin embargo, cuando se introducen en lecturas que los llevan a otras épocas u otros marcos geográficos suelen reaccionar muy positivamente puesto que la novela histórica, por ejemplo, les ayuda a sumergirse en la época, identificarse con unos personajes y conectarse con su problemática de una forma inconsciente. (p. 779)

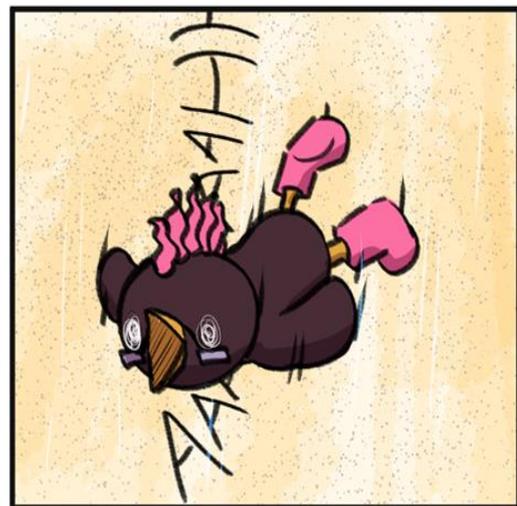
Como podemos notar hasta el momento, el trabajo con el cómic se centra en una herramienta de posibilidades para acercar al alumnado a un objetivo de saber pedagógico, ya dijimos que no estamos a favor ni en contra y sobre este uso hablaremos más adelante en el apartado de conclusiones y discusión. Son abundantes las referencias en cuanto a la relación del cómic con la pedagogía.

Finiquitamos este apartado con Jiménez, V. et al., en su texto, *Investigaciones del cómic en el área de la didáctica de la lengua y la literatura en Hispanoamérica* (2020), en donde los autores ejemplifican y sustentan a partir de 32 ejercicios cómo es que, conociendo el lenguaje propio del cómic, y su “utilización didáctica, (...) se sintetizan investigaciones centradas en la alfabetización del cómic como objeto de aprendizaje y como estrategia didáctica de enseñanza” (p. 375). Concluye el texto advirtiendo que las prácticas pedagógicas deberían tener en cuenta el creciente interés por incluir al cómic en los procesos de aprendizaje y por tal razón, debería ser un tema para considerar en la formación docente puesto que

Para enseñar este tipo de texto los docentes deben conocer su lenguaje y estructura para generar prácticas educativas eficaces. Estos conocimientos deben ser adquiridos en la formación inicial docente y/o mediante talleres de actualización para la formación continua para fomentar la alfabetización visual, ya que los estudiantes del siglo XXI aprenden a través de los textos multimodales que los rodean. (p. 389)

Estamos de acuerdo con la apreciación de que se necesitan más espacios en la formación de los propios maestros con respecto al cómic. Pues su lenguaje propio y complejo va más allá de personajes y espacios, incluso depende de una elaboración muy meticulosa del guion. Hablando en concreto de nuestro caso, aunque planeamos el guion anticipadamente, en la revisión y el aporte de la ilustración se necesitó modificar muchas de las partes, sin afectar la trama. El diálogo entre ilustrador, guionista y quienes hacen los arreglos finales fue la base de la realización del proyecto y para esto se tiene que conocer este lenguaje especial, del que ya venimos hablando, para poder sacar adelante un trabajo serio y riguroso.







5 Horizonte Metodológico

Esta investigación se planteó desde la perspectiva post-estructural en investigación educativa, bajo la metodología de investigación creación. Desde allí enfocamos los desarrollos creativos de nosotras como maestras investigadoras-creadoras en nuestra práctica y de nuestros acompañantes en el proceso.

Para tener un acercamiento a nuestro plan de trabajo, en este método de Investigación Basado en Artes (IBA) se suscribe la investigación-creación, en donde presentamos al cómic como eje principal de nuestro estudio, el cual, desde un enfoque artístico y formativo, permitió llevar a cabo esta exploración en dos momentos metodológicos:

Momento metodológico 1	Observación
	Participación Observante

Momento metodológico 2	Lectura en voz alta
	Experiencia artística
	Creación colectiva

Desde esta dirección se evidenciaron las propuestas creativas, a partir de la experiencia de cada integrante perteneciente a un colectivo. Cabe aclarar que fue en un lapso de dos semestres y medio, en los cuales hicimos nuestros acercamientos, mismos que a grandes rasgos podemos decir se dividieron en dos momentos. Pues bien, para el segundo semestre del año 2022, hicimos contacto con el Tecnológico de Artes Débora Arango Institución Redefinida, en donde se ofrecieron diferentes líneas de investigación todas desde espacios y prácticas artísticas, talleres, laboratorios, semilleros, seminarios; nuestro interés se situó sobre el Semillero de investigación creación 3M: Monstruos, Miedo y Memoria, agrupado semanalmente, primero con 5 participantes y luego entre 8 a 15 participantes, mismo que estuvo dirigido por la maestra, artista plástica y visual e investigadora Natalia Rivera Pascual, quien nos recibió de manera muy calurosa.



Allí la mirada estaba dirigida estrechamente a esos conceptos de monstruo interior, miedos apoderados de cuerpos y mentes, y memoria de los espacios que fueron habitados; de espacios que fueron violentados, memoria de los territorios y recuerdos desaparecidos en el tiempo. Así pues, para el instante en que comenzábamos nuestra práctica, el Semillero 3M iba en avance y finalizando a la par el semestre académico en la Institución, decidimos el primer contacto así:

5.1 Momento metodológico uno

En esta etapa dimos entrada al campo investigativo, primeramente, desde la observación, allí nos pusimos en contexto con los integrantes que ya venían con un plan de trabajo estructurado, observar su forma de trabajo y quizá empezar a proyectar cómo entraría el cómic en relación con este espacio; nos pareció importante empezar con ésta técnica de observación pues esto permitió contextualizar el espacio, las ideas, y la proyección del Semillero 3M. Además de reconocer la importancia de la observación en nuestro tipo de investigación, lo que es en palabras de Martínez “hablar de investigación, es hablar de trabajo de campo y observación. Son estos dos elementos

donde se apoya el investigador para estudiar una realidad, conocer sus necesidades y problematizarla” (2007, p.74).

Nos quedó claro, primero, que la observación se aísla de ningún tipo de apreciación sobre lo observado, y segundo, que la información que esta observación arrojaría sería clave para dar el siguiente paso: observación participante. Es pertinente para nosotras, nuestros lectores y nuestras lectoras, especificar que la observación tuvo un objetivo siempre pensado en nuestro tema de interés, el cómic, y desde allí entrar como participantes. Cuando llegamos al momento de ser observadoras participantes nos situamos en una incertidumbre sobre el papel que jugaríamos en ese momento en especial, nos preguntábamos ¿ser observadoras y recoger datos ya no nos hacía participantes de este espacio? ¿Cuál era la diferencia entonces?

Quisimos detenernos un poco, porque nos pasó algo muy interesante al indagar sobre esos interrogantes, pues a medida que profundizábamos sobre la observación y la observación participante, nos encontramos con otro término confuso para nosotras, quizá por ser poco explorado: *participación observante*... ¿acaso no eran lo mismo?

“La participación pone el énfasis en la experiencia vivida por el investigador apuntando su objetivo a “estar dentro” de la sociedad estudiada” (Guber, 2001, p, 57); Jankowski F. & Sabourin E. (2012) por su parte afirman que:

El enfoque de la observación participante tiene por finalidad principal la constitución de un conocimiento con vista interaccionista: ese conocimiento está devuelto mediante un feed back para los miembros del grupo social; la Observación Participante se vuelve una herramienta del cambio social (p, 31).

La Participación Observante, para estos mismos autores, corresponde a “un tipo de figura de estilo, teniendo vocación de subrayar una inversión importante, o particularmente prolongada, en el seno de un grupo, en el seno de una comunidad o en el seno de una organización.” (p.31). De esta manera precisamos, primero, que la observación no es igual a la participación observante, porque si bien en ambas se observa como método inicial de investigación, en la primera no se emite una opinión o un juicio, mientras que en la segunda, hay una necesidad por parte de nosotras como investigadoras de involucrarnos en ese grupo, con el fin de que esa investigación y las actividades

allí desarrolladas transformen una experiencia significativa en cada integrante, todo ello a través del arte, que puede responder a un por qué y para qué en la sociedad.

Segundo, la participación observante y la observación participante, si bien son muy parecidas y tienden a generar confusión en su terminología, ambas buscan que haya una relación entre el arte y la sociedad a través de las diferentes manifestaciones artísticas. Sin embargo, a la participación observante se le añade una cualidad más, que quizá la observación participante no cumpla en ocasiones, y es la particularidad de empezar una investigación en un medio o en un ambiente familiar, acogedor, genuino; es decir, que en el caso de este Semillero de investigación-creación nuestra participación permite hablar de esos monstruos que nos rodean mientras observamos y reflexionamos acerca del monstruo del otro. También hace posible un diálogo grupal, de esos miedos individuales que cada uno pensó plasmar en cada línea, color, borrador, idea...

Desde este paisaje, quisimos ser partícipes de las acciones que las memorias nos traen o reprimen, mientras estudiamos qué pasa con y en el otro cuando todo esto lo queremos escribir en un cómic. De forma que, en este punto, decidimos centrarnos más en el método de participación observante, que también iba a permitir que esa participación fuera re-reflexionada, re-dirigida, replanteada con el fin particular que nos convocaba en este Trabajo de Grado. Giacomo D'Alisa (2010) resume muy bellamente la participación observante de la siguiente manera:

El acontecimiento es re-observado a posteriori por el participante y así se reflexiona acerca de sus cualidades. Con este fin se quiere subrayar la importancia de aquel conocimiento que puede ser definido como conocimiento activista: un conjunto de conocimientos que se construyen en la actividad social ejercida durante el conflicto. (p. 8)

Teniendo esto claro y también, dando cumplimiento a las normas académicas e institucionales de las prácticas de efectuar semanalmente las horas obligatorias, nuestro plan de trabajo dentro del horario oficial del Semillero 3M se compuso de la siguiente manera:

5.1.1 Observación

Bajo la pregunta *¿Qué vamos a observar?*, respondimos:

- a) Los resultados de los procesos del semillero “Cazando monstruos” resumidamente diremos, esta actividad consistió en que cada integrante, con la ayuda de una ficha de datos, cazaría ese monstruo que le aflige, que le atormenta, todo desde la emocionalidad, desde la subjetividad propia. Esta actividad, por supuesto direccionada por la creadora

del Semillero Natalia Pascual, tuvo una duración considerable para que se recopilaran muchos monstruos distintos. (Anexo 3)

- b) Confirmar si el método creativo que se está usando, funciona.
- c) Determinar momentos en los que seremos observadoras y observadoras-participantes.
- d) La vinculación de los miedos, monstruos y memorias en los procesos creativos.

Esto, repetimos, desde el horario oficial del Semillero que era de dos horas, inicialmente todos los jueves de 10 de la mañana a 12 del mediodía. Por otro lado, nuestro trabajo de observación se trasladaba a otro espacio investigativo y formativo en donde hacíamos la exploración del Estado del Arte para el Semillero. Estas exploraciones comúnmente las hacíamos de manera presencial desde la Biblioteca Jesús Mejía Ossa del Tecnológico de Artes Débora Arango Institución Redefinida, y en ocasiones, adicionamos de manera virtual nuestros horarios independientes.

Estos rastreos estaban dirigidos a sustentar teóricamente los conceptos de las 3M: Monstruos, Miedo y Memoria, desde un enfoque literario que era nuestro principal campo de interés en el momento, pues vimos la oportunidad de que esa exploración se fuera encaminando a uno de nuestros objetivos que era el acercamiento de los jóvenes de un semillero a este campo, donde la poesía, el texto literario pero sobre todo, los cuentos y las narraciones despertaran en todos un interés; de manera que, a este espacio trajimos autores como Juan E. Villegas Restrepo con su texto *Entre el miedo y el mal. El género negro en la poesía colombiana* (2016); *El miedo y la literatura* (2005), de Víctor Bravo; Antonio Laferte y Nuria Valverde, (2011) con su bello texto *¿Qué se puede hacer con los monstruos?*; textos visuales como *Los caprichos* (1799), de Francisco de Goya, específicamente su obra *El sueño de la razón produce monstruos*; *Odios* (2005) de la escritora antioqueña Sandra Castrillón, entre otros que darían un paso importante para el comienzo a nuestras participaciones; de este modo, la segunda fase se definió así:

5.1.2 Participación observante

Bajo la pregunta *¿En qué momentos trabajaremos?*, respondimos:

- Encuentros semanalmente de 10:00 am a 5:00 pm con intervalos así:
 - 10:00 am a 12:00 m: encuentro presencial en el Semillero 3M
 - 12:00m a 1:00 pm: almuerzo

- 1:00pm: Análisis de los encuentros en el semillero, ¿qué pasó? ¿Se obtuvieron resultados con los procesos creativos? ¿Sí está funcionando este método de investigación? ¿mis resultados generan un impacto en el otro?
- 2:00 pm a 4:00 pm: Investigación Estado del arte. Búsquedas locales, nacionales e internacionales
- 4:00 pm a 5:00pm: Conclusiones del día ¿en qué quedamos? Asignación de tareas para la semana, ¿qué sigue?

Desde la pregunta ¿Cómo trabajaremos?, respondimos: Se creó una matriz, en donde íbamos registrando de manera documental e informativa: el título del texto abordado, resumen de este, en qué aportaba al Semillero 3M ese documento y registro gráfico del mismo. Para el registro de esta ficha, se crearon dos carpetas en Drive, una en donde procedíamos a completar la ficha con el resumen, el aporte y la ilustración; la segunda, en donde se dio cuenta de los textos leídos por las tres (a saber, Natalia Rivera, y nosotras dos, practicantes), con la ficha completa.

A partir de esta metodología de trabajo, el texto académico y el texto literario, decidimos que éstos también estarían divididos de acuerdo a nuestros intereses de investigación - creación:

¿Quién habló desde el texto académico de Monstruos, Miedos y Memorias en las siguientes épocas?

1. Medioevo - siglo V y el XV
2. Renacimiento - siglos XV y XVI.
3. Industrialización - XVIII y en las décadas de 1830 y 1840
4. Contemporaneidad - siglo XX

¿Quién habló desde el texto literario de Monstruos, Miedos y Memorias en los siguientes géneros y subgéneros literarios?

1. Poesía
2. Novela
3. Cuento
4. Cómic-Novela gráfica

Una de las propuestas que se plantearon desde este punto inicial, fue la creación escritural. Esos primeros esbozos de la creación del cómic a partir de lo hallado en el semillero. Esta creación estaría vinculada a las narraciones de extrañamiento, de las diferentes emociones y sentimientos, dudas, recuerdos y monstruosidades de los que se hablan en 3M por parte de los integrantes y que

serían piezas clave para la elaboración de los guiones y caracterización de sus personajes y narraciones.

5.2 Momento dos

Esta última etapa se planteó para el primer semestre del año 2023, en donde aprovechamos los espacios particulares del semillero, nutriéndonos de los temas y la nueva metodología de trabajo en donde, para este ciclo se decidió por parte de los integrantes dividir las 3M; adicional a esto, el Semillero recibió a un nuevo practicante de Licenciatura en Artes, de tal modo que la división de las 3M quedó distribuida en los tres practicantes, respectivamente.

Con nuestra práctica en particular, elaboramos un plan de trabajo que consistió en llevar a cabo 3 laboratorios. Sin embargo, nos quisimos arriesgar con un cuarto porque visionábamos poner en diálogo las experiencias de trabajar con estos 3 conceptos, Monstruos, Miedo y Memoria en otros escenarios. Los cuatro laboratorios son conexos, especialmente los dos primeros que contribuyeron al diálogo de saberes y experiencias entre las dos Instituciones de educación superior, a saber, el Tecnológico de Artes Débora Arango Institución Redefinida y la Universidad de Antioquia.

En la aplicación de nuestros laboratorios seguimos el siguiente método de aprendizaje, con el fin de que la interacción fuera significativa en el Semillero 3M, en nosotras como practicantes de la Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana y en el Seminario de Prácticas Profesionales de nuestro programa; así, fue posible considerar tres acciones del método:

a) Lectura en voz alta

Leer y escribir son habilidades psicolingüísticas que se adquieren a temprana edad en la mayoría de los casos en la escuela; esto no es ajeno al Semillero ni a nosotras como maestras que finalizan su pregrado; de manera simple, Leyva-Ortiz & Vaca-Morales definen que “leer es un proceso y como tal inicia desde la decodificación de las grafías hasta la comprensión del texto y la generación de significados” (2020, p, 2); la importancia de la lectura en voz alta grupal en este caso, además de la decodificación de un código y su comprensión, radica en la intención de vincularnos con el otro por medio de un texto, la evocación de diferentes sentimientos que nos puede generar escuchar una misma lectura, una misma narración, la importancia de la gestualidad y la oralidad para comunicar a un grupo la viveza de las palabras; de eso se trata la lectura en voz

alta, de la oportunidad de deleitarnos con un cuento, una novela, un poema, y deleitar al oyente de la emocionalidad que el texto genera.

El ser humano ha estado siempre interesado en el arte de la oralidad, del entretenimiento que nos genera escuchar una buena lectura, una buena narración, en la conmoción que da el ritmo del cuento, de un poema... Mario Vargas Llosa en su discurso Nobel de 2010 lanza unas acertadas palabras que refuerzan esa importancia, que le vimos a la lectura en voz alta en un Semillero de investigación creación, tan sensible en donde no solo se pretendió generar emoción, sino también experiencia:

Aquellos cuentos, fábulas, mitos, leyendas, que resonaron por primera vez como una música nueva ante auditorios intimidados por los misterios y peligros de un mundo donde todo era desconocido y peligroso, debieron ser un baño refrescante, un remanso para esos espíritus siempre en el quién vive, para los que existir quería decir apenas comer, guarecerse de los elementos, matar y fornicar. Desde que empezaron a soñar en colectividad, a compartir los sueños, incitados por los contadores de cuentos, dejaron de estar atados a la noria de la supervivencia, un remolino de quehaceres embrutecedores, y su vida se volvió sueño, goce, fantasía y un designio revolucionario: romper aquel confinamiento y cambiar y mejorar, una lucha para aplacar aquellos deseos y ambiciones que en ellos azuzaban las vidas figuradas, y la curiosidad por despejar las incógnitas de que estaba constelado su entorno. (2010, p, 13)

Tim Ingold (2015) también hace una bella metáfora del poder de la voz humana y cómo su manifestación es un sinónimo de relación y conexión con su entorno: “el habla humana puede entenderse en cierto nivel como un gesto vocal, y puede considerarse que la voz manifiesta la presencia humana, así como el trino manifiesta la presencia del pájaro y el trueno la del relámpago.” (p. 26).

b) Experiencia artística

Este apartado metodológico llevado a cabo de manera individual, y creemos que individual no es el término adecuado, diremos más bien, una experiencia subjetiva, se hace importante y crucial en el desarrollo de los laboratorios, pues es en este punto donde las percepciones propias de cada integrante prosperan, es decir, donde el aporte se vuelve una expresión artística

estrictamente personal, permeada de sus sentimientos y emociones, de sus miradas, políticas e ideologías, todo esto, a raíz de un texto. Quintás, (1992) defiende que cada experiencia artística es personal porque...

Cada obra de arte ofrece su riqueza a quien sepa y quiera aceptarla y asumirla como una voz interior. Ese querer y saber vienen determinados en buena medida por el «gusto» de cada uno. Y suele decirse que «de gustos no hay nada escrito». El arte se basa en el gusto de los que tienen sensibilidad. (p. 89).

En la constante discusión que hay entre la razón y la emoción, cuestionamos el por qué constantemente el aprendizaje intelectual, con regularidad está desvinculado de la experiencia sensorial y por eso también es que este apartado de la experiencia artística nos atrae tanto. Defendemos y decidimos apostarle al valor quizá menospreciado que la emoción puede llegar a generar en las personas a través de una lectura de un texto escrito o la apreciación de una imagen. Pretendemos con esto cuestionar un poco eso de que solo el conocimiento científico hable, con total propiedad de la realidad humana, pues, ¿acaso se puede medir matemáticamente un miedo? ¿existe cuántica en las memorias que nos duelen?

El arte nos dispone para resolver con imaginación creadora, los problemas de la vida cotidiana, en cuanto pone en forma nuestra capacidad de mantener un diálogo creador con las realidades y acontecimientos del entorno. Crear una obra de arte no es simplemente hacerla; es dialogar con ella, y hacerlo con flexibilidad de espíritu suficiente para proceder a la luz que brota en tal diálogo. (Quintás, p. 90)

c) Creación colectiva

Calderón, Martín, Gustems & Portela (2020), valoran mucho la contribución a la educación y a la educación emocional que se puede lograr a través de la experiencia artística, experiencia que en este punto nosotras corroboramos desde una propuesta artística, pues permite la estimación y valoración de un colectivo. Así pues, los participantes del mismo ponen en diálogo el trabajo o creación del otro y el propio, un intercambio de saberes, métodos, técnicas y emociones enriquecedoras no sólo en conocimientos teóricos y artísticos, sino también experienciales y vívidos de emotividad “un “entrenamiento” emocional que nos permitiría operar en contextos imaginarios sin consecuencias inmediatas, y socializando en muchas ocasiones la emoción, pues

trasladan al círculo de la vida social aspectos íntimos de la vida humana” (Lima, 2004, citado por Calderón, Martín, Gustems & Portela, 2020, p. 89)

5.2.1 Primeros diálogos: Sensaciones colectivas

Laboratorio #1 ¿Qué emociones genera un texto?

a) Lectura en voz alta

Iniciamos con la lectura del cuento Los dientes de mamá, de la autora Sandra Castrillón (2005), de su libro Odios. Les mostramos la imagen que acompaña el relato, haciendo hincapié en cómo este libro, se relaciona con la idea que hasta ahora tenemos para el monstruario. (El monstruario es una colección de monstruos que los integrantes del semillero elaboraron a partir de “la caza de monstruos”, mencionada anteriormente; en el monstruario se hace la selección de monstruos que pretenden enseñarse al mundo fuera del Semillero 3M con corporalidad e historia).

b) Experiencia artística

Luego les pedimos que se dividieran en dos grupos. Uno para personajes del cuento y otro para espacios del cuento. Dispusimos hojas y lápices (algunos aportados por ellos mismos) y les pedimos que mientras realizamos la lectura, cerraran sus ojos y prestaran mucha atención a los detalles del relato, de acuerdo con el grupo que le haya correspondido.

c) Creación colectiva

Se inició la rotación de una hoja. Cada integrante aportaría un detalle al lienzo, tendría un tiempo de 2 minutos para luego, pasarlo hacia la derecha a su compañero, de esta manera todos aportarían un rasgo o característica de acuerdo con el grupo que haya escogido.

Cuando hubo un avance significativo, los dos grupos conversaron sobre lo que hicieron y cómo consideran que podrían unir esos aportes en una sola composición, desde la lógica del Semillero 3M.

5.2.2 Investigación-creación en la relación con el Otro

Laboratorio #2 *Participación del Semillero 3M: Monstruos, Miedo y Memoria en el Seminario de práctica pedagógica de la Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana en la Universidad de Antioquia.*

Quisimos arriesgarnos a que se expusieran a la otredad, tanto los seminaristas como los integrantes del semillero. Entrando en diálogo los integrantes, espacios, lugares, opiniones,

creaciones y todas esas manifestaciones artísticas, literarias y comunicativas que pudieran surgir en el ambiente de este laboratorio. De esta manera llevaríamos a otros espacios (UdeA) las reflexiones, discusiones y conocimiento adquirido en los resultados artísticos del anterior laboratorio (3M). En esta oportunidad decidimos alterar el orden de nuestro método, teniendo en cuenta el objetivo de interacción de estas dos comunidades.

b) Experiencia artística

La provocación la llevamos impresa. Esta fue la creación colectiva (imagen), que realizaron en el semillero en el laboratorio #1; no se explicó el origen de la imagen. En un primer momento, los integrantes del semillero se dividen en los grupos de 3M y se reparten equitativamente a los integrantes del seminario. Una vez acomodados en sus respectivos grupos, los integrantes del seminario son los primeros en hablar sobre la imagen (creación colectiva del laboratorio #1) y los integrantes del semillero, hacen preguntas, allí se generaría debate, discusión sobre los elementos de la imagen (gestos, detalles, espacio, personaje...)

c) Creación colectiva

Con lo anterior y teniendo en cuenta los espacios, personajes y narración/diálogos, como tres elementos fundamentales para la realización de las primeras etapas creativas del cómic, los seminaristas intervienen la imagen libremente, para crear una historia y discutir lo que pasa con ese material. Una vez hecho, pegan las intervenciones en el tablero y exponen sus obras e interpretaciones.

a) Lectura en voz alta

Se hace lectura en voz alta del texto Los dientes de mamá de la autora Sandra Castrillón. Se aprecia el contexto, el viaje y el trabajo que ha generado la historia, se abre la discusión a reflexionar sobre esas Otras miradas de los ojos de artistas, Otros lectores, Otros ilustradores que pusieron un elemento subjetivo en esa imagen.

5.2.3 Recopilar creando historias. El monstruario en forma de historieta

Laboratorio #3 *¿por qué estamos aquí?*

a) Lectura en voz alta

Se inicia con la propuesta de trabajar colectivamente con objetivos en común. Recalcando la importancia de que todos se involucren y de que siempre va a ser un trabajo investigativo en conjunto. Se les dice que tengan en mente para toda esta sesión, la pregunta

¿Por qué estamos aquí? y que iniciaremos a pensar sobre el cómic ¿para qué un cómic en el semillero?

De manera unificada vamos a buscar en la memoria del semillero. Volveremos a los antecedentes, lo que hemos hecho individual o en colectivo será expuesto: ¿Qué tenemos sistematizado del semestre pasado y el actual? A manera de conversatorio se procederá a la toma de decisiones, qué se agrega o se desecha de los monstruos o de los elementos que los componen. Esto con el fin de escoger el corpus de elementos relevantes para el cómic.

Se realizó la lectura del cómic “Gloria” (Glory, Tomatobird 2018, disponible en: <https://tomatobirdart.com/>) y se les dijo que pensarán en incluir en el relato para el cómic, elementos de su propia historia pensando en la pregunta. Tendrán en cuenta para las historias de los monstruos, esos pensamientos de ¿qué los trajo al semillero? Esas memorias de su miedo y de sus monstruos. ¿Qué historia suya quieren plasmar para dar forma a los elementos de ese relato?

b) Experiencia artística y, c) creación colectiva

Bosquejo del guion para el cómic. A partir de esas experiencias que los trajeron al semillero, se hace una colecta de ideas para compartir en un lugar visible para todos (sea piso o tablero) Luego de acomodarse, en una bolsa, se encuentran las definiciones puntuales de los elementos principales para la historia: trama, personajes, tiempo y espacios, con esto ellos podrán leerlas y conversar sobre cómo será la implementación de las mismas en la historia del cómic a partir de los elementos recogidos expuestos a la vista de todos, organizándolos como ellos así lo decidieran.

Se finaliza con tareas para el próximo laboratorio. Historieta en 4 viñetas de su historia personal. (material), recalcando estrictamente la importancia de llevar un orden y conexión con los laboratorios.

5.2.4 Hablemos y leamos en el lenguaje del cómic

Laboratorio #4 *¿qué somos con el otro?*

a) Lectura en voz alta

Profundización en el lenguaje propio del cómic: sketches. Lo llamamos desarrollo teórico porque es donde se pone en escena, el lenguaje propio del cómic en su elaboración narrativa. La forma para llevarlo a cabo fue por medio de 14 imágenes seleccionadas de cómics, que corresponden a cada una de las características narrativas y sus formas de alteración.

b) Experiencia artística

Cada integrante habla de la escena que le correspondió y del tipo de narración identificada desde su experiencia artística. Piensan constantemente sobre ese lugar que tienen frente al Otro, ¿quiénes se sienten monstruos? ¿Cuáles son sus miedos? y ¿qué de la memoria hay en sí y en el Otro? Con la selección de monstruos que resultaron del laboratorio #3, se integran en 3 grupos que dividen como quieran, bien sea respetando la división de 3M, o vinculándose con otros. En esa división, se recopilan los sentires y reflexiones de las preguntas del punto anterior para pasar al siguiente punto de creación colectiva.

c) Creación colectiva

Los integrantes pasan a la realización de los guiones, de esa historia que quieren contar con los monstruos seleccionados, con las memorias quizá olvidadas y con esos miedos que les han transformado; para ir creando las viñetas, los diálogos y las ilustraciones, deben estar en constante comunicación y no perder de vista la pregunta guía “¿qué somos con el otro?”.

Finalmente, en esta creación colectiva darían cuenta de la comprensión del lenguaje propio del cómic en el desarrollo teórico y de la reflexión que a lo largo de los laboratorios se ha manifestado.

6 Resultados

Involucrarnos en un semillero con un enfoque en investigación-creación, no supuso sólo obtener datos, resultados, creaciones y dominar los métodos de nuestra investigación. Supuso también que la experiencia de esta lograra transformarnos a lo largo de nuestra práctica.

Clarificamos que todos los resultados obtenidos nos llevaron a importantes reflexiones y aprendizajes tanto personales, como profesionales. Siendo un proceso enriquecedor para nuestro quehacer docente, para nuestra licenciatura y para ambas como investigadoras, pero sobre todo para seguirnos pensando sobre el lugar que el arte puede llegar a tener en el pensamiento y en el corazón del ser humano.

En nuestro caso, desde el cómic, las sensaciones y emociones en ocasiones no fueron fáciles de procesar, pero abordaremos esas reflexiones a medida que vamos exponiendo los resultados de cada laboratorio. Seguiremos el mismo orden expuesto en el apartado anterior, según los momentos uno y dos.

6.1 Momento uno

6.1.1 Observación

En el momento de la observación nos encargamos de recoger los datos principales de los cuales nos pudiéramos apoyar para introducir el cómic desde nuestra práctica. Así que nos interesamos por el significado que se le estaba dando a cada concepto de las 3M, todo en este punto podemos decir que fue muy conceptual, lo cual desembocó en la actividad de *Cazando monstruos* que como ya dijimos, estuvo cien por ciento dirigida por la cooperadora. Nuestros datos en observación fueron los siguientes:

- A) Se nota el deseo de los participantes por hablar de emociones propias y de las personas más cercanas a ellos. En la actividad *Cazando Monstruos* (anexo 4), se recopiló información de esas personas cercanas de las cuales se vieron afectados o interesados. La ansiedad, la tristeza, el odio, la frustración fueron emociones que salieron a flote, las cuales, desde una mirada general, tienden a percibirse negativas o con raíces negativas, como ellos mismos lo manifestaron. Misma percepción que se tiene al abordar el tema de los Monstruos desde un origen interno y profundo de las emociones “negativas”. En otras palabras, no se catalogó a los monstruos como positivos, ya que todos ellos surgieron a partir de vivencias negativas que los afectaron, experiencias que desean

comunicar a través del arte como una vía de expresión y denotación. Cada monstruo tiene una historia única que emana de un pasado doloroso, y es precisamente, a través de esta narración artística que buscan comprender su propia condición.

- B) En la plantilla (anexo 3) se recopilan los datos de los Monstruos. A modo de encuesta, cada integrante recopiló mínimo tres monstruos con sus respectivas características. Es un formato más dinámico pues es interactivo y creativo, permite la personificación del Monstruo, incluso el nivel de peligro que tiene en el contexto de la encuesta. La idea de esta recopilación es también darle una corporalidad a ese sentimiento negativo, darle un rostro y características.
- C) Los conceptos de Miedo y Memoria están siendo poco trabajados. Se mencionan los Miedos como uno de los causantes de que aparezcan monstruos, pero no hay una definición concreta como sí pasa en Monstruos, en donde se pretende hablar de lo despreciable que impregna al ser humano (algunos ejemplos en anexo 4). Con la Memoria percibimos una mirada muy general. Percibimos que no se tiene una definición concreta, un “esto es lo que vamos a entender en el semillero por Memoria” así que queremos proponer un texto (terminamos proponiendo el de Todorov) en donde se pueda proponer a la memoria no solo desde los recuerdos, sino de esas emociones que generan los objetos, las canciones, los olores, las *sensaciones de la memoria*, podríamos llamarlo nosotras, sin embargo, la actividad en este momento se centra sobre todo en esa recopilación de monstruos a través de la encuesta dirigida por la plantilla ya mencionada.

6.1.2 Participación observante

Por supuesto, la invitación fue desde el principio para involucrarnos como participantes del semillero, no sólo como practicantes. Así que decidimos involucrarnos en estas encuestas y planear actividades. Mientras observábamos nos íbamos haciendo parte del grupo, una de las conclusiones a las que llegamos fue: entrevistar los monstruos ajenos era más sencillo y cómodo que los propios; escarbar en esas memorias que nos duelen y de las que nacen monstruos de los que incluso no queremos hablar, no es para nada un trabajo sencillo, sin embargo, la necesidad de contar ese “algo” a través de una ilustración, un guion o un cuento, se hace más evidente a medida que nos hacemos parte del Semillero.

Vemos que aunque cada ocho días faltan unos y llegan otros, la participación es activa y a menudo quieren “alzar la mano” para dar su punto de vista, proponer una forma de recolección de datos, contar alguna experiencia, o comentar sobre aspectos técnicos propios del Semillero; podemos decir incluso que en muchas ocasiones las reuniones de dos horas semanales presenciales se quedaban cortas, con tantas propuestas creativas por hacer, incluso para nuestra práctica en sí, el tiempo era muy reducido, sin embargo, aprovechado al máximo tanto en las lecturas como en la participación de todos y todas.

En el rastreo que nosotras hicimos con respecto al Estado del Arte del Semillero 3M, el cual fue uno de los aportes en el sentido teórico para el semillero, encontramos textos muy acordes a las propuestas que se comentaban durante las reuniones y a nuestro trabajo, permitiendo un diálogo entre el texto escrito e imagen. Propusimos llevarlos al encuentro con los integrantes y trabajarlos en grupo, para formar una base compartida de conceptos y referentes, además de considerarlos pertinentes para dar los primeros pasos hacia donde queríamos llegar: el cómic.

Hubo cerca de 10 textos literarios propuestos por nosotras. Hablaremos en concreto aquí de uno que nos animó bastante gracias a la respuesta positiva de participación tanto, oral como artística, hablamos de *Entre el miedo y el mal. El género negro en la poesía colombiana*, una reseña que hace Juan Esteban Restrepo en el 2016 acerca de esas memorias poéticas que diferentes escritores o poetas colombianos, nos dejaron plasmadas entre líneas de una Colombia marcada por la violencia del siglo XX. Restrepo habla de esa antología poética recopilada en el texto de Andrés Holguín (1874 - 1974) *Antología crítica de la poesía colombiana*, desde la cual hicimos una selección de poemas que llevamos a cada integrante del grupo.

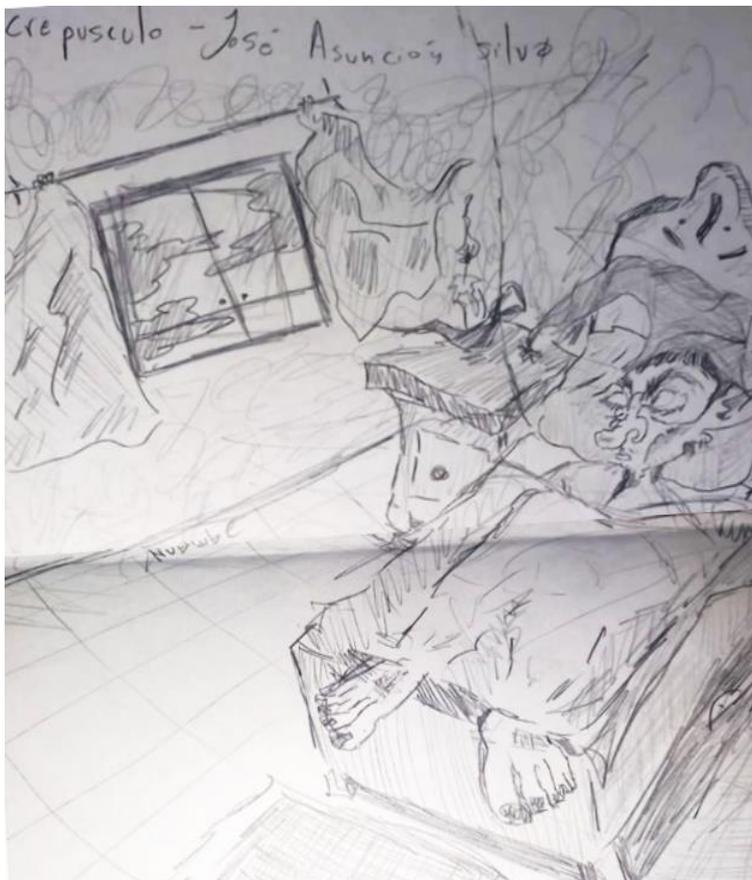
En este documento se propone con sentido desde la creación literaria, allí se ha descrito una Colombia violenta y violentada, aquí los procesos de creación, sea escrito o imagen, fortalecen el crecimiento. El autor también invita a pensar las imágenes que traen los poemas, cada línea, cada verso, cada parte de una estrofa, que muchos poetas como José Manuel Arango, Jorge Ernesto Leiva, José Asunción Silva o el novelista pero también inexplorado, en algunas de sus fases, poeta Rafael Pombo dejaron dibujadas en sus letras; invita también a no escribir por escribir, a no crear por crear, a no plasmar por plasmar, ni hacer una especie de écfrasis con los elementos visuales y literarios, sino que repetidamente hace alusión a crear con entendimiento y reflexión. ¿Qué sentido tiene para los jóvenes de un semillero de investigación, pensar-se sobre las imágenes que nos presenta un poeta del siglo XIX, XX y XXI? ¿Encontrarán memoria en la poesía? ¿Se hallan

monstruos en las líneas de un verso? ¿Cómo se ve el miedo en un poema? ¿Cómo es que estos elementos pueden llegar a vincularse a un cómic?

Pues los resultados fueron maravillosos, a nuestra mirada. En cuanto a la participación de cada integrante para hablar del poema que le correspondió, se notaba una especie de fuego en la voz y en lo que significó leerlo, las sensaciones y emociones que percibimos, hasta las ilustraciones que no solo complementan el texto y la lectura, sino que puede ser incluso un tipo de texto visual, inspirado e inspirador para pensar y proyectar otros trabajos artísticos, que se relacionen estrechamente con la literatura colombiana. Este ejercicio permitió la identificación puntual de personajes tocados por la violencia en espacios muy propios de nuestro país, en donde la memoria juega un papel riguroso al conservarse en las líneas de una antología.

Miremos unos pocos ejemplos de algunas de estas ilustraciones:

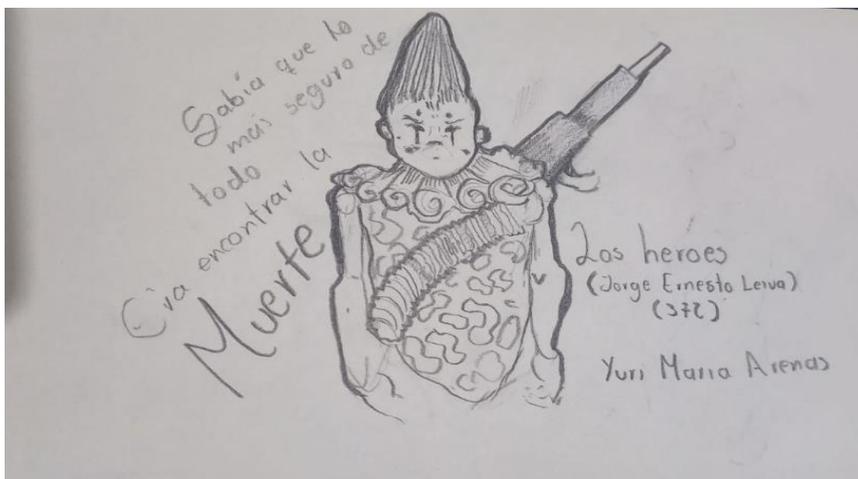
Crepúsculo, José Asunción Silva:



Balanza, José Manuel Arango



Los héroes, José Ernesto Leiva



La noche, Rafael Pombo

El balance general nos dijo tres cosas: primero, que sí es posible trabajar desde nuestra área de Literatura y Lengua Castellana en este espacio no convencional de enseñanza y aprendizaje; al menos los resultados de esta primera participación así lo constataron. Segundo, que sí es posible la apertura a lo emocional en un Semillero de investigación creación, pues es desde sus posturas, percepciones y vivencias personales que se puede abrir una discusión, una investigación, un diálogo, de esos fenómenos humanos, de esas actitudes de las que no se quiere hablar como la depresión, la soledad, el egoísmo, el narcisismo, los celos, sin sentirse observados o juzgados; y tercero, que es realmente necesario no desplazar la importancia que merece el arte, en este caso, a las ilustraciones que fungen como un canal de narración, puesto que es a través de esos “dibujos” tan propios y con un sello tan personal (aunque llama nuestra atención que pocos los firmen y decidan conservar su anonimato), donde el artista habla de eso que no quiere hablar, cuenta eso que se le ha obligado a callar, y como lo hemos visto a través de la historia, es por medio del arte y sus manifestaciones donde se rompen paradigmas, se hacen personas políticas y críticas capaces de cavilar en la sociedad y en sus decisiones propias.

Los resultados que obtuvimos en este primer momento nos impulsaron a seguir pese a que en el camino nos cuestionábamos frecuentemente si el trabajo con el cómic sería igual de ameno o

si por el contrario, se presentarían otro tipo de inconvenientes. Aun así, absorbidas en este charco de incertidumbres, dejamos fluir y seguimos.

6.2 Momento dos

Laboratorio #1 ¿Qué emociones genera un texto?

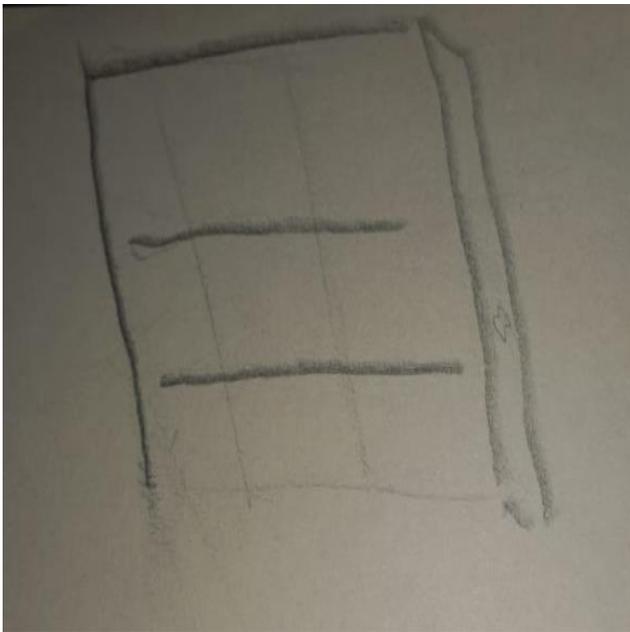
Ya explicamos la importancia que tuvo para nosotras la lectura en voz alta y la implicación emocional que esa acción generó en los integrantes. Agregar que, con la lectura de *Los dientes de mamá*, todos siguieron muy atentos cada parte del cuento, sin perder de vista los elementos técnicos como el espacio, los personajes, la voz del narrador, y los diferentes elementos que meticulosamente vinculamos, ya que podemos encontrarlos también en la estructura del cómic, sumando a esto, la activa participación que se genera al compartir una lectura en voz alta permitió que nos diéramos cuenta cuando ya las habían identificado.

De esta manera, evidenciamos dos elementos: primero, que la mayoría estaban bien relacionados con los elementos principales que constituyen un cómic, que como ya mencionamos, los personajes, el espacio y los diálogos/narración son fundamentales para su creación. Segundo, observamos que nuestra propuesta se vinculaba de manera muy familiar con cada una de las 3M, pues, se logró manifestar con la palabra a quiénes consideraban monstruos, qué pudo haber provocado que ese monstruo saliera a la luz, se habló también de por qué uno de los personajes del texto podría encarnar perfectamente el concepto del miedo, y qué se detona en la memoria del personaje principal para cometer el tipo de acciones que comete.

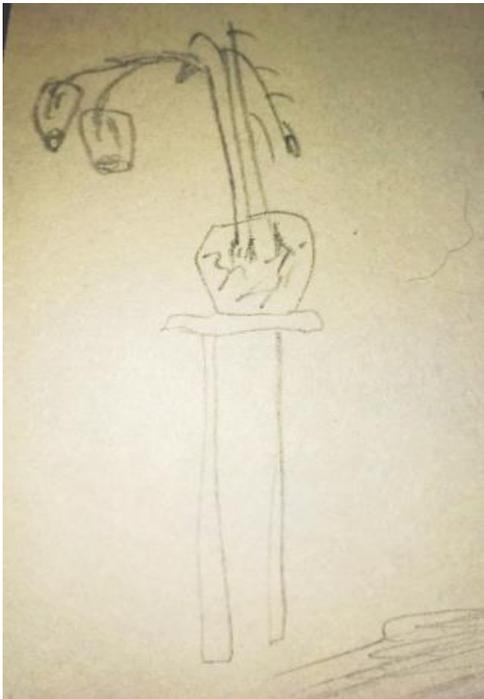
Si bien el texto logró generar repudio, en otros una especie de desprecio, en otros incluso se ejemplificaron contextos cercanos, locales de la ciudad y de barrios en los que, según algunos de ellos, la violencia intrafamiliar es más común que en otros, y otros cuantos se atrevieron a contar sus experiencias personales que no justificaban el caso, pero sí “pudo haber pasado así”, desde esas sensaciones “negativas” se abrieron paso a sus propios procesos de creación. Ya explicadas las actividades a seguir (en el horizonte metodológico se explican detalladamente), los resultados de la experiencia artística fueron los siguientes:



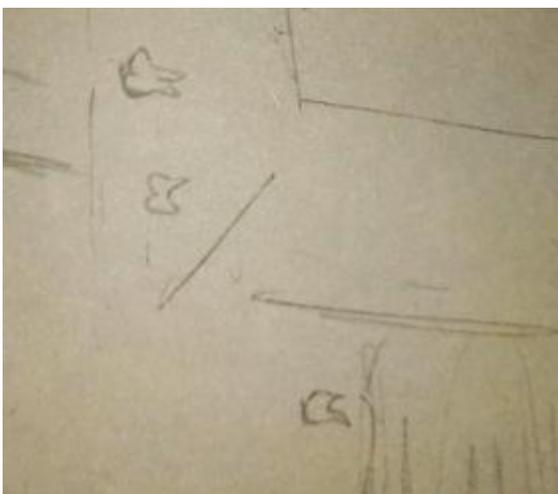
“Cuando regreso mamá trae atado a la mandíbula un pañuelo de flores”



” Cuando ella se queja veo salir astillitas blancas en mil direcciones”



“Yo voy a buscarlos y aprovecho para perderme un rato. Hasta que todo esto acabe.”



“Son los dientes de mamá. Algunos van a parar hasta la acera de la calle.”



” Me acerco, pido un aguardiente. Vuelve a mirarme por tercera vez. Deja que yo lo mire.”



“Por eso puedo sacar el revólver caliente del bolsillo caliente y esperar a ver su cara de niño que grita...”

Cada uno de los anteriores elementos representó esa imagen que la lectura del texto escribió en cada una de sus memorias, sensaciones y sensibilidades, de esta manera tenemos que el resultado de la creación colectiva fue el siguiente:

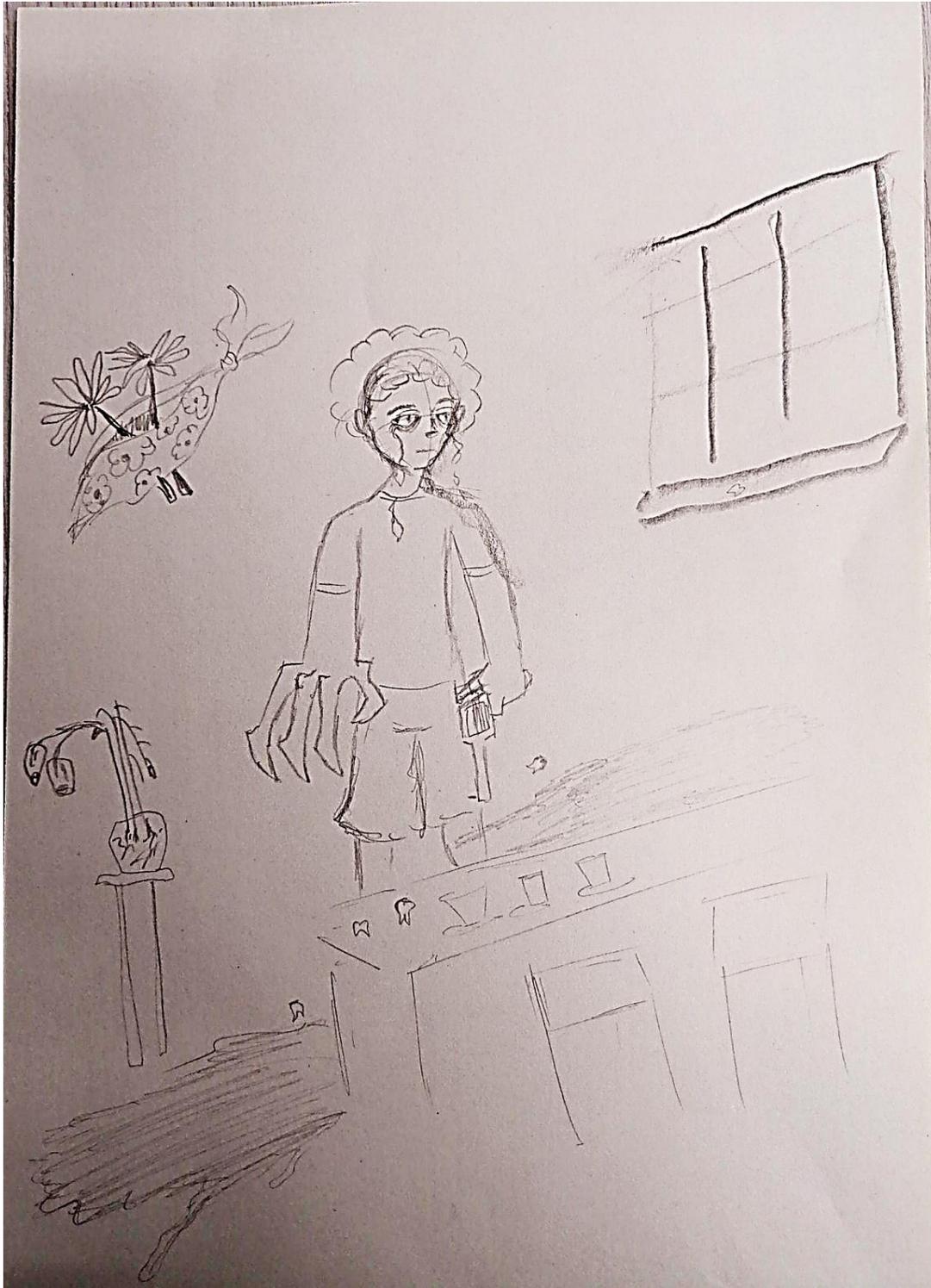


Ilustración 2 Cadáver esquicito creado por todos los semilleristas.

Laboratorio #2 Participación del Semillero 3M: Monstruos, Miedo y Memoria en el Seminario de práctica pedagógica de la Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana en la Universidad de Antioquia.

Quizá fue un poco osado de nuestra parte intentar, sin permiso alguno, la relación y el diálogo entre dos universidades con respecto a esos conceptos de las 3M y las primeras travesías hacia la construcción de un cómic, pero nos atrevimos y los resultados nos generaron alegría para nuestras almas y conocimientos.

Nos enorgullece profundamente que la voz del Otro haya sido escuchada, y nos consideramos acertadas al cuestionar la restricción de los espacios de práctica exclusivamente a las instituciones formales. A lo largo de nuestras experiencias de prácticas, nos hemos percatado de un aparente distanciamiento entre las instituciones educativas y los centros de formación, donde el contacto se limita a coordinar quiénes realizarán las prácticas, en qué niveles y cómo llevarlas a cabo. Sin embargo, esta interacción se reduce a visitas ocasionales para evaluar el progreso de los practicantes. En nuestras vivencias, hemos notado que esta conexión es insuficiente.

Entendemos que es fundamental contar con un centro de práctica específico, pero ¿por qué no fomentar un diálogo entre seminaristas, estudiantes, maestros cooperadores, asesores e incluso coordinadores de prácticas en un espacio que integre distintos conocimientos y experiencias en el arte y la literatura? ¿Por qué no dar voz a los Otros en un contexto en el que apostamos por la comunicación efectiva y el intercambio de saberes? ¿No se trata, acaso, de que el arte incluya también la contemplación, la admiración, el debate y la compartición de la perspectiva del Otro? ¿Por qué esperar a que finalicen las prácticas para que las instituciones, maestros cooperadores y asesores se conozcan y compartan únicamente los resultados, en lugar de vivir todo el proceso de aprendizaje juntos?

En este sentido, nuestra propuesta un poco audaz va más allá de los seminaristas llevando a cabo una práctica artística en grupo; buscamos extender nuestras prácticas de un Semillero de investigación-creación que explora los temas de monstruos, miedos y memorias a otros ámbitos. Afortunadamente, este laboratorio nos brindó la oportunidad de llevar a cabo esta iniciativa en nuestra Universidad de Antioquia, en compañía de nuestros queridos compañeros de práctica.

La división de las 3M, así como trajo puntos en contra que más adelante discutiremos, también trajo puntos a favor y en los resultados de este laboratorio nos centraremos en hablar de los últimos. En los grupos de cada M, pudimos notar la constante discusión sobre temas que el

material llevado (resultado del laboratorio #1) les produjo. Lo que más nos dio felicidad fue la gran participación entre ambos grupos, contamos con la asistencia de cerca de 30 integrantes, lo que al principio nos asustó mucho, pues temíamos que no se abrieran al diálogo, se generara desorden o simplemente no quisieran intervenir; por suerte y para nuestro propio alter ego, tenemos que decir que solemos tener muy buena comunicación y camaradería, tanto con los jóvenes como con nuestros compañeros de práctica, quienes jugaron un papel de profesores increíble en ese momento, además de que nuestro tema puede verse muy interesante y cautivador.

Aunque al principio las personas no quieran hablar de los miedos identificados en sí y en los personajes, ni de monstruos que ocupan espacios, lugares y territorios, ni de las memorias de diálogos y palabras que duelen, y eso puede ser frustrante, fue pensando en estos posibles inconvenientes que diseñamos el laboratorio #2 teniendo en cuenta que diferentes cosas podrían pasar lo que, para nuestra tranquilidad, fluyó de manera asertiva.

Ya en los grupos escuchamos y tomamos nota de sus conversaciones, cuestionamientos, suposiciones y sus reflexiones, los cuales por azar quedaron integrados de la siguiente manera:

Monstruos-Espacios (ME): ¿qué pudo haber pasado para que el espacio de este personaje esté cerrado? ¿Qué simboliza que haya una ventana? ¿Será que en la ilustración el monstruo entra por esa ventana? ¿Qué espacios suelen habitar comúnmente los monstruos? ¿Qué significa una mesa con copas y dientes? ¿Una mesa puede ser un espacio? ¿En qué espacios habitan nuestros monstruos? Mientras se hacen este tipo de preguntas y unas son contestadas y otras quedan a la deriva, la relación de este grupo mientras observa la ilustración es muy agradable. Intervienen la imagen dándole el sentido a sus discusiones y a los elementos del grupo mientras alistan preguntas para los demás.



Miedos-Personajes MP: ¿Por qué el rostro del personaje luce así? ¿Qué miedos puede llevar consigo una persona con un revólver en la mano? ¿Qué tipo de miedos nos hacen actuar como un personaje ajeno a la propia realidad? ¿Qué elementos de los que se encuentran en esa mesa pueden despertar miedos en nosotros (los integrantes de MP)? Posiblemente muchas más preguntas se hicieron, nosotras aquí mostramos unas cuantas de esas que permitieron la discusión.



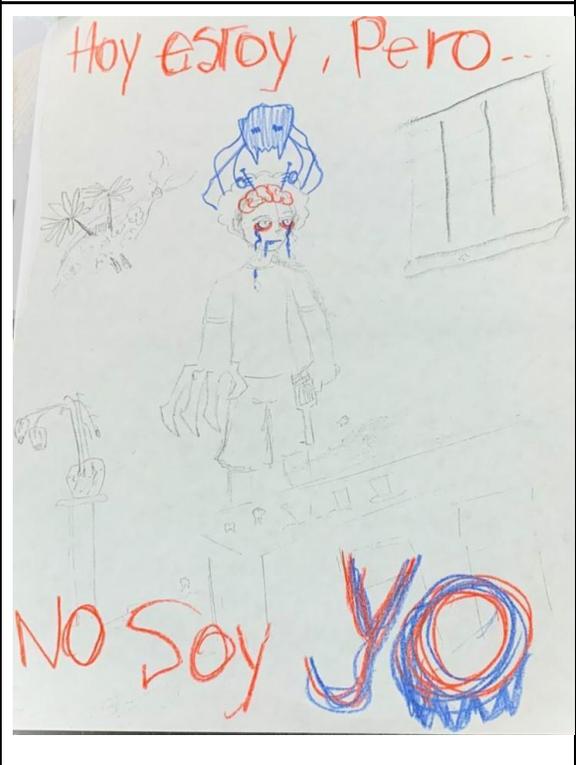
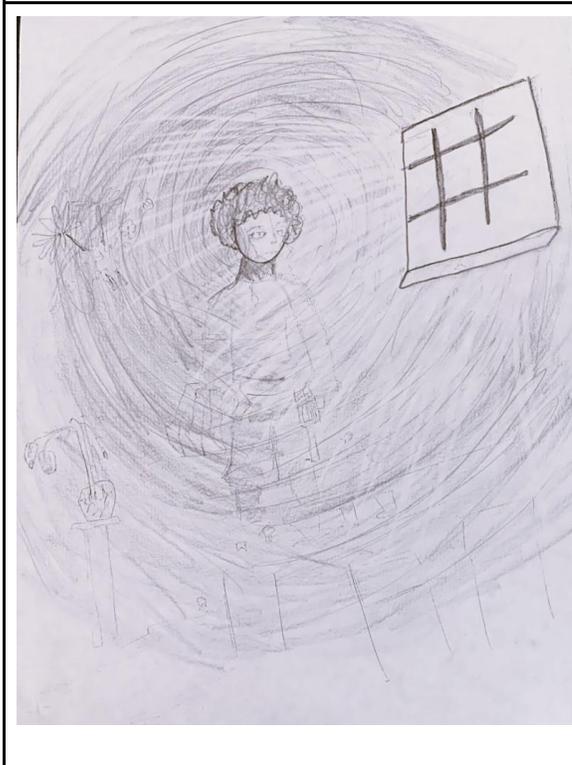
Memorias-Diálogos MD: ¿Qué piensa el personaje? ¿Qué memoria traen las copas? ¿Qué memoria traen las flores? ¿Por qué no hay globos de diálogo en la ilustración? ¿Se dice algo solo con la mirada? ¿Y si le ponemos diálogos? ¿Y si le hacemos un monólogo? ¿Qué memorias hay en sus manos? ¿Se puede hablar de memoria como un sinónimo de recuerdo? Aquí también

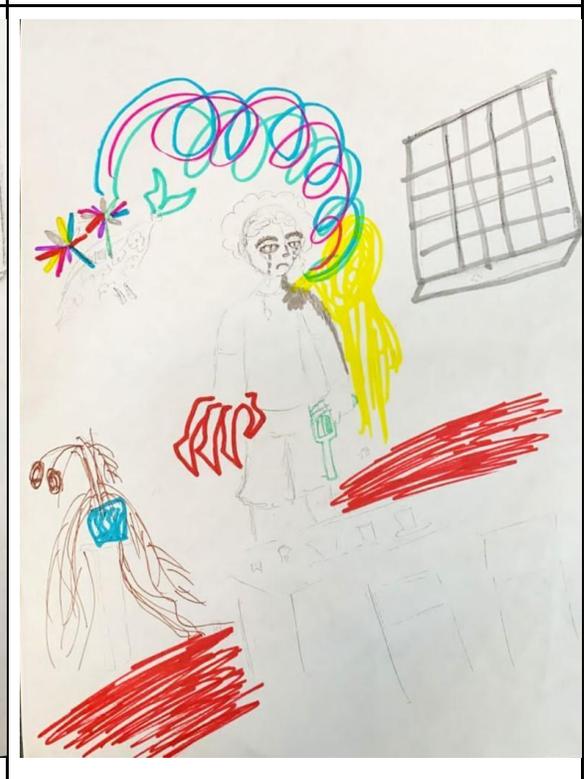
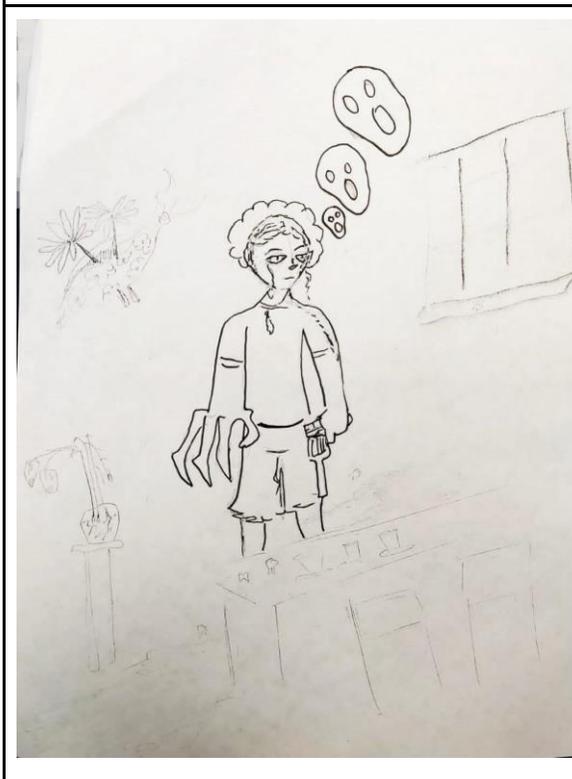
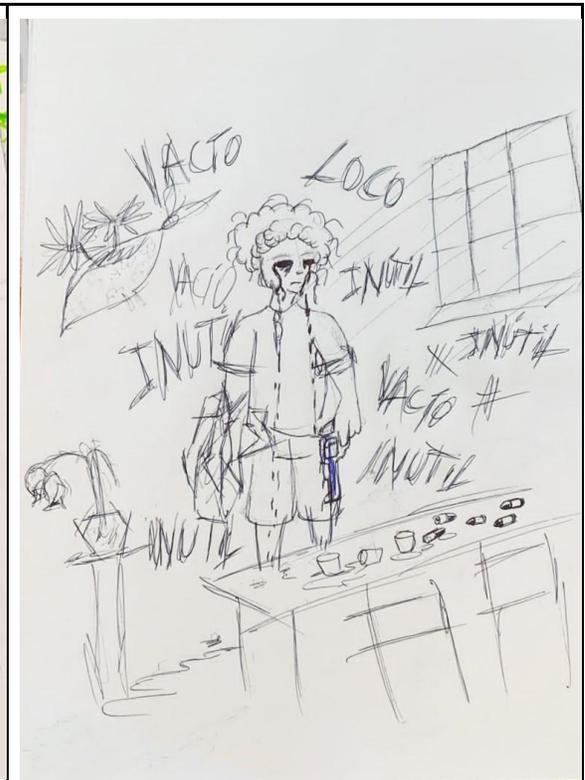
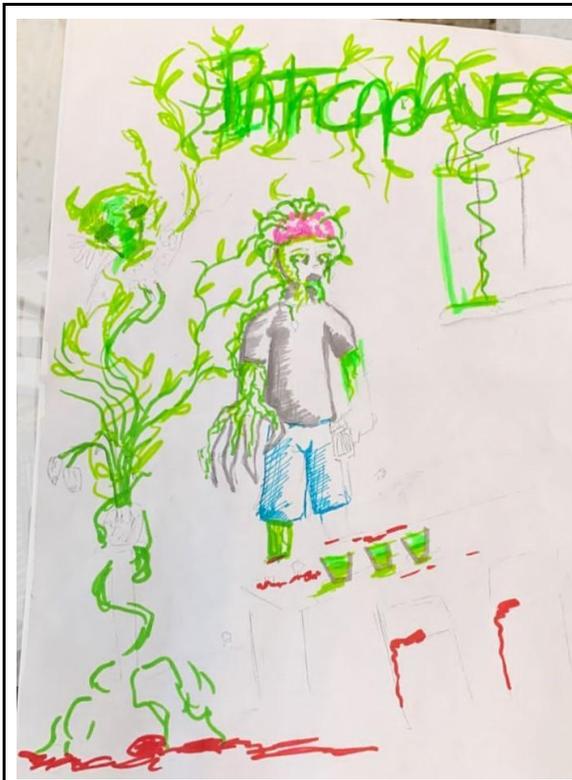
preparan preguntas para interactuar con los demás grupos mientras hablan de eso que ellos consideran relevante respecto a la memoria y cómo la misma puede incluso influir, a bien o a mal, en el comportamiento de las personas como manifestación de una experiencia.

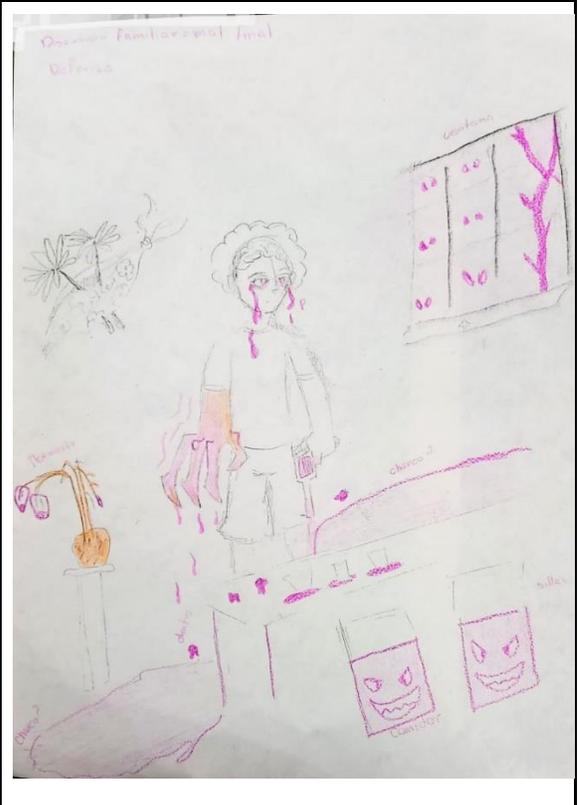
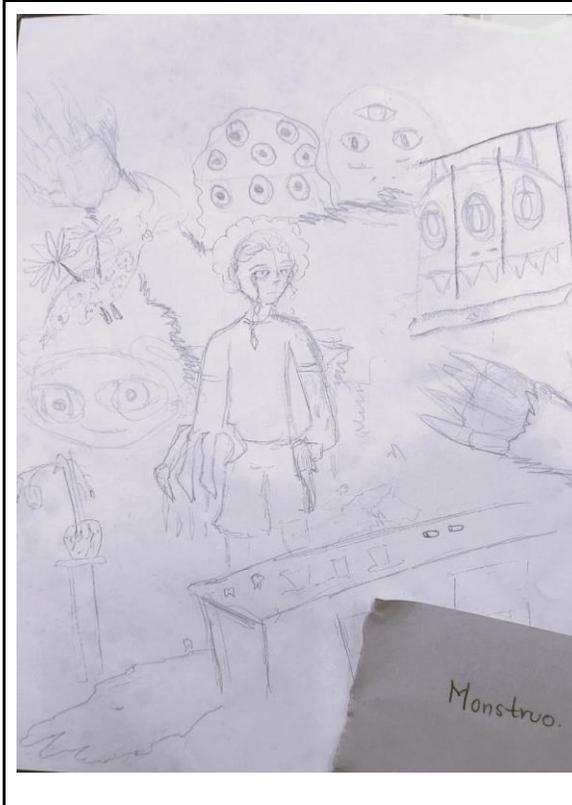
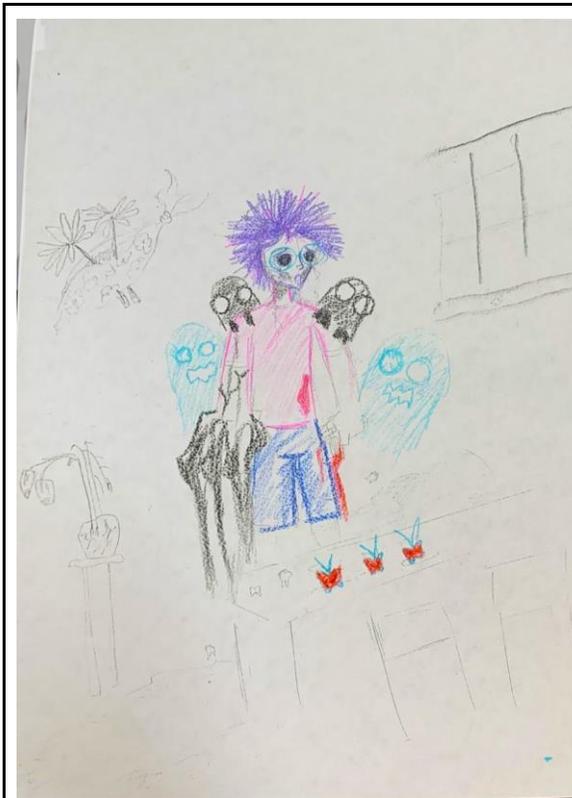


A grandes rasgos diremos que la actividad resultó como lo esperábamos, si no fue que resultó mejor, puesto que luego de la división ME, MP y MD, la discusión se tornó más amena interviniendo las obras, de las cuales por motivos de extensión solo mostraremos doce, muy pocas considerando tan afable participación, todas igual de bellas e importantes para nuestro Trabajo de Grado; abriendo la discusión sobre el arte y cómo sus diversas manifestaciones logran entrar en diálogo en un proceso de enseñanza y aprendizaje, donde la investigación obtiene un sentido diferente con objetivos no solo investigativos sobre eso que pasa en el aula cuando los elementos del cómic se unen con las 3M, sino que alcanza a evidenciar procesos creativos que vinculan las experiencias, subjetividades y emociones de cada integrante; esto además, pudimos identificar la importancia que tiene para la creación de un cómic sus tres pilares principales, personajes, espacios y diálogos/narración, y que desde esos tres elementos se abre el mundo de posibilidades artísticas en donde contar lo no contado es válido desde un ejercicio pedagógico.

El diálogo entre dos instituciones que se encuentran para compartir sobre esos elementos del arte y lo estético del mundo y, sobre todo, lo conveniente de hacer investigación desde el humanismo.







Laboratorio #3 ¿por qué estamos aquí?

Es necesario que en este punto de los resultados hagamos unas aclaraciones. La primera, los laboratorios no fueron desarrollados de manera semanal o quincenal como se pensó. Por el contrario, si bien el laboratorio #1 y el laboratorio #2 tuvieron dos semanas de diferencia, los siguientes laboratorios se extendieron más tiempo en su realización ya que el Semillero 3M tuvo la presentación de varios eventos artísticos que coincidían con las fechas de trabajo estipuladas por nosotras, por lo que en varias ocasiones tuvimos que mover el calendario y participar directamente en las propuestas, coordinación y exposición de las actividades del Semillero 3M.

Esto significó algunos puntos en contra, porque como ya hemos dicho, un semillero es de una comunidad que puede ser constante o no, si a eso le sumamos las diferentes actividades académicas de cada integrante fuera y dentro del semillero, obtendremos lo que llamamos una participación distraída, que no puede realmente enfocar su tención ya que es acaparada por muchos focos en cada encuentro, eso nos ocurrió. Sin embargo, seguimos.

La segunda, consiste en la experiencia particular que tuvimos con la división de las 3M para el momento en que el laboratorio #3 se llevó a cabo. Apartaremos unos renglones para detenernos en esto un momento.

Como ya dijimos, la división de las 3M se pensó desde la posibilidad de incentivar nuevas actividades que se desarrollarían desde cada M con un sentido social, es decir, llevar el Semillero 3M a otros espacios en donde personas ajenas a este grupo puedan tener voz con respecto a sus monstruos, miedos y memorias. Esto no significó que las 3M estarían desligadas, no. El trabajo en general con el grupo de Monstruos siempre fue muy llamativo y parecía ser más entretenido, eso se evidenciaba cada que un integrante nuevo entraba al Semillero y se le proponía que podía escoger pertenecer a cualquier M.

A libre elección siempre elegían a Monstruos, éstos con un trabajo ya estudiado y definido en la creación de un monstruario, con una noción de monstruosidad clara; desde las paletas de colores definidas y acordadas hasta la forma de trabajo y el tipo de corporalidad y estilo que se le deseaba dar a estos personajes. Debido a que había muchas personas en Monstruos, se tomó la decisión de ofrecer las demás M y dejar a los integrantes de Monstruos ya como estaban.

El segundo grupo con más acogida fue Miedo. En éste, las propuestas siempre se percibieron muy claras. Qué iban a hacer y cómo iban a proceder para que en la institución y en la ciudad se supiera que existía un semillero que habla de esos miedos; desde intervenir un baño con

elementos que comúnmente provocan miedo, hasta crear encuestas en los parques con relación a los miedos sociales, se pensó incluso en hacer salidas de campo a cementerios con el fin de identificar esos elementos que nos hacen temer, hasta ahí todo en orden.

Las anteriores “Ms” contaban con una participación de entre 8 a 6 personas cada una, pero pasaba algo muy frustrante, luego visto interesante desde el potencial investigativo, con el grupo número tres, Memoria. Pese a que hubo propuestas muy seductoras por parte de sus tres, hijos, integrantes, que iban desde encuestas, disposición de aula múltiple para hacer un ejercicio sensorial sobre lo que sonidos, olores y texturas despertarían en nuestras memorias, nunca se llegó a *hacer* ninguna.

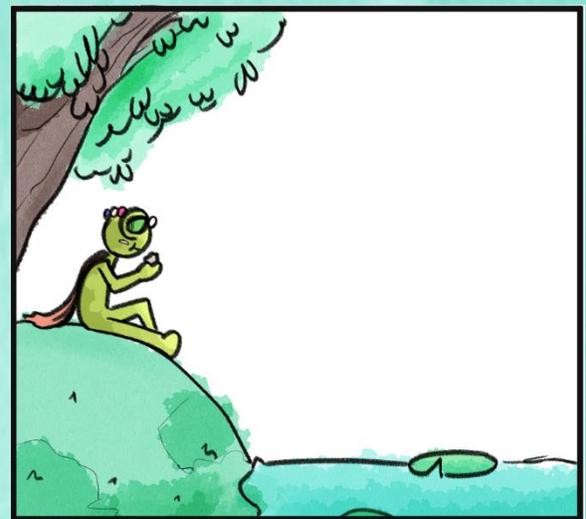
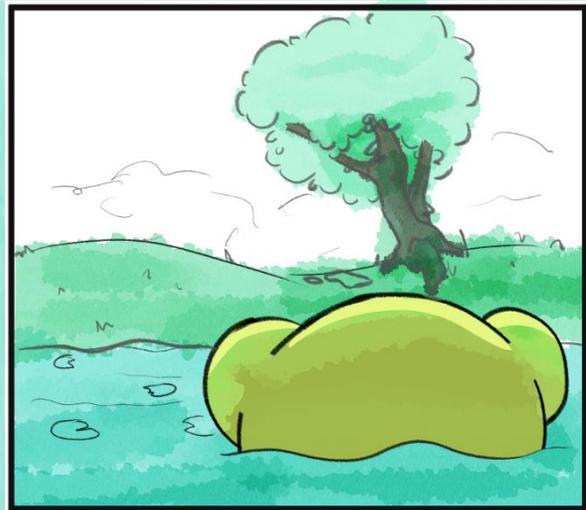
Pasaron cerca de tres semanas en las que Memoria, no tuvo cabida, con gran dificultad se logró hacer una encuesta digital... ¿Qué estaba pasando? ¿Por qué un término tan importante como *memoria* no resultaba interesante para aquellos que ingresaban al semillero? ¿acaso la memoria no ofrece aspiraciones creativas dentro de un semillero de investigación-creación? ¿Y qué haremos con eso que está pasando con la Memoria, desde nuestra propuesta del cómic, desde nuestra área de saber que es la literatura y la lengua castellana?

En una de las reuniones se manifestó por parte de los integrantes de Memoria, esta desazón de no poder integrar más participantes y el abandono constante por parte de ese colectivo. Luego de hablar y reflexionar sobre tal abandono, salió el plan “rescatando a Memoria” en dónde se hizo un plan, en el tablero, para poder concretar algo para esta M. Tanto Miedo como Monstruos decidieron apoyar el “plan rescate”, en donde el objetivo principal fue *rescatar a Memoria del olvido*; sonaba hasta poética tal propuesta, un juego de palabras que emocionó a todo el semillero porque para todos, lo que sucedía, era algo grave. Luego de dedicar las dos horas de la sesión a la solución del percance, se llegó a los siguientes acuerdos y pasos por seguir:

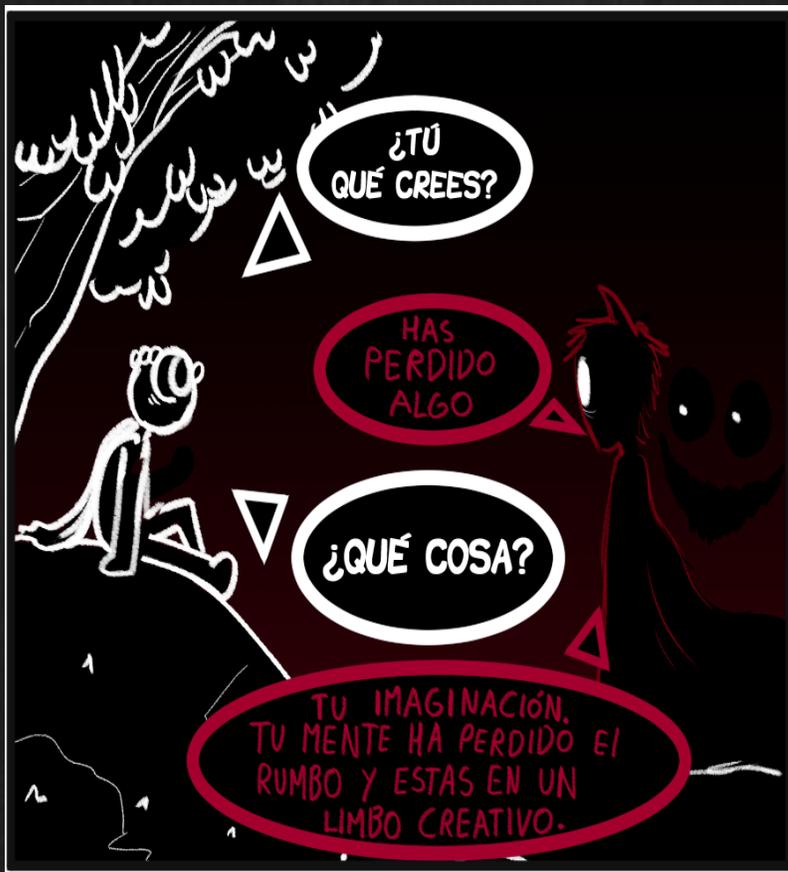
- Ejercicio escritural por parte de todos los integrantes del semillero de esos recuerdos de los que no es fácil hablar. Se sistematiza la información en una carpeta en Drive a la cual todos tendrán acceso y de manera anónima (si quieren), escribir sobre esos recuerdos.
- Recolección de lugares, físicos, metafísicos y mentales. Lugares que nos generan memorias, recuerdos, conexiones del pasado con el presente.
- Entender la memoria como conexión, como olvidos, como un contenedor de historias aprovechables.

- Una representación visual de la memoria como una especie de araña, que evoluciona en maraña, donde la representación de hilos y pelos y cosas semejantes, están enredados y entrecruzados de manera que no se pueden separar. Una conexión de ideas y recuerdos que nos conectan con el presente y con la realidad.
- Hacer la cámara de la memoria. Allí cada integrante del semillero se responsabiliza de un objeto, sonido, aroma, textura, etc.; estas piezas se dispondrían en un cuarto (salón) en donde se haría remembranza de las sensaciones generadas por estos elementos, a través de una cámara que estaría dispuesta a grabar al público que participa. Esta actividad se haría una vez durante 8 a 6 horas, las cuales se dividirán de acuerdo con la disponibilidad de tiempo de los integrantes del semillero, mismos que se encargan de dirigir la actividad durante el tiempo al cual se hubiesen comprometido, así, unos integrantes estarían de 10 de la mañana a 12 del día, otros de 12 a 1 de la tarde, y así sucesivamente se haría la rotación hasta las 6 de la tarde.
- A la pregunta ¿cómo captar las memorias del Otro?, la solución viable fue a través de grabación de vídeo, para conservar el anonimato de aquellos que no quieren exponerse, se dispone un velo para capturar solo la voz. Se prestaría puntual atención en los gestos, las palabras y sonidos emitidos, en la corporalidad, en el tono de la voz.

Resultados de esta propuesta: *Memoria siguió en el olvido.*











Tenemos que reconocer que, dentro del aula, en nuestro espacio de reunión fue muy grata la participación de todos, pero nada pasó. Salimos del encuentro y regresamos al olvido. Una actividad pensada en grupo volvió al torbellino de incertidumbre, porque mientras Memoria trataba de sacarse a flote, las demás M volvieron a sus actividades ya estructuradas y Memoria no pudo. Definitivamente no pudo salir a flote, ni crear desde la memoria, definirla o redefinirla.

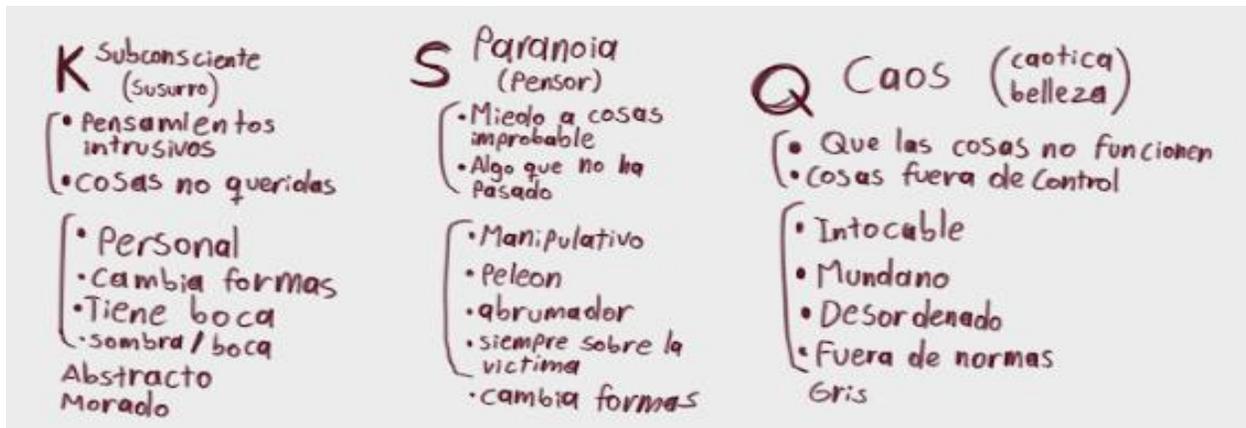
Esta fue una de las contrapartes que como practicantes sentimos que no estuvo a favor del semillero, la división de las 3M encasilló a cada integrante en su M y se desligó completamente del Otro, ¿por qué pasaba esto? ¿Por qué, si en el laboratorio anterior la relación con el Otro fue el punto clave para la buena realización de las actividades, y vimos que trabajando en unión los procesos creativos son más enriquecedores, qué seguía pasando en este momento para que Memoria siguiera en el mismo punto en donde el inconformismo se manifestó? ¿Por qué le damos tan poca importancia a la memoria?

Estos interrogantes fueron planteados varias veces, con algunos de los integrantes del semillero. Entre las respuestas estuvieron: es una palabra aburrida, no me llama la atención; no es un tema trabajado usualmente (no sé del tema); no es tan sensacional; siento que es más fácil imaginar en las otras Ms, quizás son más potentes; es muy serio el tema; no le damos peso, puede ser algo cultural; suena a mucha lectura y análisis; siento que podemos trabajar mejor si el grupo es reducido. Esas fueron las apreciaciones.

Incluso los llegamos a considerar, en nuestras reflexiones como practicantes, que comúnmente pasan en la vida cotidiana y en la escuela y ni cuenta nos damos, hasta que no se hacen evidentes como ocurrió aquí y nos causan una especie de dolor, ausencia, vacío. En la escuela, cuando se habla de memoria nos remitimos casi siempre a la acción de memorizar, ese acto repetitivo de hacer algo hasta que lo hacemos mecánicamente y se queda grabado. Este espacio nos alimentaba mucho la esperanza de no ver a la memoria así, de explorar esas otras miradas, y aunque la perspectiva que el semillero nos mostró fue totalmente distinta a lo que veníamos habituadas en la escuela, no sabemos en este punto qué pensar, porque nos ofreció otra mirada, pero nos generó otros vacíos; ¿Cómo lidiar con esos vacíos que nos deja Memoria (y la memoria, metafóricamente hablando)? ¿Qué se hace desde el cómic con esas sensaciones y olvidos?

Retomando los resultados del laboratorio #3 y teniendo en cuenta lo ocurrido con Memoria, fuimos muy persistentes en trabajar en grupo, en la importancia de la opinión y consideración del Otro, así, estuvieron muy atentos a la lectura del cómic que compartimos y tuvieron activa apertura a la conversación. Pese a que el tiempo no jugó a nuestro favor, se logró un conversatorio agradable sobre lo que la lectura generó en ellos y sobre qué de esas sensaciones generadas quisieran rescatar en los primeros esbozos de su cómic. Eso, unido a los recuerdos que ellos mismos eligen de sus vivencias y experiencias, serían los componentes principales para la elaboración de los guiones de la historia por contar.

En sus guiones sí pudimos notar que fueron escritos desde sus recuerdos, que hablaron desde sus tramas, sus personajes, sus tiempos y sus espacios, elementos claves para nuestros objetivos con el cómic. Priorizaron los olvidos, decidieron rescatar memorias que los marcaron, incluso memorias que por voluntad propia quisieron dejar en el olvido pero que se atrevieron a bosquejar.



Asociacionismo:

Desde hace mucho tiempo habito en las mentes de las personas, apareciendo con muchas caras, muchas personalidades, muchas opiniones, también habito entre las multitudes, los grupos que se reúnen para charlar, en esos me encuentro yo buscando a quienes estén por fuera para llenar sus mentes de malos comentarios y opiniones del que dirán si se llega a unir al grupo, infundo ideas erróneas en las personas, con mis múltiples caras creo diversas opiniones que puedan denigrar a la persona que está por fuera y si no logra afectarlo entonces altero su mente para que le guste estar solo y sin compañía.

Atormento a jóvenes en especial, me gustan los que no son capaces de crear con facilidad conversaciones, así esto me ayuda a llenar su mente de pesimismo y asociacionismo, disfruto ver sus caras de preocupación y su sobre pensar.

Esos sentimientos de asociacionismo me mantienen con vida y estoy tomando fuerza con el paso del tiempo y la evolución de la tecnología, estas son mis compañeras fieles, mis creaciones.

Monstruo 1 guión

Tristeza:

Lluvias tempestuosas son como más me gustan, aunque algunos aman esos climas, así que cuando me los encuentro hago que sus climas preferidos se vuelvan una mierda para ellos, habito entre las tumbas, la violencia y las malas noticias, destrozó los buenos sentimientos de las personas, arruinó sus días, me alimento de su llanto y mi cara que refleja la mayor tristeza hacen deprimir hasta al más feliz.

En las mañanas me despierto arrastrando mi largo cabello, mis manos mutiladas se encuentran colgadas al lado de mi cama, mis piernas se arrastran en busca de un pequeño bocadillo matutino, los llantos de los bebés y los niños que madrugan para irse de su casa rumbo a los colegios o guarderías son mi alimento perfecto, cuando llega mediodía y el olor a sangre, muerte y tristeza se siente en el aire voy corriendo para servirme un banquete, los accidentes mortales son su plato típico, esos en donde los llantos de una madre desesperada, los gritos de las esposas o esposos se escuchan o donde los hijos quedan traumatizados y entristecidos por la pérdida de alguien hacen resonar el ambiente; en las tardes cuando los muertos empiezan a ser enterrados la tristeza de la multitud es la mejor bebida para degustar y en las noches la violencia y los crímenes se sirven como pequeños pasabocas para toda la noche hasta el día siguiente y aunque coma en exceso sus costillas y flaca apariencia no cambia, ya que es imposible de llenar a la tristeza.

Lo único malo en mi vida es que cada vez hay más personas hablando de lo que los hace triste a otras personas o profesionales haciendo escasear mi alimento y dándome lunas enteras de ayunas, por eso cuando consigue a una víctima la intenta atacar lo más posible hasta que llegue a su suicidio si no la ayudan; soy un ser peligroso cuando se olvidan de mí, por eso vivo entre las sombras esperando nuevas víctimas o mejor dicho... nueva comida.

Confianza en sí mismo:

Vivo enteramente en la mente de las personas, enorme como una ladera y rojo como la sangre, voy con mi mazo de madera destruyendo cada buena oportunidad de tener confianza en sí mismo, cada buena perspectiva que tienes de tu cuerpo o personalidad, me la como de un bocado, voy saltando en mi único pie, mi nariz larga me ayuda a oler a la distancia los buenos comentarios que tienes de ti, el bullying me alimenta y me hace crecer, a veces llego a ser tan grande que no puedo caber en la mente de las personas y termino matándolas, por eso busco constantemente un nuevo huésped.

A veces los medicamentos para la autoestima me destrozan, pero soy capaz de regresar si el huésped no es constante en su tratamiento, por eso, trato de que odie esas cosas, los alejo de los demás en ayuda de asociacionismo, hago de su vida una miseria, todo con tal de poder vivir y crecer.

Estoy activo todo el día, todos los días, cualquiera puede infectarse conmigo, soy peligroso si me dejan crecer y un enemigo formidable.

Miedo a la muerte y lo que pase después:

Yo soy inevitable, todos los seres vivos pasan por mí, yo causo locura, miedo y muerte: vivo en todos lados, en todos los rincones del universo, tan pálido con un fantasma y con sangre en mi mano, pies y boca, ya que todas mis víctimas las destrozo y como, su alma la dejo seguir, pero el miedo que tiene enjúguese y ablanda su carne, no tengo un brazo porque un desliz con el monstruo de la vida me costó el brazo derecho.

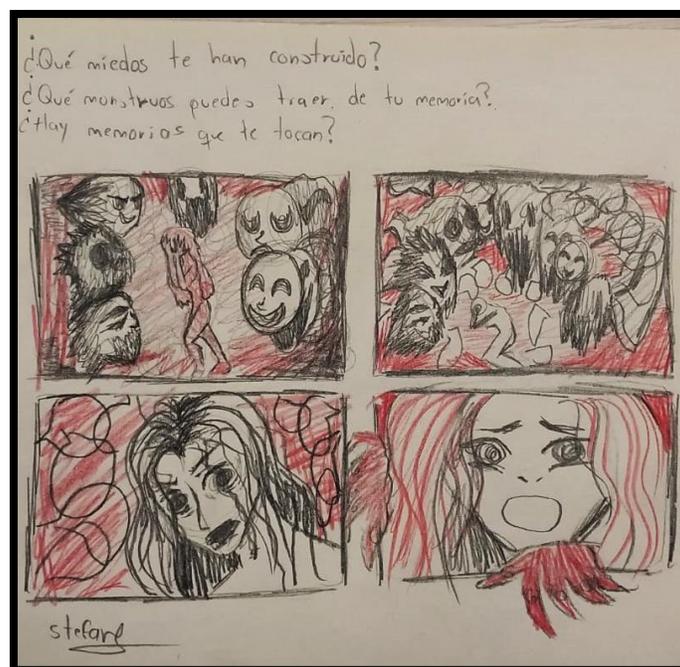
Vivo mayormente en los hospitales y cementerios, donde la muerte está más presente, donde el miedo a morir y lo que les pase a los seres vivos después está latente, me gusta la sangre desparramada, los órganos salidos y la mirada de los ojos de una persona que va perdiendo la vida lentamente.

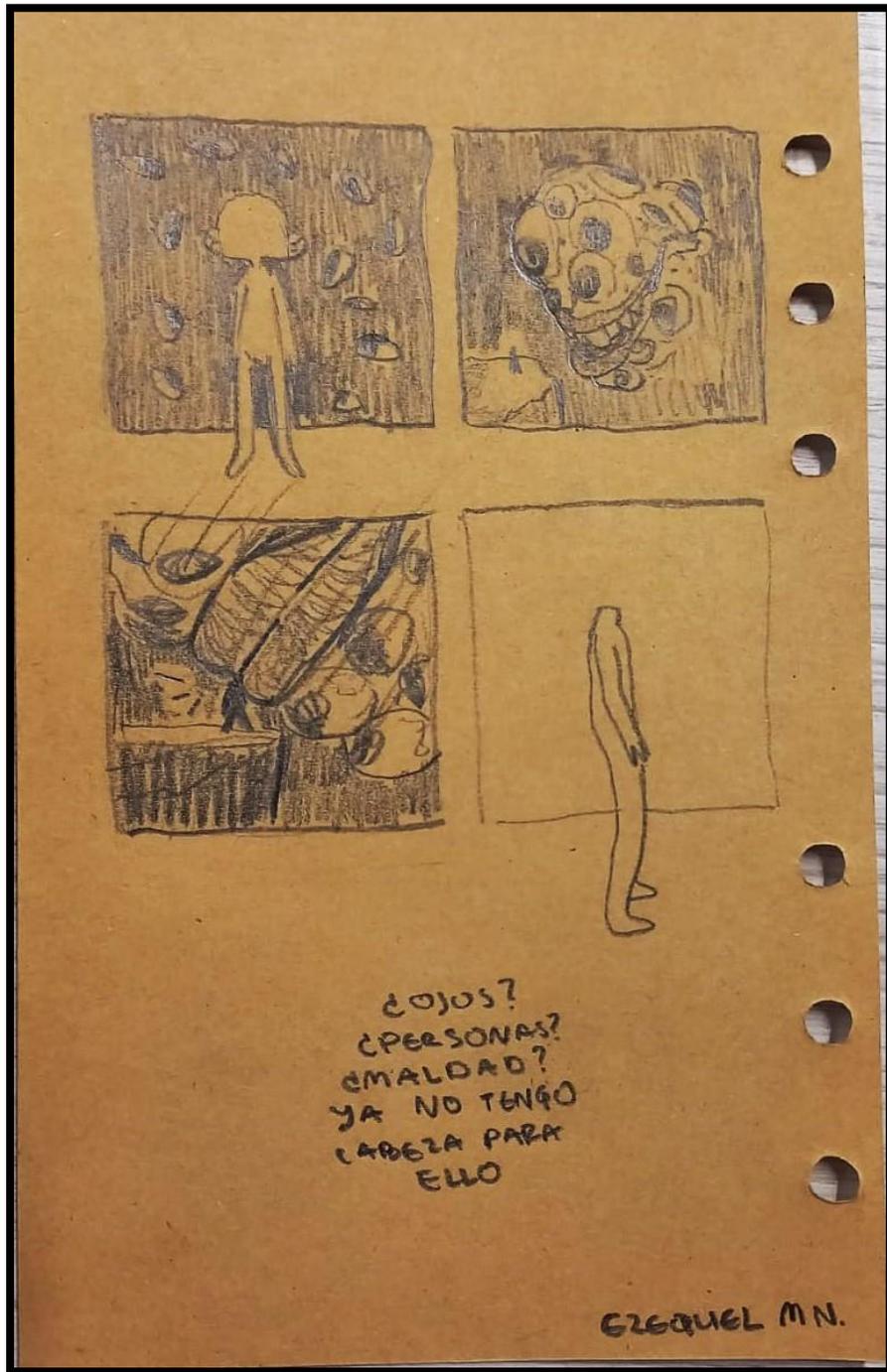
Aunque existan profesionales y muchas personas que lidian con este miedo a la muerte, no pueden quitar de sus vidas el hecho que morirán tarde o temprano, solo se hacen los de la vista gorda, por eso estoy siempre presente esperando a que alguien recuerde que su vida es tan corta y fugaz, tan delicada e insignificante para que empiece a pensar que su muerte es inevitable, que perderá todo lo que ha conseguido, que será de él o ella solo polvo y que nunca sabrá que le ha de pasar después de que muera, si revivirá o será eliminado completamente de la faz de la existencia.

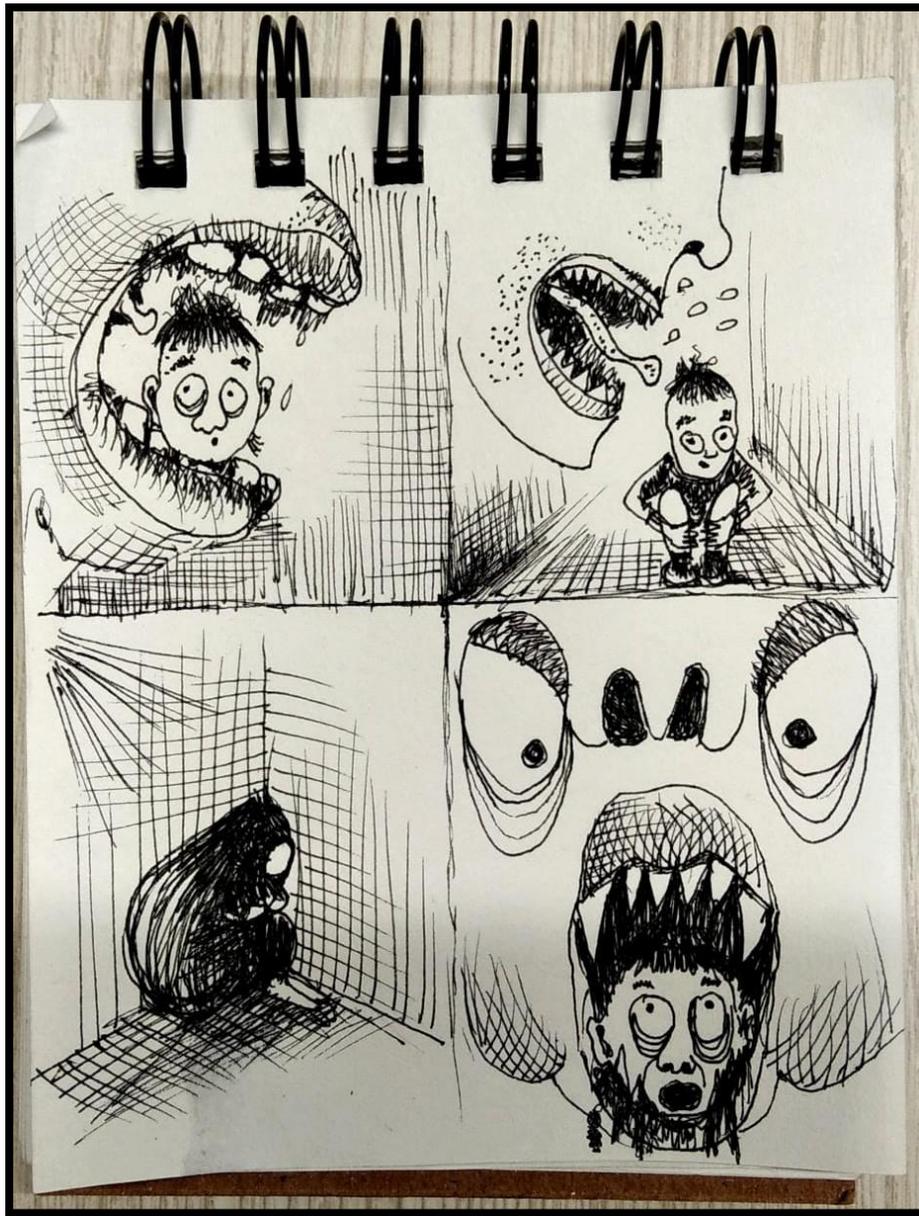
Laboratorio #4 ¿qué somos con el otro?

Hemos dicho en repetidas ocasiones que el tiempo, en la última etapa de nuestra práctica, fue una total adversidad. En este caso, la lectura de las 14 ejemplificaciones de cómic que llevamos al grupo no fue posible llevarse a cabo, debido a las múltiples programaciones del semillero. Sin embargo, dado que ya todos estaban familiarizados con el lenguaje propio del cómic y sus características, dedicamos el poco tiempo a crear. Estas creaciones se basaron en las experiencias de cada uno, en la relación de ellos con el resto del grupo y con esas memorias que querían mostrarle a los demás en cuatro viñetas.

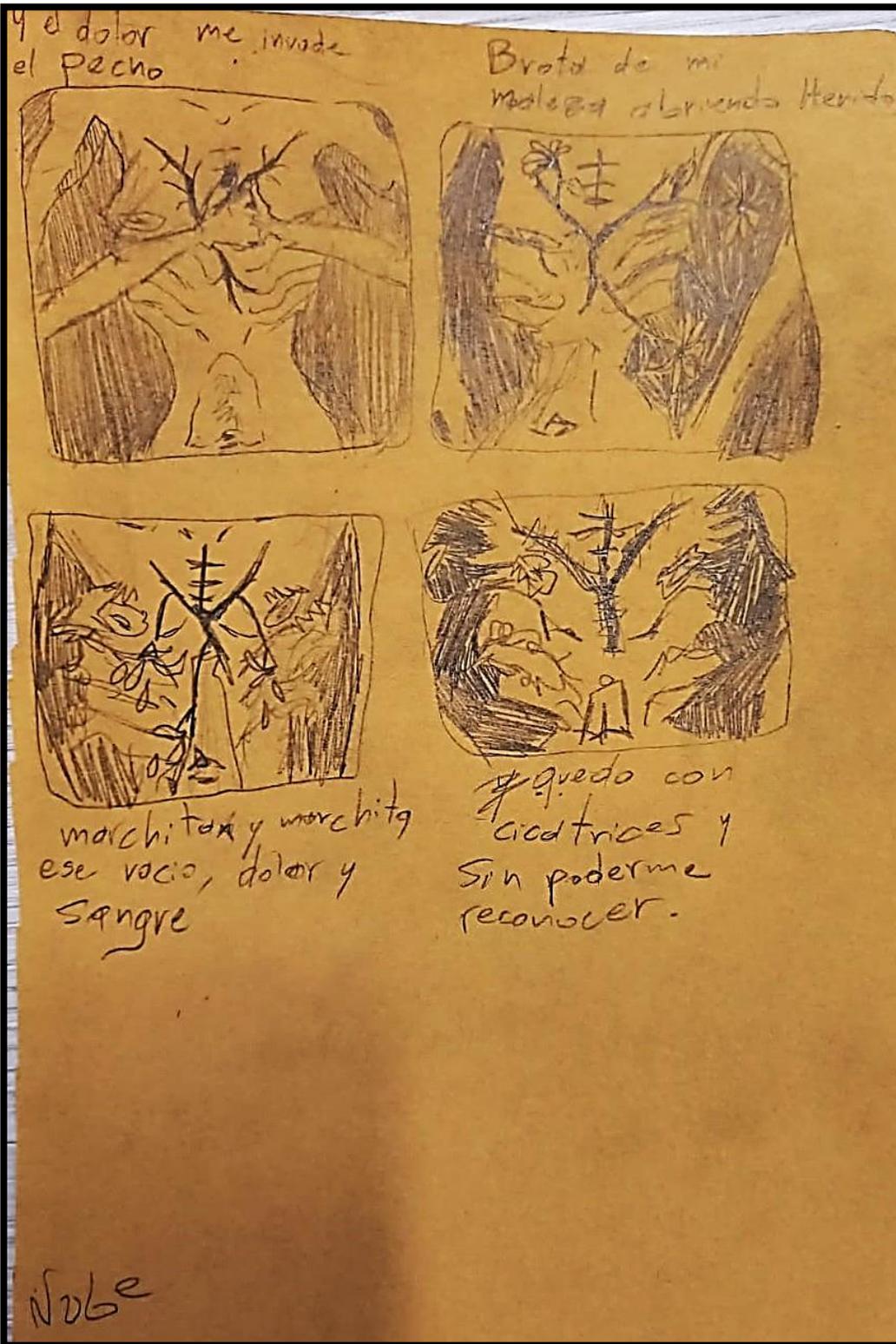
Inicialmente la propuesta era de realizar unas 8 o 10 viñetas, pero dada la apertura y libertad que permite el cómic, con respecto a la extensión de la historia y al reducido tiempo, el grupo decidió reducir su historia en cuatro partes. Este espacio fue en su mayoría de creación, sin embargo, inicialmente se hace un pequeño conversatorio de lo que ellos consideraron que una práctica como la nuestra aporta al semillero. Permitir la enseñanza, el desarrollo y aprendizaje de otras formas de contar fue el resumen de sus apreciaciones, pues consideraron que el cómic con regularidad se infantiliza, cuando debería permitir la manifestación artística de las experiencias, sentimientos, sensaciones, emociones, inconformidades y sueños que los seres humanos, sin ser héroes ni villanos, quieren contar.







Dibujo hecho por Natalia Pascual





Dibujo hecho por Julián Martínez Vargas

Laboratorio #5. Entre memorias y desechos

Se preguntarán nuestros lectores ¿qué hace un quinto laboratorio aquí y por qué este quinto laboratorio no aparece adscrito en el horizonte metodológico?, pues bien, la respuesta radica en nuestra insatisfacción con el limitado tiempo, que ya comentamos, dedicado al trabajo de cómics durante los dos laboratorios previos. Aunque deseamos expresar nuestro profundo agradecimiento por la valiosa participación de los involucrados en estas actividades, sentimos la necesidad de asumir un nuevo desafío. Realmente no es muy nuevo, porque la idea ya nos rondaba desde el inicio de la práctica, e inicialmente no fue pensado como laboratorio, pero fue tomando forma a medida que pasaba el tiempo y los acontecimientos.

Decidimos apostar así por un trabajo que involucrara a pocos participantes, fuera significativo en experiencia para todos, tanto para los que decidieran estar con nosotras en este trabajo de investigación-creación independiente, como para ellos en su trabajo como creadores. Así que pensamos una idea, que lograra aterrizar en un cómic, esas experiencias que a *nosotras* nos alcanzaron en nuestra práctica y las experiencias de *los participantes* con respecto a nuestra práctica, es decir, cómo se sintieron ellos y nosotras con este trabajo que piensa en el cómic como experiencia formativa.

Entonces, como flores que brotan de la propia adversidad, tenemos a dos de *los participantes*, Julián Martínez y Julián Suárez, quienes desde el Semillero 3M nos acompañaron y ahora en este proyecto se mostraron dispuestos e interesados en participar con la construcción del cómic. Interés que fue manifestado desde que propusimos trabajar el cómic en el semillero, desde esa mirada formativa a partir de la experiencia. Ellos se encontraban familiarizados con el lenguaje propio del cómic, siendo lectores y estudiando la carrera de ilustración.

Por otro lado, nosotras sentíamos la necesidad de trabajar más profundamente sobre los borradores y la narrativa de los espacios y personajes ideados, aquí entraron los Julis a entender nuestras ideas desde la caracterización, colores, formas y estilos del diseño de los personajes, trabajando conjuntamente en un híbrido como el cómic mismo de escritura e imagen. Así las ilustraciones que han visto/leído a lo largo de nuestro Trabajo de Grado han sido todas intencionadas desde nuestras experiencias, las mismas que tanto a los Julis como a nosotras nos dejaron vacíos, que les permitimos hablar de cierta manera en cada una de las viñetas.

No decidimos un horario específico para encontrarnos, dejamos que nuestros tiempos fluyeran de acuerdo a nuestras ocupaciones, también porque decidimos trabajar desde la libertad

que supone a cada uno, la propia decisión de embarcarnos en esta idea. Algunas veces fue muy exigente, esto debido a las ocupaciones académicas pero el espacio y la disposición siempre estuvieron presentes. Grosso modo hablaremos de los pasos que fuimos siguiendo semanalmente:

- **Discusión de vacíos:** nosotras ya veníamos un poco desanimadas con lo que ocurrió con Memoria y que nunca se hizo nada por darle importancia a ese grupo, así que no quisimos ver negativismos en esos vacíos y por el contrario, decidimos hablar desde ahí. Esos faltantes sirvieron como el eje principal para pensar y cuestionar qué es la memoria y qué haremos con ella en un futuro en nuestra labor de enseñanza. Además de que vimos esa ausencia, como un tema del que se pueden desprender investigaciones desde el arte con respecto a la memoria en general, pues es frecuente leer textos, novelas, ver documentales, cine, sobre la memoria y la significación de ésta en una sociedad (y más en la nuestra), pero la reflexión sobre la misma puede ser poco abordada, como en el caso de nuestra investigación, que evidente a tal punto que nos afectó.

Los Julianes, también hablaron desde sus vacíos recurriendo a sus personajes olvidados. En una de las sesiones del semillero, se hizo un filtro de los monstruos. Cada integrante debía llevar tres monstruos, que hablaran de sus experiencias personales con respecto a un trauma, miedo o memoria que los haya afectado. Las propuestas de los Julianes se salieron de lo convencional o esperado, y pese a que defendieron sus posturas y quisieron mantener sus monstruos con cada una de sus características físicas, pues consideraban importantes cada forma, color y gesto, los argumentos de ellos como creadores de sus monstruos no tuvieron suficiente fuerza y fueron desechados y reemplazados con otros monstruos. Esto generó descontento en ellos, pues se consideraron rechazados, aún después del gran trabajo investigativo y creativo que aportaban a este espacio.

Con estos dos vacíos, decidimos empezar la discusión de qué hacer con esos faltantes, descontentos, desagradados o desdichas ¿cómo es que un cómic haría testimonio de esas emociones no gestionadas? y ¿cómo es que esos monstruos desechados pero importantes para sus creadores jugarían un papel importante en este extenso laboratorio?

- **Primeras reuniones:** En los primeros encuentros ya teníamos claro que íbamos a rescatar eso que aparentaba estar desechado en la memoria de las libretas de dibujo. Comenzamos por caracterizar a los personajes principales de la historia,

Amaranta y Anémona, pues, aunque aún no tenían un rostro definido, sí sabíamos desde semestres anteriores que queríamos consolidar estos personajes que nos representan de cierta manera con nuestras formas de ser y de entender la investigación.

El inicio fueron los nombres, los cuales tomamos de dos flores. Sus etimologías y los rasgos característicos de su naturaleza. Anémona, por ejemplo, es una planta de flores con colores vibrantes que tienen un característico “corazón negro” (en los ejemplares más representativos) de semillas que se esparcen con ayuda del viento. También es una planta que remite al mar. La mitología griega nos cuenta que Céfito, el dios del viento se enamoró perdidamente de una ninfa llamada Anémona. Cloris, diosa de las flores y esposa del dios, celosa, la convirtió en flor y la condenó a ser destruida por los vientos cada vez que éstos pasaron cerca de ella. Amaranta, por su parte, es una planta terrestre muy fértil, significa ‘flor que no se marchita’, esto porque vuelve a brotar inmediatamente después de que muere.



De Krzysztof Ziarnik, Kenraiz - Trabajo propio, CC BY-SA 4.0,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=128838341>



De Kurt Stüber [1] - caliban.mpiz-koeln.mpg.de/mavica/index.html part of www.biolib.de, CC BY-SA 3.0,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=7405>

Desde estas descripciones dimos caracterización a los personajes, además porque, personalmente nos sentíamos identificadas con las descripciones que en la red encontramos sobre cada una, a saber, Anémona sería Sara y Amaranta sería Carolina. Pero en uno de los seminarios de práctica, llegó una idea que trajo complemento. Los profesores nos llevaron a clase una actividad con *Las cartas de la medicina*, de Jamie Sams y David Carson (2014), que nos sorprendió mucho y que ayudó a configurar los estilos de nuestros personajes. Repartieron al azar las imágenes de

unos animalitos muy bellos, distintos para cada uno, los cuales estarían descritos de manera física, simbólica y metafóricamente se habló de la suerte del animal, su significado y conexión con el mundo y la forma espiritual en la que éste estaba concebido. A nosotras nos correspondió la suerte de la rana y el urogallo, (Sara y Carolina, respectivamente). Tomamos a grandes rasgos las descripciones principales. A continuación, pondremos dos fotos de las cartas:



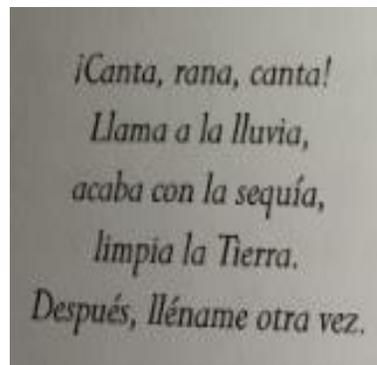
De la rana describía la carta

Canta canciones que traen la lluvia y que hacen más llevadero el polvo del camino. Afín al agua, la rana nos enseña a honrar nuestras lágrimas, puesto que ellas limpian el alma. Todos los rituales de iniciación con agua le pertenecen. La rana, como nosotros, cuando renacuajo se encuentra en el agua, y solo aprende a saltar luego de esa etapa en la fluidez. Puede cantar para que acuda la lluvia, cuando los charcos están secos, llama a los truenos, para que limpien y abastezcan la tierra. Sabe cuándo es hora de refrescar, purificar y llenar los cofres del alma. La rana limpia, presta apoyo, pero la rana invertida resbala en el barro, falta de voluntad que puede convertir el barro en cieno y arenas movedizas. La rana debe ver lo que

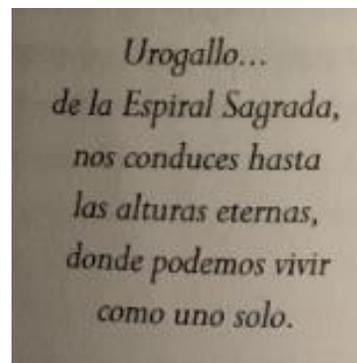
ensucia su estanque de nenúfares. Nada con la rana. Sus ojos saltones lo ven todo. (p. 213-215)

Del urogallo describía la carta:

La danza de esta ave es símbolo de nacimiento y renacimiento. La espiral de su danza es símbolo del poder personal, remolinos, tornados, espirales, eso te llevará a tu centro, piensa en cómo las estrellas, planetas y galaxias giran en tornos infinitos en el espacio-tiempo. El urogallo analiza la manera en cómo te mueves por el mundo ¿cuáles palabras describirían tu movimiento? ¿Es tu movimiento compatible con tus deseos y objetivos? El urogallo es una invitación a la danza, al movimiento con propósito. Cuando se entiende esto, entonces se habla de un completo aprendizaje donde se crea de manera desinteresada. Aprendizaje individual y colectivo. (p. 293-295)



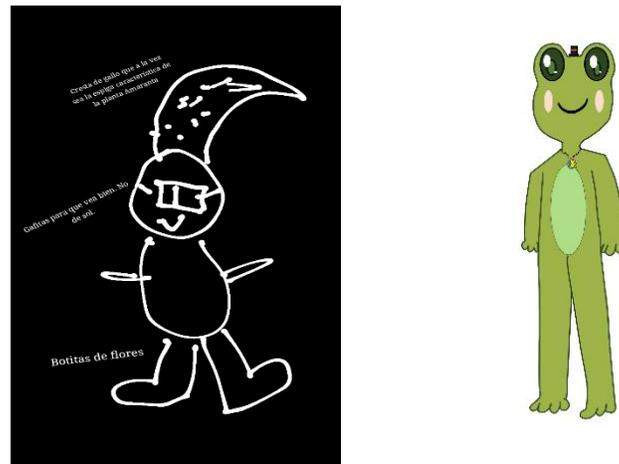
*¡Canta, rana, canta!
Llama a la lluvia,
acaba con la sequía,
limpia la Tierra.
Después, lléname otra vez.*



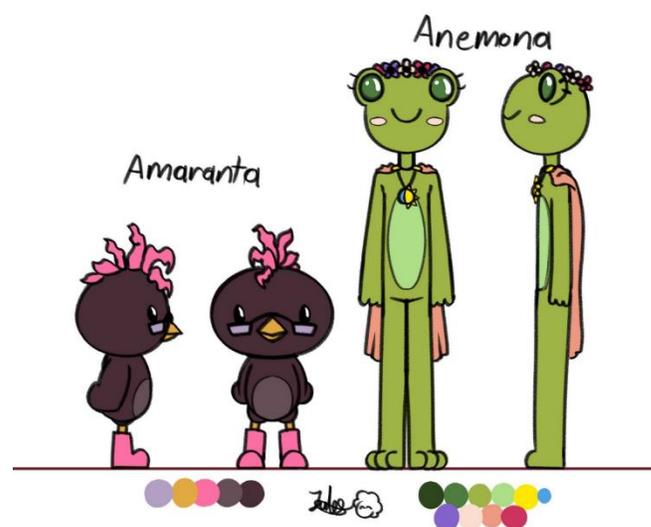
*Urogallo...
de la Espiral Sagrada,
nos conduces hasta
las alturas eternas,
donde podemos vivir
como uno solo.*

Basadas pues, en todos estos bellos elementos, que tomaron sentido para nosotras, procedimos a exponer a los Julis el estilo sencillo que queríamos conservar, también pensando en la facilidad de trabajo para la tiras del cómic. Todos estos elementos iban tomando forma a medida que compartimos ideas y dábamos fin a nuestra práctica, abordando en el seminario diferentes textos que hablan sobre la investigación basada en artes, y las múltiples miradas que ofrece acercarse desde las artes a la investigación y la forma de investigación - creación que nos permitió pensar y mirar más allá de lo que con los ojos vimos, a propósito Didi-Huberman, desplazando significados y significaciones a personajes por medio de los cuales quisimos expresarnos.

- **Manos a la obra:** todo el material anteriormente expuesto quedó listo en un drive que preparamos para los primeros bosquejos por parte de los Julianes, quienes se dividieron el trabajo de narración e ilustración. Para ese momento los personajes lucían así:



A medida que la reunión iba avanzando, llegábamos a acuerdos sobre elementos visuales que considerábamos importantes en el diseño, como las flores y los colores, pues estos elementos funcionarían como textos visuales que decían algo del personaje. Finalmente, la hoja de personajes de Anémona y Amaranta quedó así, con su respectiva paleta de color:



- **Los guiones y tiras:** como ya sabemos, para la elaboración de un cómic es necesario un guion, que permita escenificar de manera ordenada la secuencia de la historia, los diálogos, las acciones, la emoción que se quiere transmitir y varios otros elementos a priori de la historia. La propuesta fue realizar un guion, en donde los personajes simbolizan nuestra experiencia en la práctica y también estos personajes, se sumergieran en la complejidad que significó hacer esta investigación, las ideas, los autores complejos y por supuesto, la gestión de emociones que tuvimos que hacer para sacar adelante el proyecto con todos los acontecimientos que nos pasaron.

Además, se hizo necesario que los Julianes tuvieran una presencia física e icónica también en las ilustraciones. En un principio se decidió que ellos entrarían en diálogo con Anémona y Amaranta desde su propia representación de monstruos, es decir, se haría un ejercicio de personificación de ese monstruo que crearon con características específicas de cada Julián.

Sin embargo, quisieron encarnar la piel de esos otros, varios, monstruos que también fueron rechazados. Esa propuesta nos pareció hermosa, sobre todo porque permitiría una trama espectacular para el cómic y de una manera muy poética, se haría una historia conjunta de esas emociones que a todos nos tocaron y de las cuales pocos guardamos memoria.

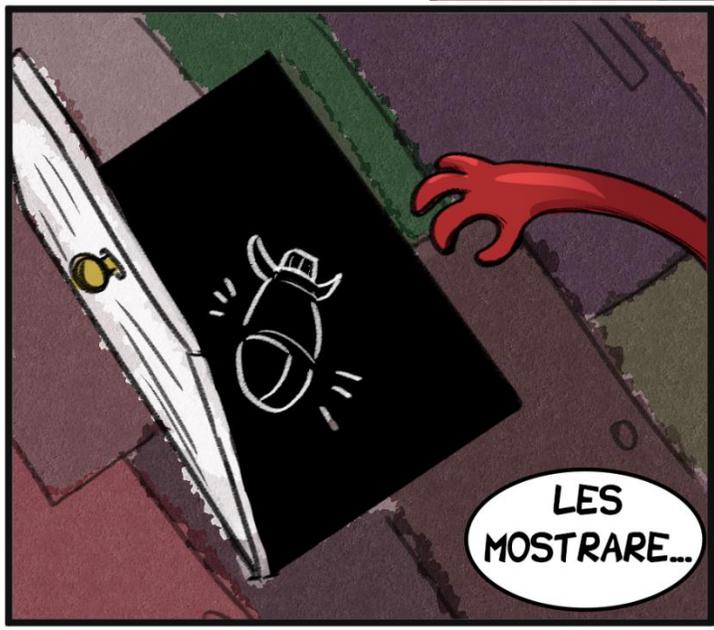
No contaremos aquí la historia que construimos, aquí solo hacemos el recuento del qué hay detrás, de dónde nació esa idea de este extenso laboratorio y las evidencias de por qué hablar desde el cómic sí permite un acercamiento a realidades cercanas.

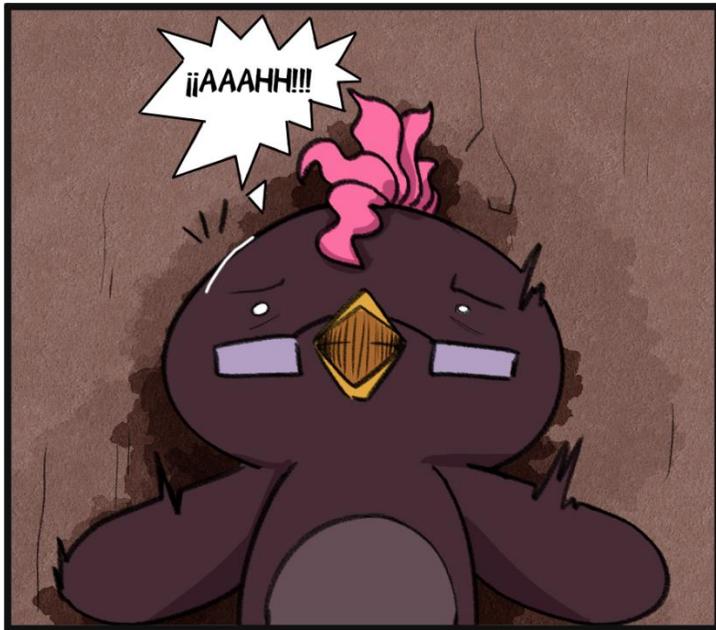
También decidimos intercalar las tiras entre el texto, porque el laboratorio en sí hace posible este trabajo, es parte de lo que queremos decir, es otro párrafo de texto, es otra forma de explicar el tema. Sentimos que todo nuestro proyecto de investigación fueron etapas, las cuales íbamos cumpliendo y pasando de acuerdo con los imprevistos de la práctica, pues si bien genuinamente esperábamos unos resultados, salían otros inesperados, pero con un valor incluso más fuerte para nosotras. De cierta manera nos sentimos orgullosas de que los resultados no salieron como esperábamos, porque si así hubiera sido, no conoceríamos los rostros de Anémona ni Amaranta, ni la interacción de los monstruos de los Julis con nuestro trabajo.















7 Conclusiones

En el espacio de estas páginas, es curioso ver plasmado por nosotras el cómo resultaron las cosas. Pues hicimos un plan de trabajo, pero luego teníamos que ir modificando cosas que se acoplaban mejor a las vivencias, dando como resultado otro plan a veces muy distinto. Otras veces solo quedaba una sombra del anterior, o como columna vertebral de un nuevo cuerpo. Reflexionando a posteriori, el plan fue nuestra obra final y a su vez el desarrollo y el aprendizaje.

Toda esta vivencia nos transformó de alguna manera, y pudimos replantear lo que significa hacer investigación desde las experiencias del ser humano, en un área como es la literatura y lengua castellana. Obtener resultados no esperados no significó un cierre o una pared, significó escuchar nuevas voces, replantear y construir alrededor, asumimos esos resultados como puntos claves para pensar en el desarrollo de un cómic.

Cuando iniciamos la práctica, las memorias eran entendidas como las anotaciones que hacemos los profesores frente a los acontecimientos de la clase. A medida que avanzó, tuvimos que observar lo que pasó con la memoria, abriendo el análisis a un tema que no había suscitado espacio en nuestras consideraciones, aun habiendo escuchado el nombre del semillero ¿cómo podríamos no entender que algo similar pudiera cruzar por la mente de los Otros? aunque se viera la palabra, no se toma consciencia de esta, debido a la obnubilación que causan los otros dos términos. No tienen voz parejo, porque no hay un oído que las escuche a cada una para formar el conjunto de las 3Ms, se les habla a los integrantes de un algo no considerado, que se siente entorpece las ideas que fluyen a borbotones en donde el interés se posa de primeras. Algo así hace que el plan de trabajo y los proyectos no sean integrables.

Al intentar leer el texto de Todorov en el semillero, supimos que ese no sería el método por seguir. Luego de cinco minutos, no hubo para los escuchas distinción entre una línea y otra, la lectura se paró y se preguntó los por qué, se abrieron un poco algunas heridas dejadas por la lectura desde los niveles de enseñanza temprana, había pánico a leer o expresarse en público, había aburrimiento y falta de concentración expresados. ¿qué hacer con esto? ¿motivarlos?

El tema de la motivación para quienes nos dedicamos a la enseñanza es algo debatido y hasta delicado. Muchos nos adjudican la motivación como una culpa, algo que se debe hacer y por lo general no se hace, con lo cual se carga la culpa de no interesarse por un tema en el otro porque

“no causó el interés”. Primeramente, nosotras entendemos eso como algo imposible, otro no puede encargarse de llenar los vacíos de tu ser, es imposible *algo* que gatille el interés por la memoria.

Ligado a esto, nuestra propuesta de investigación nos inquietó desde dos factores de los cuales ya hablamos a lo largo de este texto y es sobre lo que pasa con el cómic como una herramienta en la educación y los pocos o escasos referentes sobre la investigación creación con respecto al cómic como creador de experiencias formativas. Pero hubo un tema que nos generó cierto tipo de tensión, el cual no mencionamos porque inicialmente quisimos concentrarnos en los anteriores dos puntos y ver qué pasaba a medida que íbamos desarrollando nuestra práctica, y es que uno de esos interrogantes consistía en pensar esas maneras o esas formas en que los jóvenes y adolescentes podrían ver a la literatura de modo más llamativo, es decir, cómo es que nosotras íbamos a llevar el terreno literario a jóvenes que comúnmente no leen o leen poco y que además, encuentran otras formas de leer el mundo.

Al inicio de nuestra práctica nos cuestionaba ese supuesto desinterés por parte de los jóvenes por acercarse a un libro o a un texto del canon literario. Incluso hicimos una especie de rastreo donde encontramos las razones por las cuales esto aparentemente pasa en la escuela, en el ámbito educativo y fuera de ella. Hallamos estadísticas suministradas por el DANE en la *Encuesta de consumo cultural* realizada en el 2020, sobre el área de literatura y lectura (p. 35), en donde se muestran las cifras de lectores y lectoras en Colombia con respecto a su baja actividad literaria; autores como Castillo Bravo, Briones Guerrero, Espinosa Arreaga, & Espinosa Figueroa, en *Factores que intervienen en el desinterés por la lectura en jóvenes bachilleres*, también del 2020, hacen un recuento de esas actividades primarias que para los jóvenes se hacen relevantes, por encima de un texto literario y cómo la lectura se ve estrictamente relacionada con la escuela y no fuera de ella, en este texto los autores explican porque el desinterés de los jóvenes por esta actividad desde dos fases: en la primera y más importante la falta de motivación hacia la lectura, y en la segunda, la cuestión del desarrollo de estrategias de comprensión lectora. (p. 60).

No dedicamos estas líneas a debatir sobre la mirada de estos autores porque es evidente que hay un alejamiento hacia los libros y textos literarios que nosotras, ni como maestras, ni como investigadoras podemos negar, y al interrogante ¿Por qué los jóvenes no quieren leer? (p. 59) que los autores se plantean, nosotras en este punto de nuestro trabajo investigativo y creativo la reformularíamos de manera que la pregunta no sería el ¿por qué? sino ¿Qué quieren leer? ¿cómo quieren leer? Evolucionar estas preguntas implicó también que debíamos sentarnos a pensar sobre

esas otras maneras que existen en el mundo de entender un texto, de esas otras maneras de aprender y enseñar, que un texto no se reduce a líneas, sino que vimos cómo los jóvenes de un semillero leen una imagen y desarrollan sus teorías, hipótesis y perspectivas desde esa lectura que hicieron.

Entendimos y descubrimos en carne propia que la apertura a un diálogo para conocer una obra literaria no tiene que limitarse a conocerse a través de lecturas extensas, con lenguajes quizá complejos para jóvenes actuales, y por supuesto que como maestras de Literatura y Lengua Castellana creemos en el poder que tiene un libro de perdernos en la imaginación de las líneas y letras. Esto es algo que solo quien lo vive puede hablarlo, pero conocimos en un semillero de investigación creación, abordado en primera instancia por seres humanos y artistas ilustradores, que esa no es la única manera que existe de soñar con dragones, que la historia puede escribirse y leerse en un gesto, en una imagen, en una emoción, que no quiere ser manifestada, en la caracterización de un monstruo, en la representación olvidada de una memoria, en los sonidos y figuras que nos ofrece un miedo. Se puede leer y escribir desde las experiencias, expresiones y signos no lingüísticos que enriquecen a un cómic.

Volviendo a Todorov, algo que resonó en los integrantes de Memoria fue la parte que decía “La memoria no se opone al olvido (...) la memoria es olvido: olvido parcial y orientado, olvido indispensable.” (p. 21, 22) de esta, el grupo de memoria pidió más información o una explicación más detallada, para luego exponerlo a los otros compañeros del semillero. Es decir, no podríamos hablar de un desinterés por lo que comparte el texto, sino por el propio término aislado. Y cómo sabemos, en esto fue donde más sentimos la parte negativa de dividir las 3M, pues la exclusión de Memoria fue totalmente evidente.

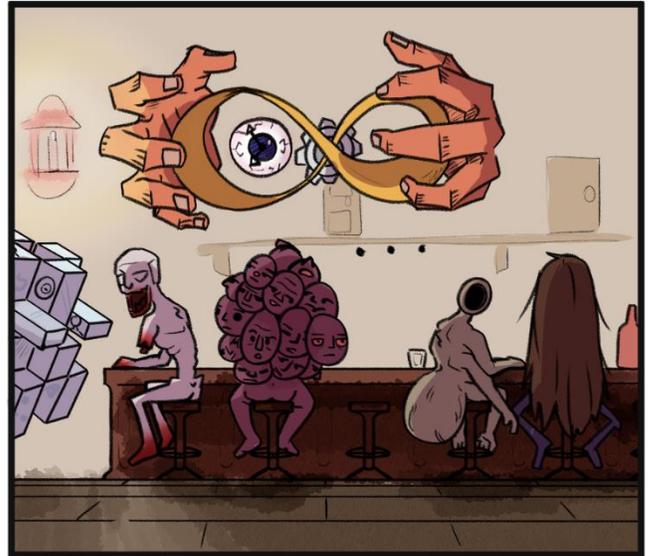
Entonces las preguntas que nos hicimos, sobre qué salió mal, o qué nos faltó, quizás una respuesta pueda ser que solo no se dio, en el momento, lo cual no indica que no se quede la idea bailando en sus pensamientos y luego se permitan crear, ya que el aprendizaje solo termina cuando nuestra vida lo hace. Intercambiamos roles, ellos nos mostraron su forma de escribir por medio de ilustrar. Empezamos a hablar de memorias, de lo que pasó en el día, de lo que pasaba y pasó por sus vidas. Entre las anécdotas estaba el desamor y una memoria, que fue el envoltorio del primero o el último dulce que le regaló su amada. Dibujamos e ideamos en nuestro propio mundo, con la compañía ocasional de algunas voces, aportando a estas experiencias.

Una de nuestras abuelas tiene una repisa para sus matas, donde deja las macetas de las plantas que no sobrevivieron. Eso es una forma de memoria, conservar la maceta para una próxima

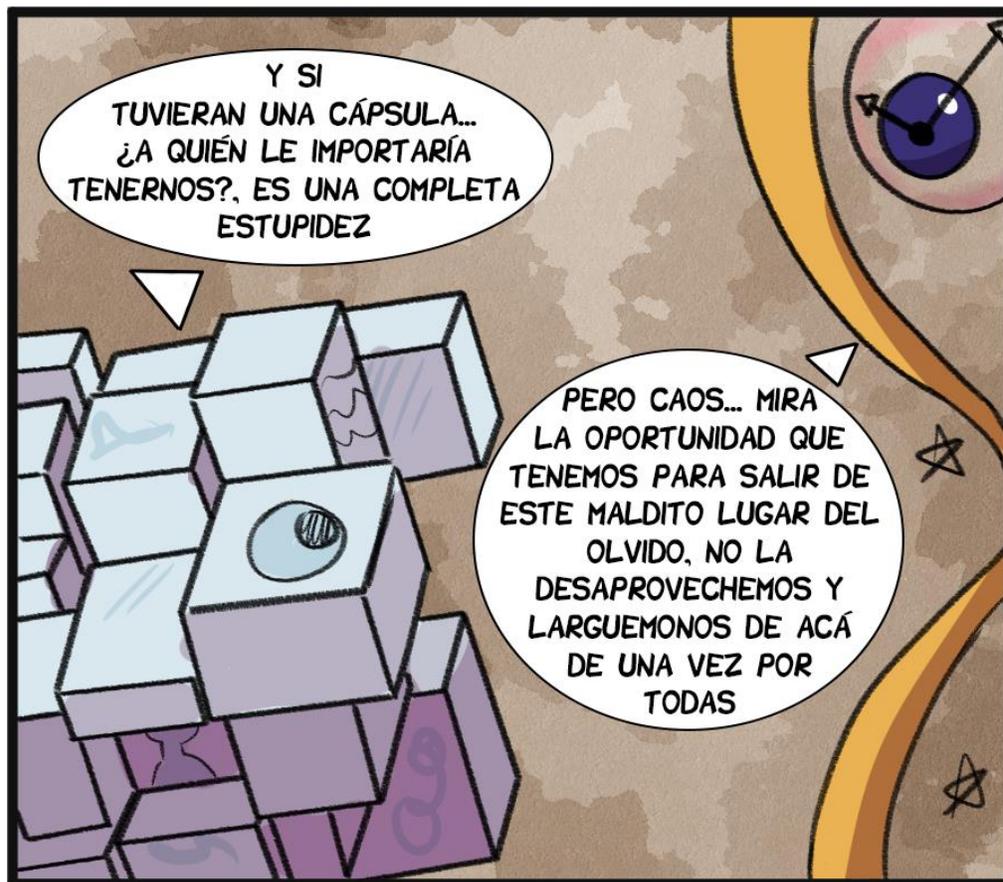
planta, ella recuerda para hacer una planeación, teniendo en cuenta lo que hizo que la planta no viviera, también para recordar la hermosa planta que consiguió y cuidó por un tiempo. Muchas de esas macetas han quedado vacías meses, pero no hay prisa en llenarlas y en ellas, se pueden ver pequeñas hierbas, de las que nunca se les pone nombre, pero conviven con la principal y más grande.

Inconscientemente, desde el inicio de este trabajo, la memoria estuvo presente al recordar esas tiras de cómic que nos mostraban nuestras madres. Con esto reafirmamos el apostarle al trabajo *desde y con* la memoria, vinculando nuestro interés por la lectura de cómics, lo cual nos llevó a la creación de este proyecto, que le da un sentido al cómic desde un carácter estrictamente funcional, pues favorece un propósito personal o investigativo en este caso, y creativo, que como ya vimos permite la expresión artística de nuestra realidad social. Sin embargo, en este caso particular, prevalece la realidad personal.

Hemos sido muy repetitivas en que a través del cómic se cuentan cosas de las que no se quieren hablar, cosas personales que por miedo o vergüenza no diríamos, y eso permite habitar las emociones mientras las representamos en un espacio, en un personaje, en los diálogos metafóricos de ese personaje. Éstos al ser leídos por otras personas, se conectan con usuarios y lectores que ven en esa historia su propia historia, hay un vínculo con la vida real, con las emociones reales. Ese vínculo emocional con los demás lo pudimos vivenciar a lo largo de nuestra formación profesional, pues notamos en los laboratorios, la necesidad de hablar a través de un cómic sobre los maltratos familiares, las ansiedades personales, las ausencias y desasosiegos que hicieron nudo en las gargantas y que, desde la lectura del cómic o la creación de este, fueron desatados.









Terminamos este trabajo con lo aprendido, como maestras de lengua castellana y literatura gracias a toda esta experiencia. Todo el aprendizaje que hemos acumulado a través de estos años en el sistema educativo, nos hacen llegar a este momento, casi onírico, en donde se plantea una culminación de un proyecto que ahora es nuestro *Trabajo de Grado*, cada palabra aquí puesta ha venido de un aprendizaje, todo este trabajo nos deja unas bases para futuras investigaciones, la experiencia de cómo se vive la investigación cuando se busca sobre un tema que te gusta y te motiva a crear; sentimos como las ideas brotaban a raudales creando pozos profundos, el único problema era darle orden, el cual fue dado gracias a la planeación del cómic que han estado leyendo en estas páginas.

Aprendimos el compromiso que requiere llevar a cabo un trabajo en compañía, en donde la una contó con la otra, unificando fuerzas cuando en el camino de esta investigación se nos bloqueaban las ideas, o la procrastinación inunda nuestros cuerpos y mentes, o el desánimo llegaba, o simplemente no encontrábamos un rumbo. No es gratuito que, en este cómic, hecho con tanto amor, vean a Amaranta y Anémona tomadas de la mano. Esto, creemos es fundamental, solemos hablar del desánimo de los estudiantes, del desinterés lector de los jóvenes, de las ansiedades de sus circunstancias, pero olvidamos (o simplemente omitimos hablar), que el maestro también cae en estas, aparentemente negativas emociones.

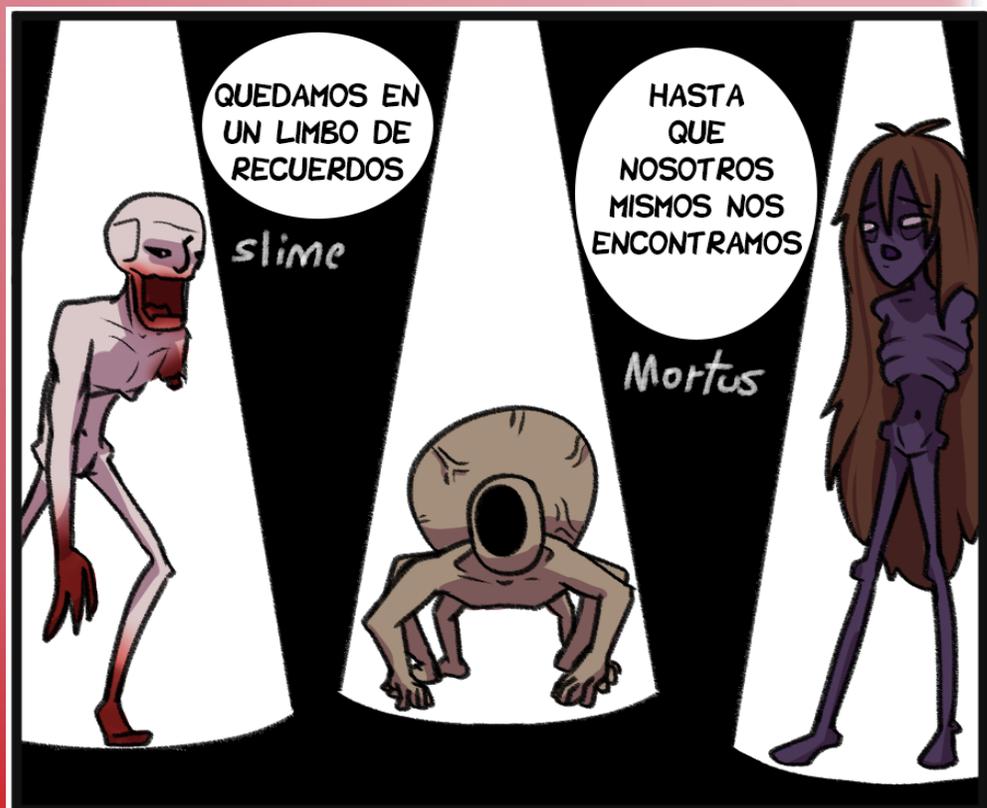
La invitación que nos llegó en su momento y que extendemos es a pensar ¿qué hacer? con esas emociones que surgen durante estos proyectos investigativos, ligados a una práctica y además en momentos críticos en nuestra vida, como es la culminación de un pregrado. Nosotras en este Trabajo de Grado decidimos habitar esas emociones y hacer algo con ellas, dejarlas ser, fluir y desde allí arriesgarnos a hacer investigación para lo cual la metodología de investigación creación nos fue de gran ayuda ¿no es eso acaso lo que provoca las humanidades, el preguntarnos con un serio compromiso, por esas emociones sensaciones, virtudes que hacen al otro desde la realidad humana?

Como maestras nos quedamos con creer firmemente en este punto de culminación que, si pudiéramos hacer esto otra vez, seguramente volveríamos a escoger lo mismo. Desde nuestro tema principal que fue el cómic, desde la experiencias que desde el Semillero 3M se suscitaron. Nos quedamos con la mayor enseñanza, que no entendimos ni aprendimos con las teorías, tuvimos que ir a la práctica, experimentar el proceso para entender que la docencia es rica en experiencias

interpersonales e intrapersonales, que la improvisación planeada (por estar dentro del plan, el “por si acaso”) debido a las vicisitudes es válida y significativa, que el trabajo en equipo fortalece, que leer de otras maneras es posible, cuando expandimos nuestra mirada a otros universos; que escribir empieza desde nuestro interior con experiencias y memorias que no podemos minimizar, pues desde allí se relata, se dice y se dibuja.

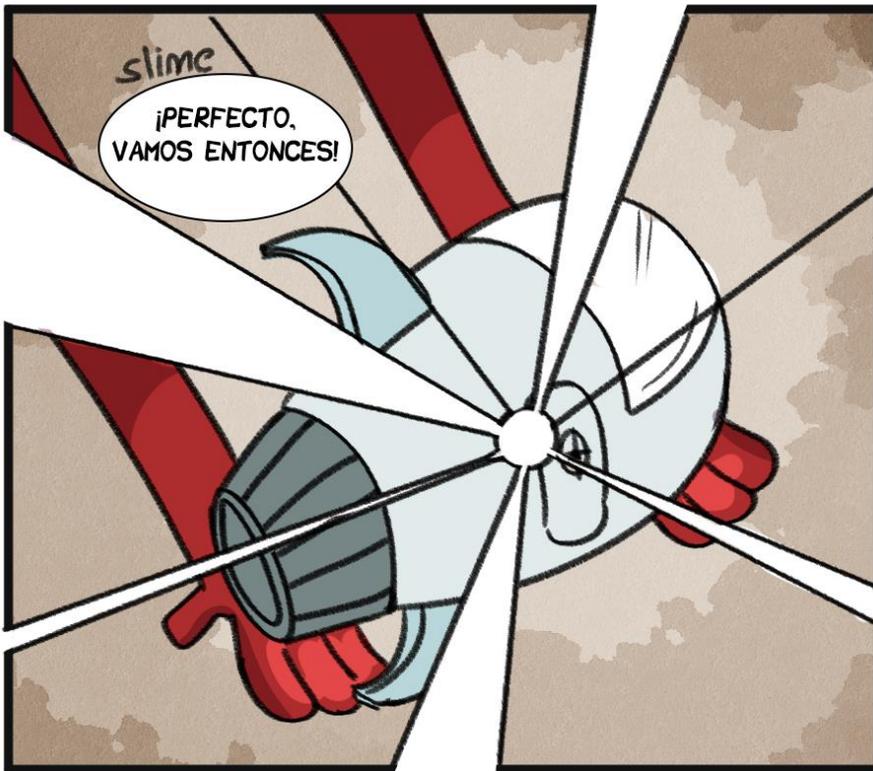
No hallamos otra manera más pertinente y preciosa de terminar (por ahora), este texto, que yendo a nuestras memorias de prácticas tempranas en donde conocimos a la maravillosa autora Anna Llenas con su texto Vacío (2022); es justo ahora que entendemos esa posibilidad que la ausencia nos provoca manifestar a través del arte; en esta investigación nos enfrentamos a vacíos que nos frustraron porque aparentemente no se daban los resultados que esperábamos, donde el caos inundaba nuestras mentes, pero... ¿no es ese el objetivo de la investigación? ¿llenarnos de dudas que nos transformen?



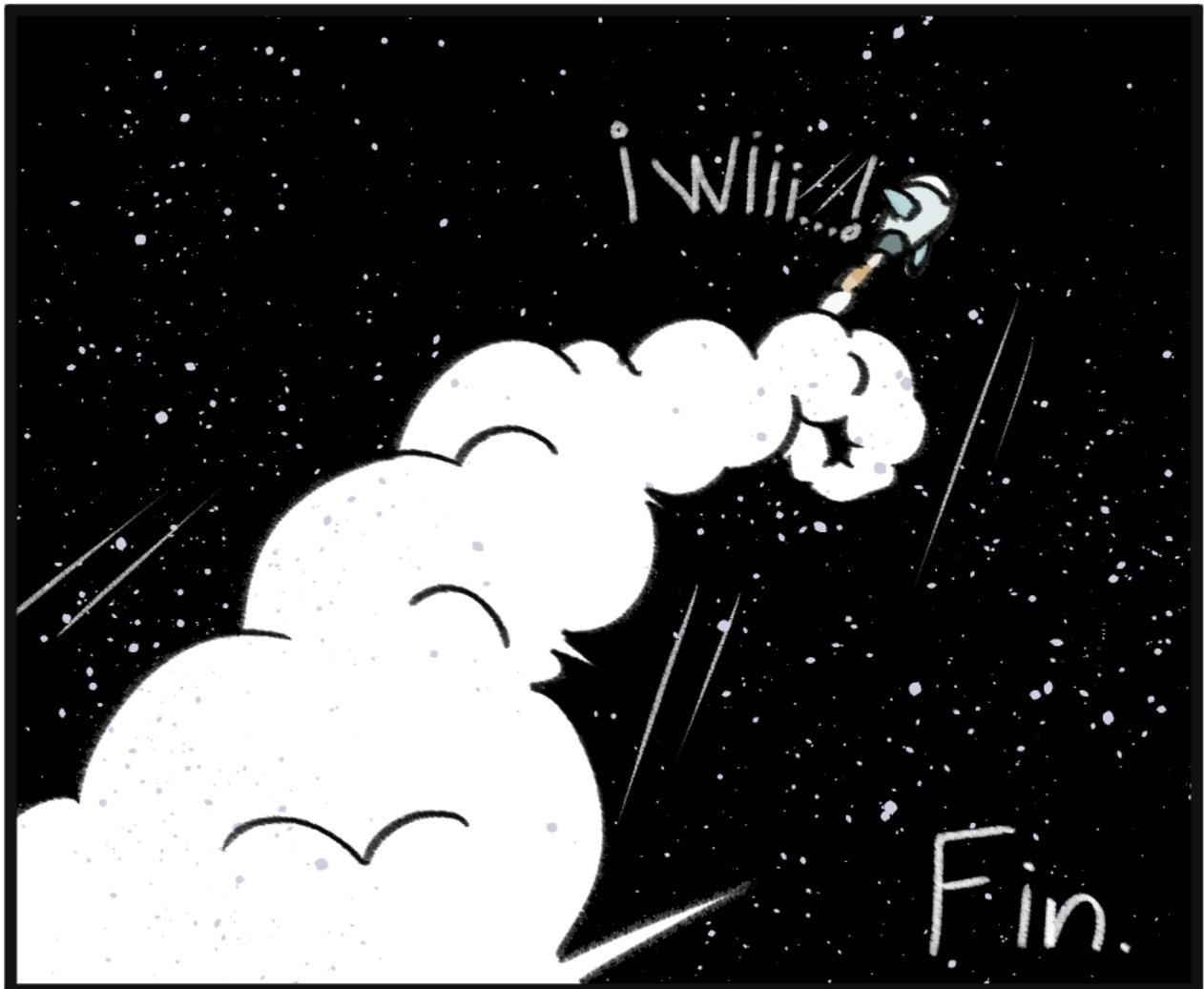
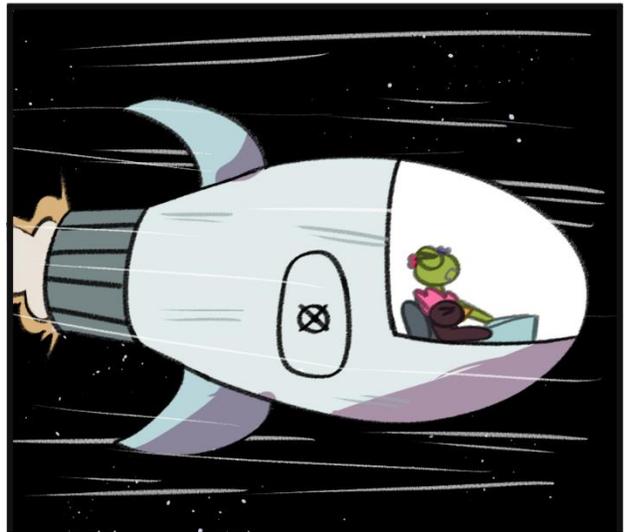
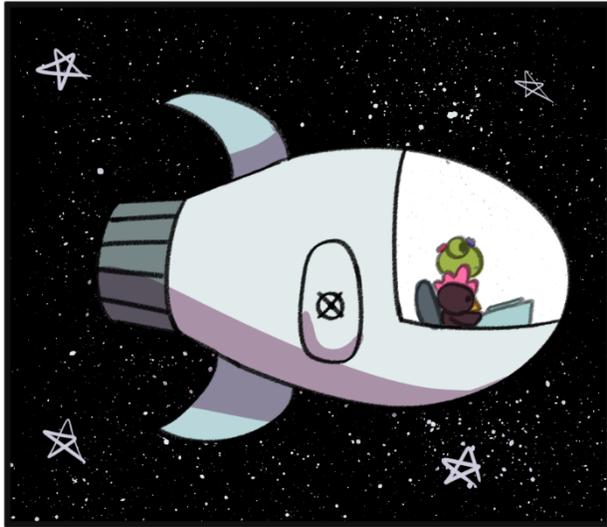












8 Consideraciones éticas

Componer el presente Trabajo de Grado titulado Experiencias formativas desde la literatura y la lengua castellana a través del cómic, implicó enunciar como compromiso, el hacer un uso apropiado de las fuentes documentales y visuales considerando en cada caso las normas para componer la presente investigación, atendiendo las normas vigentes, en relación con la confidencialidad, bioética y derechos de autor (Ley 1374 de 2010 y Ley 1403 de 2010), en relación con su mérito soportando el desarrollo de las ideas citadas con sus respectivas referencias. De igual manera, en lo relativo a las prácticas de campo estas contaron con participación voluntaria e informada soportada en los respectivos consentimientos informados firmados por los participantes. Por último, la investigación considera un manejo respetuoso de la información prevista para lo cual se siguieron las normas y protocolos establecidos por la Universidad de Antioquia.

9 Referencias

- Arango Johnson, J. A., Gómez Salazar, L. E., & Gómez Hernández, M. M. (2009). El cómic es cosa seria. El cómic como mediación para la enseñanza en la educación superior Caso Universidad Nacional, Universidad de Medellín y Universidad Pontificia Bolivariana. *Anagramas*, 7(14), 13–32.
- Becerra, D., & Jorge, S. (2008). El cómic como elemento de atracción para la enseñanza del mundo clásico. Entre la literatura y la rigurosidad histórica. Congreso Internacional “Imágenes”. *La Antigüedad en las Artes escénicas y visuales*, 777–790.
- Beltrán Luengas, E. M. (2021). Etnografía e investigación-creación. *Hojas de El Bosque*, 8(14). <https://doi.org/10.18270/HEB.V8I14.3528>
- Borgdorff, H. (2005). El debate sobre la investigación en las artes. <http://www.ahk.nl/lectoraten/onderzoek/ahkL.htm>
- Cabarcas, Y. (2020). El cómic al aula: Una didáctica narrativa. *Educación y ciudad*, ISSN-e 2357-6286, ISSN 0123-0425, No. 38, 2020 (Ejemplar dedicado a: Importancia de la investigación de los maestros y maestras), págs. 125-134, 38, 125–134. <https://doi.org/10.36737/01230425.n38.2020.2325>
- Calderón, D., Gustems Carnicer, J., Martín Piñol, C., Fuentes Moreno, C., & Portela Fontán, A. (2020). Emociones en la experiencia artística: claves para el desarrollo educativo y social. *Artseduca*, 25, 85–101. <https://doi.org/10.6035/ARTSEDUCA.2020.25.5>
- Cassany, D., Luna, M., Sanz, G., & Esquerdo, S. (1997). Enseñar lengua. GRAO.
- Castillo Bravo, N. E., Briones Guerrero, E. D., Espinosa Arreaga, G. B., & Espinosa Figueroa, J. A. Factores que intervienen en el desinterés por la lectura en jóvenes bachilleres. *Rev Perspect*. 2020; 5 (17): 59-68.
- Cervantes, M., Rivera, M. I., & Varela, L. (2014). La historieta como potenciadora de la capacidad interpretativa: Una propuesta pedagógica que vincula texto y contexto en los estudiantes de básica secundaria del nocturno Manuel Uribe Ángel (MUA) de Envigado-. Universidad de Antioquia.
- D’Alisa, G. (2010). Autobiografía de un conflicto ambiental. <http://icta.uab.cat>
- Daza Cuartas, S. L. (2009). Investigación - creación. Un acercamiento a la investigación en las artes. *Plumilla Educativa*, 6(1). <https://doi.org/10.30554/plumillaedu.6.560.2009>
- Didi-Huberman, G. (2015). Lo que vemos, lo que nos mira. En *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis* (Vol. 53, Número 9).
- Eisner Will. (2007). El cómic y el arte secuencial. *Journal of Chemical Information and Modelin*, 53(9).
- Encuesta de consumo cultural, 2020, DANE, Área de lectura. Metodología de manera general.

Flantrmsky-Cárdenas, O. (2022). Cómics y Novela Gráfica como Literatura Menor: debates y validez como producto cultural. *Folios*, 56, 3–16. <https://doi.org/10.17227/folios.56-13477>

García-Vera, A. (2013). Indagación Narrativa visual en la práctica educativa. *Educación y Futuro*, 29, 69–79.

Gavaldón, G., Gerbolés, A. M., Saez de Adana, F., Gavaldón, G., Gerbolés, A. M., & Saez de Adana, F. (2020). Aprender a comunicar con imágenes. Uso del cómic en la educación superior como vehículo para el desarrollo de competencias multimodales. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 89, 142–166. <https://doi.org/10.18682/CDC.VI89.3801>

Gómez, J. (2013). El aprendizaje experiencial.

Guber, R. (2019). La etnografía, método, campo y reflexividad. En *Enciclopedia latinoamericana de sociocultura y comunicación*. Siglo XXI Editores.

Guzmán, M. (2011). El cómic como recurso didáctico. *Pedagogía Magna*, ISSN-e 2171-9551, No. 10, 2011, Págs. 122-131, 10, 122–131. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3628291>

Hernández-Hernández, F., & Revelles Benavente, B. (2019). La perspectiva post-cualitativa en la investigación educativa: genealogía, movimientos, posibilidades y tensiones. *Educatio Siglo XXI*, 37(2 Jul-Oct), 21–48. <https://doi.org/10.6018/educatio.387001>

Holguín, A. A. (2019). *Antología crítica de la poesía colombiana 1874-1974*.

Ingold, T. (2015). Soñando con dragones: sobre la imaginación de la vida real. *Nómadas*, 42, 13–31.

Jankowski, F., & Sabourin, E. (2012). Documento pedagógico “Observación Participante” / “Participación Observante”. https://agritrop.cirad.fr/567529/1/document_567529.pdf

Jiménez, V., Bañales, G., & Lobos, M. (2020). Investigaciones del cómic en el área de la didáctica de la lengua y la literatura en Hispanoamérica. *Revista mexicana de investigación educativa*, 25(85), 375-393.

Larrosa, J. (2020). *El profesor artesano: Materiales para conversar sobre el oficio*. Noveduc.

Leyva-Ortiz, J. A., & Vaca-Morales, M. A. (2020). La lectura en voz alta y la escenificación: Un camino hacia la comprensión de la narrativa. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 508–526. <https://doi.org/10.15359/REE.24-2.25>

Llenas, A. (2022). *Vacío* (Colección Anna Llenas). LUMEN.

López, A. (1992). Experiencia artística y formación humana. *Revista española de pedagogía*, 191, 89–95.

Martínez, L. (2007). La Observación y el Diario de Campo en la Definición de un Tema de Investigación. *Perfiles libertadores*, 4(80), 73–80. https://www.academia.edu/download/34712308/9_La_observacion_y_el_diario_de_Campo_en_la_Definicion_de_un_Tema_de_Investigacion.pdf

Morales Floriá, J. L. (2015). *Fantasmas Urbanos: Producción de una novela gráfica a partir de la re-creación de personajes antagónicos de la ciudad de Bogotá.* (pp. 104–113). <https://doi.org/10.4995/ILUSTRAFIC/ILUSTRAFIC2015/633>

Paré, C., & Soto-Pallares, C. (2017). El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de las lenguas en Educación Primaria. *Ocnos*, 16 (1), 134-143. doi: http://dx.doi.org/10.18239/ocnos_2017.16.1.1300

Piccini, R. (2014). Investigación basada en artes. <https://doi.org/10.13140/2.1.1312.3520>

Romero, M. (2012). Habitar los laboratorios de investigación-creación. Apuntes desde la experiencia. *Praxis & Saber*, 3(6), 89–103.

Sams, J. & Cason, D. (2014). *Las cartas de la medicina.* Ed. Sirio.

Silva-Cañaveral, S. (2016). La investigación-creación en el contexto de la formación doctoral en diseño y creación en Colombia. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 7(1). <https://doi.org/10.19053/20278306.v7.n1.2016.5601>

Todorov, T. (2013). Los usos de la memoria (R. Brodsky & A. Burotto, Eds.). *Museo de la Memoria y los Derechos Humanos.*

Vázquez Rendón, M., Cano, C., & González, L. (2019). El manga colombiano como un punto de entrada, al mundo de la comunicación transcultural: caso del club Mangakas. <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/11690>

Villegas Restrepo, Juan E. (2016) Entre el miedo y el mal. El género negro en la poesía colombiana. *Rev Humanismo y Sociedad*, 4(2), 25-26

10 Anexos

Anexo 1. Fotografía de la fachada del Tecnológico de Artes Débora Arango Institución Redefinida



Tomada de la página oficial de la Institución en: <https://www.deboraarango.edu.co>

Anexo 2. Ubicación geográfica del Tecnológico de Artes Débora Arango Institución Redefinida



Tomada de Google Maps.

Anexo 3. Plantilla del Semillero 3M Cazando Monstruos



CAZANDO MONSTRUOS

Semillero de Investigación 3M
Monstruos - Miedo - Memoria

Dibuja tu Monstruo



Alias: _____

Especie: _____

Produce: _____

Como calmarlo: _____

Descripción: _____

Datos del encuestado:

Edad: _____

Ocupación: _____

Género: _____

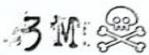
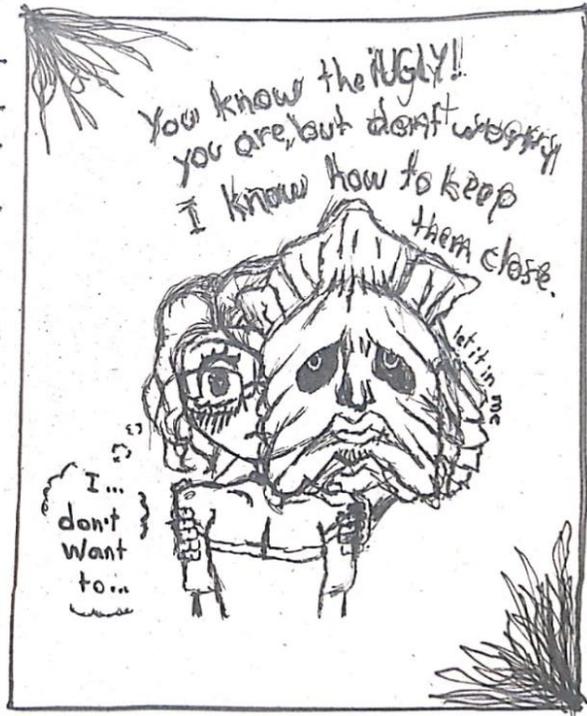
Nombre: _____

Nivel de peligro: 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

Anexo 4: Algunos ejemplos de los Monstruos cazados por el Semillero 3M, la información de los ejemplos aquí mostrados es autorizados por parte del Semillero 3M y de la cooperadora Natalia Rivera. Solo mostramos cuatro porque son muchos y el trabajo se haría muy extenso. Todos igual de valiosos e interesantes como los que no se muestran.

Nombre: Desconocido
 Lugar: Cabeza - espalda
 Edad: Desconocida
 Crimen: Auto desprecio, Descuido personal, Inmoralidad
 Aspecto: Negro, Alto, dominante

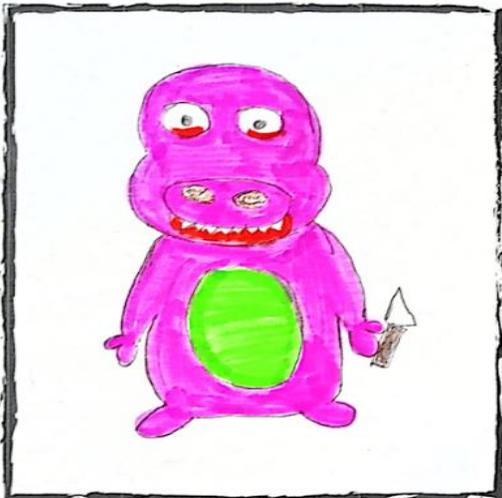
Estado de la Víctima:
Atrapada, oprimida,
Fuera de sí misma



CAZANDO MONSTRUOS:

Semillero de Investigación 3M
 Monstruos - Memoria - Miedo

Dibuja tu Monstruo



Nombre: Barnesino
 Nivel de peligro: 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

Alias: Barnesino
 Especie: Dinosaurio Asesino
 Produce: Intimidación
 Como calmarlo: con un helado de Choclate
 Descripción: Barnesino, es un dinosaurio que se burla del físico y la forma de ser de las personas, se la pasa con un cachille brillante, para reflejar los rostros y las inseguridades de ellos, haciendo que se vuelvan vulnerables e inseguros de sí mismo

Datos del encuestado:
 Edad: 18
 Ocupación: Estudiante Audiovisuales
 Género: Binario



CAZANDO MONSTRUOS

Semillero de Investigación 3M
Monstruos - Miedo - Memoria

Dibuja tu Monstruo

Alias: tragate la porqueria (TLP)Especie: InvasorProduce: Compulsión, Distorsión de la realidad ^{dolor}Como calmarlo: Recuerda a la Nostalgia

Descripción:

Una bestia sin llenadero. Un parásito, le gusta poseerse cómodo. Suelta un líquido negro, extremadamente pegajoso. Su expresión es el espejo de lo que produce este monstruo, es extremadamente persuasivo.

Datos del encuestado:

Edad: 18Ocupación: EstudianteNombre: Carolina J

Nivel de peligro: 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

Género: Femenino

CAZANDO MONSTRUOS

Semillero de Investigación 3M
Monstruos - Miedo - Memoria

Dibuja tu Monstruo

Alias: Devorador de sueñosEspecie: Vacios sin fondoProduce: Vertigo y ansiedadComo calmarlo: Dibujando mucho

Descripción:

Comunmente asociado al tiempo perdido y las ideas pospuestas. Suele aparecer cada vez que estas mal y se acompaña de la invocación: "y qué tal sí..." acto seguido el monstruo es capaz de devorar las cosas que has realizado invisibilizandolas.

Datos del encuestado:

Edad: 45 añosOcupación: DocenteNombre: Devoritox

Nivel de peligro: 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

Género: Hombre

Anexo 5. Encuesta “Cápsula de Memoria

Cápsula de Memoria. Dani, Moni, Sari.

Aclaraciones: Cada renglón corresponde a una persona diferente. Las respuestas de la misma persona corresponden al número del renglón en las diferentes tablas. Los colores representan a dos grupos diferentes a quienes aplicamos la encuesta.

Preguntas:

¿Cuándo va a ver memoria?

1. Cuando afronte problemas que tengo que afrontar.
2. Cuando encuentre un lugar donde me pueda sentir yo misma, un lugar donde pueda conectar con otras y deje de sentirme como pieza de rompecabezas perdida.
3. Cuando todo me salga bien.
4. Siempre, siempre hay memoria
5. No lo sé.
6. Nunca

7. Va a haber memoria cuando haya algo para recordar.
8. Cuando existe un acontecimiento que produce sentimientos intensos, cuando realizas de forma repetitiva una acción, cuando te programa para realizar una tarea inmediata.
9. Siempre
10. Es difícil de responder. Considero que siempre habrá memoria, o al menos el recuerdo de algo anterior al presente en el que se encuentre cualquier persona.
11. Siempre que haya voluntad
12. En el éxtasis habrá memoria
13. En todo momento de nuestras vidas, cada segundo que respiramos generamos memoria.
14. Cuando alguna ocurrencia importante o fuera de lo común suceda

¿Dónde dejaste la memoria?

1. En el momento que me hospitalizaron y empecé a tomar medicamentos psiquiátricos.
2. Cuando vivía en campo y era muy feliz pese a la mala relación que tenía con mi familia paterna.
3. En Venezuela, a raíz de los problemas en Venezuela.
4. No la he dejado la tengo conmigo.
5. Yo deje la memoria en el 2016, porque me sucedió algo muy triste.
6. En mi casa de Venezuela.
7. Está en alguna esquina de mi cerebro.
8. A nivel anatómico, en el hipocampo. A nivel metafórico, en el fondo de mi corazón.
9. En la infancia.
10. Escrita en una libreta.

11. Aquí adentro y también regadita por fuera en objetos, personas y lugares.
12. En el último lugar que fui feliz.
13. Considero que en dos momentos de mi vida. Cuando empecé la universidad y cuando inicié tratamiento para mi salud mental.
14. En los lugares que ocurren.

¿Cómo rescatas la memoria?

1. Volviendo a nacer.
2. Yendo a terapia
3. No sé qué responder
4. Descansando
5. Sanando todo lo malo que pienso.
6. No la puedo rescatar porque se la llevó mi abuela.
7. Sacudiendo mi cabeza hasta que mi memoria salga volando hasta la parte frontal de mi cerebro.
8. Con imágenes, sonidos, olores, texturas y sabores.
9. Con olores
10. Al evocar recuerdos, al escribir sobre algo y volverlo a leer para traerlo al presente en el que esté.
11. No tengo necesidad de rescatarla porque nunca la he perdido.
12. La memoria no se rescata, se lleva auestas con la melancolía y la nostalgia.
13. Mediante estímulos que permitan traer a colisión recuerdos y esos recuerdos nos llevan a activar la memoria.
14. Reflexionando o por accidente.

¿Recuerdas?

1. Yo recuerdo algunas cosas y unas no, yo me acuerdo que me hicieron algo y que me han marcado mucho la vida, pero otras que se me olvidan.
2. Poquito, recuerdo poquito porque me aferro a las cosas negativas y solo recuerdo las positivas cuando se convierten en algo melancólico. Por ejemplo, hay veces recuerdo las cosas positivas y olvidó las negativas cuando quiero aferrarme a alguien pese a que fuera una persona tóxica y mala.
3. Todo, recuerdo los daños que han pasado en mi vida, lo recuerdo porque soy vengativa
4. Sí, recuerdo.
5. A veces
6. Sí. a veces más las cosas malas que las buenas.
7. Hasta mi niñez.
8. Sí.
9. Juegos de la infancia
10. Por lo general recuerdo muchas cosas, incluso olores o sensaciones.

11. Siempre, todo mi tiempo.

12. Vivir es una eterna sucesión de recuerdos, recuerdo porque vivo y sufro porque recuerdo

13. Claro. Según mi estado de ánimo recuerdo muchas cosas, desde las sensaciones al meditar, reírme de un chiste o las palabras que dije en momentos de ira.

14. A veces

¿Qué olvidas? ¿Quisieras olvidar algo?

1. Sí, hay algo que me gustaría.

2. Sí, muchas cosas, demasiadas cosas, una cantidad inmensa de cosas.

3. Quisiera olvidarme del dolor o sufrimiento que ha pasado en mi vida, eso quisiera olvidarme.

4. sí, obvio.

5. Muchas cosas

6. Sí

7. Selectivamente.

8. Si.

9. Nombres.

10. Sí, me pasa mucho y eso a veces es molesto porque olvido cosas importantes.

11. Trato, pero no se puede. Siempre se recuerda que algo se ha olvidado.

12. No tanto como quisiera

13. Considero que realmente no olvidamos, sino que enviamos toda la información que catalogamos innecesaria o poco impactante a algún lugar del cerebro.

14. La mayoría del tiempo

Quieres comentarlo.

1. Me da igual, es algo que tengo que superar...violación de un tío, demanda de mi padre, "cascadas" de mis tíos por estupideces, mi primo me pegaba en mis partes íntimas con un palo y muchas cosas.

2. Toda mi vida entera y volvería a nacer, si tuviera esa opción de nacer con la inteligencia emocional que tengo ahora, lo haría.

3. No, gracias.

4. El día que mi madre murió.

5. No

6. El día que mi abuela se murió, cuando nos mudamos de Venezuela, todas las veces que pensé en suicidarme y otras cosas.

Pregunta para regalar a Memoria.

1. ¿Por qué es tan esquivia?
2. ¿Cómo se alivia el dolor de los recuerdos?
3. ¿Siempre estarás conmigo?
4. ¿Por qué me abandonas?
5. ¿Te vas conmigo cuando muera?
6. ¿Aún estoy en el lugar en el que fui feliz?
7. ¿Eres feliz o quieres más felicidad en tu vida?
8. ¿Por qué te vas tan fácil

