

## El cómic como herramienta para la enseñanza y la transmisión del patrimonio

*Comics as tools for teaching and transmitting knowledge about history and heritage*

**Martín Alejandro SALINAS \***

### ABSTRACT

Mientras ciertos géneros narrativos populares como el cuento tradicional, los poemas épicos y las fábulas nacieron históricamente con una finalidad didáctica y moralizante, esta función es relativamente reciente en la historieta, un fenómeno típico de la sociedad urbana-industrial, cuyos orígenes están asociados a empresas de entretenimiento masivo, lo que marcó profundamente su legitimidad y estatus cultural. Sin embargo, en las últimas décadas, el cómic comenzó a traspasar estos límites y se transformó en una herramienta para la instrucción y la transmisión de conocimientos y saberes, incluso en el nivel superior con la aparición de libros científicos y hasta tesis doctorales producidas en formato de historieta. En este trabajo nos proponemos problematizar la utilización del lenguaje y los recursos del cómic como un vehículo para la transmisión y la enseñanza del patrimonio. Para hacerlo recurriremos a herramientas teóricas de estudiosos clásicos del noveno arte como el estadounidense Scott McCloud y el italiano Daniele Barbieri, además de autores más cercanos como Eliseo Verón y Lucas Berone, entre otros. Nuestra intención es poner en diálogo una serie de conceptos teóricos de distintas corrientes de investigación con la experiencia concreta vivida a partir de la elaboración del material de difusión *¿Cómo era... la Ciudad de San Luis en la Época Colonial?*, producido en el marco del proyecto de investigación consolidado "Memorias y Prácticas Educativas" (FCH-UNSL), que tuvo como finalidad última generar herramientas didácticas que sean utilizadas en distintos ámbitos educativos provinciales, tanto formales como no formales.

Palabras clave: patrimonio; comic; recursos didácticos; difusión; educación.

### ABSTRACT

While certain popular narrative genres, such as traditional tales, epic poems, and fables were historically created following a didactic and moralizing purpose, this function is relatively recent in comics, a typical phenomenon of urban-industrial societies. Its origins, which can be associated to mass entertainment companies, deeply marked the legitimacy and cultural status of comic books. However, in recent decades, comics have begun to break free of these limits and have become a tool for teaching and transmitting knowledge, even at higher education,

---

\* Mgter. Becario doctoral de CONICET-UNC. Docente e investigador de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de San Luis. Contacto: masalinas@email.unsl.edu.ar

through the emergence of scientific books and even doctoral theses produced in graphic novel format. In this paper, we aim at problematizing the use of the language and resources of comics as a vehicle for the teaching and transmission of heritage and cultural baggage. To do so, we will be using the theoretical tools of well-known scholars of the ninth art, such as the American researcher and artist Scott McCloud and the Italian Daniele Barbieri, as well as those of more recent authors, such as the Argentineans Lucas Berone and Federico Reggiani, among others. Our intention is to put into dialogue the theoretical concepts postulated by different researchers, as opposed to the concrete experience gained in the elaboration of *¿Cómo era... la Ciudad de San Luis en la Época Colonial?*, reference material produced within the framework of the research project "Memorias y Prácticas Educativas" (FCH-UNSL), whose ultimate goal was to produce teaching tools to be used at different levels of the educational system in San Luis.

Key words: heritage; comics; teaching tools; dissemination; education.

---

### El código Morrison

Uno de los conceptos más reconocibles y distintivos de las historias de superhéroes, más específicamente de las de *DC Comics*, es el de las Tierras Paralelas. En esta narrativa ficticia existen universos alternativos que, al vibrar en diferentes frecuencias, son capaces de ocupar el mismo tiempo y espacio. Esto permite, por ejemplo, que puedan coexistir, aunque en distintos mundos, el Superman que apareció originalmente en 1938 y aquel, más moderno, que protagoniza las aventuras actuales. Entre 2014 y 2015, Grant Morrison, uno de los más imaginativos y reconocidos escritores del noveno arte tomó este concepto para su serie limitada *The Multiversity* en la que distintos universos paralelos están siendo invadidos por una raza de parásitos cósmicos conocida como *The Gentry*. Aunque todas las Tierras enfrentan el mismo destino, el mayor problema para detenerlo es su incapacidad para comunicarse unas con otras y advertirse del peligro ¿La solución a este problema de comunicación? Codificar la información y transmitirla a través de revistas de historieta. Entonces, en cada mundo, incluso en el nuestro, donde los superhéroes son solo personajes ficticiales hechos de papel y celuloide, existen historietas que funcionan como mensajes en una botella lanzada al mar. "¡Estas historias son sobre *lugares reales!* ¡*Todo* lo que necesitas saber está *aquí!*", nos advierte a los lectores uno de los personajes del cómic mientras sostiene una revista en sus manos (Morrison y otros, 2015:31). ¿La moraleja? No solo debemos lograr el conocimiento, sino también descubrir la forma correcta de transmitirlo, y eso es algo que no se aplica únicamente a la historia - ¿ficcional? - ideada por Morrison, sino también al saber jerarquizado por encima de cualquier otro en nuestra sociedad: el científico.

Nadie discute ya el hecho de que la escritura fonética se transformó en el medio privilegiado y legitimado para producir y comunicar tanto el saber científico como también el técnico y cultural. De hecho, tal cual observa el investigador argentino Aníbal Ford, los Estados modernos jerarquizaron la escritura "casi como la única forma de comunicación y de información, desplazando otras formas, otros canales" (Ford, 1994:154). Como bien señalábamos en un trabajo anterior junto a Dafne García Lucero y Sebastián Horacio Gago (2021), bajo la lógica del discurso académico no solo se llega a un nuevo conocimiento científico respetando los procedimientos de indagación y de trabajo de campo, sino que también deben respetarse los criterios formales de escritura y presentación.

Sin embargo, en los últimos años esta rígida estructura de prescripciones estandarizadas ha comenzado a mostrar las primeras marcas de resquebrajamiento. Por un lado, varios ámbitos académicos, como congresos o carreras de grado, han empezado a aceptar la presentación de posters como trabajos 'científicos'. Por otro lado, la aparición de los 'objetos de creación'

como trabajos finales ya no es ninguna novedad en las carreras de grado, al menos en Argentina, y lentamente esta modalidad también está llegando al posgrado. Así, por ejemplo, en la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de San Luis, el tercer artículo de la ordenanza 006/2011, que reglamenta los trabajos finales, define al objeto de creación como:

[...] todo producto u obra original inédita, realizada a través de distintas técnicas y procedimientos en diversos soportes y formatos, géneros o ámbitos de aplicación, que guarde estrecha relación con el perfil del egresado y las incumbencias profesionales establecidas en el Plan de Estudio correspondiente (ordenanza 006/2011:3).

De igual manera, en el posgrado podemos mencionar el caso del Doctorado en Comunicación Social (DCS) de la Universidad Nacional de Córdoba, en cuyo reglamento se prevé la admisión de una pieza comunicacional como tesis (2014). Sin embargo, tanto en el caso de la tesina de grado como en su homóloga de posgrado, los productos deben ir acompañados de un escrito. Éste, en el caso del DCS, no debe ser inferior a las 200 páginas, lo que demuestra la dependencia y la jerarquía que aún se le otorga a la escritura fonética.

Ahora bien, cabría preguntarse por la legitimidad de un código como el del cómic, donde la escritura fonética no desaparece, sino que se une a lo icónico para crear un nuevo lenguaje, uno que puede ser considerado como algo más que la suma de sus partes constitutivas. La situación se hace aún más compleja cuando en lugar de centrarnos exclusivamente en la producción de conocimiento, nos ubicamos en el ámbito de la difusión.

En este trabajo nos proponemos problematizar la utilización del *lenguaje y los recursos del cómic* como un vehículo para la transmisión y la enseñanza del *patrimonio*. Nuestra intención es poner en diálogo conceptos teóricos de distintos investigadores con la experiencia concreta vivida a partir de la elaboración del material de difusión *¿Cómo era... la Ciudad de San Luis en la Época Colonial?*, producido en el marco del proyecto de investigación consolidado "Memorias y Prácticas Educativas" (FCH-UNSL), que tuvo como finalidad última producir herramientas didácticas que sean utilizadas en distintos ámbitos educativos provinciales, tanto formales como no formales.

### **Todo es historia**

La Universidad Nacional de San Luis cuenta ya desde hace más de dos décadas con proyectos de investigación que tienen como objetivo la recuperación del patrimonio cultural y su transmisión a través de materiales didácticos. En la actualidad es en el proyecto "Memorias y Prácticas Educativas: materiales didácticos para el abordaje del pasado de la Ciudad de San Luis en los períodos Colonial e Independentista" (PROICO 04-0620), en el que se recuperan y profundizan conceptos centrales abordados en proyectos anteriores cuyo origen data de 1999. En tal sentido, el proyecto tiene por objetivo el abordaje del pasado local, específicamente el período colonial e independentista, pero con la particularidad que valoriza las diversas memorias (popular, oficial, etaria, de género, de clase, etc.), utilizando una mirada del pasado desde la vida cotidiana. La descripción oficial del proyecto señala:

Entendemos que los diversos sujetos que conforman la trama social de la Ciudad de San Luis son portadores de diversas memorias, de tiempos anteriores más lejanos o más cercanos, las que nos permiten acceder al pasado local de una manera particular. Ese pasado inscripto en la memoria colectiva es el que pretendemos utilizar con fines educativos, particularmente en materiales didácticos que puedan ser utilizados en distintos niveles del sistema educativo en escuelas de la Ciudad y en otros espacios educativos (Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Nacional de San Luis, s/f).

Aunque no ahondaremos en la perspectiva teórica ni en el proceso de indagación del proyecto de investigación, ya que esto puede encontrarse en otro artículo del presente dossier<sup>1</sup>, sí creemos necesario señalar que el grupo conformado entre otros por Beatriz de Dios, Emma Perarnau, Andrea Carolina Farías y Enzo Vieyra, enfoca su mirada del pasado desde la vida cotidiana.

En lo que respecta a los objetivos del grupo, estos pueden dividirse en dos: la producción de conocimiento y la acción o transferencia. Así, desde la producción la idea es ampliar el conocimiento sobre el pasado; mientras que, desde la acción, la intención es elaborar material didáctico sobre la historia de San Luis orientando a prácticas educativas en contextos de diferentes grados de formalización.

Los conceptos centrales del proyecto son *imaginación histórica*, *empatía histórica*, *memorias colectivas*, *vida cotidiana* y *patrimonio cultural*. "Nuestra tarea en el proyecto conlleva un ejercicio de volver al pasado, recuperar la vida cotidiana, encontrar a los sujetos que la construyeron y ofrecer lo hallado en materiales que circulen por los espacios educativos", explican los integrantes del equipo de investigación (De Dios y otros, 2022: s/p).

Consecuentemente, es necesario definir algunos términos que son fundamentales para problematizar la experiencia que pretendemos abordar en este artículo. Nos referimos a los conceptos de *patrimonio*, *memoria colectiva*, *imaginación* y *empatía*.

En lo que respecta a *patrimonio cultural*, Carlos Moreno lo considera como aquello que tiene valor porque permite reconocer y gozar de las raíces. Para el investigador y arquitecto, "no sería la calidad estética o material del referente lo más importante (...) sino su capacidad de soporte de la memoria colectiva" (Moreno, 1996: 268). A partir de la definición de Moreno, el Proyecto de Investigación, subraya que el patrimonio cultural se constituye "(...) a través de un proceso histórico de asignación de valor a manifestaciones materiales o simbólicas, referentes de la memoria de distintos sujetos sociales. Estructurado por y estructurante de nuestra Memoria colectiva y nuestra Identidad" (De Dios y otros, 2016: s/p).

A estos elementos el argentino Néstor García Canclini les adiciona una nueva dimensión, la referente al poder. El autor considera que, si bien el patrimonio sirve para unificar a una nación, "las desigualdades en su formación y apropiación exigen estudiarlo también como un espacio de lucha material y simbólica entre las clases, las etnias y los grupos" (1999:18). Y es justamente el aspecto del poder el que adquiere especial relevancia cuando pasamos al ámbito de la *memoria colectiva*. En relación con esto, Pierre Bourdieu explica que, como todo proceso social, el campo de la memoria no está desligado del campo del poder; por el contrario, las luchas por imponer una imagen del pasado como única y verdadera son propias del campo político. Para el sociólogo francés, el poder de producir, de imponer y de inculcar la representación legítima del mundo social, es una de las apuestas de la lucha entre las clases en el campo político (García Canclini, 1999:103).

Retomando estos conceptos, el Proyecto de Investigación entiende por *memoria colectiva* a una reinención de un pasado compartido y de una relación con ese pasado. Este marco permite a grupos, clases sociales y pueblos construir un sentido de sí mismos como colectivo. Raymond Williams emparenta esta idea con la de tradición, en tanto reconstrucción de "(...) una versión del pasado con el objeto de ratificar el presente y de indicar las direcciones del futuro" (Williams, 1997:139). Esta visión de Williams nos permite volver a la cuestión del poder que planteamos unos párrafos atrás desde Bourdieu, ya que la *memoria colectiva* encierra recuerdos y olvidos y en eso reside su fragilidad y su potencial político. Los pueblos, las clases

---

<sup>1</sup> Para más información, ver De Dios, E., Perarnau, E. y otros (2022). "La Imaginación y la Empatía: herramientas históricas para elaborar materiales didácticos impresos sobre la Época Colonial de San Luis", artículo publicado en este mismo Dossier.

sociales, los grupos, las etnias no conservan todo su pasado; sino solo aquello que porta cierta enseñanza compartida, no exenta de conflictividad, que otorga sentido de identidad y pertenencia.

A decir de Bourdieu: los sistemas simbólicos (lengua, mito, religión, arte, ciencia, ideología, memoria colectiva) son “(...) instrumentos estructurados y estructurantes de comunicación y conocimiento” y también de dominación; cuyo poder consiste en construir la realidad “(...) por la enunciación de hacer ver y de hacer creer, de confirmar o de transformar la visión del mundo y, por ello, la acción sobre el mundo, por lo tanto el mundo” (Bourdieu, 1999:71).

### **Un solo mundo, lenguajes múltiples**

Como ya señalamos, en el marco de este trabajo abordaremos la experiencia de utilización del *lenguaje del cómic* para transmitir conocimiento relacionado al *patrimonio cultural* y a la *memoria histórica* de la ciudad de San Luis a un público conformado no por especialistas sino por alumnos de distintas edades y de distintos ámbitos educativos.

En este sentido, Eliseo Verón afirma que los procesos de comunicación enmarcados en la actividad científica incluyen cuatro situaciones en las que este discurso puede circular: 1. Comunicación endógena intradisciplinar; 2. Comunicación endógena interdisciplinar; 3. Comunicación endógena transc científica; y, 4. Comunicación exógena sobre la ciencia. Para el autor, “la naturaleza de esas situaciones viene determinada por el estatuto de los enunciadores y sus destinatarios” (Verón, 1999:153).

La diferencia entre estas cuatro situaciones es que en las dos primeras hay una gran simetría entre enunciadores y destinatarios e implican situaciones de circulación al interior de instituciones científicas. Mientras que en las restantes hay una concepción de asimetría marcada. Específicamente en el caso del material *¿Cómo era... la Ciudad de San Luis en la Época Colonial?*, estaríamos ubicados en el último nivel propuesto por el semiólogo, es decir en el de la comunicación exógena sobre la ciencia, ya que nuestro público está conformado por niños y adolescentes pertenecientes a distintos ámbitos educativos provinciales. Y es por esto que consideramos que el cómic aparece como una de las herramientas propicias para llevar adelante la tarea.

Así pues, para avanzar en nuestra descripción del trabajo, debemos primero abordar la cuestión del cómic como género narrativo y, también, como lenguaje estético-expresivo.

Mucho se ha escrito sobre la historieta, aunque aún hoy, no hay consenso sobre una definición en la que académicos, productores y estudiosos estén de acuerdo. Tal vez las dos definiciones más difundidas y conocidas sean las propuestas por Will Eisner y Scott McCloud, quienes, no casualmente, son creadores de cómics que se propusieron estudiar el género desde una perspectiva 'académica'.

Así, Eisner aseguró que, en las historietas, las imágenes funcionan como texto a través de lo que él denominó 'arte secuencial' (1990). Por su parte, McCloud expandió la descripción de Eisner, y definió al cómic como “pinturas y otras imágenes yuxtapuestas en una secuencia deliberada que intentan transmitir información y/o producir una respuesta estética en el espectador” (McCloud, 1994:9). Para el autor, quien enfatiza la necesidad de yuxtaposición entre texto e imagen, una gran parte del procedimiento tiene que ver con lo que el lector ‘hace’ para completar la narración. Por eso sostiene que, en la gramática del cómic, un elemento central es el proceso de ‘cierre’ donde la imaginación del receptor toma dos imágenes separadas y las transforma en una sola idea (1994). Por último, cabe mencionar lo postulado por el historiador de comics Bradford Wright, para quien las historietas son “narrativas que

comunican a través de una combinación única de texto e ilustración secuenciada, que funcionan dentro de su propio vocabulario estético” (Wright, 2001:10).<sup>2</sup>

Más cercano en el tiempo y en el espacio, el investigador brasileño Iván Lima Gomes, de la Facultad de Historia de la Universidad Federal de Goiás (UFG), observa que las historietas proporcionan una experiencia sensorial original, al sugerir una articulación entre la lectura y lo visual. Lima Gomes coincide con McCloud en que esta interacción depende de un lector activo en decodificar los procedimientos de lectura que, a su vez, son aprendidos y difundidos desde el punto vista cultural. “Y es de esta lectura de las imágenes, construida en un diálogo permanente con los lectores, que se configura la historieta en cuanto una historia visual”, comenta el profesor (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, 2022: s/p).

Aunque difieren en algunos puntos, sería útil buscar aquellos elementos que estas definiciones tienen en común: por un lado, una de las características esenciales del lenguaje del cómic sería la secuenciación. Podría señalarse, empero, que en un libro infantil o en un libro ilustrado, las imágenes también conforman una secuencia, pero en realidad a lo que apuntan los autores es que el significado total de un cómic no se obtiene de una imagen aislada, sino de la totalidad de las mismas. Y a este respecto, es fundamental el rol del lector, que es quien 'completa' ese significado y quien llena esos espacios en blanco, llamados *gutters*, que se encuentran entre viñeta y viñeta. Esto permite comprender, por ejemplo, cómo la sucesión de dos imágenes retrata dos momentos de una misma acción o dos acciones totalmente dispares. Tal cual observa el semiólogo italiano Daniele Barbieri (1993), las imágenes de las historietas cuentan, mientras que las imágenes de las ilustraciones, comentan.

Por otro lado, este examen de, por ejemplo, los *gutters*, nos lleva al otro elemento fundamental de las definiciones: la idea de que las historietas funcionan dentro de su propio vocabulario estético, vocabulario conformado entre otros elementos por los globos de diálogo, las líneas cinéticas o de movimiento o las formas y el tamaño de las viñetas, distintos significantes que sin duda guardan relaciones precisas con significados establecidos. A esto habría que sumarle una gramática, es decir una serie de directrices que establecen cómo combinar estos elementos para lograr determinadas respuestas estéticas.

Pero tal vez quien mejor identificó aquello que distingue a la historieta de otro tipo de discursos haya sido el semiólogo argentino Oscar Masotta (1969), quien prefirió el término de "literaturas dibujadas" para denominar al medio. Según observa Lucas Berone (2015), la historieta era para Masotta un objeto privilegiado, en tanto sus signos revelan por sí mismos el 'espesor' de los códigos y las restricciones materiales que los han generado. Un punto fundamental del trabajo que Masotta realizó alrededor de la historieta es el referido al esquematismo, esquematismo que, por otro lado, fue identificado por Jesús Martín Barbero como una de las mediaciones presentes en el pasaje de lo masivo a lo popular:

Mirados desde ahí la repetición o el esquematismo adquieren un sentido nada simplificador ni degradante porque nos remiten y nos hablan de un modo de comunicación otro, sencillamente diferente al de la cultura letrada, y que es no sólo el de las masas campesinas sino el de las masas urbanas que aprendieron a leer pero no a "escribir", y para las que un libro es siempre una experiencia o una "historia" nunca un "texto" ni siquiera una información, para las que una fotografía o un film no habla nunca de planos ni de composición sino de lo que representa y del recuerdo, para las que el arte comunica siempre y sin mediaciones con la vida (Martín-Barbero, 1983:61).

---

<sup>2</sup> En todos los casos, la traducción es nuestra.

Pero, ¿qué relación guardan estas definiciones de la historieta o las características del lenguaje de las literaturas dibujadas con la intención de transmitir el resultado de una investigación sobre el pasado colonial de la ciudad de San Luis?, ¿por qué reflexionar sobre estos tópicos? La respuesta se encuentra una vez más en uno de los objetivos del proyecto de investigación "Memorias y Prácticas Educativas", que proponía crear material didáctico para los distintos ámbitos educativos de la provincia, es decir se preocupaba por trabajar la *memoria colectiva* en el *mundo infantil* y más precisamente, en la infancia urbana. Es decir que el desafío iba mucho más allá de transmitir un conocimiento. Se trataba en realidad de una especie de traducción. Una traducción que sería muy difícil si concibiéramos a la escritura fonética y al cómic como campos separados y estancos, incapaces de cruzarse. Es por esto que para nuestro objetivo fue fundamental recurrir primero a la reflexión teórica, y no solamente a la relacionada con el *patrimonio* o la *memoria*, sino también a aquella que nos permitiera elegir el lenguaje adecuado para llegar a nuestro público objetivo: los niños.

Así pues, una concepción que fue clave en nuestra búsqueda fue la aportada por el italiano Daniele Barbieri (1993), para quien los lenguajes no son sólo un instrumento, sino, sobre todo, ambientes en los que vivimos y que en buena parte determinan lo que queremos y lo que podemos comunicar. Para el autor, estos ambientes no están separados, como se supondría, sino que representan aspectos diversos del ambiente global de la comunicación y, en consecuencia, están estrechamente interconectados y en continua interacción recíproca. De acuerdo a Barbieri, "(...) la comunicación es un ambiente general cuyos sub-ambientes, los lenguajes, viven tumultuosamente, alejándose, acercándose, intercambiando características, a veces muriendo, y otras dando vida a una nueva posibilidad expresiva" (Barbieri, 1993:17). Y es eso justamente lo que pretendimos lograr con el material didáctico *¿Cómo era... la Ciudad de San Luis en la Época Colonial?*, una nueva posibilidad expresiva.

### **Del entretenimiento a la ciencia**

Aunque siguiendo a distintos autores, como el ya mencionado Scott McCloud (1993), podríamos encontrar rastros del lenguaje del cómic en los jeroglíficos egipcios, los tapices de la Edad Media y hasta en un manuscrito 'descubierto' por Cortéz en 1519, la mayoría de los investigadores coinciden en señalar al surgimiento de la prensa como el punto de origen de lo que hoy conocemos como historieta. En este sentido, el académico argentino Jorge Rivera, puntualiza:

Estos orígenes, más precisamente, se relacionan con las particulares características del periodismo norteamericano a fines del siglo XIX, el que en su puja por la conquista de nuevos lectores resuelve incorporar -además de la noticia de 'interés humano' según la fórmula de Bennet- el novedoso y atractivo ingrediente de los *cartoons* a todo color, convertidos poco después en *strips*, o historietas en el sentido convencional (Ford; Rivera y Romano, 1990:70).

Lo cierto es que para 1920 las historietas ya contaban con publicaciones propias, aunque la mayoría incluía reimpressiones de tiras diarias. Sin embargo, esto cambiaría hacia fines de la década de 1930, cuando las revistas comenzaron a incluir material inédito. Un punto importante en esta secuencia histórica lo ocupa la publicación en abril de 1938 de *Action Comics* número 1, que tenía como estrella principal a Superman, un personaje que fundaría todo un género y transformaría a las historietas en sinónimo de fantasía, violencia y trajes de colores primarios.

El éxito de las narrativas dibujadas en los Estados Unidos duró hasta pasada la Segunda Guerra Mundial, cuando el nuevo contexto de temor social instigado por el Macartismo y el

surgimiento de la problemática de la delincuencia juvenil, puso a las historietas en el foco de la crítica y el escrutinio social. Una figura fundamental en este proceso fue el psicólogo Frederic Wertham quien en 1953 publicó el libro *Seduction of the Innocent* en el que denunciaba los efectos nocivos que las imágenes violentas de los cómics tenían sobre el desarrollo de niños y adolescentes. Pronto, estas revistas se transformaron en un objeto prohibido en muchas casas de los Estados Unidos y no pasó mucho tiempo antes de que comenzaran a organizarse quemadas masivas de historietas en distintas partes e instituciones de ese país.<sup>3</sup>

Para defenderse de estos ataques, la industria reaccionó creando el *Comics Code Authority*, un organismo de autocensura que determinaba qué podía decirse y mostrarse en las páginas de los cómics y qué no. Aunque esta iniciativa salvó a la industria, significó, paradójicamente, un golpe casi fatal para un medio que, aunque había sido el primero dirigido exclusivamente a un público infantil y adolescente, ahora debía competir con el cine y la música *rock and roll*. "Los adolescentes habían aparecido como un mercado importante justo cuando la industria del cómic había abandonado efectivamente a esta audiencia", señala Wright (Wright, 2001:179). Según el investigador, las restricciones impuestas por el *Comics Code Authority* habían transformado a las narrativas gráficas, como máximo, en un pasatiempo adolescente y en el peor de los casos, en una curiosidad nostálgica anticuada.

Aunque no pretendemos aquí realizar una historia pormenorizada del medio, sí es importante destacar para los objetivos de este trabajo, que los dos procesos que acabamos de relatar - el éxito arrasador de los superhéroes y el confinamiento del medio a un público infantil-, cimentaron definitivamente la imagen de la historieta como un género dedicado exclusivamente al entretenimiento, una función que además estaba programada para expirar luego de los primeros años de vida de sus consumidores.

Sin embargo, en las últimas décadas del siglo XX, la situación comenzó a cambiar. Por un lado, las compañías norteamericanas empezaron lentamente a erosionar el *Comics Code* y, por otro, en distintas partes del mundo, especialmente en Europa y América Latina, comenzaron a surgir movimientos de reivindicación del medio a partir de su asociación a las vanguardias artísticas y al *arte pop* o su utilización como un canal en el que tratar temas de interés social y político.

Dentro de esta evolución es importante mencionar el acercamiento que el medio comenzó a tener con la academia, primero a través de la publicación de libros y trabajos realizados en formato de historieta que intentaban abordar un proceso de metarreflexión sobre el género; y posteriormente, con la aparición de tesis y publicaciones que no tienen como objeto de estudio al cómic pero que están realizadas en ese formato.

A este respecto, en un trabajo presentado para el VII Encuentro Latinoamericano de Metodología de las Ciencias Sociales (ELMeCS), que tuvo lugar en México en 2021, intentamos, junto a Sebastián Gago y Dafne García Lucero, distinguir distintos niveles de integración del cómic y la academia. Allí, identificamos seis escaños que iban desde la ilustración hasta el cómic-tesis académico a secas -aquel que no tiene como objeto de estudio a la historieta-, pasando por el cómic como vehículo de divulgación y de simplificación del conocimiento, las historietas publicadas en revistas enciclopédicas educativas, las historietas destinadas a la divulgación del conocimiento publicadas con fines educativos y el cómic como una vía de producción y de difusión de conocimiento, pero también un conocimiento per se, cuyo sentido resulta de la indisoluble fusión entre academia y arte.

En el primer nivel encontramos a las ilustraciones de distintas especies de animales o pelos utilizadas en manuales de biología o ciencias naturales o a los instructivos de vuelo.

---

<sup>3</sup> Par más información sobre este periodo se puede consultar el excelente libro *The Ten-Cent Plague: The Great Comic-Book Scare and How It Changed America* (2009) de David Hadjú, publicado por Picador.



El segundo incluye a las adaptaciones historietísticas de novelas clásicas como las que solían aparecer en revistas como *Anteojito*, *Billiken*, *Selecciones Escolares*, *Pimpinela*, *Patoruzito* o *El Tony*.

El tercer nivel se refiere a los géneros de ficción o al cómic de aventuras destinado a la divulgación del conocimiento y publicado con fines educativos. En este nivel podemos mencionar el especial *Superman and Wonder Woman: The Hidden Killer* (Helfer y Barreto, 1998), publicado conjuntamente por DC Comics, el Departamento de Defensa de los Estados Unidos, el Mine Action Center (MAC) y UNICEF, para alertar a los niños de América Central sobre los peligros de las minas antipersonales abandonadas en zonas de conflicto bélico. Un capítulo aparte merece los cómics ficcionales publicados por el Ejército de los Estados Unidos no sólo como una herramienta propagandística o de reclutamiento, sino también como una forma de transmitir información sensible y compleja a sus soldados, oficiales o excombatientes. Un ejemplo paradigmático de esto es la revista *Coming Home* de Sid Jacobson y Ernie Colón. Publicada en 2008, la historieta trata los problemas que enfrentan muchos ex combatientes en su regreso a casa luego de la traumática experiencia de la guerra. Situaciones como la violencia conyugal, el abuso de drogas y alcohol, la agresividad, el insomnio y otros síntomas de estrés por combate que si no se tratan pueden volverse más graves, son algunos de los tópicos tocados en la revista que además ofrece una lista detallada de recursos para ayudar a los militares y a sus familias con todos los aspectos de la reintegración a la sociedad.

En el polo de los géneros no ficcionales, no destinados al entretenimiento sino a la divulgación de conocimiento práctico, tenemos historietas del género instructivo o información como es el caso de las traducciones biosanitarias.

Un nivel de integración mayor lo constituyen las historietas destinadas a la divulgación del conocimiento publicadas con fines educativos. Este tipo de producciones, suele estar impulsada por instituciones que cuentan con un presupuesto y unos objetivos ligados al ámbito de la existencia humana donde desenvuelven su función, por ejemplo, las historietas de divulgación histórica, como el caso de *La Historieta Argentina* por Felipe Pigna (2007-2016).

Asimismo, en los últimos veinte años, numerosos académicos europeos y estadounidenses, y en menor número en Sudamérica, se interesaron en la búsqueda y hallazgo de nuevas formas de conocimiento. Esas búsquedas abrieron los caminos al surgimiento de otros niveles en la citada relación entre cómic y conocimiento científico-académico. Al respecto, un mayor desarrollo de la abstracción y de la reflexividad científica, lo encontramos en el metacomic. La obra pionera y señera es *Understanding Comics: The Invisible Art* (1993), del ya mencionado Scott McCloud, pero tal vez lo más elevado es *Unflattening* (2015), la tesis doctoral de Nick Sousanis que consiste en una metarreflexión sobre los alcances, potencialidades y posibilidades de la historieta como medio no ya de divulgación o simplificación sino de reflexión y producción científica.

El último nivel se refiere a los cómics que no hablan sobre el cómic, es decir al cómic-tesis académico a secas. Un ejemplo reciente de este nivel es la etnografía en formato cómic que Iván Zigarán, narrador gráfico e ilustrador cordobés, produjo en calidad de tesis de Licenciatura en Antropología, por la Universidad Nacional de Córdoba. Presentada en 2018, la etnografía dibujada por Zigarán se denomina *El monte: crianza y predación*, y realiza una reflexión sustancial para la comprensión de la forma de vida de los habitantes del monte del noroeste de la provincia de Córdoba, Argentina.

Estos niveles que hemos desarrollado brevemente serán útiles a la hora de analizar el proceso de creación del material didáctico *¿Cómo era... la Ciudad de San Luis en la Época Colonial?* y explicar las decisiones estéticas y formales que se tomaron a lo largo del desarrollo del mismo.

## Condiciones de producción

Una vez que hemos definido algunos de los conceptos teóricos clave de este trabajo, como *patrimonio*, *memoria histórica*, *cómic* y *lenguaje de la historieta*, es necesario centrarnos específicamente en la experiencia que nos proponemos problematizar: la creación de material didáctico sobre el pasado de la ciudad de San Luis para ser usado en distintos ámbitos educativos provinciales, tanto formales como no formales. Consecuentemente, debemos primero, relatar el origen de la iniciativa, para luego adentrarnos en el proceso de creación, en cuyo seno se tomaron ciertas decisiones del orden de lo práctico pero justificadas en el sustento teórico que nos ofrecen los *Estudios sobre cómic*.<sup>4</sup>

A continuación, describimos las etapas de trabajo que conllevó la elaboración del material didáctico:

- La tarea comenzó a fines de 2017 cuando los integrantes del equipo de investigación "Memorias y Prácticas Educativas" nos convocaron a una reunión para dialogar sobre la posibilidad de elaborar el material a partir del trabajo de indagación llevado adelante por el equipo. En ese primer encuentro quedaron claras dos cuestiones que el equipo ya había decidido con anterioridad: tenían una idea general de lo que deseaban contar y pensaban que las ilustraciones acompañadas de textos breves serían la mejor opción para hacerlo.

Fig. 1: Primeros bocetos del proyecto. Algunos de estos diseños fueron aprobados mientras que otros quedaron descartados. Todos los trabajos fueron realizados de manera tradicional, es decir, a lápiz



---

<sup>4</sup> Desde hace un tiempo ya, sobre todo en la academia anglosajona, se ha ido conformando un campo más o menos autónomo denominado *Comic Studies*, con sus consiguientes publicaciones científicas, carreras de posgrado y también becas y asociaciones. En este sentido, Henry Jenkins sostiene que el surgimiento de los *Estudios sobre Cómic* está inspirado por el deseo de constituir un lugar donde las historietas puedan ser tomadas en serio en sus propios términos, "leídas en relación con sus propias tradiciones, entendidas a través de sus propios vocabularios y comprometidas con las personas que ya conocen como son producidas y consumidas" (2012:2).



Fuente: elaboración propia

- A partir de esta primera charla, se elaboró en conjunto con el equipo una especie de esquema o 'mono' del material que se pensaba imprimir en formato de libro. Este *story board* básico sirvió como una aproximación inicial que permitió determinar la cantidad de páginas y, por ende, la cantidad de ilustraciones necesarias para completar el libro, el que, al ser breve y con tapas blandas, terminó pareciéndose mucho a una revista de historieta.
- Asimismo, se nos proporcionó material de lectura para la elaboración de las ilustraciones, el que consistió en distintos trabajos presentados en congresos, jornadas y eventos académicos, fotos de diversos sitios y edificaciones similares a las de la época que se deseaba retratar, libros visuales con imágenes de vestimentas de la época colonial y también resúmenes de ciertas situaciones cotidianas que retrataban la vida diaria en el tiempo colonial.
- Sobre la base de estos elementos, elaboramos el primer boceto a lápiz, que mostraba a una familia de clase media-alta de la época. Luego se le agregó de fondo, la entrada de una iglesia. Ese primer boceto fue socializado al interior del equipo de investigación. Cada integrante realizó comentarios, sugerencias y correcciones, las que posteriormente se trasladaron al dibujo.

Fig. 2: Las etapas del proceso de trabajo de cada página, desde el boceto original hasta el color digital, pasando por el lápiz y la tinta



Fuente: elaboración propia

- Una vez aprobado el boceto, éste se redibujó en hoja de cómic profesional -es decir en las páginas que se utilizan para la historieta norteamericana, cuyas medidas son de 11



por 17 pulgadas-. Esta decisión se tomó ya que aún no se sabía qué formato tendría la publicación y el hecho de ilustrar a una escala de al menos el doble del tamaño final permitía la incorporación de mayores detalles.

- Posteriormente, se le colocó la tinta de manera tradicional. El dibujo entintado pasó entonces por una nueva etapa de evaluación y revisión, luego de la cual, se realizó el coloreado digital. Este proceso se repitió con cada una de las ilustraciones.
- Además, se trabajó en el diseño de tres personajes centrales, tres niños que actuarían como guías a lo largo del recorrido propuesto por el pasado colonial. Una primera idea fue crear un viajero temporal, es decir un adolescente del futuro que se trasladara al pasado para retratar esa época de la que casi no había registro. Sin embargo, esta idea fue abandonada en las primeras etapas del proceso creativo.
- Con todas las imágenes listas, la tarea continuó con el diseño final del producto, a cargo de la "Nueva Editorial Universitaria" (UNSL), procedimiento que también tuvo momentos de evaluación y ajustes previos a la impresión. En esta etapa participaron tanto los integrantes del equipo como el ilustrador.

### Ser cómic o no ser cómic, esa es la cuestión

A partir de lo relatado puede inferirse que el proyecto de investigación "Memorias y Prácticas educativas" no pensaba en la realización de un cómic o una historieta como el resultado final del proceso de creación del material didáctico, sino más bien en un libro ilustrado. Sin embargo, sostenemos que el objeto resultante utiliza en gran medida el lenguaje del cómic y por lo tanto podría calificarse como una historieta. Pero para justificar esta afirmación, debemos examinar los recursos que finalmente se pusieron en juego en la creación del material y las decisiones que se tomaron a lo largo del trayecto de elaboración del mismo.

Fig. 3: Las etapas que fueron atravesando las ilustraciones de tapa y contratapa del material didáctico



Fuente: elaboración propia

En primera instancia es preciso señalar que el proceso de elaboración del material didáctico, reproduce a la perfección las etapas de trabajo de la historieta tradicional, las que comienzan con un guion, que luego es transformado en bocetos realizados a lápiz a los que posteriormente se les coloca la tinta. Una vez concluida con esta tarea, el material es coloreado -la mayoría de las veces a través de técnicas digitales- y rotulado -se le agregan los diálogos y textos-, para finalmente, pasar a imprenta. Aunque en el cómic comercial estas tareas suelen ser realizadas por distintas personas, en este caso el libro fue la consecuencia de un 'guion' escrito por el equipo de investigación, más la tarea de un ilustrador y, posteriormente, del equipo de diseño de la "Nueva Editorial Universitaria".

Por otra parte, una de las primeras decisiones que debimos afrontar apenas habíamos comenzado con el trabajo de pensar y diseñar los personajes que protagonizarían la historia y los sitios que se retratarían en el producto, fue la de determinar el tipo de dibujo a utilizar, es decir, qué nivel de realismo tendrían las ilustraciones. Para hacerlo, recurrimos una vez más a los aportes de Scott McCloud, quien en su libro *Understanding comics* (1993) se abocó a la misión de elaborar una escala estilística de la ilustración en el cómic, en relación a su nivel de realismo, en otras palabras, a tratar de medir cuánto se aleja el dibujo de la representación más fiel de la realidad, es decir la fotografía.

Al respecto, el autor sostiene que, en las imágenes, el nivel de abstracción varía ya que mientras las hacemos más abstractas, más lejos nos movemos de la foto o del retrato realista.

Así, el dibujo típico de los cómics se encuentra en un nivel mayor de abstracción. McCloud se pregunta entonces ¿por qué es esta abstracción tan aceptada en las narrativas dibujadas y en otros medios? ¿Cuál es el secreto del ícono que llamamos caricatura? ¿Por qué alguien respondería a una caricatura igual o más que a una foto?

Las respuestas a las que arriba el investigador va en contra de lo que podríamos llamar el sentido común. Para McCloud, las caricaturas no son una forma de dibujar, sino una forma de ver. Es que el dibujo funciona como una amplificación a través de la simplificación. Es decir, cuando realizamos un proceso de abstracción de una imagen a través de su *caricaturización*, más que eliminar detalles, estamos enfocándonos en detalles específicos. "Cuando dejamos sólo el significado esencial de una imagen, un artista puede amplificar su significado de una forma que es imposible con el dibujo realista", sostiene McCloud (McCloud, 1993: 30.).

De hecho, simplificar personajes e imágenes con un propósito es una herramienta muy efectiva para contar una historia en cualquier medio. Desde este punto de vista, la habilidad de un artista para enfocar nuestra atención en una idea es una parte importante de su talento, tanto en los comics como en el dibujo en general.

Para cerrar su idea, el investigador concluye que cuando nos enfrentamos a una fotografía o a un dibujo realista, vemos a otra persona, en cambio, cuando observamos una caricatura, nos vemos a nosotros mismos. Esto explicaría la fascinación de los niños por los dibujos animados. "La caricatura es un vacío, donde son puestas tu identidad y tu conciencia. Una cáscara vacía, que nos permite habitarla y viajar a otra realidad. No solo observamos una caricatura, nos transformamos en ella", explica el dibujante (McCloud, 1993: 36).

Estos aportes teóricos nos llevaron a decidir que los personajes centrales de nuestro material didáctico serían dibujados con un estilo más cercano a la caricatura que al dibujo realista. No obstante, esa determinación nos enfrentaba a una paradoja, ya que si lo que queríamos era transmitir el *patrimonio*, y como ya vimos, el *patrimonio* se encuentra en los objetos construidos por una sociedad en una época determinada, es decir en las vestimentas, los utensilios, las herramientas y los edificios, estos deberían ser retratados de la manera más realista posible.

Esta contradicción se evidenciaba especialmente en la ilustración de los espacios públicos, como pueblos y ciudades, ya que como sostiene Alicia Entel, la ciudad aparece como cristalizaciones de procesos políticos, históricos y culturales donde la gente y su hábitat son

producidos y se producen mutuamente: "(...) la ciudad es el hormigueo humano con historias grupales, heterogeneidades, identidades y cotidianeidad presente..." (Entel, 1996:22).

Teniendo en cuenta estas cuestiones es que se optó por mezclar en el producto final dos tipos de dibujos: el realista y aquel que poseía un nivel mayor de abstracción o *caricaturización*. Dicho de otra manera, los personajes humanos principales serían caricaturas, mientras que los escenarios, ya sea creados por el hombre o naturales, estarían retratados de la manera más realista posible. De esta forma, a través de recursos contrapuestos, pretendimos obtener resultados complementarios. Por un lado, el público infantil y adolescente al que estaba dirigido el material podría sentirse identificado con alguno de los tres protagonistas y guías de la historia -Avelino, Álvaro y Amelia-, quienes además representaban tres edades distintas; mientras que, por el otro, el lector podría realizarse, a partir del texto y del dibujo realista del entorno, una idea bastante acertada sobre cómo era la vida cotidiana y los lugares por los que transitaba la gente en el San Luis colonial.

Para reforzar más la noción de que el resultado final se asemeja a una historieta, cabe señalar que más allá de que algunas de las imágenes están acompañadas de texto al estilo de los libros ilustrados, se agregaron en la etapa de edición recursos típicos del lenguaje del cómic como, por ejemplo, los globos de diálogo.

Por otro lado, el formato final que adquirió el libro es muy similar al de una historieta ya que se utilizaron colores llamativos, un marco para el título inspirado en el de la tapa del número uno de la revista *Superman* (1939) y todo el trabajo fue impreso en tapas blandas, a un tamaño de 14,5 por 19,5 centímetros y con las páginas unidas a través de grapas, un estilo que remite sin dudas al del cómic tradicional.

Fig. 4: Los personajes principales con sus correspondientes globos de diálogo



Fuente: elaboración propia

### Algunas observaciones finales

Desde las culturas ágrafas hasta la actualidad, la humanidad siempre ha pensado en formas de transmitir el conocimiento. Este objetivo fue cumplido primero por los relatos orales, como los cuentos populares y las fábulas, y luego, por los periódicos, folletines y libros, para pasar en la actualidad, al complejo sistema de transmisión y validación del conocimiento científico - del que este artículo y esta revista forman parte-. Sin embargo, como ya vimos en el ejemplo de *The Multiversity* con el que empezamos este trabajo, muchas veces las formas de transmitir sólo son útiles para los miembros de un selecto grupo, es decir para los iniciados.



En otras palabras, la cuestión cambia cuando, en términos del texto de Verón (1999) que recuperamos en otro apartado, pasamos de una *comunicación endógena de la ciencia* a una *comunicación exógena sobre la ciencia*. Como ya vimos, la naturaleza de estas situaciones está íntimamente relacionada con la simetría o la asimetría de conocimiento que se da entre enunciadores y destinatarios. En este sentido, la situación comunicativa planteada por la elaboración y distribución de un material didáctico dirigido a un público infantil y juvenil, pero basado en los resultados de un proyecto de investigación académica, plantea una serie de particularidades que podrían encuadrarse en una *comunicación exógena*, donde las competencias entre destinatarios y productores son desiguales y por lo tanto se hace indispensable el uso de estrategias y formas novedosas de comunicación.

**Fig. 5:** El marco de la tapa del material didáctico está inspirado en el diseño clásico utilizado en la portada de *Superman* número 1 (1939)



Fuente: elaboración propia

Sostenemos a partir de lo expuesto, que el lenguaje del cómic se configura como una herramienta válida a la hora de realizar esta tarea. Esta afirmación se basa no solamente en un recorrido teórico, sino también en la gran cantidad de experiencias empíricas realizadas a lo largo de la historia del medio, algunas de las cuales hemos mencionado en este escrito - los cómic-tesis, los libros metarreflexivos sobre el noveno arte, las historietas históricas, etc-. Así, consideramos que la publicación *¿Cómo era... la Ciudad de San Luis en la Época Colonial?* podría ubicarse entre el cuarto y quinto nivel de integración cómic-academia propuesto (Gago, García Lucero y Salinas, 2021), es decir que compartiría características con historietas como *Superman and Wonder Woman: The Hidden Killer* (1998), creada para alertar a los niños de América Central sobre los peligros de las minas antipersonales abandonadas en zonas de conflicto bélico o la revista *Coming Home* (2008), que trata los problemas que afrontan muchos excombatientes en su regreso a casa. Estas dos experiencias creativas, financiadas por una de las instituciones con mayor presupuesto del mundo, el Departamento de Defensa de los Estados Unidos,<sup>5</sup> se constituyen como antecedentes importantes de nuestra propuesta ya que en ambas revistas el lenguaje del cómic está puesto al servicio de

<sup>5</sup> En 2020, el presupuesto de Defensa de Estados Unidos alcanzó los 778 mil millones de dólares (El País, 2021).



la transmisión de información compleja y con un alto grado de rigor científico. Y lo que es más, en el caso de *Coming Home*, el producto final es el resultado de una investigación que incluyó entrevistas a ex combatientes, expertos militares y responsables de reuniones de reintegración, es decir que es la culminación de una tarea de indagación académica.

Pero no solo el objetivo final de ambas publicaciones coincide con el que fue propuesto por el Proyecto de Investigación "Memorias y Prácticas Educativas", sino que, además, cabría preguntarse sobre la elección del cómic como medio para transmitir un tipo de información tan compleja y sensible por parte instituciones con capacidades económicas inmensas, que podrían haber optado por cualquier otro tipo de estrategia de comunicación.

Aunque no lo sabemos a ciencia cierta, podemos intuir que la decisión de publicar las dos historietas mencionadas en el párrafo anterior es el resultado de costosos estudios destinados a determinar qué forma era la más adecuada para dirigirse a un público conformado por personas de un bajo nivel de instrucción, como lo son los niños, los adolescentes y los jóvenes.

En otras palabras, creemos, a partir de lo trabajado en este texto, que las particulares condiciones del lenguaje del cómic, en el que se mezclan, texto, dibujo realista y caricatura, son propicias para la transmisión de conocimiento complejo en todos los niveles, pero que se ajustan especialmente a las sensibilidades de los niños y adolescentes, ya que como bien observan Massota (1969) y Martín Barbero (1983), el esquematismo característico de este lenguaje es también un código fundamental de la cultura popular.

Sin embargo, aún nos restaría dar una última respuesta, la planteada por el interrogante referido a si *¿Cómo era... la Ciudad de San Luis en la Época Colonial?*, es verdaderamente una historieta o se trata en realidad de un libro ilustrado. En este punto, es preciso recuperar lo dicho por Daniele Barbieri (1993), cuando sostiene que los lenguajes no son compartimentos estancos, sino más bien ecosistemas que se cruzan unos con otros. Para el autor, no son tan importantes las características específicas del cómic, sino aquellas que este lenguaje comparte con otros, como la literatura o el cine. Visto desde esta perspectiva, sin dudas, el trabajo realizado con el proyecto de investigación "Memorias y Prácticas Educativas" puede enmarcarse en lo que llamaríamos una historieta, una que esperamos, haya permitido recuperar aspectos de las diversas *memorias colectivas* y transmitirlos a las generaciones actuales, posibilitando a ese *patrimonio cultural* configurar a los puntanos de hoy. En otras palabras, aspiramos a que, como las retratadas por Morrison en el universo ficcional de *DC Comics*, esta revista haya colaborado con la puesta en contacto de dos mundos que, aunque ocupan el mismo espacio, están separados en el tiempo: el del San Luis colonial y el del San Luis moderno.

## Referencias bibliográficas

BARBIERE, Daniele (2010). *Los Lenguajes Del Cómic*. Barcelona: Paidós.

BERONE, Lucas (2015). "Oscar Masotta y la fundación semiológica del discurso sobre la historieta", en *deSignis* Nº 22. Federación Latinoamericana de Semiótica, 57-64. Recuperado de: [https://ddd.uab.cat/pub/designis/designis\\_a2015n22/designis\\_a2015n22p57.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/designis/designis_a2015n22/designis_a2015n22p57.pdf) (01/10/22).

BOURDIEU, Pierre (1999). *Intelectuales, política y poder*. Buenos Aires: EUDEBA.

CONSELHO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO CIENTÍFICO E TECNOLÓGICO (2022). *Histórias em Quadrinhos – trajetória e importância a partir de pesquisas científicas*. Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovações. Recuperado de: <https://www.gov.br/cnpq/pt-br/assuntos/noticias/pesquisa-do-dia/historias-em-quadrinhos-2013-trajetoria-e-importancia-a-partir-de-pesquisas-cientificas> (01/10/22).

DE DIOS, Estela; PERARNAU, Ema; FARIAS, Andrea Carolina; VIEYRA, Enzo y RACCA, Cecilia (en prensa) "La Imaginación y la Empatía: herramientas históricas para elaborar materiales didácticos impresos sobre la Época Colonial de San Luis", en *Revista Argonautas*.

DE DIOS, Estela; PERARNAU, Ema; FARIAS, Andrea Carolina; VIEYRA, Enzo y RACCA, Cecilia (2016). *PI Memorias y Prácticas Educativas 2016\_2019*. FCH-UNSL.

EISNER, Will (1990). *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. New York: Poorhouse Press.

ENTEL, Alicia (1996). *La ciudad bajo sospecha. Comunicación y protesta urbana*. Buenos Aires: Paidós.

Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Nacional de San Luis. (S/F). Proyectos de Investigación Actuales - Área Pedagógica. <http://humanas.unsl.edu.ar/secretarias/cienciaytecnica/archivos/pedagogica.pdf>

FORD, Aníbal (1994). *Navegaciones. Comunicación, cultura y crisis*. Buenos Aires: Amorrortu.

FORD, Aníbal; RIVERA, Jorge y ROMANO, Eduardo (1990). *Medios de comunicación y cultura popular*. Buenos Aires: Legasa.

GAGO, Sebastián; GARCÍA LUCERO, Dafne y SALINAS, Martín (2021). "El cómic-Tesis como alternativa en los géneros de escritura académica" en *Actas del VII Encuentro Latinoamericano de Metodología de las Ciencias Sociales Migración, diversidad e interculturalidad: Desafíos para la investigación social en América latina*. <http://elmecc.fahce.unlp.edu.ar/vii-elmeccs/actas/ponencia-220905120927873853>

GARCÍA CANCLINI, Néstor (1999). "Los usos sociales del Patrimonio Cultural", en Aguilar C. *Encarnación. Patrimonio Etnológico. Nuevas perspectivas de estudio*. Andalucía: Consejería de Cultura, 16-33.

JENKINS, Henry (2012). "Introduction. Should We Discipline the Reading of Comics?", en Smith, M. y Duncan, R. (eds.). *Critical Approaches to Comics. Theories and Methods*. New York: Routledge, 1-14.

MARTÍN-BARBERO, Jesús (1983). "Memoria narrativa e industria cultural". *Comunicación y cultura* (10). México.

MASSOTTA, Oscar (1969) "Breccia de cerca", en *Literatura Dibujada*. (3), 3-8.

MCCLOUD, Scott (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Paradox Press.

MORRISON, Grant; REIS, Iván y PRADO, Joe (Junio 2015). "Superjudge". *The Multiversity* (02).

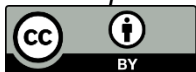
Ordenanza C.D. 006/2011 Rectificatoria de Ordenanza Reglamentaria de Tesis, Trabajo Final y Residencias (2 de septiembre de 2011). Recuperado de: [http://humanas.unsl.edu.ar/archivospdf/ord\\_cd\\_006\\_2011.pdf](http://humanas.unsl.edu.ar/archivospdf/ord_cd_006_2011.pdf) (01/10/22).

Reglamento Interno del Doctorado en Comunicación Social ECI-UNC (2014). Recuperado de: [https://fcc.unc.edu.ar/wp-content/uploads/sites/9/2021/08/reglamento\\_2014\\_dcs-5-14\\_0.pdf](https://fcc.unc.edu.ar/wp-content/uploads/sites/9/2021/08/reglamento_2014_dcs-5-14_0.pdf) (01/10/22).

VERÓN, Eliseo (1999). "Entre la Epistemología y la Comunicación", en *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, Nº 4, Servicio de Publicaciones Universidad Complutense de Madrid. Madrid, España.

WRIGHT, Bradford (2001). *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Cita sugerida: SALINAS, Martín Alejandro (2022). "El cómic como herramienta para la enseñanza y la transmisión del patrimonio" en *Revista Argonautas*, Vol. 12, Nº 19, 67-85. San Luis: Departamento de Educación y Formación Docente, Universidad Nacional de San Luis. <http://www.argonautas.unsl.edu.ar/>



Recibido: 1 de octubre de 2022

Aceptado: 27 de octubre de 2022