

PROGRAMA DE CURSO

Nombre del curso (en castellano y en inglés)			
Pensar en Viñetas: Cómics, Manga y Novela Gráfica/ Thinking in panels: Comics, Manga and Graphic Novel.			
Escuela	Carrera (s)	Código	
Educación	Pedagogía en lenguaje y comunicación Pedagogía en inglés para enseñanza básica y media.	EDU50202-1	
Semestre	Tipo de actividad curricular		
10	OBLIGATORIA / ELECTIVA ESPECIALIZADA /CGF OTRO		
Prerrequisitos		Correquisitos	
Estar cursando el octavo o décimo semestre de la carrera de Pedagogía en lenguaje y comunicación o Pedagogía en inglés para enseñanza básica y media.		No tiene	
Créditos SCT	Total horas a la semana	Horas de cátedra, seminarios, laboratorio, etc.	Horas de trabajo no presencial a la semana
5	8	3	5
Ámbito	Competencias a las que tributa el curso	Subcompetencias	
1.Aprendizaje, desarrollo y diversidad en la infancia y adolescencia 2.Enseñanza y aprendizaje de la Lengua y la Literatura 3.Sistema Educacional y Comunidad Educativa	1.1 Alinear sus propuestas y prácticas pedagógicas con un conocimiento profundo de los procesos de desarrollo y aprendizaje humano desde antes del nacimiento hasta la juventud, desde una perspectiva multidimensional y situada. 2.1 Disponer de competencias lingüísticas y comunicativas en un nivel de desempeño experto para dar fundamento a la enseñanza de la lengua	1.1.5 Reflexionar críticamente sobre los modelos, estrategias y orientaciones planteados por las diversas teorías del desarrollo y del aprendizaje especialmente en jóvenes. 2.1.1 Leer textos escritos de complejidad variable y de múltiples géneros discursivos. 2.1.2 Expresarse por escrito en diversos grados de complejidad, usando múltiples géneros discursivos. 2.1.3 Expresarse oralmente usando una técnica vocal adecuada, utilizando múltiples géneros discursivos en diversos	

	<p>castellana, contando con las estrategias y herramientas adecuadas para resolver las dificultades que se planteen.</p> <p>2.5 Generar oportunidades de aprendizaje diversas en relación con la producción escrita.</p> <p>3.3 Incorporar en el diseño de su trabajo pedagógico, visiones y herramientas basadas en relaciones generacionales colaborativas entre jóvenes y adultos(as), concibiendo a los y las jóvenes como sujetos llenos de potencialidades en el presente, y que pueden jugar roles activos en sus procesos de aprendizaje</p>	<p>grados de complejidad.</p> <p>2.1.4 Comprender y producir textos en formatos expresivos visuales y multimodales utilizando múltiples géneros discursivos en diversos grados de complejidad.</p> <p>2.5.1 Comprender la producción escrita como fenómeno discursivo, cognitivo, social y cultural, que se configura como una herramienta para la comunicación con otros en contextos de participación social.</p> <p>3.3.1 Fundamentar nuevas concepciones teóricas que sostienen la posibilidad de transformar los imaginarios adultocéntricos sobre juventudes por imaginarios que reconocen las capacidades y potencialidades de las y los jóvenes en tiempo presente.</p>
--	--	---

Propósito general del curso

El objetivo de este curso es que las y los estudiantes aprendan a construir una mirada crítica y reflexiva, acerca de los distintos tipos de narraciones en viñetas: cómics, manga y novela gráfica. Tres conceptos, o modos expresivos que definen distintos géneros, territorios y formas de comprender el tiempo narrativo. Desde el mainstream masivo hasta la autobiografía, el *underground* y los registros más íntimos; el curso brindará herramientas para observar en detalle tanto las producciones que nos llegan de las grandes metrópolis de Asia y Norteamérica como la accidentada tradición latinoamericana y chilena. Sin dejar de lado como estas se influyen, hibridan y relacionan de múltiples maneras. Repasaremos los distintos discursos teóricos en torno a este tipo de obras. De esta forma podrán observar como en las narraciones en viñetas también se configuran espacios relevantes para comprender el modo en que se conforman las identidades, los géneros y la política. Aprender a leer este tipo de obras, les permitirá también desarrollar habilidades de lectura y crítica en torno a las imágenes y sus hábitos de circulación, observación y consumo que las determinan.

Siguiendo estos lineamientos es que el curso se propone que les estudiantes terminen desarrollando capacidades de observación, reconocimiento, análisis y reflexión en torno a los diversos sistemas que configuran el medio; como el texto, las imágenes, diseño y el ritmo. De tal forma que puedan integrar los distintos acercamientos que permiten desarrollar, la diversidad de obras y tradiciones, para poder llevar a cabo diversas formas de implementación que les permitan realizar clases y módulos didácticos donde puedan amplificar los recursos y/o medios utilizados integrando las narraciones en viñetas.

También habrán instancias donde se desarrollan herramientas y perspectivas multimodales de cara a la utilización de estos recursos como material pedagógico y como un medio que está conectado a otros medios.

Resultados de Aprendizaje (RA)

- 1-. Reconocer y aprender acerca del carácter pictórico, iconográfico y pictográfico de las diversas expresiones de las narrativas en viñetas (cómic, manga y novela gráfica).
- 2-. Comprender el modo en que las narraciones en viñetas se articulan a partir de varios medios de producción, generando una experiencia original y relevante.
- 3-. Comprender y analizar el modo en que las diversas narraciones en viñetas se relacionan con otros medios de comunicación tanto analógicos, impresos y digitales. Y de qué manera se vincula a sus diversos contextos de producción.
- 4-. Conocer la teoría crítica que se ha producido en torno al medio, así como la forma en que sus diversas expresiones críticas tienen un vínculo con ciertos contextos y modos de ver.
- 5-. Producir textos que den cuenta de los diversos niveles de articulación de este tipo de obra visual.

Número	RA al que contribuye la Unidad	Nombre de la Unidad	Duración en semanas
1	1-2-3-4-5	Introducción a la historia y a los estudios de las narraciones gráficas	4
Contenidos		Indicadores de logro	
<p>1-. Los cómics y la pedagogía: Cuál es el lugar de las narraciones en viñetas en el currículo y por qué las narraciones en viñetas deberían tener un lugar relevante en el siglo XXI</p> <p>2-. Introducción a la historia de los medios, y el lugar que tienen las narraciones en viñetas en dicha historia.</p> <p>3-. Conocer y observar el modo en que el lenguaje de las narraciones en viñetas, y su materialidad, están articulados.</p> <p>4-. Comprender y analizar el modo en que el lenguaje de las narraciones en viñetas esta articulado a partir de una</p>		<p>1-. Identificar el modo y especificidad del lenguaje de las narraciones en viñetas.</p> <p>2-. Comprender la relevancia histórica del medio y la manera en que articula su discurso.</p> <p>3-. Comprender la diferencia de su articulación mediante imágenes a diferencia de las estructuras de sentido que utiliza el lenguaje.</p> <p>4-. Comprender los primeros lineamientos teóricos sobre el medio y su relación con otros medios.</p>	

<p>lógica de arquitectura y diseño espacial.</p> <p>5-. Conocer y comprender las principales obras y corrientes de los años 30 y 40 del siglo pasado.</p> <p>Lectura obligatoria:</p> <p>Antología (Selección de capítulos de Astroboy y Black Jack) Osamu Tezuka Selección de capítulos de Una vida errante de Yoshihiro Tatsumi Antología Gekiga (Tatsumi, Tsuge y Mizuki) Amazing Fantasy 15 por Steve Ditko y Stan Lee Action Comics 1 por Jerry Siegel y Joe Schuster Antología EC comics Bill Gaines Editor Tin Tin en el Congo (selección) y Tin Tin en el Tibet por Herge Pies descalzos (selección) de Keiji Nakazawa Silver Surfer 1 por Stan Lee y John Buscema</p> <p>Bibliografía secundaria:</p> <p>El ritual de la serpiente de Aby Warburg La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica de Walter Benjamín Entender el cómic de Scott McCloud</p>	
--	--

Número	RA al que contribuye la Unidad	Nombre de la Unidad	Duración en semanas
2	1-2-3-4-5	Historia y desarrollo de la narración en viñetas en Chile y Latinoamérica. <i>Underground</i> estadounidense	5

Contenidos	Indicadores de logro
<p>1-Comprender el modo en que las narraciones en viñetas producen una idea sobre el espacio y la identidad. 2-Observar y comprender las primeras obras producidas en Chile. 3- Conocer y analizar las principales obras producidas en Argentina durante los años 50 y 60 del siglo XX. 4-Comprender y reflexionar sobre la relación e influencia de los contextos históricos y políticos y su relación con las principales obras del periodo. 5- Comprender y analizar las derivas del cómic chileno y sus manifestaciones estéticas tras el fin de la dictadura.</p> <p>Lecturas obligatorias</p> <p>Siniestro Doctor Mortis (selección) Las aventuras de Ogu, Mampato y Rena (Selección) Anarko (selección) de Jucca Ernie Pike (selección) de Oesterheld y Hugo Pratt El eternauta y Slot Bar (selección) de Oesterheld y Sola López Relatos extraordinarios de Edgar Allan Poe por Alberto Breccia Journey into the mystery 84 por Stan Lee y Jack Kirby Obras completas (selección) Robert Crumb Vida de una niña (selección) Phoebe Glockner</p>	<p>1- Comprender la determinante influencia del contexto social y político en la producción de historietas en Chile y Latinoamérica. 2- Entender el modo en que puede ser conceptualizada la narración en viñetas producidas en Chile y Latinoamérica. 3- Analizar los nuevos modos de producción narrativa en Chile desde fines de la dictadura..</p>

Número	RA al que contribuye la Unidad	Nombre de la Unidad	Duración en semanas
--------	--------------------------------	---------------------	---------------------

3	1-2-3-4-5	La novela gráfica: nuevos lenguajes y nuevas materialidades	6
Contenidos		Indicadores de logro	
<p>1-. Comprender cómo se articula el concepto de novela gráfica en relación con las narraciones en viñetas antes analizadas.</p> <p>2-. Analizar el funcionamiento del diseño espacial que configura este nuevo tipo de construcción narrativa.</p> <p>3-. Visualizar el modo en que la materialidad se transforma.</p> <p>4-. Comprender cómo se concreta el concepto y noción de autor.</p> <p>Lecturas Obligatorias Maus (Selección) de Art Spiegelman Persépolis de Marjane Satrapi Reportajes de Joe Sacco Ghostworld de Daniel Clowes Ice Haven de Daniel Clowes Jimmy Corrigan, el chico mas listo del mundo (selección) de Chris Ware Relatos terroríficos (selección) de Junji Ito Martin Warp de Rodríguez y Elizondo Barrio Lejano de Jiro Taniguchi Helter Skelter de Kyoko Okazaki Look Back de Tatsuki Fujimoto</p> <p>Bibliografía secundaria</p> <p>El sistema de los comics de Thierry Groensten Multimodalidad e intermedialidad: Mestizajes en la narración gráfica contemporánea – AA.VV</p>		<p>1-. Comprender el modo en que el lenguaje de las narraciones en viñetas se vuelve a vincular con la literatura.</p> <p>2-. Comprender la idea del trazo autoral que determina las obras.</p>	

La novela gráfica de Santiago García

Información general

Es deber de las y los estudiantes conocer y respetar el Reglamento estudiantil (Resolución exenta N°766, 15 de junio de 2018) en el que se indican **Derechos y deberes** (Artículos 6 y 7) y Infracciones a las Normas Universitarias (Artículos 11 al 18), además de información relevante sobre participación y titulación.

Protocolo ante denuncias sobre acoso sexual, acoso laboral y discriminación arbitraria

De acuerdo a la misión y principios de la Universidad de O'Higgins, y siguiendo los Lineamientos para la Docencia (2021) dictaminados por la Dirección de Pregrado, se exige un uso seguro, responsable y ético de las tecnologías de la información. En este sentido se rechazan tajantemente cualquier conducta de uso inadecuado de datos personales, acoso, maltrato y discriminación de cualquier tipo. Todos estos actos son sancionados por la Universidad. Si vive cualquier situación de esta índole contactar a la jefatura de carrera y asesorarse además por la oficina.equidad.genero@uoh.cl

Metodologías	Requisitos de Aprobación y Evaluaciones del Curso
<p>Clases expositivas con diálogos, debates y análisis de imágenes.</p> <p>Exposición online de dibujantes y profesores acerca de la producción de historieta y sus usos en el aula.</p> <p>Utilizaremos una metodología basada en Aby Warburg y Walter Benjamín donde trazaremos distintas líneas de lectura entre obras y estéticas de diversos períodos además de la posible influencia de otros medios.</p>	<p>1-. Análisis y críticas/35%- Análisis de viñetas en padlet y crítica de obras. (individual) Tres evaluaciones que consisten en analizar fragmentos de obras y reseñar al menos una en detalle. El objetivo es aprender a desarrollar un discurso sobre el medio susceptible de ser producido para otros medios.</p> <p>2-. Talleres creativos – Re-haciendo comics y fanzines/35% (grupal) Dos evaluaciones que consisten en realizar el rediseño de un comic a partir del reordenamiento de sus viñetas e insertando texto, mientras que por otra parte habrá que desarrollar un pequeño fanzine.</p> <p>4-. Diseño de implementación- Constelación multimodal Evaluación final que consiste en agrupar varias de las obras vistas en el curso, con otras obras o con obras de otros medios. Debe</p>

	<p>desarrollar un discurso crítico apoyado en bibliografía secundaria / 30% (individual)</p> <p>Para aprobar se requiere un 80% de asistencia. Cualquier situación que implique no asistir a clases debe ser justificada en su respectiva carrera.</p>
--	---

Bibliografía Fundamental

Revistas

Capp's, Al. *Li'l Abner*. San Diego: IDW publisign, 2010.

Araya, Rodrigo (Comp). *Trauko tributo 21 años 1988 – 2009*. Santiago: Ocho Libros, 2009.

Ditko, Steve y Lee Stan. *Amazing Fantasy #15*. New York: Marvel, 1962.

Lobos, Themis. *Las aventuras de Ogú, Mampato y Rena: Kilikilis y Golagolas*. Santiago: Dolmen ediciones, 1996.

Lloret, Jordi y Araya, Rodrigo. *Matucana 19. El garage de la resistencia cultural*. Santiago: ocholibros, 2019.

Siegel, Jerry y Shuster, Joe. *Action comics #1*. New York: DC comics, 1938.

Solano Lopez, Francisco y Oesterheld, Héctor German. *El eternauta*. México D.F.: RM editorial, 2010.

Manga

Tezuka, Osamu. *Next World*. Barcelona: Glénat: 2007.

_____. *La princesa caballero*. Barcelona: Glénat, 2004.

_____. *Ayako*. New York: Vertical, 2010.

Maki, Miyako. *Las mujeres del Zodiaco volumen uno*. Gijón, 2019.

Matsumoto, Taiyo. *Gogo Monster*. San Francisco: Viz media, 2013.

Anno, Moyoko. *Gorda*. España: Ponent Mon, 2002.

Tatsumi, Yoshihiro. *Una vida Errante volumen uno*. España: Astiberri, 2009.

_____. *Una vida Errante volumen dos*. España: Astiberri, 2009.

_____. *Pescadores de medianoche*. España: Gallo Nero, 2018.

Taniguchi, Jiro. *El caminante*. España: Ponent Mon, 2015.

_____. *Barrio Lejano*. España: Ponent Mon, 2016.

Okazaki, Kyoko. *Pink*. España: Ponent Mon, 2018.

Comics USA

Millar, Mark y Johnson, Dave. *Superman Hijo Rojo*. España: ECC Cómic, 2020.

Hitch, Bryan y Millar, Mark. *The Ultimates*. España: Panini comics, 2009.

Moore, Alan y Gibbons, Dave. *Watchmen*. Buenos Aires: Ovnipress, 2020.

Miller, Frank y Varley, Lynn. *Batman: el regreso del caballero oscuro*. Buenos Aires: Ovnipress, 2020.

Morrison, Grant y Bolland, Brian. *Batman: La broma asesina*. España: ECC Cómic, 2019

Underground

Antología de Underground USA (Robert Crumb, Aline Komninski. Julie Doucet, Phoebe Glockner y Harvey Pekar.)

Novela Gráfica

Clowes, Daniel. *Ghost World*. Barcelona: La Cúpula, 2016.

_____. *Ice Haven*. Madrid: Random House, 2015.

Ware, Chris. *Jimmy Corrigan: el chico mas listo del mundo*. Madrid: Random House, 2019.

_____. *Jimmy Corrigan: The smartest kid on earth*. New York: Pantheon, 2012.

_____. *Lint*. Vancouver: Drawn & Quaterly, 2010.

Sacco, Joe. *Notas al pie de Gaza*. Madrid: Random House, 2010.

Otero, Sole. *Poncho fue*. Buenos Aires: Hotel de las ideas, 2017.

Paola, Power. *Virus Tropical*. Santiago de Chile: ed. Catalonia, 2013.

Trujillo, Marcela. *Las crónicas de Maliki 4 ojos*. Santiago: Ferores editores, 2010.

Elizondo Abel y Videla Enrique. *Martin Warp*. Santiago: Mythica, 2012.

Satrapa, Marjane. *Persépolis*. Madrid: Random House, 2022.

Spiegelman, Art. *Maus*. Madrid: Random House, 2020.

Bibliografía Complementaria

Recursos digitales

<https://www.youtube.com/c/ArchipelDocks>

<https://www.youtube.com/@CartoonistKayfabe>

<https://archive.org/>

<https://digitalcomicmuseum.com/>

<https://www.tebeosfera.com/>

Bibliografía secundaria

Barbieri, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós, 1993.

Chute, Hillary L. *Graphic Women: Life Narrative & contemporary comics*. New York: Columbia University Press, 2010.

Coogan, Peter. <<The definition of the superhero>>. *A comics studies reader*. Ed. Jeet Heer and Kent Worcester. Jackson: University press of Mississippi, 2009, pp.77-93.

Dorfman, Ariel y Mattelart, Armand. *Para leer al Pato Donald*. Buenos Aires: Siglo XXI, 2002.

Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Debolsillo, 2011.

García, Santiago. *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri, 2010.

Groensteen, Thierry. *Comics and narration*. Mississippi: UPM, 2013.

_____. *Sistema de la historieta*. Santiago: NautaColecciones, 2021.

Howe, Sean. *Marvel Cómics: La historia jamás contada*. España: Panini, 2013.

Lefèvre, Pascal. <<The construction of space in comics>>. *A comics studies reader*. Ed. Jeet Heer and Kent Worcester. Jackson: University press of Mississippi, 2009, pp. 157-162.

Jacobsen, Udo. *Leyendo Comics*. Ñuñoa: Ediciones ojo de buey, 2001.

Lloret, Jordi y Araya, Rodrigo. *Matucana 19. El garage de la resistencia cultural*. Santiago: ocholibros, 2019.

McCloud, Scott. *Entender el cómic*. Bilbao: Astiberri, 2009.

Merino, Ana. *El cómic hispánico*. Madrid: Catedra, 2003.

Morrison, Grant. *Supergods*. Madrid: Turner, 2012.

Postema, Barbara. *Making sense of fragments*. New York: Rit Press, 2013

Riesman, Abraham. *Verdadero creyente: auge y caída de Stan Lee*. Madrid: Es Pop ediciones, 2022.

Rojas Flores, Jorge. *Las historietas en Chile 1962-1982*. Santiago: Lom, 2016.

Sabin, Roger. *Comics,comix & graphic novels*. New York: Phaidon press, 1996.

Spiegelman, Art. *Metamaus*. Madrid: Reservoir books, 2007.

Steimberg, Oscar. *Leyendo historietas*. Buenos Aires: Eterna Cadencia, 2013.

Trabado Cabado, José Manuel. <<La novela gráfica en el laberinto de los formatos del cómic>>. *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*. Comp. José Manuel Trabado Cabado. Madrid: Arco/libros,S.L, 2013, pp. 15-61

_____. *Antes de la novela gráfica: clásicos del cómic en la prensa norteamericana*. Madrid: Cátedra, 2012.

Fecha última revisión:	26 de septiembre de 2022
Programa visado por:	Héctor Rojas