



Sistematización del proceso creativo del fanzine “El Chiflón”: aproximación a las estrategias didácticas con los estudiantes de la Licenciatura en Educación Artística de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Ginna Magaly Guzmán Leal

Universidad Pedagógica Nacional de Colombia

Facultad de Educación

Especialización en Pedagogía

Bogotá, D.C

2019

Sistematización del proceso creativo del fanzine “El Chiflón”: aproximación a las estrategias didácticas con los estudiantes de la Licenciatura en Educación Artística de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Ginna Magaly Guzmán Leal

Trabajo de grado para optar por el título de Especialista en Pedagogía.

Director

Julio Ernesto Rojas Mesa


Universidad Pedagógica Nacional de Colombia

Facultad de Educación

Especialización en Pedagogía

Bogotá D.C.


2019

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Universidad de Pedagogía</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 1 de 5	


1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de Grado.
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central.
Título del documento	Sistematización del proceso creativo del fanzine “El Chiflón”: aproximación a las estrategias didácticas con los estudiantes de la Licenciatura en Educación Artística de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
Autor(es)	Guzmán Leal, Ginna Magaly.
Director	Rojas Mesa, Julio Ernesto.
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2019. 109 p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional.
Palabras Claves	PROCESO CREATIVO; ESTRATEGIA DIDÁCTICA; FANZINE.

2. Descripción
<p>En el siguiente trabajo de grado se presenta la sistematización del proceso creativo del fanzine “El Chiflón”, desarrollado con estudiantes del curso “Gramática Visual en Educación Artística”, ubicado en el plan de estudios del primer semestre, de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística, hoy Licenciatura en Educación Artística, de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, entre los años 2015 al 2017. Para el proceso de sistematización, se seleccionó el año 2017-3, en éste encontraremos la producción de dos fanzines, es decir el proceso creativo de dos grupos. Como eje del proceso de sistematización se establece los procesos creativos con la estrategia didáctica del fanzine “El Chiflón”. Desde dicho eje, se busca integrar la reflexión de la práctica pedagógica desarrollada en el periodo señalado.</p>

3. Fuentes
<p>Acaso, M. (2009). El lenguaje visual. España, Barcelona: Paidós.</p> <p>Azanza, L. (director) (2015). Algo está pasando Autoedit. [Corto documental]. España: Centro Huarte de Arte Contemporáneo. Recuperado de https://www.monmagan.com/fanzines/guia/algo-esta-pasando-autoedit/</p>

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Escuela de Pedagogía</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 2 de 5	

- Burset, S (2017). La didáctica de las artes plásticas: entre lo visual, lo visible y lo invisible. *Didacticae*, 2, 105-118
- Calvo, G., Camargo, M., y Pineda, C. (2008). ¿Investigación educativa o investigación pedagógica? El caso de la investigación en el Distrito Capital.
- Camarena, F. (director) y Magán, M. (director). (2012). *Grapas, un documental sobre fanzines* [Documental]. España: Autoproducción. Recuperado de <https://www.monmagan.com/fanzines/grapas/>
- De la Torre, S. (2003). *Dialogando con la creatividad*. Barcelona, España: Octaedro.
- De la Torre, S. y Violant, V. (2002). Estrategias creativas en la enseñanza universitaria. Una investigación con metodología de desarrollo. *Creatividad y sociedad*, 3, 21- 38. Recuperado de http://sites.uepg.br/prograd/wp-content/themes/PROGRAD/assetsDes/artigos/estrategias_creativas_universitaria.pdf
- Feo, R. (2010). Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas. *Tendencias pedagógicas*, (16), 220-236. Recuperado de http://www.tendenciaspedagogicas.com/articulos/2010_16_13.pdf
- Greiff, B. (14 de abril de 2015). Manifiesto fanzine [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://ficciorama25.blogspot.com/2015/04/manifiesto-fanzine.html>
- Jara, O. (2018). *La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundo posibles*. Bogotá, Colombia: Javegraf
- López, M. (2008). Cognición y emoción: el derecho a la experiencia a través del arte. *Pulso*, (31), 221-232. Recuperado de <http://revistas.cardenalcisneros.es/index.php/PULSO/article/view/83/60>
- Magán, M. (2019). *Fanzines: Todo sobre el fanzine y la autoedición* [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://www.monmagan.com/fanzines/>
- Ministerio de Educación Nacional. (2000). *Educación Artística. Lineamientos curriculares*. Colombia, Bogotá: Magisterio.
- Morín. (1999). *Los Siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Francia, París: Unesco.
- Munévar, R., Quintero, J. (2000). *Investigación pedagógica y formación del profesorado*.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Universidad de Pedagogía</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 3 de 5	


- Pupiales, B. (2016). El fortalecimiento de la creatividad, como eje transversal del proceso educativo. *Revista Edu-física.com*, 8, (18), 1-11. Recuperado de <http://revistas.ut.edu.co/index.php/edufisica/article/view/989/868>
- Romero, D. (2015). *Copia Subterránea: El fanzine como práctica editorial alternativa*. (Tesis de Pregrado). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá. Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/20076>
- Romero, J. (2010). Creatividad distribuida y otros apoyos para la educación creadora. *Pulso*, (33), 87-107. Recuperado de <http://revistas.cardenalcisneros.es/index.php/PULSO/article/view/95/71>
- Tejada, J. (2000). Estrategias didácticas para adquirir conocimientos. *Revista española de pedagogía*, 58, (217), 491-514. Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4339/EstrategiasDidacticasParaAdquirirConocimientos.pdf?sequence=1&isAllowed=yN>
- Tristán, A., Mendoza, L. (2016). Taxonomías sobre creatividad. *Revista de Psicología*, 34, (1), 147-183. doi: <http://dx.doi.org/10.18800/psico.201601.006>
- Unesco. (2006). *Hoja de Ruta para la Educación Artística*. Recuperado de http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_Road_Map_es.pdf

4. Contenidos

El objetivo general del presente trabajo es reflexionar sobre los procesos creativos de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Artística de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, a partir de la sistematización de la estrategia didáctica denominada fanzine “El Chiflón”.

El documento se ha dividido en seis capítulos: 1. Justificación. 2. Planteamiento del problema y objetivos. 3. Marco teórico: proceso creativo, estrategia didáctica, fanzine. 4. Metodología. 5. Desarrollo de la sistematización. 6. Los puntos de llegada: Conclusiones.

A través de estos se pretende analizar el fanzine “El Chiflón” a través de la organización de las etapas de su proceso creativo partiendo de las experiencias pedagógicas realizadas en el 2017-3; y así lograr identificar los aspectos creativos que permiten entender el fanzine como una estrategia didáctica.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>División de Investigación</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 4 de 5	

5. Metodología

Como eje de la estrategia metodológica, se abordó un proceso de sistematización de la práctica pedagógica, para reflexionar y analizar el material, producto de los procesos creativos de la estrategia didáctica denominada fanzine “El Chiflón”; y así mismo identificar los aspectos creativos que permiten entender el fanzine como una estrategia didáctica. El punto de partida fueron tres categorías: proceso creativo, fanzine y estrategia didáctica, éstas se utilizaron como ejes temáticos en las dinámicas de reflexión sobre la práctica, producción de saber y conceptualización de la experiencia realizada.

En esta investigación se ha seleccionado la propuesta de Jara (2018), el método en cinco tiempos: 1. El punto de partida: la experiencia. 2. Formular un plan de sistematización. 3. La recuperación del proceso vivido. 4. Las reflexiones de fondo. 5. Los puntos de llegada.

En el ejercicio de sistematización se hizo fundamental presentar y organizar las principales etapas y productos obtenidos en el desarrollo del fanzine “El Chiflón”, y así se pudo analizar y reflexionar sobre los diversos momentos de creación. De esta manera no solo se le dio valor a un objeto o producto creativo, sino que también se visibilizó situaciones o aspectos importantes a destacar y discutir.


6. Conclusiones

Este ejercicio de sistematización de la estrategia didáctica del fanzine “El Chiflón” da cuenta de un análisis riguroso y reflexivo de los procesos de enseñanza y aprendizaje que busca fortalecer los procesos creativos de los estudiantes; donde el resultado o producto artístico no es la única meta.

A través de la reconstrucción y el reconocimiento del proceso y el valor al trabajo realizado, se rescata el saber desde los aspectos creativos, escritos, vivenciales y experienciales que se generan en el día a día y en ocasiones pasa desapercibido; esto se recupera desde la institucionalidad hasta la cotidianidad de todos los actores educativos que hacen parte de este proyecto, con el fin de conocer, potencializar y socializar las dinámicas que allí se generan, en pro de mejorar, avanzar y visibilizar el saber que circula en las prácticas pedagógicas ejecutadas en el espacio académico.

A través del reconocimiento del fanzine como una estrategia didáctica y desde la interrelación de sus diversas acciones didácticas se cuestionan e integran conceptos a las maneras de ser, hacer y pensar de los estudiantes. De esta manera dicha estrategia plantea una ruta creativa para quienes deseen experimentar, crear e investigar en sus diversas prácticas pedagógicas, teniendo como guía de desarrollo los cinco momentos planteados en su proceso creativo.

Si bien la estrategia didáctica del fanzine permitió visibilizar procesos creativos individuales y colectivos, éste plantea la posibilidad de interiorizar y madurar procesos a nivel de comunicación y

 UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL <small>Universidad de Pedagogía</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 5 de 5	

reflexión de lo pedagógico, donde dicha estrategia es cuestionada desde la diversidad de los grupos que la adoptan, crean y comunican.

El fanzine posee cualidades comunicativas, creativas y gráficas que puede ser apropiada en el aula-taller, ya que es flexible desde los aspectos formales, de contenidos, de reproducción, distribución, edición, y tiene la capacidad de transformarse dependiendo del tipo de reflexión temática que se haga, el contexto social y afectivo, y del carácter e intenciones de quienes adoptan este medio creativo.

El proceso creativo del fanzine conlleva a procesos de transformación secuenciados y de constante cambio, entonces, éste es capaz de detonar micro procesos que construyen o cuestionan a diferentes comunidades o grupos, donde estos a su vez se vuelven multiplicadores y hacedores o reconocedores de diferentes saberes a través del empoderamiento de sus propias prácticas.

En esta propuesta de sistematización se da importancia a la relación del estudiante como creador, al proceso creativo y el producto artístico, como una posibilidad de entender y fortalecer la creatividad no solo como característica individual sino también aquella que se construye en comunidad y así poder repensar las concepciones que tenemos acerca de lo que significa ser creativo.

La figura del docente que transmite, o que tiene todo el conocimiento, o saber sobre su campo específico, debe ser replanteado desde la misma práctica y por ello la sistematización como práctica investigativa nos brinda la oportunidad, en el ejercicio, de reconstrucción de nuestra práctica docente, el vernos, el leernos desde las experiencias vividas y relacionarnos con los otros, los hallazgos, las estrategias y diseños didácticos; y sobretodo redescubrirnos en ese cotidiano que se ha ido archivando, recopilado en diversos saberes. De esta manera al sistematizar nuestras prácticas pedagógicas, otros aprenden y se reinventan desde nuestras propias experiencias.

Elaborado por:	Guzmán Leal, Ginna Magaly.
Revisado por:	Rojas Mesa, Julio Ernesto.

Fecha de elaboración del Resumen:	19	12	2019
--	----	----	------

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1. JUSTIFICACIÓN	3
CAPÍTULO 2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
PREGUNTA PROBLEMA	8
OBJETIVO GENERAL	8
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	8
CAPÍTULO 3. MARCO TEÓRICO	9
PROCESO CREATIVO	9
ESTRATEGIA DIDÁCTICA	13
EL FANZINE	18
CAPÍTULO 4. METODOLOGÍA	24
CAPÍTULO 5. DESARROLLO DE LA SISTEMATIZACIÓN	26
EL PUNTO DE PARTIDA: SOBRE LA EXPERIENCIA A SISTEMATIZAR	26
FORMULACIÓN DEL PLAN DE SISTEMATIZACIÓN	27
<i>Delimitación del objeto a sistematizar</i>	27
<i>Eje de sistematización</i>	27
<i>Fuentes de información</i>	27
<i>Tratamiento y relación de la información</i>	29
RECUPERACIÓN DEL PROCESO VIVIDO	30
ASUNTOS PROBLEMÁTICOS DE LOS QUE SE OCUPA	30
INTENCIONES DE LA PRÁCTICA	30
CONTEXTOS Y ESCENARIOS EN LOS QUE SE DESARROLLA	31
SUJETOS DE LA PRÁCTICA	32
COMPONENTE TEMÁTICO	33
COMPONENTE METODOLÓGICO	33
COMPONENTE SOCIOPOLÍTICO	34
ETAPAS DEL PROCESO CREATIVO DEL FANZINE “EL CHIFLÓN” Y REFLEXIONES DE FONDO	34
1. PROBLEMATIZAR- RECONOCIMIENTO DEL FANZINE COMO UN MEDIO CREATIVO-	35
2. CLIMATIZAR -SELECCIÓN DEL TEMA Y PARÁMETROS PARA EL FANZINE-	47
3. ESTIMULAR –INVESTIGACIÓN, CREACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN-	60
4. ESTIMAR - MAQUETACIÓN, MATERIALES, PRUEBAS DE COPIADO, ENSAMBLE -	69
5. ORIENTAR - ENTREGA Y SOCIALIZACIÓN DEL FANZINE –	74
CAPÍTULO 6. LOS PUNTOS DE LLEGADA: CONCLUSIONES	81
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	83
ANEXOS	86

LISTA DE TABLAS

TABLA 1. FUENTES DE INFORMACIÓN	28
TABLA 2. MATRIZ DE ANÁLISIS: CARACTERÍSTICAS DEL FANZINE Y SUS APRENDIZAJES	41
TABLA 3. TEMAS SELECCIONADOS DEL FANZINE “EL CHIFLÓN” EN LA PRIMERA ETAPA	49
TABLA 4. MATRIZ DE ANÁLISIS: RELACIÓN TEMAS Y FUENTES O RECURSOS DE INVESTIGACIÓN	58
TABLA 5. MATRIZ DE ANÁLISIS: DIFICULTADES Y SOLUCIONES AL PROCESO CREATIVO	66

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1. LOS CINCO TIEMPOS DE SISTEMATIZACIÓN PROPUESTOS POR OSCAR JARA.	25
FIGURA 2. MUESTRA DE FANZINES	35
FIGURA 3. POSTULACIÓN DE TEMAS, GRUPO 1	47
FIGURA 4. POSTULACIÓN DE TEMAS, GRUPO 2	48
FIGURA 5. SELECCIÓN TEMA GRUPO 1: TODOS LOS DÍAS LA MISMA MIERDA	49
FIGURA 6. SELECCIÓN TEMA GRUPO 2: TABÚES Y FETICHES: UNA ORGÍA SEXUAL /HUMANIDAD VICIOSA	49
FIGURA 7. PROCESO DE ORGANIZACIÓN DE EQUIPOS DE MAQUETACIÓN Y CANDIDATOS PARA DISEÑAR PORTADA Y REDACTAR EDITORIAL: HUMANIDAD VICIOSA/ TABÚES Y FETICHES: UNA ORGÍA SEXUAL.	52
FIGURA 8. PROCESO DE SELECCIÓN DE PORTADA Y CONTRAPORTADA: HUMANIDAD VICIOSA/ TABÚES Y FETICHES: UNA ORGÍA SEXUAL.	53
FIGURA 9. PROCESO DE RETROALIMENTACIÓN GRUPAL: HUMANIDAD VICIOSA/ TABÚES Y FETICHES: UNA ORGÍA SEXUAL.	61
FIGURA 10. EQUIPO DE MAQUETACIÓN: ENSAMBLE FINAL DE FANZINE “TODOS LOS DÍAS LA MISMA MIERDA”	70
FIGURA 11. ENTREGA FINAL DE FANZINE “TODOS LOS DÍAS LA MISMA MIERDA”	74
FIGURA 12. ENTREGA FINAL DE FANZINE HUMANIDAD VICIOSA/ TABÚES Y FETICHES: UNA ORGÍA SEXUAL.	75
FIGURA 13. EQUIPO DE MAQUETACIÓN, ENTREGA FINAL DE FANZINE “TODOS LOS DÍAS LA MISMA MIERDA	76
FIGURA 14. EQUIPO DE MAQUETACIÓN, ENTREGA FINAL DE FANZINE HUMANIDAD VICIOSA/ TABÚES Y FETICHES: UNA ORGÍA SEXUAL	76
FIGURA 15. EQUIPO DE MAQUETACIÓN, ENTREGA FINAL DE FANZINE HUMANIDAD VICIOSA/ TABÚES Y FETICHES: UNA ORGÍA SEXUAL.	77
FIGURA 16. FANZINE “EL CHIFLÓN”, TEMA OCULTISMO. PORTADA Y CONTRAPORTADA POR GIOVANNY MANCIPE. 2015-3	86
FIGURA 17. FANZINE “EL CHIFLÓN”, TEMA MIEDO. PORTADA Y CONTRAPORTADA POR BRENDA MOSQUERA. 2015-3	86

- FIGURA 18.** FANZINE “EL CHIFLÓN”, TEMA EL AMOR POR ENCIMA DEL DOLOR. PORTADA Y CONTRAPORTADA POR DANNA GÓMEZ. 2016-1 87
- FIGURA 19.** FANZINE “EL CHIFLÓN”, TEMA EROS. PORTADA Y CONTRAPORTADA POR XIMENA MIRANDA. 2016-1 87
- FIGURA 20.** FANZINE “EL CHIFLÓN”, TEMA LOCURA. PORTADA Y CONTRAPORTADA POR LINA YEPES. 2016-3 88
- FIGURA 21.** FANZINE “EL CHIFLÓN”, TEMA TIC, TAC, TIC, TAC...SE HACE TARDE. PORTADA Y CONTRAPORTADA POR ANGIE TATIANA SALDAÑA. 2016-3 88
- FIGURA 22.** FANZINE “EL CHIFLÓN”, TEMA MI BASURA FAVORITA. PORTADA Y CONTRAPORTADA POR ESTEBAN CABALLERO. 2017-1 89
- FIGURA 23.** FANZINE “EL CHIFLÓN”, TEMA GRIMORIO. PORTADA Y CONTRAPORTADA POR MILENA DIAZGRANADOS. 2017-1 89
- FIGURA 24.** FANZINE “EL CHIFLÓN”, TEMA TODOS LOS DÍAS LA MISMA MIERDA. PORTADA Y CONTRAPORTADA POR GINA MONTOYA (GINGER). 2017-3 90
- FIGURA 25.** FANZINE “EL CHIFLÓN”, TEMA HUMANIDAD VICIOSA/ TABÚES Y FETICHES: UNA ORGÍA SEXUAL. PORTADAS POR ANDRÉS VARGAS Y BRAYAN CIFUENTES. 2017-3 90

LISTA DE ANEXOS

ANEXO A: GUIÓN ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA A ESTUDIANTES Y EGRESADOS	91
ANEXO B: GUIÓN ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA A PROFESORES	93
ANEXO C: RETROALIMENTACIÓN Y ANÁLISIS COMPOSITIVO DE LA PÁGINA PARA EL PROYECTO FANZINE “EL CHIFLÓN”.	95
ANEXO D: ANÁLISIS DE PROCESO EQUIPO MAQUETACIÓN: PROYECTO FANZINE “EL CHIFLÓN”. AÑO: 2017-3	96
ANEXO E : EVALUACIÓN FINAL: PROYECTO FANZINE “EL CHIFLÓN”. AÑO: 2017-3.	97

Introducción

En el siguiente trabajo se presenta la sistematización del proceso creativo del fanzine “El Chiflón”, desarrollado con estudiantes de la Licenciatura en Educación Artística (LEA) de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas (UDFJC).

Como estrategia metodológica, se abordó un proceso de sistematización de la práctica pedagógica, para reflexionar y analizar el material, producto de los procesos creativos de la estrategia didáctica denominada fanzine “El Chiflón”, del periodo 2017-3; y así mismo organizar y analizar las fases de su proceso creativo, y de esta manera poder identificar los aspectos creativos que permiten entender el fanzine como una estrategia didáctica.

El punto de partida fueron tres categorías: proceso creativo, fanzine y estrategia didáctica, estos se utilizaron como ejes temáticos en las dinámicas de reflexión sobre la práctica, producción de saber y conceptualización de la experiencia realizada.

En la experiencia de convivencia y construcción de procesos de enseñanza y aprendizaje, en el aula-taller, se descubre y plantea el fanzine como una posibilidad de integrar y fortalecer aspectos fundamentales como la creatividad, autonomía y valor en el propio trabajo; así mismo se busca desde un ejercicio de creación individual y colectiva el reconocimiento y valor a los diversos procesos creativos; desde la diferencia, el error, y las distintas maneras de afrontar las dificultades, vislumbrando que en el ejercicio de creación se convive bajo infinitas posibilidades, donde el producto no debe ser considerado como la meta final, sino también como un objeto cargado de nuevas oportunidades con la posibilidad de construir conocimiento o de planteamientos de nuevos retos creativos.

En el ejercicio de sistematización se hizo fundamental presentar y organizar las principales etapas del proceso creativo y los productos obtenidos en el desarrollo del fanzine “El Chiflón”, utilizando los cinco momentos del *proceso didáctico creativo* propuestos por De la Torre (2003), se pudo analizar y reflexionar sobre los diversas construcciones de conocimiento en la práctica pedagógica. En este sentido, se contribuye no solo a fortalecer y reflexionar sobre los procesos creativos de los estudiantes de LEA, sino que permite a otras comunidades académicas reconocer el fanzine como una posible estrategia didáctica en las prácticas de enseñanza y aprendizaje.

El trabajo de sistematización se encuentra dividido en seis capítulos, organizados de la siguiente manera: 1. Justificación. 2. Planteamiento del problema y objetivos. 3. Marco teórico, el cual fue planteado desde las categorías de proceso creativo, estrategia didáctica y fanzine. 4. La metodología a partir de la propuesta de los cinco tiempos de Jara (2018). 5. El desarrollo de la sistematización que presenta la experiencia a sistematizar y hace un recorrido por el proceso vivido e intenciones de la práctica la cual confluyen en las cinco etapas del proceso creativo del fanzine “El Chiflón” y las reflexiones de fondo, que se desarrollan a partir de las etapas del fanzine. 6. Los puntos de llegada: Conclusiones

Capítulo 1. Justificación

Las artes plásticas hacen parte fundamental de la educación artística, la cual es un área del conocimiento que estudia precisamente la sensibilidad mediante la experiencia (experiencia sensible) de interacción transformadora y comprensiva del mundo, en la cual se contempla y se valora la calidad de la vida, cuya razón de ser es eminentemente social y cultural que posibilita el juego en el cual la persona transforma expresivamente, de maneras impredecibles, las relaciones que tiene con los otros y las representa significando la experiencia misma (MEN, 2000, p.64).

En el periodo 2015 al 2017, desde el área de Artes Plásticas y Visuales, se desarrolló con estudiantes (LEA) de primer semestre, el proyecto de fanzine “El Chiflón”, en el espacio académico de Gramática Visual en Educación Artística.

En el espacio académico se busca una comprensión y apropiación de los elementos gráficos que constituyen el lenguaje visual, por esto, se planteó el recurso del fanzine como una estrategia didáctica, pedagógicamente hablando, que permitiera aportar al análisis, reflexión y creación con los elementos del lenguaje visual, entendiéndose éste como “el código específico de la comunicación visual; es un sistema con el que podemos enunciar mensajes y recibir información a través del sentido de la vista” (Acaso, 2009, p.25); y desde el cual se contribuye “con el proceso educativo y cultural de los pueblos; de manera que las artes sirvan como medio fundamental de comunicación y de sensibilización” (MEN, 2000, p.62).

Es así como el presente trabajo pretende dar valor y reconocer dicha práctica pedagógica a través de la sistematización de experiencias que permita analizar y reflexionar sobre los procesos creativos desarrollados a través de la estrategia didáctica del fanzine.

La observación de los procesos creativos, a través de las distintas fuentes de información permitirá realizar una lectura de las diversas experiencias sensibles de interacción con su entorno, intrapersonales e interpersonales.

Se busca a través de la organización en etapas del proceso creativo del fanzine “El Chiflón” poder analizar y compartir el proceso vivido y las reflexiones de fondo, para que puedan servir como ruta creadora e investigativa en diversas prácticas pedagógicas y a su vez contribuir a la reflexión de una didáctica más integral en el área de Artes Plásticas y Visuales desde los procesos de construcción, reflexión y producción artística.

Capítulo 2. Planteamiento del problema

En los procesos de enseñanza y aprendizaje del área de Artes Plásticas y Visuales, pedagógicamente hablando, las concepciones de creatividad y práctica creativa en algunos estudiantes se cierran bajo la lupa de tener una habilidad para hacer algo bien, o que quede “bonito” y por lo tanto el tener un dominio técnico para concretar distintos productos visuales. Estas concepciones hacen pensar y actuar al estudiante como un receptor de técnicas y habilidades alrededor de una destreza artística, sin embargo por esta razón, cuando se propone determinado reto creativo o compositivo se presentan diferentes situaciones que son importantes señalar¹:

1. No reconocerse como sujetos creativos. 2. Tener una baja tolerancia a la frustración. 3. Permitir la interferencia de recuerdos de experiencias no gratas en la historia de su vida dentro de su proceso creativo. 4. No saber cómo empezar o abordar el problema. 5. Inseguridad o dudas al tomar decisiones y arriesgarse. 6. Encontrar un tema específico que les motive. 7. Dudar de sus habilidades como el dibujar, pintar, etc. 8. Tener poca confianza en lo que hacen, y/o temor a equivocarse. 9. Creer que no lo harán bien, sentirse bloqueados. 10. Creer que la creatividad es un problema de inspiración.

Estas situaciones llevan al estudiante a establecer distintas actitudes frente a sus creaciones: 1. El trabajo que fue realizado en cumplimiento de una actividad planteada y una evaluación; 2. El trabajo que adquiere un valor ya sea por sus aprendizajes, procesos particulares (vivencias, experiencias, hallazgos) o vínculos afectivos; 3. El trabajo que termina, en algunos

¹ Las situaciones aquí expuestas corresponden a un cúmulo de observaciones de experiencias en el desarrollo de mi práctica docente; y dada su recurrencia con diversos cursos y estudiantes, en diferentes años, se volvieron situaciones que motivaron mi búsqueda y propuesta del proyecto fanzine “El Chiflón” como una estrategia didáctica desarrollada con los estudiantes de LEA.

casos, abandonado o desechado. Como podemos ver son diversas las formas de apropiar y dar valor a esos objetos artísticos, productos de diversos procesos creativos.

En los procesos de enseñanza y aprendizaje, en el área de Artes Plásticas y Visuales se hace fundamental reflexionar y aportar en las estrategias y metodologías desarrolladas en los procesos creativos de los estudiantes. De esta manera es importante reflexionar en torno a lo que se considera un objeto artístico, y a las distintas acciones, dinámicas, decisiones y diversas propuestas creativas para llegar a un resultado final: El proceso creativo.

Se plantea la necesidad de observar, revisar y reflexionar sobre dichos procesos creativos en los estudiantes, ya que la aproximación que han tenido con el ejercicio creativo, en su mayor porcentaje ha sido desde lo meramente técnico, es decir, se privilegia el cómo sobre el qué; adicionalmente, existe un número de estudiantes cuya formación básica y su acercamiento con la creación y producción plástica ha sido escasa. Esto ha llevado a la configuración de unos imaginarios o representaciones mentales limitadas de lo que es ser creativo y el posible valor que puedan dar a sus propias producciones y reflexiones visuales. Esto da como consecuencia que el desarrollo de su pensamiento visual y creatividad quede en una zona de poca importancia o valor.

Por los motivos expuestos anteriormente, se ha recurrido al Fanzine (El Chiflón) como una estrategia didáctica; la cual ha fortalecido la creatividad, la confianza y la autonomía desde el valor y reconocimiento de los procesos creativos de los productos artísticos, donde ha sido fundamental la integración, compromiso e interrelación individual y grupal de los estudiantes y docentes.

El docente puede transformar sus prácticas por medio de la sistematización de sus prácticas, ya que logra recuperar al máximo los acontecimientos de su experiencia pedagógica, la cual es marcada profundamente por el momento socio histórico vivido, permitiendo trascender en el análisis y la reflexión de la experiencia.

Por esto, el presente trabajo busca dar valor y cualificar mi práctica docente a través de la sistematización de mis experiencias y proyecto desarrollado en el aula-taller (fanzine “El Chiflón”); con ello enriqueceré el saber y la investigación pedagógica a través de las dudas sobre mi quehacer, interrogándolo, exponiendo el qué, el cómo, a quién se enseña y con qué medios, sus orientaciones y sus contextos; elementos que serán importantes en mi ruta de trabajo de sistematización. Desde dicho análisis y auto-observación de lo que sucede en el aula, y la investigación de los objetos de conocimiento disciplinar estaré aportando saber y conocimiento a la pedagogía, como lo indican Calvo, Camargo y Pineda (2008).

Pregunta problema

¿Qué análisis y reflexiones se pueden obtener a partir de la sistematización de los *procesos creativos* generados a través de la *estrategia didáctica* del *Fanzine* construida con los estudiantes de la Licenciatura en Educación Artística de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas?

Objetivo General

Reflexionar sobre los procesos creativos de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Artística de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, a partir de la sistematización de la estrategia didáctica denominada fanzine “El Chiflón”.

Objetivos específicos

1. Analizar el fanzine “El Chiflón” a través de la organización de las fases de su proceso creativo partiendo de las experiencias pedagógicas realizadas en el 2017-3.
2. Identificar los aspectos creativos que permiten entender el fanzine como una estrategia didáctica.

Capítulo 3. Marco teórico

Proceso creativo

Hablar de procesos creativos adquiere valor cuando entendemos que esta nos ayuda a comprender cómo ha sido la ruta de pensamiento, decisiones y acciones, para llegar a lo que llamamos obra o producto artístico; y el cómo diversas situaciones reflexivas, conscientes o inconscientes convergen en dicho objeto; es así cómo las características y hechos de cada sujeto creador se ven allí reflejadas, por lo tanto es importante potencializar la creatividad desde los propios procesos creativos, al respecto Pupiales (2016) afirma que

El proceso creativo insta a la búsqueda de nuevas posibilidades, formas o modelos para abordar, dinamizar, transformar, concebir, o percibir el problema o tema vislumbrando posibles soluciones. En múltiples casos ser creativo no conlleva a la solución definitiva, sin embargo el cambio de actitud frente al problema, se convierte en una posibilidad para generar nuevas perspectivas para asumirlo (p.3)

Aquí es importante resaltar la importancia que conlleva las diversas actitudes que se asumen frente a ese problema, por ejemplo, al considerarse una dificultad que confluye en un conflicto, éste puede llevar a procesos de cuestionamiento y nuevas formas de concebir la realidad, al respecto López (2008) señala que:

El conflicto, como hecho que hace desarrollar y poner en funcionamiento las capacidades cognitivas y emotivas del sujeto al implicar a su vez una interacción social, una habilidades cognitivas y de implicación emocional, y propone la creatividad como elemento fundamental para su resolución (p.225).

Los procesos creativos desarrollados en el área de Artes Plásticas y Visuales, y sus procesos pedagógicos, van más allá de producir objetos artísticos, o transmitir un conjunto de técnicas y teorías; ya que en los diversos procesos creativos, confluyen y se materializan las acciones que contribuyen a la formación de sujetos más integrales en sus modos de ser, hacer, pensar y sentir. Por lo tanto se hace fundamental lo que señala Burset

La didáctica de las artes plásticas debe alejarse de la creación de artefactos superfluos y decorativos que tienen como finalidad que el alumno progrese en los aspectos manipulativos y técnicos, alejados de establecer conexiones entre la forma, lo visible, y el concepto, lo invisible (2017, p. 106).

Así desde los diversos procesos creativos es importante señalar que muchas veces aunque no se logre el objetivo del producto el valor de estos está en que en las distintas etapas o fases desarrolladas, estas pueden o han contribuido a acrecentar la creatividad desde la reflexión e interrelación de forma e intenciones.

Romero (2010) señala que las concepciones de creatividad han ido evolucionando y adecuándose en el tiempo; muchas veces responde a demandas sociales, entendiéndose de variadas formas, como la de un sujeto con potencialidades y genio, como una aptitud o cualidad de cada persona. Sin embargo se le empieza a dar valor a la relevancia del entorno, el ambiente como elemento facilitador o bloqueador de la creatividad, alejándose de aquella percepción individual, misteriosa o de genialidad; por lo tanto la creatividad empieza a ser entendida como hecho psicosocial; influenciada por factores históricos, sociales, económicos y culturales.

Por lo tanto el desarrollo de las potencialidades creativas van de la mano de una búsqueda constante del cómo transformar la educación, que vaya más allá de una revisión de contenidos, metodologías o las propias prácticas docente; al respecto Pupiales (2016) nos dice que

El ámbito de la educación debe posibilitar y fortalecer en el estudiante entre otros aspectos, el desarrollo de la confianza en sí mismo, para que se perciba capaz de generar soluciones, posibilidades, perspectivas de acción y de desarrollo creativo.

Lo anterior tanto en el entorno educativo, comunitario o familiar (p.4).

La creatividad en la educación facilita esas relaciones de apertura y lectura del mundo que habita cada sujeto, permitiéndole cuestionar y repensar las relaciones de enseñanza y aprendizaje, es decir una educación que potencie la creatividad donde el accionar del docente y estudiante es desafiado, y de esta manera conocimiento, la experiencia y los saberes confluyen. Por eso es importante el pensar en un desarrollo de la creatividad más allá de lo individual; pensarla en condiciones de participación grupal, propiciando cambios en los modos de ser, hacer, ver y vivir el mundo, porque

La creatividad no se enseña; se explora, se estimula, fortalece y desarrolla a través de un proceso permanente. La educación debe posicionarla, como uno de sus ejes transversales, la cual debe ser fortalecida y desarrollada en todas las asignaturas y ámbitos del saber (Pupiales, 2016, p.4).

De la Torre (2003) establece una relación entre las fases del proceso creativo y las acciones didácticas del docente, de esta manera convertirlas en estímulos para la creatividad como un modo de “transferir el proceso creativo al proceso de enseñar” (p.189). El autor propone cinco fases para el desarrollo de acciones didácticas creativas; problematizar, climatizar,

estimular, estimar, orientar; estas las asocia con las fases del proceso creativo (preparación, incubación, iluminación, verificación). Esta propuesta busca fortalecer la creatividad del sujeto desde lo cognitivo (saber), lo afectivo (ser) y lo efectivo (hacer):

1. Problematizar: (relacionada con la fase de preparación) Es “una situación de enseñanza-aprendizaje consiste en despertar en el alumno nuevos interrogantes, inquietudes o cuestiones que antes no se planteaba” (De la Torre, 2003, p. 191). Es una etapa en la que el estudiante se interroga, inquieta o interesa “por los contenidos objeto de aprendizaje (...) problematizar comporta despertar la curiosidad intelectual (cognición), motivar (actitud) y buscar alternativas (ejecución)” (De la Torre, 2003, p.191).

2. Climatizar: (relacionada con la fase de incubación) aquí hay una búsqueda de información y respuestas a las variadas preguntas, se presenta un distanciamiento aparente, pero se ofrece múltiples posibilidades de asociaciones; el estudiante indaga por su cuenta, busca y recoge variada información con el tema o problema a tratar. El rol del docente es el de “crear un clima de comunicación y confianza que favorezca la búsqueda y la consulta espontánea (...) En un proceso didáctico creativo, el profesor crea situaciones de aprendizaje, facilita medios y promueve un clima de libre comunicación” (De la Torre, 2003, pp.191-192).

3. Estimular: (relacionada con la fase de iluminación o combustión) en esta etapa es fundamental motivar a los estudiantes para que se impliquen en el aprendizaje o actividad, e incitarlos a que comuniquen sus ideas, en este momento no conviene realizar juicios críticos, ya que esto frenaría el desarrollo o flujo de ideas, por lo tanto el profesor debe fomentar “la expresión de ideas nuevas u originales en lugar de reprimirlas” (De la Torre, 2003, p.192). Es una situación de aprendizaje más no de evaluación, aquí hay una postura o mirada flexible frente a los errores o fallos.

4. La estimación: (relacionada con la fase de verificación) es una etapa donde se aprecia, valora y estima (evalúa) las actividades o productos realizadas por el estudiante: En esta etapa los criterios valorativos del trabajo comprende, a parte de los contenidos, los procedimientos, las actitudes y los valores frente a su proceso y resultado, pero aquí se hace fundamental abordar esa valoración desde el aprecio, el reconocer los aspectos positivos, no quedarse solo en los errores; es decir entender que con la estima se ofrece apoyo y se genera un acercamiento afectivo al sujeto (De la Torre, 2003).

5. Orientar: En el proceso de valoración no concluye la etapa de formación o aprendizaje; en esta etapa, hay una revisión o corrección de lo que se ha hecho y reflexión sobre aquello que se puede mejorar; es ver la posibilidad de cuestionar y volverlo una nueva posibilidad de investigación o situación problemática, que confronta lo nuevo y lo que se conoce; esto fortalece el auto-aprendizaje al generar autonomía y conciencia sobre sus propios procesos de aprendizaje, es reconocerse a través de la propia interrogación sobre lo realizado.

Estrategia Didáctica

Una de las cualidades del docente es su habilidad de desplegar sus capacidades creativas en el ejercicio de su práctica de enseñanza, planteando estrategias didácticas que puedan interrelacionar un conjunto de conocimientos, saberes y prácticas, logrando así, consolidar e implicar al estudiante en procesos de aprendizaje más integrales en sus modos de ser, hacer, sentir y pensar. En ese sentido, podemos hablar de la importancia de pensar en estrategias más creativas que motiven e impliquen al estudiante en sus procesos de aprendizaje.

Las estrategias didácticas representan un aspecto de gran importancia en el hecho educativo. En la aproximación a dicho concepto Tejada (2000) nos señala que éstas “se justifican

porque al ponerlas en práctica desencadenan la actividad discente clave para lograr el aprendizaje” (p. 496); sin embargo el autor plantea la dificultad de llegar a un método universal o generalización de éstas, ya que las variables momento y contexto de intervención condiciona las estrategias planteadas, a su vez las variadas relaciones y acciones dadas entre docente y discente generan “ una comunicación bidireccional- ambos se convierten tanto en emisores como receptores”(Tejada, 2000, p.496). Por esto la manera de asumir la actividad docente y la actividad discente determinará el nivel de interrelación, comunicación y desarrollo; definidos por los contextos y las diversas estrategias implementadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En el texto “Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas” (Feo, 2010), se expone la necesidad de pensar y proponer los elementos esenciales de éstas, donde la praxis docente sea coherente con las necesidades actuales. Por esto el autor define las estrategias didácticas

Como los procedimientos (métodos, técnicas, actividades) por los cuales el docente y los estudiantes, organizan las acciones de manera consciente para construir y lograr metas previstas e imprevistas en el proceso enseñanza y aprendizaje, adaptándose a las necesidades de los participantes de manera significativa (p.222).

Feo (2010) plantea la dificultad de llegar a un consenso en su definición y propuesta, ya que éstas dependen de factores como la intencionalidad y las motivaciones que se tengan en los procesos de enseñanza y aprendizaje, estableciéndose relaciones complejas desde las distintas subjetividades, los recursos y el contexto donde se desarrollan las situaciones didácticas.

De la Torre y Violant (2002) al aproximarnos al concepto de estrategia didáctica nos señalan que “la realidad social, educativa, creativa no son lineales, ni rígidas, ni estáticas, sino por el contrario se caracterizan por ser complejas, adaptativas, cambiantes, interactivas, deudoras de entornos y contextos socioculturales.” Por esto la definen “como procedimiento adaptativo o conjunto de ellos por el que organizamos secuenciadamente la acción para lograr el propósito o meta deseado.” señalando que éstas hacen “de puente entre metas o intenciones y acciones para conseguirlos.” (Sección ¿Qué entendemos por estrategia didáctica?, párr. 1).

De la Torre (como se citó en De la Torre y Violant, 2002), presenta seis componentes de las estrategias didácticas:

1. Una postura teórica que la justifica y legitima: Presenta un enfoque que direcciona las acciones a realizar, ello encierra un por qué y para qué; presta gran importancia a los criterios de ética “que justifica o no determinadas actuaciones” y “pertinencia con los valores dominantes” (Sección ¿Qué entendemos por estrategia didáctica?, párr. 3).

2. Plantea una finalidad o meta deseada: busca concretar intenciones y objetivos.

3. Secuencia de acciones de forma adaptativa: “Una estrategia tienen tanto de sucesión planificada de acciones como de indeterminación sociológica” (Sección ¿Qué entendemos por estrategia didáctica?, párr. 5). Siendo la estrategia flexible y creativa, puede sufrir cambios o modificaciones dependiendo del grupo y las experiencias durante el proceso, los contenidos, condiciones de espacio y tiempo.

4. Realidad contextual: “Sitúa la teoría y la acción en la realidad concreta” (Sección ¿Qué entendemos por estrategia didáctica?, párr. 6). Este es un componente esencial y fundamental en el proceso del planteamiento, desarrollo y concreción de estrategias.

5. Los agentes o personas implicadas son determinantes en los logros o frustraciones: en el proceso y resultado inciden las acciones y actitudes; como el nivel de implicación, entusiasmo, compromiso, ambiente o satisfacción grupal e individual.

6. Funcionalidad y eficacia: vinculada a la pertinencia y adecuada a las finalidades u objetivos planteados. Una estrategia puede ser tomada “como referente para recurrir a ella debido a su validez y utilidad” (Sección ¿Qué entendemos por estrategia didáctica?, párr. 8).

Sobre la enseñanza creativa

De la Torre (2003) nos señala la importancia de pensar la enseñanza creativa desde estrategias que signifiquen o lleven a “un aprendizaje relevante” para “un desarrollo de habilidades cognitivas, en una actitud transformadora; en la organización de actividades innovadoras, flexibles, motivantes; en una mediación que tome en consideración la experiencia, la colaboración, la implicación del discente” (p.186). Según lo planteado por el autor se trata de aportar a las estrategias didácticas características de la creatividad; sin embargo, dada la extensión o posibilidades de éstas, nos propone siete características, las cuales pueden ser punto de partida y reflexión para generar procesos más creativos en las acciones del docente:

1. La enseñanza creativa es de naturaleza flexible y adaptativa: el contexto condiciona y determina las diversas acciones dadas, según las características de los sujetos. La enseñanza por lo tanto no corresponde a un plan lineal fijo, sino que esta es una guía, generando una adaptación o diálogo entre sujeto y contexto.

2. Metodologías indirectas: el discente reconoce desde sus acciones su compromiso en la construcción del propio conocimiento; aquí el docente contribuye cuando se crean “situaciones

de aprendizaje” (p.187). Y así lleva a los estudiantes a que reconstruyan y descubran el conocimiento.

3. Orientada al desarrollo de capacidades y habilidades cognitivas: con una enseñanza creativa se desarrolla las habilidades y capacidades mentales, aportando en el crecimiento creativo de cada sujeto.

4. Es imaginativa y motivante: Aquí la imaginación creativa del docente sorprende, facilitando el aprendizaje a través del uso de variados recursos y experiencias. Desde su quehacer docente le implica pensar en metodologías que no caigan en la rutina y el aburrimiento; es decir la imaginación, sorpresa y motivación entran a ser componentes fundamentales para “hacer comprensibles los contenidos culturales, para mediar entre los complejos códigos culturales y el restringido código del alumno” (De la torre, 2003, p.187).

5. Fomenta la combinación de materiales e ideas: La enseñanza creativa reta al docente desde sus múltiples experiencias, a hacer uso versátil del material o recursos que tiene a su disposición; ante esto está la posibilidad de tener una actitud de conformismo frente a lo que se tiene, de realizar nuevas búsquedas de material o de generar uno nuevo.

6. Favorece la relación entre el docente y el discente: Aquí la comunicación, las interrelaciones y el clima dado entre docente y estudiante es fundamental para motivar, desarrollar y acompañar procesos de enseñanza creativa. La implicación del estudiante en el aprendizaje viene inducida por procesos de estimulación creativa y para esto es fundamental generar la confianza, comprensión entre docente y discente; esto conducirá a un compromiso mutuo, siendo un gran estímulo para aprender y buscar soluciones a los diversos problemas planteados.

7. Atiende a los procesos sin descuidar los resultados: existen diversas situaciones, acciones, experiencias en el proceso de aprendizaje, si bien hay una guía o ruta de aprendizajes; las formas de aprender, las necesidades, las experiencias o vivencias de cada estudiante retroalimentan dichos procesos.

El fanzine

“El fanzine es un laboratorio experimental en sí mismo” (Romero, 2015)

Al hablar de fanzine un conjunto de elementos conceptuales, formales e históricos se entrecruzan, volviendo muchas veces su definición y características un tanto difusas; ya que éste ha tenido o vivido múltiples transformaciones a lo largo de la historia; desde su aparición en Estados Unidos en los años 30 con el género de ciencia ficción y el cómic, y el paso o desarrollo por diversos países como Inglaterra con la música Punk, España, etc.

En el contexto latinoamericano es utilizado como medio de manifestación, de rechazo, de expresión frente a las injusticias sociales y políticas. En el caso de Colombia en los años 80 en Medellín, desde la música punk, representa una figura importante en la movida fanzinera, donde éste era utilizado como medio de comunicación, crítica y protesta sobre las diversas situaciones sociales y políticas del momento.

Como podemos ver, el fanzine ha sufrido transformaciones desde las intenciones o situaciones históricas de la cultura o grupo social específico; redefiniendo así modos y sentidos de producción; sobre esto Greiff (2015) señala que “El fanzine responde a unas condiciones materiales que lo producen en determinado momento, esto a su vez establece el espíritu con el que será escrito y producido.” (Sección Manifiesto Fanzine, párr. 2) Así tiempo y lugar definen

las maneras en que este recurso es apropiado y a su vez transformado desde las diversas miradas de distintas colectividades.

Sobre su definición, Magán (2019) nos dice que:

Fanzine es un vocablo de origen inglés que contrae las palabras fan (aficionado) y magazine (revista) es, pues, una revista hecha y autoeditada por aficionados a un determinado tema, como pueden ser música, cómic, cine, literatura, fútbol, etc. Suelen estar muy especializados ya que están escritos por verdaderos especialistas, aunque generalmente no profesionales, y están orientadas a un público avanzado del tema. (Sección ¿Qué es un fanzine?, párr. 1)

Sobre este tipo de definición, Greiff (2015), plantea en ir más allá de lo etimológico, propone “Una traducción más cercana a nuestro ámbito la pondría como publicación de aficionado (amateur), que nace del gusto y la pasión por un tema.” (Sección Manifiesto Fanzine, párr. 9)

Señalando que “surge del amor o la pasión por algo que no todos comparten. En últimas es una mirada marcada por una subjetividad que parte de una extracción de las particularidades de alguien que suele ser experimentada por otros igualmente.” (Sección Manifiesto Fanzine, párr. 8)

Características del fanzine

Para comprender un poco más acerca del fanzine es importante que nos acerquemos a sus características:

1. Los modos de producción: En este caso los procesos o avances tecnológicos influyen en sus maneras de reproducción; por ejemplo, con la llegada en los años 80 de las máquinas fotocopadoras, se presenta como una herramienta para facilitar la producción y distribución de fanzines, por sus bajos costos, sin embargo, hoy podemos encontrar una gran variedad de herramientas para procesos de impresión de alta calidad, que se aproxima o iguala a resultados de diversas revistas; sobre este aspecto Greiff (2015) señala que “es un error pensar que la condición esencial del fanzine es la precariedad en su forma. Es decir, se considera fanzine si está mal hecho, fotocopiado y con errores ortográficos” (Sección Manifiesto Fanzine, párr. 4).

2. Materiales y procesos editoriales: Sobre los materiales de impresión pueden ser de diversas calidades de soportes, colores, texturas, etc., y donde el proceso editorial es dado según el carácter o intenciones de la publicación, sin embargo, Greiff, llama la atención sobre el cuidado que se debe tener al afirmar que determinado fanzine es bueno o malo, solo en función de los materiales y procesos editoriales muy cuidados. Sobre el aspecto de la forma señala

El fanzine, más allá de su forma, es una condición de posibilidad que debe funcionar no solo como un complemento a las revistas comerciales, el objetivo del fanzine es educar, agitar, reprochar, reclamar y discutir esos temas que no tienen cabida en las agendas oficiales, esos que interesan a unos cuantos que no son habituales en las secciones faranduleras. (Sección Manifiesto Fanzine, 2015, párr. 6)

3. La financiación: Aquí las pretensiones económicas no se igualan con una publicación comercial, ya que en los fanzines “lo que se prioriza es publicar, sacar lo que hay dentro o demostrar lo que se puede hacer, no preocupándose por vender” (Magán, Sección características del Fanzine, 2019, párr.1). Por lo general dichas publicaciones pretenden recuperar lo invertido a

través de sus ventas, y así poder seguir un ciclo de producción; sin embargo esto no siempre funciona, dado el tipo de circulación, distribución y público de interés. Podemos encontrar publicaciones de diversos costos, pero éstas siempre buscan llegar al público por sus precios asequibles.

4. La autoedición e independencia:

Juan Pablo Huércanos en el documental “Algo está pasando Autoedit” nos dice que

La autoedición es un proceso artístico en la que el autor desarrolla todos los ámbitos creativos y productivos vinculados en su proyecto. Es un ámbito de creación y que genera su propio contexto (...) que le dota de sentido (...) de un lugar propio. La autoedición no es que ha ocupado un lugar, sino que ha conquistado un lugar, ha conquistado un territorio, ha generado nuevos modos de producción, ha generado un nuevo posicionamiento, y ha generado también una nueva manera de relacionarse, de comunicarse con su comunidad, con sus usuarios, con sus seguidores, con sus lectores (Azanza, L., 2015).

De esta manera en la autoedición se pueden dar diferentes interrelaciones en los distintos roles, como el de autor, el de editor y el de distribuidor; muchas veces llegando a ser asumidas por una misma persona; donde el carácter independiente, irreverente y original se sobrepone sobre intereses comerciales, económicos o políticos, dando así valor a lo expresivo, y presentándose, como lo indica Galaxina, “un instrumento de comunicación a dos niveles, por un lado, la comunicación que se produce entre el autor del fanzine y su lector, y por otro lado, esa comunicación que pretende producirse entre el autor y el resto del mundo”(Camarena, F. y Magán, M., 2012).

5. La distribución: importante señalar que estos no tienen una periodicidad fija, muchos fanzines no llegan a la segunda edición; este factor depende de los ritmos e intereses del colectivo o individuos que lo producen. Así los procesos de distribución y difusión dependerá de los vínculos que se generan a través de las distintas ferias del libro o ferias de publicaciones independientes, librerías especializadas, intercambio mano a mano, espacios culturales, eventos que congregan a público específico, o el uso de internet como medio de distribución y difusión.

6. La variedad de lenguajes e intenciones comunicativas: Aquí se refiere a “Otras historias contadas de otra manera.” (Magán, Sección características del Fanzine, 2019, párr.4) que nos acercan a la realidad, desde la creatividad y sinceridad, sin embargo Greiff (2015) señala que

El hacer fanzines no responde del todo al libre albedrío como piensan algunos, esto es que se pone lo que sea, como sea y cuando sea. Cada elemento dispuesto en un fanzine debe ser producto de una reflexión, una mirada crítica sobre los fenómenos de la cotidianidad que representa, por ende cada palabra, dibujo, frase, fotografía, recorte, slogan y demás elementos que intervengan tiene una intencionalidad explícita frente al lector o lectora del fanzine. Por lo general la mayoría de contenidos parte de experiencias personales producto de vivencias y formas de consumo que se van sedimentando (...) todos esos aspectos sociales y culturales que nos rodean desde nuestra infancia (Sección Manifiesto Fanzine, párr. 7).

7. La ética del hazlo tú mismo: es el poder de hacer o materializar a través de la creatividad y recursividad, es decir, con los propios medios, dar forma a una auto-publicación, desde la concepción de la idea, la producción y distribución; Romero (2015) la define como

Una práctica de autogestión. Es decir, una actividad realizada por los directamente implicados e interesados, sean grupos o individuos, que controlan todo el proceso de fabricación sin la intervención de terceros, de modo que reduce costos y además permite la experimentación y aprendizaje. (p.21)

Capítulo 4. Metodología

La metodología propuesta para el desarrollo de la presente investigación es la sistematización, ésta es una oportunidad de reencontrarme en dicha acción; al presentar, reflexionar, y empoderarme de mis propias prácticas pedagógicas; donde pueda lograr confluir esas experiencias, desde el sentir y el saber pedagógico, pero que a su vez al tomar distancia de mi propia práctica docente, me permite objetivar mi quehacer y “dar paso al proceso de crítica y autocrítica” (Munévar, R., Quintero, J., 2000, p.6).

Desde la sistematización surge un proceso de comprensión alrededor de diversas prácticas, donde lo práctico y teórico confluyen para configurarse en nuevas formas de conocimiento. Esta se nos presenta como una oportunidad de dar y encontrar sentidos o significados a la práctica como un modo y medio de producción, reflexión y cuestionamiento alrededor de diversos saberes.

En la acción sistematizadora se identifican como elementos fundamentales, la recuperación de la experiencia, donde se encuentra y da valor a la producción de conocimiento que se da desde la práctica, y a la vez, esto conlleva a que los sujetos se reconozcan y se empoderen desde la sistematización como un acto investigativo o se conciba como un método de investigación para transformar nuestra praxis pedagógica.

En el proceso de sistematización cada práctica tiene un carácter único y un sentido particular, por esto es importante tener en cuenta que dependiendo de las características del proyecto, o experiencias a sistematizar, se escoge o aplica un modelo; éste debe dialogar con dicha propuesta y permitir el hacer visible de una manera contundente los procesos, experiencias, hallazgos, en definitiva, que proporcione un reconocimiento integral de los procesos vividos por

los diversos actores, para ello es importante como lo señala Jara (2018) “planificar, diseñar, ejecutar procesos ordenados y coherentes, que tengan una secuencia lógica acumulativa y que den por resultado una transformación cualitativa de la situación de la cual se partió” (p.134)

Existen variados modelos o metodologías de sistematización, sin embargo, en esta investigación se ha seleccionado la propuesta de Jara (2018), el método en cinco tiempos (figura 1).

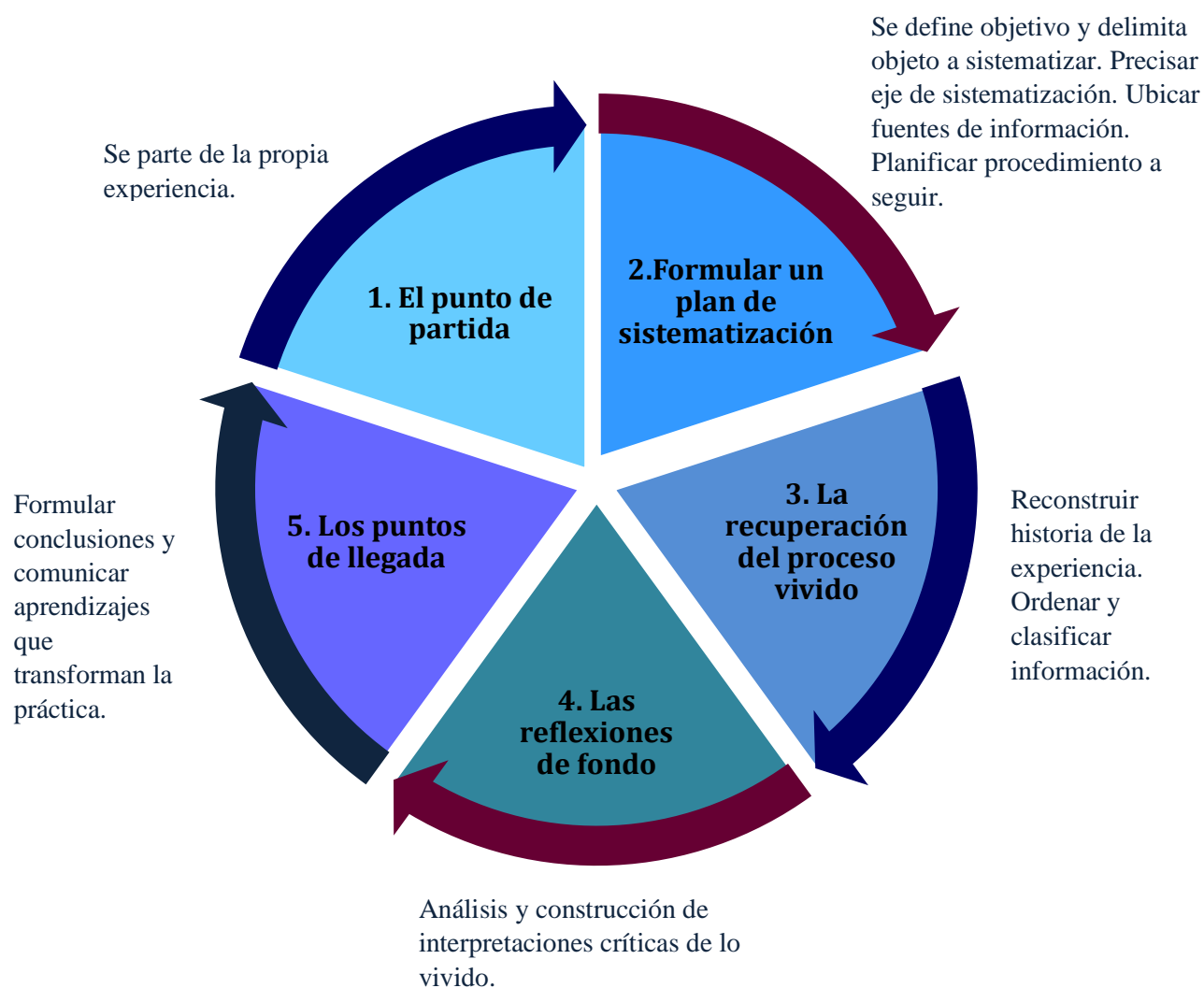


Figura 1. Los cinco tiempos de sistematización propuestos por Oscar Jara.

Capítulo 5. Desarrollo de la sistematización

El punto de partida: Sobre la experiencia a sistematizar

La experiencia docente de la que se parte, para realizar este proceso de sistematización, corresponde al período desarrollado entre los años 2015 al 2017 en el espacio académico de “Gramática Visual en Educación Artística”; en dicho espacio surgió el proyecto fanzine “El Chiflón”.

A partir del año 2016, con dicha experiencia se promovió y generó una serie de espacios de debate y encuentro con los estudiantes que han participado en las publicaciones; es así como se logra consolidar un grupo de estudiantes que desean apropiarse e investigar alrededor de la publicación independiente, como posibilidad de comunicación a nivel individual y grupal. Como resultado, en el 2018 se institucionaliza en la UDFJC el semillero denominado “Catártico”, adscrito al grupo de investigación Literatura, Educación, Comunicación (LEC). Así, desde el año 2018 el fanzine “El Chiflón” pasó a ser liderado y gestionado por los estudiantes integrantes del semillero.

Es un proyecto que aún sigue en construcción y se ha ido transformando según intereses del grupo o comunidad implicada.

Formulación del plan de sistematización

Delimitación del objeto a sistematizar

Para el proceso de sistematización, se seleccionó el año 2017-3, en éste encontraremos la producción de dos fanzines, es decir el proceso creativo de dos grupos.

Se delimita a este año y periodo ya que representa el cierre de la primera etapa en la que se daría un nuevo comienzo para el proyecto fanzine “El Chiflón”, con la consolidación del semillero Catártico (segunda etapa). Por lo tanto desde allí se puede comprender la confluencia de diversos cambios, hallazgos, dificultades, etc.

Eje de sistematización

Como eje del proceso de sistematización se establece *los procesos creativos con la estrategia didáctica del fanzine “El Chiflón”*. Desde dicho eje, se busca integrar la reflexión de la práctica pedagógica desarrollada en el año 2017-3, la cual corresponde a la primera etapa del proyecto fanzine “El Chiflón”. De esta manera al tomar y observar los procesos y productos del último semestre del 2017, nos permitirá entender las distintas interrelaciones y desarrollos dados alrededor de los conceptos de fanzine, procesos creativos y estrategia didáctica.

Fuentes de información

Para el proceso de esta sistematización se cuentan con variados registros (tabla 1) como fotografías, videos, formatos de retroalimentación a nivel individual y grupal, reflexiones escritas sobre intenciones comunicativas de composición, evaluación colectiva del proyecto fanzine, los fanzines como resultado del proceso; así mismo se buscó complementar la información a través de entrevistas realizadas a estudiantes, egresados y docentes de LEA que participaron en dicho proceso, el Syllabus del 2017-3, las listas de clase, las carpetas con páginas originales, los videos

de exposición de propuestas de temas para el fanzine, archivos alojados en Facebook, el documento proyecto fanzine “El Chiflón”.

Tabla 1. Fuentes de información

Año y periodo	Tema fanzine	Tema fanzine
2017-3	Todos los días la misma mierda	Humanidad viciosa/ Tabúes y fetiches: una orgía sexual.
Nº de Páginas en fanzine	72	76
Formatos de retroalimentación	30	31
Formato de evaluación equipo de maquetación	1	1
Reflexión e intenciones compositivas	29	28
Formato evaluación final proyecto	5	4
Fotografías del proceso	si	si
Nº de Participantes en publicación		
Estudiantes	32	30
Estudiantes de otros semestres	6	5
Docentes	1	2
Egresados	1	4
Total participantes	40	41

Diseño de entrevistas

Las preguntas se diseñaron desde las categorías fanzine, proceso creativo y estrategia didáctica, las cuales buscan recoger diferentes percepciones de los estudiantes, egresados (anexo A) y docentes de LEA (anexo B), que participaron en el fanzine en diferentes periodos. A través de las entrevistas semiestructuradas se busca aproximarse a las experiencias, recuerdos, e impactos que dejaron las diversas dificultades, logros, hallazgos; y así mismo lograr capturar los distintos avances o apropiaciones que se han generado desde las experiencias y reflexiones a través del fanzine “El Chiflón”.

Tratamiento y relación de la información

Para el proceso de análisis y reflexión de las diversas fuentes de investigación se parte de las categorías fanzine, proceso creativo y estrategia didáctica, desde allí se plantea la triangulación de la información, la cual será realizada a través de las distintas etapas del proceso creativo del fanzine “El Chiflón”, teniendo en cuenta, como instrumentos principales los productos generados (dos fanzines), los diversos formatos de retroalimentación y análisis compositivo de la página para el proyecto fanzine (anexo C), análisis proceso equipo de maquetación (anexo D) evaluación final del proyecto (anexo E) obtenidas durante el proceso de publicación, y por último las doce entrevistas realizadas a estudiantes (6), egresados (3) y docentes (3) que participaron en la publicación del fanzine.

Recuperación del proceso vivido

Asuntos problemáticos de los que se ocupa

La cuestión que inquieta y propicia el proyecto del fanzine se encamina en el fortalecimiento de la creatividad, autonomía y valor del propio trabajo y el de los otros. Además, se ocupa del desarrollo de la capacidad crítica y reflexiva del estudiante, en torno a lo que se hace a través del trabajo comprometido y constante a nivel grupal e individual de los procesos creativos.

El fanzine “El Chiflón” surge desde la lectura de esos procesos creativos particulares que se dan en el aula-taller, de la observación de las dinámicas que emergen desde el planteamiento y ejecución de los ejercicios propuestos en clase, las dudas de los estudiantes sobre sus percepciones de si *se es o no creativo* por las ideas planteadas o desarrollo y materialización técnica. Es esto lo que me llevó a plantearme algunas preguntas y las que me condujeron a la apropiación del fanzine como una estrategia didáctica:

¿Cómo visibilizar y fortalecer procesos creativos desde un espacio académico?

¿Cómo afianzar la confianza y autonomía en los propios procesos creativos del estudiante?

¿Cómo fortalecer el valor que dan los estudiantes a sus propios trabajos?

Intenciones de la práctica

El objetivo general del proyecto Fanzine “El Chiflón” es: “Apropiar los elementos gráficos del lenguaje visual a través de la construcción de un fanzine” (Documento proyecto fanzine “El Chiflón”, archivo personal, 2017); y sus objetivos específicos se enmarcan en: “1.

Visibilizar procesos creativos desde el espacio académico de Gramática Visual en Educación Artística a través del fanzine “El Chiflón”, 2. Fortalecer la confianza y autonomía de los propios procesos creativos en los estudiantes, 3. Aprender a dar valor al propio trabajo y el de sus compañeros, 4. Gestionar adecuadamente el tiempo y los recursos en proyectos específicos. 5. Afianzar el trabajo en equipo a través de una propuesta y desarrollo temático en común y 6. Desarrollar el espíritu de liderazgo en los estudiantes proyectado a la comunidad universitaria y externa” (Documento proyecto fanzine “El Chiflón”, archivo personal, 2017).

Contextos y escenarios en los que se desarrolla

El proyecto se ha desarrollado en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, la facultad correspondiente es Ciencias y Educación; sede: La Macarena A, la cual se encuentra ubicada en la carrera 3 # 26 A 40, en la Ciudad de Bogotá en la localidad Santa Fe, barrio Macarena, desde el proyecto curricular Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística, hoy Licenciatura en Educación Artística. El espacio académico es Gramática Visual en Educación Artística, se desarrolla en dieciocho semanas, el tipo de espacio académico es obligatorio, cuenta con 4 créditos y el número de horas se divide entre: trabajo directo (4h), cooperativo (1h) y autónomo (7h).

La misión desde la facultad de Ciencias y Educación es: “Formar integralmente ciudadanos y ciudadanas que como profesionales de la docencia y de la investigación puedan contribuir en la búsqueda y construcción de nuevas significaciones y valoraciones para la transformación de los sujetos y colectividades de la Nación Colombiana” (Syllabus de Gramática Visual en Educación Artística, 2017-3).

La misión de la Licenciatura en Educación Artística es “Formar docentes creadores e investigadores para el mejor desarrollo del arte y la pedagogía artística en el contexto socio-cultural colombiano” (Syllabus de Gramática Visual en Educación Artística, 2017-3).

Sujetos de la práctica

- *Los estudiantes y egresados*

Los estudiantes que hacen parte del proyecto están entre diversas edades dado que algunos vienen de otras carreras y otras universidades, en su mayoría concluyeron sus estudios de formación básica y secundaria en colegios públicos, etc., se puede identificar que los estudiantes vienen de la ciudad de Bogotá o zonas aledañas y otras ciudades del país. Además, la universidad acoge un alto porcentaje de estudiantes pertenecientes a los estratos socioeconómico 1, 2 y 3, provenientes y recién graduados de colegios públicos y privados. La cantidad de participantes varía cada semestre, se conforman dos grupos de primer semestre, jornada mañana y tarde de 30 a 35 estudiantes, pero en el transcurso del semestre algunos cancelan, o reprueban por inasistencia. Asimismo, se vinculan al proyecto fanzine “El Chiflón” estudiantes de otros semestres, egresados y docentes de LEA, estudiantes de otros proyectos curriculares de la Universidad Distrital, lo cual permite construir conocimiento desde la diversidad de culturas, costumbres, intereses y sobre todo incentivar y motivar al ejercicio de creación individual y colectiva.

- *Los docentes*

En el proyecto participan docentes (LEA) de diferentes disciplinas artísticas (Danza, Música, Artes Escénicas, Literatura y Artes Plásticas y Visuales) como invitados a cada proyecto Fanzine “El Chiflón”, son comprometidos ética y profesionalmente, dispuestos, creativos, con un

alto grado de compromiso social, cultural y académico; desde el sentido crítico, analítico y reflexivo; esto motiva a los estudiantes al compartir y poder ver y leer las propuestas de sus docentes.

Componente temático

Los contenidos que se desarrollan en el espacio académico comprenden los elementos básicos del lenguaje visual: Comunicación, creatividad, composición, equilibrio, simetría, contexto, forma (abstracta, figurativa, geométrica, verbales), línea, punto, plano, textura, contraste tonal (color), espacio, formato, posición, dirección, tamaño, peso visual.

Lo que se busca es que identifiquen, reflexionen y apropien dichos elementos desde la experiencia visual, donde la retroalimentación e interpretación de mensajes, propuestas personales y socialización del proyecto final, fortalece los procesos creativos desde lo perceptivo, cognitivo y socio-afectivo de los estudiantes.

Componente metodológico

El proyecto se desarrolla principalmente desde la metodología del trabajo por proyectos; este método ofrece la posibilidad que los estudiantes descubran sus habilidades, fortalezas, debilidades y que en cada dificultad o hallazgo se descubran a sí mismos y a los otros. Además, se le da valor al trabajo en el aula-taller, el cual está en constante transformación desde las propias inquietudes y necesidades del grupo, donde se incentiva el debate y diálogo sobre lo que se hace a nivel individual y grupal, un ejercicio constante de retroalimentar los procesos creativos.

Componente sociopolítico

Una de las posibilidades de entender el arte es como una forma de expresión, comunicación y constructo social que refiere de la comunidad en la que se desarrolla, la cual cambia constantemente con el tiempo y con la historia a la que se pertenece, desde esta concepción el estudiante reflexiona, construye, de-construye y reconstruye su visión de país, de nación y de sociedad, lo realiza a través de sus vivencias actuales, sus historias de vida, intereses, emociones, gustos y diversas situaciones que se presentan en su cotidianidad, plasmándolo en sus creaciones o expresiones artísticas.

El estudiante toma posturas ante las realidades y actúa como sujeto histórico político y social, es un ciudadano crítico y reflexivo que sabe que indudablemente deja y transmite una huella indeleble en la construcción de país, de ciudadanía y de sociedad. Sus construcciones las abordan desde una reflexión directa e indirecta de las diversas problemáticas y circunstancias por las cuales atraviesan las personas, esferas de vida, preocupaciones, y desde allí el arte crea un vínculo con la humanidad.

Etapas del proceso creativo del fanzine “El Chiflón” y reflexiones de fondo

Partiendo de la observación de la manera de abordar y desarrollar la publicación del fanzine, he llegado a identificar cinco etapas en el proceso creativo de la estrategia didáctica denominada fanzine “El Chiflón”, para esto establecí una relación con las etapas propuestas por De la Torre (2003): *1. Problematizar. 2. Climatizar. 3. Estimular. 4. Estimar. 5. Orientar*; las cuales corresponden a una propuesta de un proceso didáctico creativo; utilicé las cinco etapas como punto de confluencia para la triangulación de la información (entrevistas, formatos de

retroalimentación, fanzines); estas etapas pueden servir de ruta creativa para quienes deseen experimentar, crear e investigar en sus diversas prácticas pedagógicas a través del fanzine.

1. Problematicar- Reconocimiento del Fanzine como un medio creativo-



Figura 2. Muestra de fanzines

Es una etapa donde se lleva al estudiante a “interrogarse, interesarse e inquietarse por los contenidos objeto de aprendizaje” (De la Torre, 2003, p.191); aquí se gesta el proceso creativo. En este momento es fundamental buscar o conectar con un detonante creativo, es decir, esa motivación o impulso, para implicar a los estudiantes en sus procesos creativos y signifique el reto de abordar un tema de su interés.

Desde el fanzine, esto se consolida al presentarlo como una posibilidad de creación colectiva e individual, para esto se aproxima a los estudiantes a que conozcan lo que es un fanzine, sus características y recursos creativos. Para ello se muestran videos, se comparten lecturas específicas sobre el tema y se les presenta diferentes fanzines de diversos autores o agrupaciones (figura 2), para que sean explorados, examinados, leídos, comparados; desde allí se generan preguntas, debates alrededor de lo que es un fanzine, el lenguaje visual utilizado, derechos de autor, autoría, medios de reproducción, temas tratados, distribución, costos, diferencias con otros formatos de publicación, etc.

En el proceso de acercamiento a los estudiantes se dialoga sobre la importancia de conocer las características del fanzine, partiendo de que éste es un formato de publicación independiente, auto-editado, auto-gestionado en el que se pueden abordar diversos temas como la cultura y el arte, la música, la política, lo social, la ciencia ficción, la literatura, el cómic, etc. Se utilizan diversos medios de expresión como el dibujo, la pintura, la fotografía, el collage, el texto y los medios de reproducción pueden ir desde la fotocopia, la litografía, la risografía, la serigrafía, la impresión digital, etc.; su encuadernación puede ser cosida, grapado o plegado. Por lo general estas publicaciones responden a una motivación personal o grupal, donde se desea manifestar o comunicar opiniones, ideas, reflexiones alrededor de un tema o interés específico.

Aspectos creativos del fanzine como una estrategia didáctica

En el proceso creativo del fanzine “El Chiflón se establece una relación entre conocimiento y apropiación de las características del fanzine; vinculándolas a las dinámicas de un espacio académico, donde confluyen elementos fundamentales alrededor de lo cognitivo (elementos compositivos), afectivo (emociones, sensaciones, sensibilidad) y de contexto

(relaciones con su entorno, comunidad), que busca afianzar aprendizajes, alrededor de los elementos del lenguaje visual, o ampliando un poco, como lo señala Bursset (2017)

La representación plástica debe estar rodeada de un concepto, de una intención, de un significado para poder llegar a ser un discurso estético. (...) la forma, no tiene un contenido estético si no se nutre de reflexión, del análisis, de la organización de ideas, de establecer conexiones y asociaciones, de tener interés hacia un tema para trabajar de manera proyectiva (...) Cuando decimos “de forma proyectiva” estamos haciendo mención a la importancia que debe darse al proceso creativo donde el alumno desarrolla y descubre todas sus habilidades para pensar, aprender, entender, conocer y transformar su entorno (P. 117).

Sin embargo, poco a poco el fanzine, además de considerarse como un medio creativo, empieza a consolidarse como una estrategia didáctica, ya que permite desde sus diversas acciones adaptarse e interactuar, no solo con los contenidos del espacio académico, sino a su vez, complejizar, transformar y enriquecer las relaciones entre los actores involucrados.

En las diversas interrelaciones de los ámbitos pedagógicos, artísticos y aspectos de la vida cotidiana, podríamos cuestionar esos aparentes límites que se establece con lo denominado como producto artístico, proceso artístico y proceso pedagógico; entonces, ¿de qué manera estos ámbitos vinculan procesos del cotidiano en la producción de objetos artísticos que pretendan ir más allá de un producto como resultado?

En la matriz (tabla 2) podemos encontrar diferentes características que los entrevistados (docentes, estudiantes y egresados) conciben alrededor del fanzine y a su vez se presentan los aprendizajes, que señalaron los estudiantes participantes en el fanzine 2017-3; esto integra un

conjunto de acciones, sentires y formas de pensar desde las dinámicas de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

A través de la información expuesta, podemos encontrar que ésta coincide con la postura de Greiff (2015), al concebir y definir el fanzine más allá de lo etimológico, y el ser comprendido desde las adaptaciones y apropiaciones, según las intenciones desde los contextos, lo histórico y lo cultural.

Y a su vez nos permite reconocer en el fanzine un carácter de objeto gráfico creativo, como lo señala Romero (2015)

El producto final no es más que la búsqueda de una coherencia en todo el proceso de edición: la imagen, el texto, la estética y el formato se constituyen en una relación simbiótica. Ya sea que tenga un carácter político o no, la relación del contenido con la imagen es fundamental y es una característica primordial del fanzine, pues el lenguaje gráfico desde la elección de la portada, la tipografía, las imágenes y la distribución de espacios hasta los finalizados, refuerzan y a su vez comunican autónomamente la intención del editor (p.23).

El fanzine ofrece la posibilidad de desarrollar una enseñanza creativa, llevando a un aprendizaje relevante, ya que los estudiantes asumen y viven un proceso de desarrollo integral:

1. El fanzine es de carácter flexible y adaptativo ya que desde su estructura formal y maneras de abordar y desarrollar los contenidos puede ser adoptada por diversos grupos o comunidades, ofreciendo la posibilidad de realizar procesos creativos en variados contextos de prácticas pedagógicas.

2. El fanzine permite crear metodologías diversas para que el estudiante durante su proceso de aprendizaje reconstruya y descubra el conocimiento a través de una retroalimentación y diálogo sobre las maneras de abordar las diversas situaciones.

3. El fanzine permite desarrollar habilidades comunicativas, creativas y cognitivas donde

Observar, hacer y pensar son tres acciones indispensables en la enseñanza-aprendizaje de la educación visual y plástica. (...) las tres acciones (...) se organizan y reorganizan en los diferentes momentos del proceso de creación sin tener necesariamente un sentido lineal ni consecutivo.(...)
Pensamos mientras observamos, hacemos mientras pensamos y observamos mientras hacemos, pero también pensamos después de hacer y observar (Bursset,2017, p.115).

4. El fanzine es motivante y reta a la imaginación, ya que se convierte en un objeto gráfico que permite el diálogo con diferentes contenidos culturales del contexto de los estudiantes.

5. El Fanzine ofrece la posibilidad de realizar una investigación de materiales, referentes, recursos expresivos, modos de reproducción, distribución y a su vez el desarrollo temático no tiene límites o censura.

6. El fanzine favorece la relación entre el docente y el estudiante, al ser una propuesta y reflexión colectiva alrededor de un tema de interés propuesto por los estudiantes, contribuye a generar un clima de confianza, compromiso y autonomía desde sus procesos creativos individuales y grupales. En el caso del fanzine “El Chiflón” la docente participaba como un

sujeto creador en cada publicación y a su vez invitaba a otros docentes de LEA, asumiendo así la propuesta temática hecha por los estudiantes.

7. El fanzine permite dar valor a los procesos creativos sin descuidar los resultados y contribuye a generar procesos de autoconocimiento y socialización donde “la imaginación debe potenciarse en las actividades y proyectos y no solo se evidencia en la formalización de un artefacto o producto plástico, sino también en los procesos de creación que son los que inciden en la formación integral” (Bursset, 2017, p.111). Por esto es importante incentivar y dar valor a los procesos de retroalimentación a nivel grupal e individual donde el diálogo permitirá construir sus modos de apropiar el conocimiento, en sus modos de ser y en sus modos de hacer.

Tabla 2. Matriz de análisis: Características del fanzine y sus aprendizajes

Recurrencias
<p>En lo colectivo</p> <p>“Le permite a uno asociarse con muchas personas, conocer muchas personas y muchos puntos de vistas (...) es recoger distintos puntos de vista de un tema” (Lina Araque, comunicación personal, 26 de marzo, 2019).</p> <p>“Es un formato muy (...) incluyente ,entonces, los que participan ahí se sienten coautores de un proceso y de una composición, que a la vez que es individual, es colectiva; hay una creación individual y colectiva que confluye en un formato que es el fanzine” (Alberto Motta, comunicación personal, 21 de marzo,2019).</p> <p>“Es una recopilación de una temática pero a partir de creaciones de muchos, entonces, eso es para mí, es una recopilación plástica (...) muy interesante gráficamente.” (Fabián Quimbayo, comunicación personal, 18 de marzo, 2019).</p> <p>“Trabajar en equipo y aceptar los consejos de nuestros compañeros” (Evaluación final: proyecto fanzine “El Chiflón”, 2017-3).</p> <p>-“Aprender a trabajar en grupo, tolerando ideas ajenas para lograr una sola composición.” (Evaluación final: proyecto fanzine “El Chiflón”, 2017-3).</p>
<p>En lo comunicativo</p> <p>“Medio de comunicar que le permite a uno hablar de lo que uno quiera y tan libremente como quiera” (Lucía Fonseca, comunicación personal, 27 de marzo, 2019).</p> <p>“El fanzine como recurso expresivo (...) como pieza tiene una relación muy cercana con el creador y porque también como pieza quien la recibe establece esa relación que es cercana (...) entonces yo pienso que quien recibe el fanzine también valora ese carácter artesanal en el objeto.” (Yury Ferrer, comunicación personal, 28 de marzo, 2019).</p>

“Una de las cosas que tiene el fanzine es que no tiene censura (...) es un detonador (...) uno encuentra ideas, uno se identifica con autores, con creadores y también es una herramienta que le ayuda a uno (...) de fácil acceso, de buena comunicación” (Sebastián López, comunicación personal, 26 de marzo, 2019).

-“El poderse expresar libremente, no cohibirse. Poder plasmar las ideas sin tener que eliminar cosas que la gente ve como tabúes. Aprender a tomar decisiones y ser responsable de concretar ideas” (Evaluación final: proyecto fanzine “El Chiflón”, 2017-3).

-“Permitió la expresión de un sentimiento de inconformidad en cuanto a una sociedad en la que reprimimos nuestra queja” (Evaluación final: proyecto fanzine “El Chiflón”, 2017-3).

En lo temático

“Los temas son muy variados y son cosas que muy pocas veces la gente habla o que no se encuentran tanto, digamos, en una biblioteca, en una revista” María León.

“No es limitante en su temática (...) uno ahí puede colocar lo que lo que uno quiera (...) y también puede, pues, expresarlo a otros (...) una forma como interesante de comunicar” (Lucía Fonseca, comunicación personal, 27 de marzo, 2019).

“Es una herramienta donde tú puedes, pues, alrededor de un tema, tú pones tus ideas, tus escritos, todas las maneras en las que tú quieras expresarte” (Sebastián López, comunicación personal, 26 de marzo, 2019).

“Se mueve en circuitos cerrados (...) en donde generalmente las personas tienen los mismos intereses entonces se puede compartir el gusto que uno tiene por un tema o por una determinada técnica, etcétera” Julián Gómez, comunicación personal, 23 de marzo, 2019).

Es un formato que permite abordar un tema específico, publicarlo; y a su vez permite informarse o investigar sobre el tema tratado, conocer sobre derechos de autor (Evaluación final: proyecto fanzine “El Chiflón”, 2017-3).

Como proceso

“Lo auto-gestionado porque en otros contextos, publicar es una labor supremamente complicada, que implica recursos enormes; entonces poder tener una opción metodológica, que lo lleva uno a publicar cosas a bajo costo, pues implica también que uno puede socializar lo que hace entonces ese elemento es supremamente potente sobre todo porque le quita como ese halo de superioridad” (Nini Sánchez, comunicación personal, 23 de marzo, 2019).

“Que el fanzine es un proceso creativo (...) muy grande y que al final uno tiene un resultado algo que, que le demuestra a uno que trabajó, que es un producto bueno y que lo tiene ahí, es un recordatorio (...), es un medio de reflexión” (Alejandra López, comunicación personal, 20 de marzo, 2019).

“El formato aunque es libre, es interesante no es coger algo así de la nada, sino tiene un proceso (...) lo que se quiere mostrar dentro del fanzine” (María León, comunicación personal, 20 de marzo, 2019).

Divergencias o lecturas particulares

El fanzine como posibilidad.

“Yo diría posibilidades, potencialidades, más que características (...) es como cada formato tiene sus posibilidades (...) el fanzine es otra forma de generar conocimiento, de generar diálogo, de generar interacción, de relacionar el lenguaje artístico, disciplinas, entonces, el fanzine vendría a ser esa posibilidad que tiene el formato impreso de circular” (Alberto Motta, comunicación personal, 21 de marzo, 2019).

Lo pedagógico

“En los procesos de formación de licenciados en artes es supremamente importante, que ellos, vean opciones a partir de las cuales, pueden socializar el trabajo que realizan, y eso lo permite el fanzine” (Nini Sánchez, comunicación personal, 23 de marzo, 2019).

Lo popular y social

“El elemento popular que tiene (...) está muy vinculado con comunidades pequeñas, que tienen gustos específicos y que se van apropiando de temas, se van apropiando de técnicas, que pueden llevar a conocer pues a otras comunidades, entonces, tiene como un factor social que también es muy interesante” (Nini Sánchez, comunicación personal, 23 de marzo, 2019).

Lo editorial

“Le da (...) herramientas para uno empezar a crear, para animarse también, arriesgarse (...) es una muy buena herramienta para uno arriesgarse en cosas de estilo editorial” (Lina Araque, comunicación personal, 26 de marzo, 2019).

Lo independiente

“no es tan complejo como llevar un libro a una editorial y esperar a que lo aprueben, sino que como ya se basa más es en una publicación independiente” (Sebastián López, comunicación personal, 26 de marzo, 2019).

Distribución

“Su gratuidad que (...) en muchos casos no es muy costoso o incluso (...) se cambia, o se regala; entonces en ese caso va a ser más interesante como medio de comunicación y de expresión.” (Julián Gómez, comunicación personal, 23 de marzo, 2019).

Textos significativos

Lo didáctico

“Es un recurso (...) didáctico (...) para que los chicos entiendan composiciones del dibujo, composiciones de la caricatura, del cómic (...) que entiendan (...) el texto y la imagen (...) ayuda en procesos de introducción a las artes plásticas o en procesos ya avanzados; en cualquier proceso de artes plásticas se puede desarrollar un fanzine” (Fabián Quimbayo, comunicación personal, 18 de marzo, 2019).

Implicación y relevancia

“El fanzine tú lo ves crecer, tú lo haces, tú, digamos, lo generas artesanalmente; eso digamos, implica con la creación del fanzine una relación particular. Yo por eso le doy una relevancia y yo creo que los pelados le dan una relevancia (...) es decir porque ellos lo ven crecer lo ven salir y se dan cuenta de cómo (...) con baja tecnología, uno puede generar una pieza y en esa pieza lo que hay son elementos que uno ha querido plasmar allí, elementos que salen del interior de uno” Yury Ferrer, comunicación personal, 28 de marzo, 2019).

Condiciones editoriales

“No está dentro de un circuito editorial, entonces es muy personal y eso le da la característica, de que uno, no está ligado como a unas condiciones externas editoriales (...) es un producto digamos personal y que se puede compartir con muy pocas personas. (Julián Gómez, comunicación personal, 23 de marzo, 2019).

Trabajo por proyectos

-“Que es posible realizar proyectos creativos con bajo presupuesto y aun así pueden llegar a ser muy buenos.

-Que vale la pena trabajar en proyectos donde cada persona pueda expresarse como quiera.

-Se obtuvo conocimiento respecto a cómo crear una composición visual”
(Evaluación final: proyecto fanzine “El Chiflón”, 2017-3).

Intenciones comunicativas

-“Es importante pensar no solo en lo que debemos hacer, sino, en lo que queremos comunicar y descubrir la capacidad que tiene cada uno de crear un trabajo artístico sin importar su forma” (Evaluación final: proyecto fanzine “El Chiflón”, 2017-3).

Tendencias

Más allá de un objeto artístico

“Cuando yo conocí el fanzine, lo que más me gustó, es la capacidad de rotación que tiene (...) es un medio absolutamente accesible, es un medio que se le puede entregar a cualquier persona y me parece que eso, es una cosa que el arte, que el arte formal no tiene; sin decir que el fanzine es informal, si no digamos, que el objeto, el objeto galerístico, de museo, no tiene esa capacidad que tiene el fanzine, ser de mano a mano y eso para la difusión y la rotación (...)cualquier persona, en cualquier lugar, se puede acercar a un fanzine y puede ver una imagen formal (...) dentro del formato del fanzine” (Edgar Mahecha, comunicación personal, 29 de marzo,2019).

La primer idea y el error

-“Salir de esa zona en la que te quedas con la primera idea. Que de los errores y los problemas suelen surgir las mejores ideas.” (Evaluación final: proyecto fanzine “El Chiflón”, 2017-3).

-“Trabajar bajo los requerimientos del tiempo de entrega y los parámetros.”
(Evaluación final: proyecto fanzine “El Chiflón”, 2017-3).

2. Climatizar -Selección del tema y parámetros para el Fanzine-

En esta etapa los estudiantes al reconocer el fanzine como una posibilidad de creación y comunicación, se plantean la oportunidad de exponer sus intereses e inquietudes, se les invita a reflexionar, preguntarse y buscar temáticas, o recolectar información que contribuya a plantear y resolver determinados problemas, aquí es vital reconocer “la importancia de crear un clima de comunicación y confianza que favorezca la búsqueda y la consulta espontánea” (De la Torre, 2003, p.192).

Postulación de temas

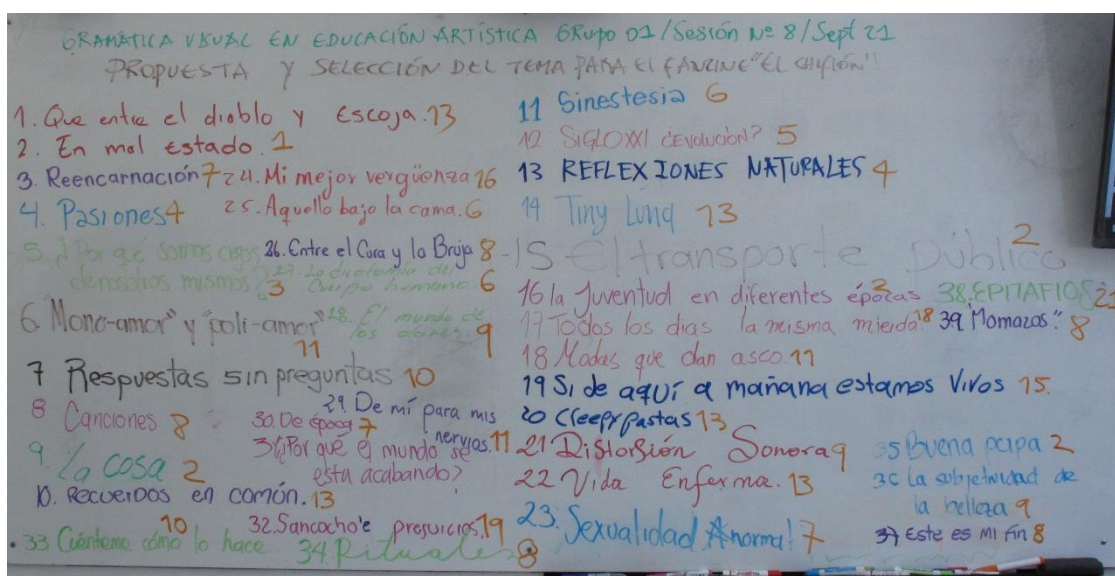


Figura 3. Postulación de temas, grupo 1

Cada estudiante presenta al grupo unos tópicos de su interés, presentando sus motivaciones del por qué le gustaría reflexionar y crear a partir del tema expuesto; cada propuesta es importante visualizarla en el tablero u otro recurso, donde el grupo pueda contrastar la información (figura 3,4). Aquí se genera un clima en el cual todos los estudiantes logran expresar libremente los posibles temas que quisieran tratar; para ello se les invita a que busquen

y seleccionen un tema que les motive o interese y además es importante darles el tiempo necesario, en el aula-taller, para que se establezca un ambiente de diálogo, debate y escucha sobre sus diversos intereses, aquí el rol del docente es de moderador y guía en dicho proceso.

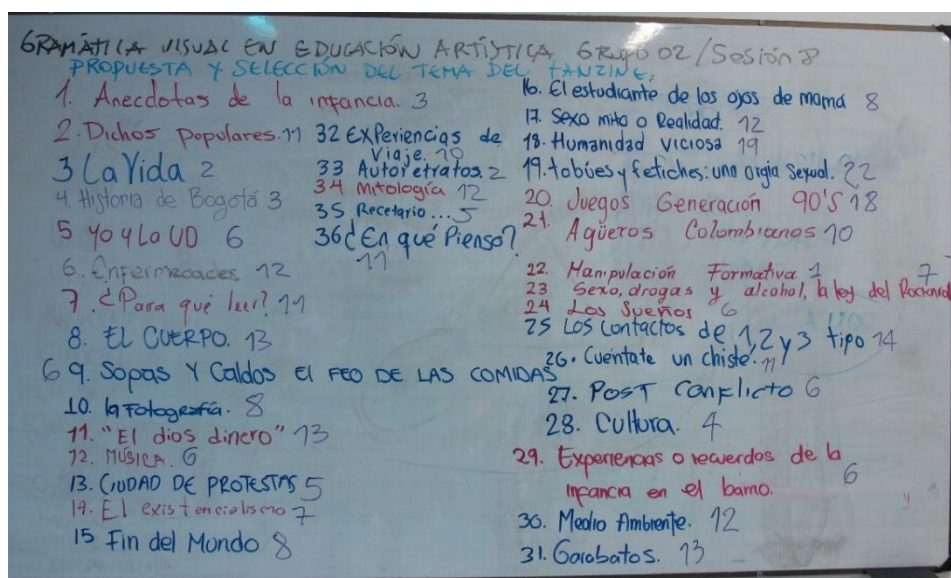


Figura 4. Postulación de temas, grupo 2

Selección del tema

Luego de escuchar y debatir sobre las propuestas temáticas, de manera consensuada y por votación se llega a un único tema, que será el detonante creativo para la construcción y elaboración de cada página (Figura 5,6). Aquí los temas tienen el poder de marcar una ruta creativa muy particular en cada grupo (Tabla 3).

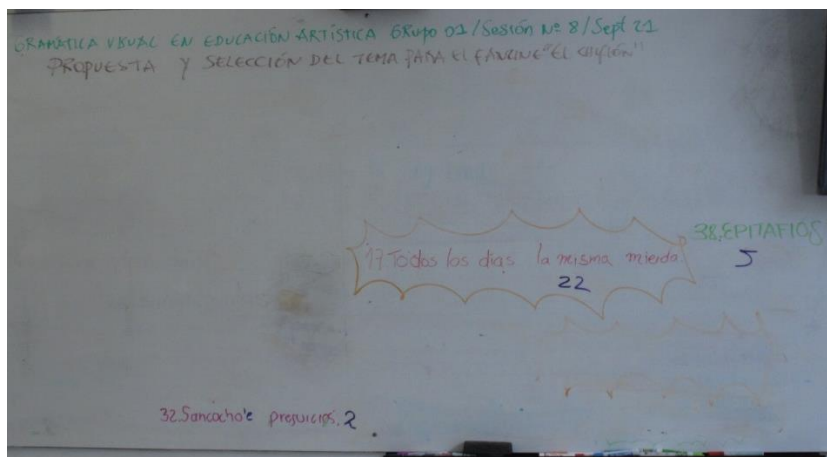


Figura 5. Selección tema grupo 1: Todos los días la misma mierda

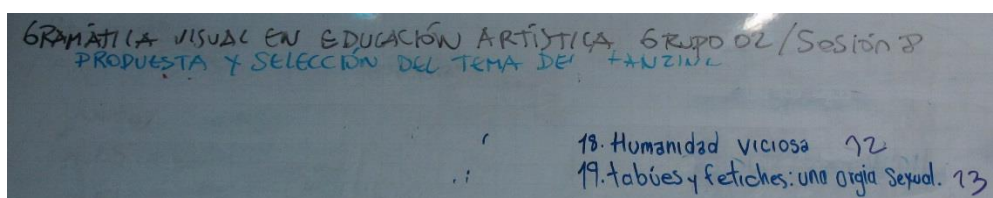


Figura 6. Selección tema grupo 2: Tabúes y fetiches: una orgía sexual /Humanidad viciosa

Tabla 3. Temas seleccionados del fanzine “El Chiflón” en la primera etapa

2015-3	2016-1	2016-3	2017-1	2017-3
El ocultismo (Figura 16, ver anexos)	El amor por encima del dolor (Figura 18, ver anexos)	Locura (Figura 20, ver anexos)	Mi basura favorita (Figura 22, ver anexos)	Todos los días la misma mierda (Figura 24, ver anexos)
Miedo (Figura 17, ver anexos)	Eros (Figura 19, ver anexos)	Tic, tac, tic, tac, se hace tarde... (Figura 21, ver anexos)	Grimorio (Figura 23, ver anexos)	Tabúes y fetiches: una orgía sexual /Humanidad viciosa (Figura 25, ver anexos)

Parámetros para el Fanzine

Para un buen desarrollo y realización del fanzine es importante establecer unos parámetros, que definan aspectos y que ponga en sincronía al grupo, esto no pretende limitar su expresión o propuesta creativa, sino que funcione como reto, que sean nuevas posibilidades de abordar problemas creativos; es importante des-acomodar o sacar de las zonas de confort particulares, esto permite traspasar nuestros límites: formas de trabajar o concebir un determinado problema, buscar nuevos recursos o herramientas de expresión, auto-descubrir formas de abordar los procesos creativos.

A continuación recomiendo tener en cuenta los siguientes aspectos:

-El Formato: importante determinarlo, para que así cada integrante pueda pensar y diseñar su página desde la forma, tamaño y espacio seleccionado.

En el caso del fanzine “El Chiflón” el formato es media carta. Cada estudiante presenta una propuesta de imagen o texto, ya sea de una o dos páginas.

-Los recursos de construcción: En este aspecto no hay límites, estos se seleccionan según el género o tipo de fanzine; podemos encontrar desde el dibujo, la pintura, el collage, la creación literaria, el lettering, el cómic, la fotografía y herramientas digitales, etc., y su encuadernación puede ser cosido, grapado o plegado.

-Medio de reproducción: Este se selecciona según intereses, temáticas tratadas, disponibilidad de recursos o línea de género de trabajo específico. Estos medios son variados pueden ir desde la fotocopia, litografía, la serigrafía, la impresión digital o procesos mixtos.

El proceso de reproducción del fanzine “El Chiflón” se realiza a través de la fotocopia en blanco y negro. Ésta se propone para explorar y visibilizar las dimensiones creativas de este medio y supone un reto compositivo a nivel técnico, de expresión y comunicación.

Al utilizar la fotocopia es conveniente dejar un margen mínimo de un centímetro en las páginas, por todos sus lados; esto para facilitar el proceso de fotocopiado y evitar cortes en la imagen o texto. También es recomendable realizar pruebas de copiado en diversos sitios y así lograr una reproducción óptima.

-Redacción y selección de editorial: Aquí uno o más estudiantes realizan un texto que puede ir desde el exponer la opinión o los intereses generales del grupo, que establezca una relación con su contexto cotidiano y/o una valoración del trabajo colectivo. El grupo selecciona la propuesta que considera es la que más se acerca o da pistas al lector sobre las intenciones y motivaciones de la publicación. Esta es una oportunidad de capturar las voces sobre las intenciones o motivaciones de la temática seleccionada, por eso se hace fundamental dicho ejercicio de reflexión escrita.

-Equipo de Maquetación: El grupo elige, o se postulan estudiantes, para conformar el equipo de maquetación del proyecto fanzine. Estos serán los encargados de investigar materiales, realizar pruebas y buscar zonas de copiado, recolectar el dinero, ensamblar; para luego realizar la entrega final del fanzine. (Figura 7)

Es conveniente realizar sesiones de debate o discusión sobre los procesos y criterios de ensamble del fanzine. Para reforzar este aspecto, se puede realizar observación y análisis de diversas publicaciones.

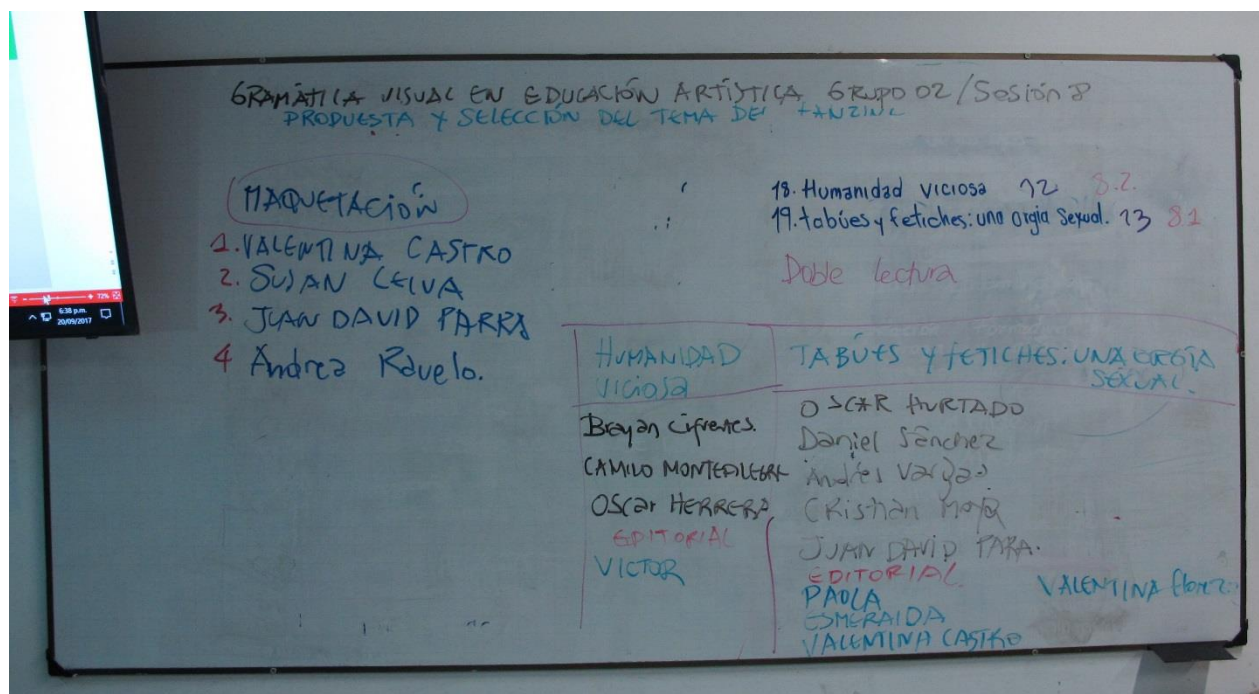


Figura 7. Proceso de organización de equipos de maquetación y candidatos para diseñar portada y redactar editorial: Humanidad viciosa/ Tabúes y fetiches: una orgía sexual.

-*Diseño de portada y contraportada:* Se postulan candidatos para el diseño de portada y contraportada, y es el grupo el que selecciona una propuesta que refleje y se aproxime al espíritu o carácter del tema del fanzine. (Figura 8)

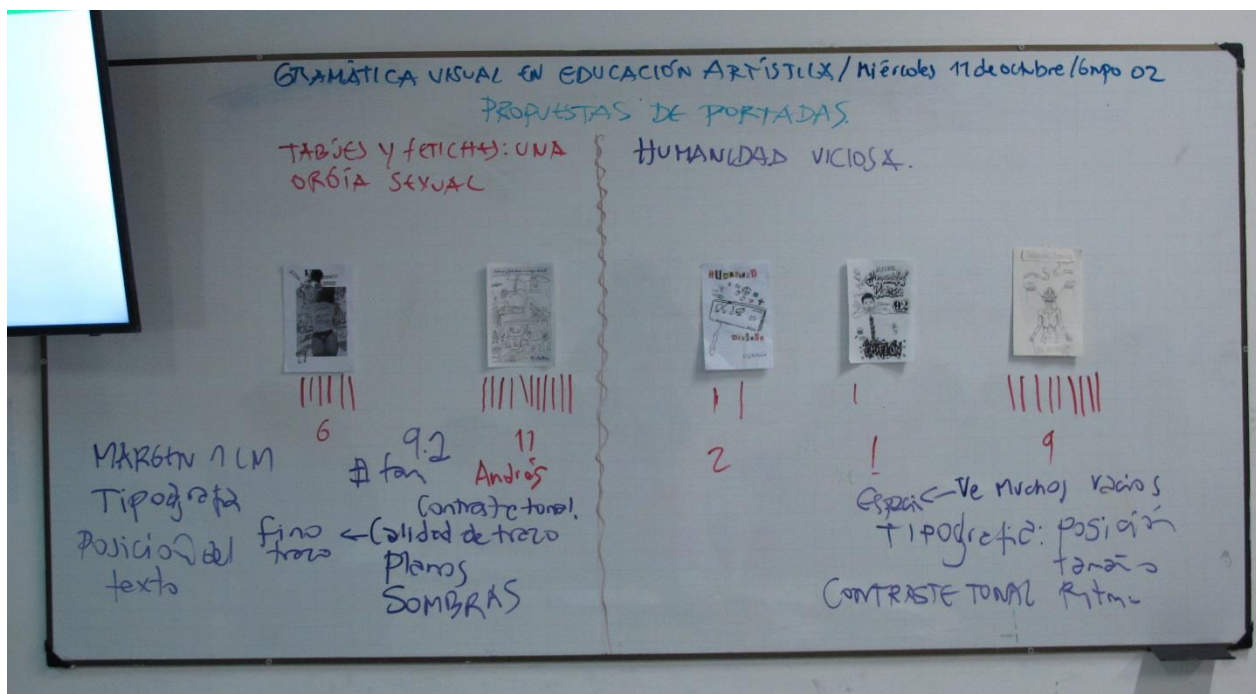


Figura 8. Proceso de selección de portada y contraportada: Humanidad viciosa/ Tabúes y fetiches: una orgía sexual.

-*Cronograma de trabajo:* este aspecto es fundamental, ya que determina la organización y buen desarrollo de la publicación planteada, al asumir los roles de manera comprometida; esto garantizará resultados más sinceros y con una elevada implicación de sus participantes.

-*Invitados especiales:* Involucrar e invitar a miembros de la comunidad enriquece y motiva el trabajo del colectivo, ya que los pone en diálogo a través de la temática propuesta.

En la publicación del fanzine “El Chiflón” se invita a participar a docentes, estudiantes de otros semestres y egresados de L.E.A., que aceptan o manifiestan el deseo de ser partícipes del

fanzine. Con estas publicaciones procuramos integrar no solo a los miembros del espacio académico sino a toda la comunidad universitaria en un ejercicio de creación colectiva.

El tema como detonante creativo e introducción a procesos de investigación

En esta etapa es importante reflexionar sobre las maneras de abordar los temas propuestos para el fanzine. Un tema que dialoga con los elementos visuales, en una relación simbiótica y necesaria para lograr un hecho comunicativo visual; donde obliga a salir de esa zona de confort, de lo conocido, conceptualmente y en las formas de resolver visualmente; por lo tanto, lo desconocido obliga al movimiento creativo.

En el caso de los temas y fuentes de investigación planteados para el fanzine “El Chiflón” del periodo 2017-3 (tabla 4), los estudiantes, parten de sus concepciones previas y las van contrastando con las investigaciones realizadas desde los descriptores que conforman su tema, a su vez plantean o desarrollan un conjunto de actividades de manera autónoma, como el realizar entrevistas, analizar y cuestionar vivencias personales, dialogar con los compañeros o familia a partir del tema, observar el cotidiano. Y a su vez utilizan otras fuentes como canciones, documentales, revistas, fotografías, tiras cómicas, periódicos, publicidad, comercio y recursos de la web como Pinterest, Instagram, Facebook, documentales, videos, etc.

Aquí el “qué” (tema) y el “cómo” (técnica, formato, fuentes) deberán encontrar una relación equilibrada y así concretar intenciones planteadas. Frecuentemente este aspecto causa dificultades, bloqueos o abandonos en los estudiantes cuando emprenden un proceso de creación visual, considerando que no poseen las habilidades o capacidades para ejecutarlo y es por esto que dan mayor importancia a la técnica que utilizarán o seleccionan un conjunto de imágenes establecidas que creen representar dicha idea o concepto, pero sin profundizar o ahondar en las

intenciones o motivaciones reales alrededor de ese tema. Entonces, el temor a equivocarse o, a hacerlo mal o, que quede “feo”, los lleva a copiar imágenes.

Aquí hay que señalar que en el fanzine no se censura o se deja por fuera alguna propuesta porque, independientemente de su desarrollo técnico corresponde a un proceso de búsqueda e investigación personal, y de alguna manera esto es lo que está promoviendo la investigación que va adquiriendo un valor, no solo visual, sino conceptual, y que obliga a los estudiantes a desarrollar y madurar procesos de pensamiento visual y creativo, lo cual constantemente les confronta.

Como el caso de la estudiante Alejandra López (Comunicación personal, 20 de marzo, 2019), que narra cómo el tema le implicó un reto “para saber qué hacer” y el poder también enfrentar los bloqueos cuando “no se le ocurría nada” y señala que “más allá de investigarlo en el computador (...) es de pensarse uno mismo, investigarse uno mismo, qué parte de mí tiene que ver con ese tema, de mirarse”.

Como nos podemos dar cuenta, dicha postura o actitud de abordar el problema temático, coincide con lo planteado por los estudiantes en los fanzines del 2017-3 (tabla 7), encontrando su vida o su cotidiano como primer fuente o posibilidad de investigación, y esto es un valor importante a destacar, ya que desde lo autobiográfico o lo cotidiano permite motivar y conectar con los propios contextos de los estudiantes, contribuyendo a la construcción o concientización del qué y cómo abordar acciones investigativas. Sin embargo, está el reto desde el quehacer docente de ¿cómo fortalecer procesos de creación e investigación en la comunicación visual?

Y a su vez nos cuestiona ¿el cómo vincular de manera efectiva en los procesos de investigación, la información que ofrecen los diversos medios de la web? Ya que dichos medios

son frecuentemente utilizados como fuente investigativa y dicha cantidad de información los abruma, considerando algunas veces que ya está todo hecho o que otros lo han dicho o hecho mejor, por lo tanto, no hay nada por “inventar” o crear. Esta actitud nos lleva a reflexionar sobre las concepciones que se tienen sobre el ¿qué es el ser creativo?

Sobre este aspecto Edgar Mahecha, egresado, nos dice que

primero hay que mirar que considera uno, ¿qué es ser creativo? (...) para mí la creatividad es la capacidad que tiene una persona para reinventar cosas, no para construir cosas nuevas, porque creo que eso en este punto de la historia es imposible (...) yo creo que tengo una capacidad creativa, que es propia de mi oficio, pero, también creo que hay creatividad en cualquier oficio, que las personas hagan, en la medida en que puedan, digamos, (...) ser inventivos dentro del ejercicio mismo (Comunicación personal, 29 de marzo, 2019).

En ese sentido, en los procesos de enseñanza y aprendizaje, específicamente en el área de Artes Plásticas y Visuales, se debe estar en constante investigación y profundización del cómo fortalecer la creatividad desde la propia construcción y reflexión de procesos creativos en los estudiantes, que impliquen aprendizajes que cuestionen, motiven, transformen, desacomoden sus formas de leer, representar, pensar y crear su mundo visual. Y es así como se reconoce que

la educación artística no solo es un espacio de liberación de emociones y sentimientos, sino que también es una vía hacia el conocimiento entendido en toda su extensión. Es un camino para plantear interrogantes e intentar responderlos a través de la investigación, la exploración, la experimentación y el placer del descubrimiento, y así establecer relaciones con el entorno en el camino

de construir el propio yo, la propia identidad, bajo valores y creencias, tal como se da en cualquier otro proceso de aprendizaje (Bursset,2017, p.115).

Por lo tanto es importante incentivar y generar procesos de auto-observación en la acción investigativa en torno a lo visual: observación del entorno, actitud frente a los problemas, perseverancia; como lo expone la estudiante María León, que resalta la importancia de

Tener una exploración de uno mismo, del entorno; también (...) de como lo que haces, no sólo con el primer intento, sino a intentar varias veces (...) también (...) tener en cuenta la opinión de los demás y (...) estar investigando, siempre mirando imágenes (...) o sea estar mirando (...) diferentes artistas, palabras nuevas o mirar diferentes fanzines, cómo los hacen los demás (...) cómo es la forma gráfica que ellos utilizan, que ellos emplean. Sí, porque, no es la misma que la que nosotros usamos, los colores digamos (...) unos usan impresora, nosotros usamos la fotocopidora, otros usan es el estencil (...) los diferentes métodos que hay (...) cómo (...) pueden ayudarlo a uno para las composiciones y las imágenes (...), no copiarse, sino (...) mirar cómo puedo usar esos recursos para el propio proceso creativo de uno (Comunicación personal, 20 de marzo, 2019).

Tabla 4. Matriz de análisis: Relación temas y fuentes o recursos de investigación

Tema	Técnicas	Enfoque temático	Fuentes o recursos de investigación
Todos los días la misma mierda	Dibujo: lápiz, grafito, colores, tinta china, ecolines, bolígrafo, carboncillo, marcadores. Diseño digital, collage, fotografía, lettering, producción literaria	Transporte público, la religión, crítica a sistema educativo, inseguridad, la indigencia, uso del celular, trabajo excesivo, lo cotidiano que disgusta o desespera, la salud, la rutina del cotidiano, medio ambiente, acoso, los paros, las marchas.	<p>“Mi fuente investigativa fue la calle observar a las personas y ver qué los molestaba, algunos lloraban; otros tenían cara de cansancio o simplemente mantenían la seriedad” (María Alejandra Pinto, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).</p> <p>“Me base en la cotidianidad, escuchando conversaciones en el bus, en la universidad, incluso post de Facebook” (Karen Nocobe, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).</p> <p>“Analice situaciones del diario vivir como el trabajo, las noticias de la tv, radio y prensa, el servicio de transporte público y el SIN SENTIDO de la sociedad actual en la que cada día se repite, casi sin descanso, una misma rutina” (Gloria Monroy, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).</p> <p>“La observación de sucesos comunes que molestan en el día a día” (Daniel Corzo, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).</p>

<p>Tabúes y fetiches: una orgía sexual /Humanidad viciosa</p>		<p>Sexo vs religión, parafilias, lo dañino del vicio, la degradación, el consumismo como vicio, los vicios desde el cotidiano, los vicios como autodestrucción.</p>	<p>“Internet, videos, encuestas. Todo esto me sirvió para concluir lo que quería mostrar, cómo y qué debía ir en cuanto a la información” (John Fredy Rodríguez, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).</p> <p>“Usé el diccionario “Larousse” y después de definir el tema quise mostrar la otra cara de los vicios” (Yuly Andrea Ravelo, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).</p> <p>“Mis fuentes investigativas fueron páginas web, imágenes de google y definiciones de los diferentes diccionarios virtuales, también hablé con mi mamá y generamos ideas. Me faltó indagar más sobre esto.” (Verónica Martínez, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).</p> <p>“Las fuentes que utilicé fueron imágenes e ilustraciones de las aplicaciones Pinterest e Instagram, con estas pude realizar los diseños de mis dibujos basado en sexo y fetiches” (Susan Leiva, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).</p>
---	--	---	---

3. Estimular –Investigación, creación y retroalimentación-

En esta etapa es fundamental acompañar el proceso creativo a nivel individual y grupal; para esto es recomendable disponer de espacios de diálogo donde se puedan abordar las formas de creación e investigación alrededor del tema seleccionado, observar la propuesta de los compañeros, cómo abordan la idea, compartir dificultades; pero aquí no es conveniente apresurarse en realizar juicios prematuros sobre las propuestas de los estudiantes, ya que esto puede llevar a cohibir su búsqueda o valoración de los errores y fallos, es apresurado pedir resultados.

Por lo tanto es importante incentivar la retroalimentación como una forma de ir construyendo y generando implicación en el aprendizaje; promoviendo la comunicación de sus pensamientos, emociones y sentimientos desde las diversas lecturas individuales y grupales; de esta manera el docente “trata de fomentar la expresión de ideas nuevas u originales en lugar de reprimirlas” (De la Torre, 2003, p. 192).

En el caso del fanzine “El Chiflón”, una vez seleccionado el tema, cada estudiante dispone de seis semanas para reflexionar, analizar, decantar y concretar su página para el fanzine. Cada uno se enfrenta a un reto creativo y es el encontrar su propia ruta que lo llevará a ese impulso o detonante creador.

Sin embargo esto exige de cada uno un manejo adecuado del tiempo, exploración de materiales, búsqueda de referentes que ayuden a encauzar su propuesta. Cada semana se pregunta y se dialoga con el grupo sobre las dificultades o hallazgos, sobre el cómo están abordando el tema.

Aquí la solución no depende solo del problema planteado, sino también de la particularidad de los procedimientos diseñados por quien aborda el reto creativo, su contexto, los estados emocionales, experiencias, conocimientos previos, etc. Es precisamente por eso que en los procesos llevados por cada estudiante o grupo, aunque tengan ciertas similitudes, siempre hallaremos algunas diferencias.

En la cuarta semana se realiza un ejercicio de retroalimentación grupal donde se dividen en pequeños grupos y cada uno presenta su propuesta de página original y una fotocopia de ésta, en blanco y negro, para observar los resultados de contraste de la imagen, ya que el proceso de reproducción final será en dicho medio.



Figura 9. Proceso de retroalimentación grupal: Humanidad viciosa/ Tabúes y fetiches: una orgía sexual.

Se organizan subgrupos y luego se realiza un proceso de análisis y crítica compositiva; exponen y escuchan las intenciones creativas, sus dificultades, hallazgos, métodos de trabajo,

referentes; partiendo de dicha información realizan un proceso de retroalimentación (figura 9), donde es fundamental utilizar con precisión el lenguaje de la gramática visual, ya que esto les permite mayor contundencia en las observaciones planteadas y aporta a los procesos particulares de cada uno.

Parte de ese proceso personal y colectivo queda evidenciado en un formato (anexo C) que se entrega a cada estudiante, esto con el fin de que pueda fortalecer sus procesos de reflexión y pensamiento crítico; y a la vez que sirva como referente a los grupos que emprendan dicho proyecto en los semestres sucesivos. A partir del ejercicio de retroalimentación, los estudiantes tienen dos semanas para revisar y concluir su propuesta de página.

Esta socialización les permite encontrar pautas para madurar las ideas e ir enriqueciendo los procesos creativos en su propuesta visual.

Procesos creativos y dificultades

En esta etapa, cada estudiante piensa, decide, organiza y configura su proceso creativo, enfrentando variadas dificultades y soluciones a su propuesta visual.

El estudiante establece una ruta particular desde su interés, conocimientos previos y motivaciones alrededor del tema tratado; establece acciones y a su vez apropia los aprendizajes; en este caso conlleva comprender o profundizar un tema y así poder dar una solución o una propuesta visual que condense o refleje sus intenciones comunicativas.

A través de la matriz de análisis-dificultades y soluciones al proceso creativo-(tabla 5), podemos encontrar un conjunto de situaciones, percepciones, sentires y modos de actuar que los estudiantes señalan desde su experiencia creadora en el fanzine. Hay una constante y es la

dificultad de concretar y el materializar una idea, se crea una tensión entre imaginación y concreción. La estudiante María León, desde su experiencia nos cuenta

En mi mente tengo como cierta imagen de lo que quiero hacer, pero al momento de realizarlo, o en el proceso, se me dificulta, y lo tengo que borrar todo y volver a empezar; porque (...) lo que quiero transmitir de mi cerebro al papel no me funciona. (Comunicación personal, 20 de marzo, 2019).

En muchos casos la motivación, la duda, el miedo y la percepción de la falta de tiempo, concepciones de falta de originalidad, pueden causar abandonos o estados de frustración en el proceso de investigación y creación.

Otro aspecto importante a resaltar es que los procesos creativos estarán determinados o influenciados por los referentes adoptados para el desarrollo de sus propuestas visuales, sobre este aspecto Julián Gómez, egresado, nos cuenta que

Si estoy haciendo algún ejercicio, busco ejercicios parecidos, en donde encuentro algunas cosas que a mí me interesan y basado en eso, que a mí me interesa, ya sea un tema, una técnica, una forma, entonces yo intento enfocarlo a lo que estoy haciendo, entonces, lo que generalmente busco es (...) eso que uno llama inspiración y es buscar elementos que a uno le interesen para vincularlos, incorporarlos al ejercicio que uno esté realizando (comunicación personal, 23 de marzo, 2019).

En esta etapa del fanzine es importante que los estudiantes reconozcan su manera de abordar un tema y a su vez al reconocer el trabajo de sus compañeros en un ejercicio crítico y constructivo, que les permita acercarse y comprender diversos modos de abordar una idea y

entender el cómo y el por qué se apropiaron determinados referentes; sin embargo, aquí surge una posible duda ¿se logró trascender dichos referentes? ¿Se pudo concretar una idea desde unos intereses claramente delimitados? Sobre este aspecto la docente Nini Sánchez, señala

cuando ellos no ven modelos, les cuesta más empezar (...) pues no saben a qué van a llegar (...) cuando se les dan los modelos, ellos tienden a copiarlos, y entonces, ahí el lío es otro, y es mirar (...) cómo el modelo le sirve para ilustrarse ¿Pero cómo sacarlos del modelo para que ellos produzcan algo que no sea una copia o una repetición? yo diría que son como las dos dinámicas generales y eso tiene que ver (...) con la apropiación (...) de la parte teórica y de la práctica; porque les cuesta trabajo pasar del conocimiento teórico-técnico, al práctico que ya es más individual (comunicación personal, 23 de marzo,2019).

Por esto, en esta etapa del proceso creativo del fanzine, se vuelve fundamental el establecer diálogos en el grupo, alrededor del qué y el cómo se desarrolla la propuesta visual y a la vez concientizar sobre las intenciones comunicativas.

La propuesta de fanzine desarrollada por los estudiantes está bajo “el riesgo del error y de la ilusión” (Morín, 1999, p.5). Continuamente escucho por parte de ellos expresiones como “no soy creativo”, “no puedo o no soy bueno en esto”, “no se me ocurre nada” (Tabla 5); apareciendo así una baja tolerancia a la frustración; incluso muchos de sus temores o concepciones responden a experiencias o recuerdos no gratos de su vida.

Es a lo que Morín (1999) llama *los errores mentales*, afirmando que “ningún dispositivo cerebral permite distinguir la alucinación de la percepción, el sueño de la vigilia, lo imaginativo de lo real, lo subjetivo de lo objetivo” (p. 6).

El mundo psíquico de mis estudiantes y el mío es tan amplio que aquí una variada posibilidad de interacciones subjetivas e interpersonales hace que generemos una serie de mentiras a nosotros mismos a través de una memoria que se ve constantemente acechada por el error y la ilusión.

Nuestro mundo afectivo, emocional y cognitivo es inseparable, que como nos lo indica Morín lo afectivo puede asfixiar el conocimiento, pero la relación de estos es fundamental porque se equilibran mutuamente y evita llegar a comportamientos irracionales. Por esto para el desarrollo de los procesos creativos se hace necesario estar en una actitud de “racionalidad crítica” (Morín, 1999, p.7) desde la que nos permitamos ver crítica y autocríticamente.

Es a lo que llamo un estar atentos de nosotros mismos, desde las decisiones matéricas, instintivas o azarasas y reflexivas de la actividad creadora; es desde esa capacidad de reconocer las propias insuficiencias que generamos cambios internos y giros en la forma que percibimos, habitamos y compartimos el mundo.

En ese ejercicio de auto-observación aparece *lo inesperado* que “nos sorprende porque nos hemos instalado con gran seguridad en nuestras teorías, en nuestras ideas y, éstas no tienen ninguna estructura para acoger lo nuevo.” (Morín, 1999, p.11).

Hablar de procesos creativos es enfrentarse constantemente a lo inesperado, la cuestión es ¿Qué actitud tenemos y cómo afrontamos o dialogamos con lo inesperado? Si quedarse con lo que sabemos o conocemos da una cierta tranquilidad o dominio, cuando habitamos en esa zona de confort, estamos cerrando la posibilidad a esa “racionalidad crítica” que nos señala Morín, *estar dispuestos a*, es un estar dispuesto a la creación a dejarnos permear por el otro, por los

espacios, por lo nuevo, por lo que está por venir y no dejarse engeguercer por los excesos de lo emocional y racional.

Tabla 5. Matriz de análisis: Dificultades y soluciones al proceso creativo

Tema	Dificultades	Soluciones al proceso creativo
Todos los días la misma mierda	<p>Composición</p> <p>“Sentía que no podía encontrar una buena posición para dar claridad a lo que quería mostrar” (Natalia Beleño Crespo, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).</p> <p>Concreción de ideas</p> <p>“Concretar la idea, saber con exactitud que quería decir y de qué forma” (Laura Ramos, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).</p> <p>“El hecho de no encontrar ideas para la obra” (Julián David Martínez, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).</p> <p>“No se me ocurría nada” (Andrea Arroyo, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).</p>	<p>Frente a los bloqueos creativos</p> <p>“Pensaba que una página era un espacio pequeño para poder plasmar las ideas que tenía, ya que eran muchísimas, y algunas ni siquiera estaban claras, así que lo primero, era tener ideas concretas para poder trabajar, organice mi cabeza. Después para poder organizar el espacio, utilicé varios recortes, vi las posibilidades y así fui consciente del espacio que manejaba.” (Karen Nocobe, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).</p> <p>“Hacer que se entienda la idea (...) a nivel visual me pareció difícil lograrlo yo creo que es porque no domino la técnica. Lo solucioné por ensayo y error, intentando varias veces y escogí la versión de la imagen que pensé que estaba más clara” (Laura Paola Díaz, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).</p> <p>“No saber qué hacer y lo solucioné plasmando eso” (Luis lucano, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).</p>

	<p>“Organización de las ideas para lograr una coherencia” (Wilmer Rodríguez, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).</p> <p>Manejo de técnica</p> <p>“No dibujo muy bien y a pesar de que decidí arriesgarme a desarrollar mi idea gráficamente no sabía cómo hacerlo” (Andrea Arroyo, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).</p> <p>Concepciones de Ser creativo</p> <p>“Es mi falta de creatividad y no saber cómo plantear la idea” (Michael Rodríguez, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).</p>	<p>“Cuando me dirigí a la hoja de papel para iniciar mi propuesta de la portada, no tenía una idea clara como tal; no hice borradores ni ensayos si no que recorte varias imágenes de revistas y las superpuse en la hoja, eso fue lo fundamental para que más ideas fueran surgiendo; en que tenía ir poniendo alrededor de los recortes y qué sentido irían adquiriendo con lo que los rodearía” (Gina Montoya, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).</p>
<p>Tabúes y fetiches: una orgía sexual /Humanidad viciosa</p>	<p>Apertura al tema</p> <p>“El problema mayor que encontré fue abrirme y soltarme cómodamente al tema ya que atravesé por un mal momento” (María José Ávila, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).</p>	<p>Experimentación</p> <p>“Concretar cómo plasmar las ideas; pero luego probé diferentes cosas hasta acomodar la idea en el papel” (Natalia Hernández, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).</p> <p>La primer ocurrencia</p> <p>“A la hora de realizar el trabajo final, fue algo muy precipitado de afán, y no supe cómo</p>

Manejo y delimitación de información

“Tenía tanta información gráfica y textual que surgían muchas ideas y no lograba ponerle un centro o norte a lo que quería comunicar”

(Valentina Castro, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).

Indecisión o temores

“La indecisión al plasmar la información en mi dibujo, el tamaño de la hoja y el tiempo”

(Andrés Fernando Vargas, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).

Concepciones de Ser creativo

“Siento que mi capacidad creativa es mínima” (Susan Leiva, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).

Concreción de ideas

“No sabía cómo ilustrar las ideas que me había aportado la gente (...) se me dificultó el encontrar cuál era la idea central que quería expresar”

conectar las imágenes que quería dibujar y luego cómo organizar rasgos distintos en las personas (todas se veían igual). La solución no la tuve, solo plasme lo primero que se me ocurrió” (Oscar Daniel Hurtado, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).

Frente a los bloqueos creativos

“Los bloqueos creativos me afectaron el trabajo, debido a que al no pensar bien lo que quería plasmar, no podía crear, lo solucione recopilando la información y posteriormente generando ideas para la portada” (Oscar Gabriel Herrera, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).

Seleccionar

“Tenía muchas ideas y quería plasmar cosas diferentes, pero al final logré inclinarme por la última idea, porque era diferente” (Yuly Andrea Ravelo, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).

Dejar fluir

“Me faltó pensar en cómo organizar mis ideas y plantearlas en el papel de la mejor forma, pensé muchas cosas, pero no me decidí como tal en una, estaba estresada, pero decidí dejar fluir las cosas, así que las fotografías capturadas fueron producto del instante, no

	(Esmeralda Neira, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).	tuvieron una pre-producción” (Verónica Martínez, Retroalimentación y análisis compositivo, 2017-3).
--	--	---

4. Estimar - Maquetación, materiales, pruebas de copiado, ensamble -

En esta etapa se hace fundamental la estimación de las ideas y realizaciones del estudiante (De la Torre, 2003); en la que se reconoce en cada trabajo los diversos hallazgos, logros, los errores y dificultades que se conciben como una posibilidad de auto-observación, reconocimiento de cambios; consolidando procesos individuales en un proceso colectivo que adquiere forma y sentido al confluir las diversas propuestas.

En la semana seis, los estudiantes hacen entrega al equipo de maquetación su propuesta de página; este grupo por lo general está conformado de 4 a 6 estudiantes y son los encargados de ensamblar el fanzine (figura 10). Para ello cumplen semanalmente con un plan de trabajo, desarrollando actividades específicas:



Figura 10. Equipo de maquetación: ensamble final de fanzine “Todos los días la misma mierda”

1. Recolección de páginas: Recogen el material realizado por el grupo y analizan el conjunto de páginas para establecer el orden de lectura e interacción entre ellas. Se hace revisión y análisis de las publicaciones de diferentes autores y colectivos con el fin de tener una aproximación a los propósitos de estos fanzines, desde la manera como utilizaron el papel, el ensamble, la tipografía y las intenciones comunicativas de cada uno de ellos. También se tiene en cuenta los fanzines “El Chiflón” desarrollados en semestres anteriores, estos se toman como un punto de referencia a nivel formal y conceptual, revisando los logros, las dificultades tenidas durante el proceso; de esta manera se nutre el desarrollo del nuevo grupo.

2. Selección de tipografía: investigan fuentes tipográficas que se utilizarán en los créditos u otra información de la publicación. Aquí la selección de ésta confluye con los contenidos del

fanzine; elementos como el tamaño, la dirección y posición del texto y la paginación son claves en la composición final.

3. Investigación de papeles y pruebas de copiado: se realiza la búsqueda y selección de papeles que aporte al carácter o intenciones de la publicación, teniendo en cuenta el color y la textura. Luego se realizan pruebas de fotocopiado (en diversos papeles y colores), para ser presentadas al grupo y efectuar así las respectivas correcciones desde las observaciones de sus compañeros.

4. La autogestión: El fanzine es auto-gestionado y cada estudiante aporta el dinero según el número de copias que desee y también aporta para los gastos básicos para el equipo de maquetación como transporte, papeles, pruebas de copiado, etc.

5. Evaluación de su proceso: Al final del proceso, el equipo de maquetación evidencia en un formato (anexo D) su experiencia sobre los aspectos fundamentales, como la investigación de materiales, pruebas de copiado, roles desempeñados, comunicación y trabajo grupal, dificultades y soluciones, los logros o hallazgos, el proceso de ensamble y reproducción del fanzine; este formato sirve para que los estudiantes de los semestres venideros puedan tener referencias del trabajo ejecutado.

El colectivo: decide, comunica y construye.

En esta etapa, confluyen acciones, decisiones individuales y grupales, este encuentro estará determinado por el compromiso, nivel de comunicación, actitudes y formas de asumir cada uno su rol y situaciones dentro del proyecto.

El equipo de maquetación desempeña un papel importante en el desarrollo y conclusión de la publicación; al asumir actividades de ensamble, revisión de calidad de páginas, diseño,

pruebas de copiado, recolección de dineros y selección de materiales, deben tener una buena disposición, organización, y a su vez tomar decisiones frente a dificultades; por lo tanto deben mantener un buen ambiente comunicativo, como nos lo señala uno de los equipos

Consideramos también que la comunicación asertiva en el equipo de maquetación es fundamental y de hecho es un aspecto que resaltamos de nuestro equipo, ya que siempre llegamos a consensos de una forma amena y mediante argumentos sin entrar en conflictos y manteniendo la unión de trabajo entre nosotros, para lograr el trabajo, como lo logramos (Formato análisis de proceso equipo maquetación: proyecto fanzine “El Chiflón” ,2017-3)

Otros aprendizajes que destacan los estudiantes que fueron parte del equipo de maquetación es la apropiación de los elementos del lenguaje visual, es decir, su sentido compositivo se agudiza, como nos lo señala la estudiante entrevistada, Alejandra López (comunicación personal, 20 de marzo, 2019), “por hacer parte del equipo de maquetación y por ver tantas creaciones al tiempo, tan diferentes, y (...) jugar con la armonía de cada composición, a mí me quedó *finito -el equilibrio visual-*”

Otro aspecto destacado, es el propio auto-conocimiento y su capacidad de exigirse en su propio trabajo, Lina Araque (comunicación personal, 26 de marzo, 2019), destaca que el aporte del fanzine fue el

de ser estricta conmigo misma, exigirme (...) a hacer las cosas bien y no hacer también por hacer y que dentro de ese hacer no queden las cosas mal (...) me formó estricta respecto a la composición, respecto a las cosas del “*equilibrio*”

El acompañamiento y guía del docente en este proceso es fundamental, sin embargo, se debe tener cuidado para no caer en actitudes de imposición, en este momento el docente cuenta con la experiencia de publicaciones anteriores y eso alimenta los procesos de construcción; al tomar dichos referentes, visibilizar y dialogar sobre los logros, hallazgos y dificultades de dichos proyectos, aporta una posible ruta a seguir o transformar.

Pero es necesario que los estudiantes tomen sus propias decisiones, que se enfrenten y den solución a eso que constantemente preocupa o cuestiona en el acto creativo ¿Qué hacer? ¿Por dónde empezar? ¿Lo que estoy haciendo es o no es “correcto”? y ese sentimiento o sensación de no saber a veces qué se está haciendo, coincide con el principio de *incertidumbre psicológica* que nos presenta Morín (1999) “no existe la posibilidad de ser totalmente consciente de lo que pasa en la maquinaria de nuestra mente, la cual siempre conserva algo fundamentalmente inconsciente” (p.42).

Se explica, propone el ejercicio o proyecto, pero finalmente ellos están “solos” son decisiones únicas y particulares que los llevará a determinada ruta y búsqueda creativa: intenciones planteadas, gustos, recuerdos, situaciones del momento, estados anímicos, experiencias específicas, etc., hay un sinfín de posibilidades que finalmente los estudiantes deben resolver y tomar postura.

Esos momentos de no saber qué se hace, o el de operar instintivamente, o azarosamente, hacen parte fundamental de los procesos creativos de los estudiantes, ya que se están confrontando a sí mismos; quizás se les está moviendo de la zona de confort e interrogando sus propias prácticas creativas. La cuestión es ¿qué hacer o cómo ayudar en dichos procesos desde el propio ejercicio como docente? ¿Cómo hacer de la incertidumbre una incertidumbre creativa?

entendiendo aquí lo creativo como lo que nos mueve, saca de la parálisis, la que es capaz de establecer relaciones insospechadas.

En los procesos creativos se dan un conjunto de acciones que responden a decisiones, elecciones, apuestas, donde “existe la conciencia de riesgo y de incertidumbre” (Morín, 1999, p. 43) pero donde el riesgo a su vez es una posibilidad creativa en acción. Sin embargo hay que señalar que no toda actividad creadora conlleva necesariamente a la obtención de un objeto o producto artístico “terminado” y es allí precisamente donde se debe estar atentos o dispuestos a establecer ese diálogo sobre esos momentos o etapas del proceso creativo.

5. Orientar - Entrega y socialización del Fanzine –



Figura 11. Entrega final de fanzine “Todos los días la misma mierda”

En esta etapa no se concibe un final con la entrega de la publicación, sino que a través de éste se ve una nueva posibilidad de reflexión que nos lleva a cuestionar las diversas acciones, se vuelve un ejercicio de confrontación consigo mismo y con el grupo; es como volver a la etapa de preguntarse, de entender qué sucedió y qué nuevas rutas creativas pueden emerger a través de esa concreción comunicativa del fanzine.



Figura 12. Entrega final de fanzine Humanidad viciosa/ Tabúes y fetiches: una orgía sexual.

Con el fanzine “El Chiflón” cuando llega el día de la entrega, siempre hay expectativa frente al resultado, es gratificante ver sus rostros de sorpresa o asombro, la fuerza de una publicación que revela página a página tantas individualidades pero que congrega a todos a la vez. (Figura 11, 12, 13, 14,15)



Figura 13. Equipo de maquetación, entrega final de fanzine “Todos los días la misma mierda



Figura 14. Equipo de maquetación, entrega final de fanzine Humanidad viciosa/ Tabúes y fetiches: una orgía sexual

En este proceso ha sido fundamental la tolerancia, la acertada comunicación y toma de decisiones consensuadas, el planear y resolver problemas, el manejo adecuado del tiempo, la tolerancia al error, donde diversos temperamentos, con sus emociones y sentimientos se suman, pero a la vez se descubren habilidades y actitudes.



Figura 15. Equipo de maquetación, entrega final de fanzine Humanidad viciosa/ Tabúes y fetiches: una orgía sexual.

Reconociendo nuevas posibilidades

Esta etapa a través de la publicación del fanzine se percibe a los estudiantes como sujetos en constante transformación y aprendizaje ya que

Ningún ser humano es un ser acabado. Nuestros alumnos no concluirán su proceso con nosotros. Incidimos sólo durante un período de su proyecto de vida, no en todo, y por esto mismo, la valoración constante de su crecimiento como proyecto de vida, debe ser asumida por ellos mismos (MEN, 2000, p.75).

Por lo tanto ese fanzine ensamblado (producto artístico), carga un conjunto de experiencias que pueden seguir siendo descubiertas y sobretodo reconocer sutilezas en los procesos individuales y colectivos que algunas veces se pasan desapercibidas, vemos un resultado, pero detrás de éste hay un conjunto de hallazgos, elementos por reflexionar, errores e incertidumbres que acompañaron y transformaron su proceso, es una oportunidad de descubrir a través del error, donde “se dan los hallazgos o los descubrimientos o los reconocimientos con los que nos reposicionamos en el mundo” (Alberto Motta, comunicación personal, 21 de marzo,2019).

El proyecto fanzine “El Chiflón” ha tenido una apropiación por parte de los estudiantes, quienes saben y hacen uso de su creatividad, están siempre pensando en construir, desde las diversas posibilidades de expresión gráfica y la imaginación, desde sus propias inquietudes crean y aportan ideas a sus procesos creativos, entienden que el error forma parte de la construcción de sujeto tal como lo expresa la estudiante, Alejandra López (comunicación personal, 20 de marzo, 2019)

Yo entré a la carrera profe, fue como un frenón porque ahí entendí, Alejandra usted puede equivocarse, dese la oportunidad (...) entonces acá en la carrera fue que yo aprendí a equivocarme, y a partir de eso yo he cambiado muchísimo.

Situación que demuestra el análisis y la transformación del error como oportunidad para mejorar, para actuar y crear nuevamente.

Uno de los propósitos del proyecto es fortalecer la confianza y autonomía de los propios procesos creativos en los estudiantes, y en este sentido el nivel de análisis, seguridad y convencimiento crece constantemente y se gesta como resultado de los procesos pedagógicos que se desarrollan en el proyecto, por ejemplo, véase el caso de la estudiante entrevistada Alejandra López (2019), cuando indica que:

Profe, cuando usted nos puso a hacer la bitácora, nos decía: reflexionen sobre su proceso del dibujo; yo nunca jamás en la vida me lo había preguntado; a partir de la reflexión y del error, yo podía mejorar, yo nunca había reflexionado sobre eso profe (...) me di cuenta que yo tenía muchas capacidades para hacer muchas cosas (...) eso me hizo ganar confianza mucha confianza de lo que yo podía hacer a nivel creativo.

Otra gran apuesta que tiene el proyecto es aprender a dar valor al propio trabajo y el de sus compañeros para lo cual desde el análisis y la exploración, la estudiante en mención indica que

me di cuenta que el fanzine es un proceso creativo muy grande y que al final uno tiene un resultado, que le demuestra a uno que trabajó, que es un producto bueno, es un recordatorio, es un medio de reflexión profe y de creatividad, y que se materializa, que por lo menos a mí me transmite mucho (Alejandra López,2019).

Y a su vez admite afianzar el trabajo en equipo, que es un proceso complejo, pero que finalmente es constante, significativo y dinámico; ante esta perspectiva la estudiante Alejandra López (2019) reflexiona en los logros y señala que: “esos fanzines ahoritica son de los más

exitosos en venta, un artista no tiene que tener, pues claro tiene que tener técnica, pero sobre todo tiene que tener amor por lo que hace”.

A través de las etapas del proceso creativo del fanzine “El Chiflón” podemos encontrar e identificar diversas dimensiones con las cuales los estudiantes adquieren conocimiento, en concordancia con lo planteado por la Unesco (2006) en la “Hoja de Ruta para la Educación Artística” y en los “Lineamientos Curriculares en Educación Artística” (MEN, 2000), de esta manera podemos encontrar que el fanzine como estrategia didáctica aporta y contribuye a:

a. La experiencia sensible intrapersonal: aprenden de la propia experiencia, donde el desarrollo de su sensibilidad, creatividad e imaginación nutre sus procesos de autoconocimiento. Por lo tanto los sentimientos, sensaciones, emociones adquieren importancia en un hecho creativo de lo individual a lo grupal.

b. Una experiencia sensible de interacción con las formas de la naturaleza: se desarrolla una relación con su entorno a través de una observación amplia con sus sentidos, que permite reconocer, dar sentido en su contexto vivido y compartido.

c. La experiencia sensible interpersonal: donde la expresividad desde la creatividad genera una interacción vinculante con el otro, lo cual permite un clima de comunicación desde las formas particulares de ver, leer y reconstruir el mundo.

d. La experiencia sensible de interacción con la producción cultural: Reconocer que la vida en comunidad tiene formas particulares de relacionarse con las distintas expresiones y sentires culturales.

Capítulo 6. Los puntos de llegada: Conclusiones

Este ejercicio de sistematización de la estrategia didáctica del fanzine “El Chiflón” da cuenta de un análisis riguroso y reflexivo de los procesos de enseñanza y aprendizaje que busca fortalecer los procesos creativos de los estudiantes; donde el resultado o producto artístico no es la única meta.

A través de la reconstrucción y el reconocimiento del proceso y el valor al trabajo realizado, se rescata el saber desde los aspectos creativos, escritos, vivenciales y experienciales que se generan en el día a día y en ocasiones pasa desapercibido; esto se recupera desde la institucionalidad hasta la cotidianeidad de todos los actores educativos que hacen parte de este proyecto, con el fin de conocer, potencializar y socializar las dinámicas que allí se generan, en pro de mejorar, avanzar y visibilizar el saber que circula en las prácticas pedagógicas ejecutadas en el espacio académico.

A través del reconocimiento del fanzine como una estrategia didáctica y desde la interrelación de sus diversas acciones didácticas se cuestionan e integran conceptos a las maneras de ser, hacer y pensar de los estudiantes. De esta manera dicha estrategia plantea una ruta creativa para quienes deseen experimentar, crear e investigar en sus diversas prácticas pedagógicas, teniendo como guía de desarrollo los cinco momentos planteados en su proceso creativo.

Si bien la estrategia didáctica del fanzine permitió visibilizar procesos creativos individuales y colectivos, éste plantea la posibilidad de interiorizar y madurar procesos a nivel de comunicación y reflexión de lo pedagógico, donde dicha estrategia es cuestionada desde la diversidad de los grupos que la adoptan, crean y comunican.

El fanzine posee cualidades comunicativas, creativas y gráficas que puede ser apropiada en el aula-taller, ya que es flexible desde los aspectos formales, de contenidos, de reproducción, distribución, edición, y tiene la capacidad de transformarse dependiendo del tipo de reflexión temática que se haga, el contexto social y afectivo, y del carácter e intenciones de quienes adoptan este medio creativo.

El proceso creativo del fanzine conlleva a procesos de transformación secuenciados y de constante cambio, entonces, éste es capaz de detonar micro procesos que construyen o cuestionan a diferentes comunidades o grupos, donde estos a su vez se vuelven multiplicadores y hacedores o reconocedores de diferentes saberes a través del empoderamiento de sus propias prácticas.

En esta propuesta de sistematización se da importancia a la relación del estudiante como creador, al proceso creativo y el producto artístico, como una posibilidad de entender y fortalecer la creatividad no solo como característica individual sino también aquella que se construye en comunidad y así poder repensar las concepciones que tenemos acerca de lo que significa ser creativo.

La figura del docente que transmite, o que tiene todo el conocimiento, o saber sobre su campo específico, debe ser replanteado desde la misma práctica y por ello la sistematización como práctica investigativa nos brinda la oportunidad, en el ejercicio, de reconstrucción de nuestra práctica docente, el vernos, el aprender desde las experiencias vividas y relacionarnos con los otros, los hallazgos, las estrategias y diseños didácticos; y sobretodo redescubrirnos en ese cotidiano que se ha ido archivando, recopilado en diversos saberes. De esta manera al sistematizar nuestras prácticas pedagógicas, otros aprenden y se reinventan desde nuestras propias experiencias.

Referencias bibliográficas

Acaso, M. (2009). El lenguaje visual. España, Barcelona: Paidós.

Azanza, L. (director) (2015). *Algo está pasando Autoedit*. [Corto documental]. España: Centro Huarte de Arte Contemporáneo. Recuperado de <https://www.monmagan.com/fanzines/guia/algo-esta-pasando-autoedit/>

Burset, S (2017). La didáctica de las artes plásticas: entre lo visual, lo visible y lo invisible. *Didacticae*, 2, 105-118

Calvo, G., Camargo, M., y Pineda, C. (2008). ¿Investigación educativa o investigación pedagógica? El caso de la investigación en el Distrito Capital.

Camarena, F. (director) y Magán, M. (director). (2012). *Grapas, un documental sobre fanzines* [Documental]. España: Autoproducción. Recuperado de <https://www.monmagan.com/fanzines/grapas/>

De la Torre, S. (2003). Dialogando con la creatividad. Barcelona, España: Octaedro.

De la Torre, S. y Violant, V. (2002). Estrategias creativas en la enseñanza universitaria. Una investigación con metodología de desarrollo. *Creatividad y sociedad*, 3, 21- 38. Recuperado de http://sites.uepg.br/prograd/wp-content/themes/PROGRAD/assetsDes/artigos/estrategias_creativas_universitaria.pdf

Feo, R. (2010). Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas. *Tendencias pedagógicas*, (16), 220-236. Recuperado de http://www.tendenciaspedagogicas.com/articulos/2010_16_13.pdf

- Greiff, B. (14 de abril de 2015). Manifiesto fanzine [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://ficciorama25.blogspot.com/2015/04/manifiesto-fanzine.html>
- Jara, O. (2018). La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundo posibles. Bogotá, Colombia: Javegraf
- López, M. (2008). Cognición y emoción: el derecho a la experiencia a través del arte. *Pulso*, (31) ,221-232. Recuperado de <http://revistas.cardenalcisneros.es/index.php/PULSO/article/view/83/60>
- Magán, M. (2019). *Fanzines: Todo sobre el fanzine y la autoedición* [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://www.monmagan.com/fanzines/>
- Ministerio de Educación Nacional. (2000). Educación Artística. Lineamientos curriculares. Colombia, Bogotá: Magisterio.
- Morín. (1999). Los Siete saberes necesarios para la educación del futuro. Francia, París: Unesco.
- Munévar, R., Quintero, J. (2000). Investigación pedagógica y formación del profesorado.
- Pupiales, B. (2016). El fortalecimiento de la creatividad, como eje transversal del proceso educativo. *Revista Edu-física.com*, 8, (18), 1-11. Recuperado de <http://revistas.ut.edu.co/index.php/edufisica/article/view/989/868>
- Romero, D. (2015). *Copia Subterránea: El fanzine como práctica editorial alternativa*. (Tesis de Pregrado). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá. Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/20076>

- Romero, J. (2010). Creatividad distribuida y otros apoyos para la educación creadora. *Pulso*, (33), 87-107. Recuperado de <http://revistas.cardenalcisneros.es/index.php/PULSO/article/view/95/71>
- Tejada, J. (2000). Estrategias didácticas para adquirir conocimientos. *Revista española de pedagogía*, 58, (217), 491-514. Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4339/EstrategiasDidacticasParaAdquirirConocimientos.pdf?sequence=1&isAllowed=yN>
- Tristán, A., Mendoza, L. (2016). Taxonomías sobre creatividad. *Revista de Psicología*, 34, (1), 147-183. doi: <http://dx.doi.org/10.18800/psico.201601.006>
- Unesco. (2006). Hoja de Ruta para la Educación Artística. Recuperado de http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_es.pdf

Anexos



Figura 16. Fanzine “El Chiflón”, tema Ocultismo. Portada y contraportada por Giovanni Mancipe. 2015-3

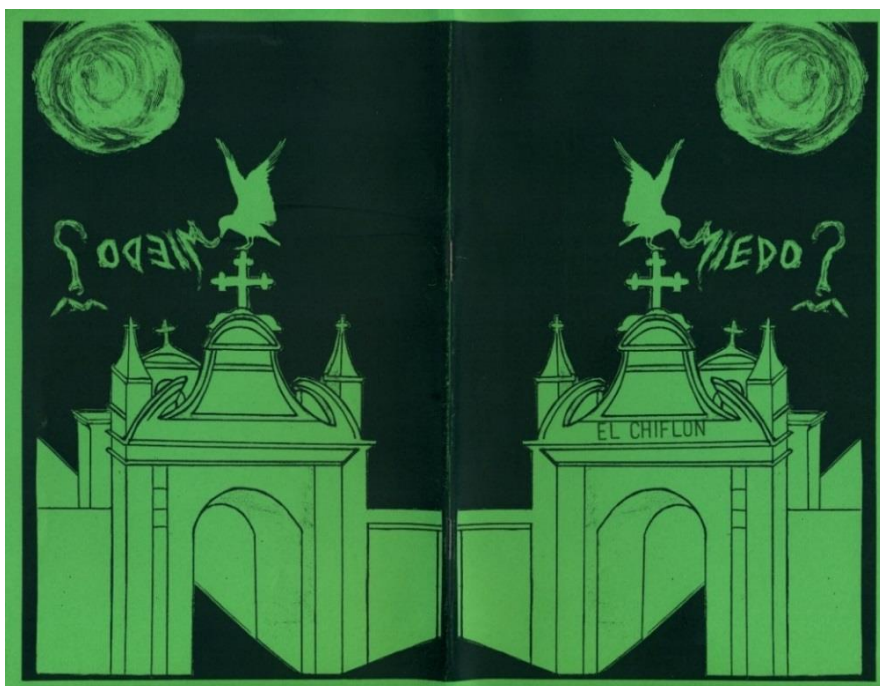


Figura 17. Fanzine “El Chiflón”, tema Miedo. Portada y contraportada por Brenda Mosquera. 2015-3

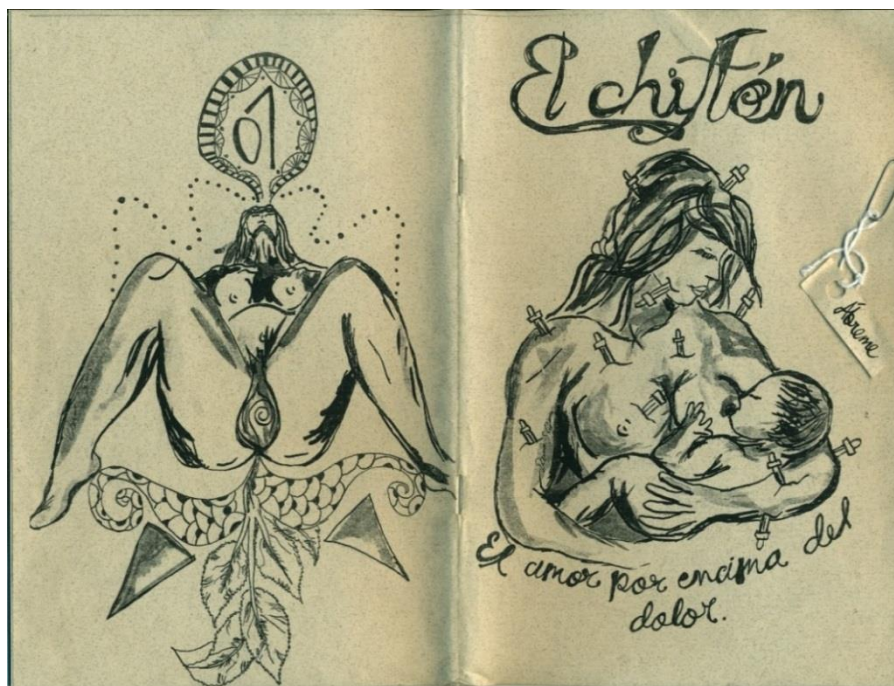


Figura 18. Fanzine “El Chiflón”, tema El amor por encima del dolor. Portada y contraportada por Danna Gómez. 2016-1



Figura 19. Fanzine “El Chiflón”, tema Eros. Portada y contraportada por Ximena Miranda. 2016-1



Figura 20. Fanzine “El Chiflón”, tema Locura. Portada y contraportada por Lina Yepes. 2016-3



Figura 21. Fanzine “El Chiflón”, tema Tic, tac, tic, tac...se hace tarde. Portada y contraportada por Angie Tatiana Saldaña. 2016-3



Figura 22. Fanzine “El Chiflón”, tema Mi basura favorita. Portada y contraportada por Esteban Caballero. 2017-1



Figura 23. Fanzine “El Chiflón”, tema Grimorio. Portada y contraportada por Milena Diazgranados. 2017-1

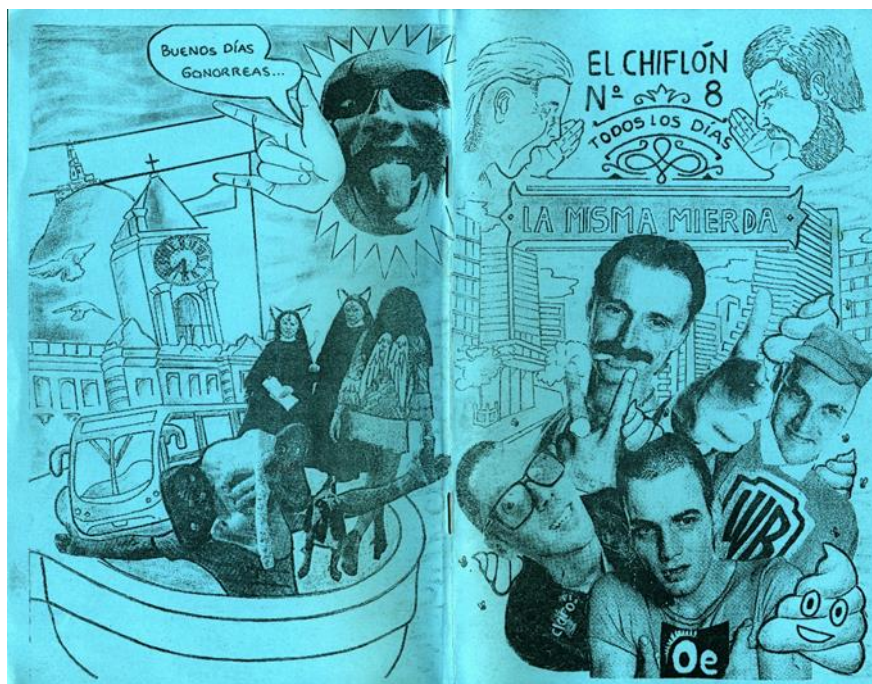


Figura 24. Fanzine “El Chiflón”, tema Todos los días la misma mierda. Portada y contraportada por Gina Montoya (Ginger). 2017-3

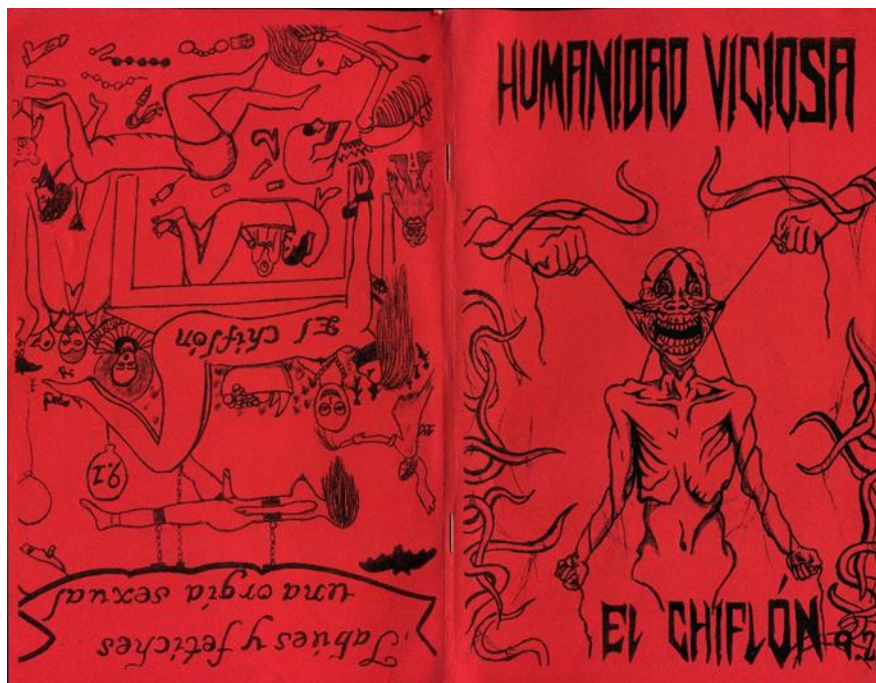


Figura 25. Fanzine “El Chiflón”, tema Humanidad viciosa/ Tabúes y fetiches: una orgía sexual. Portadas por Andrés Vargas y Brayan Cifuentes. 2017-3

Anexo A: Guion entrevista semiestructurada a estudiantes y egresados

1. Entrevista semiestructurada a *egresados* de la Licenciatura en Educación Artística que han participado en el fanzine “El Chiflón”

Presentación de los entrevistados:

Datos personales

Lugar y fecha:	
Nombre completo:	
Área de conocimiento:	
Preparación profesional:	
Lugar de trabajo y cargo:	
Año y tema de fanzine “El Chiflón” en el que participó:	

2. Entrevista semiestructurada a *estudiantes* de la Licenciatura en Educación Artística que han participado en el fanzine “El Chiflón”

Presentación de los entrevistados:

Datos personales

Lugar y fecha:	
Nombre completo:	
Proyecto Curricular:	
Semestre:	
Año y tema de fanzine “El Chiflón” en el que participó:	

Guion de entrevista y contenido:**Proceso creativo**

1. ¿Se define o percibe como una persona creativa? ¿Por qué?
2. ¿Cuáles son las situaciones o elementos que dificultan la realización o conclusión de un proceso creativo?
3. ¿Qué estrategias implementa para resolver su proceso creativo?
4. ¿Qué importancia o qué valor le da al error y al azar en sus procesos creativos?
5. ¿Por qué es importante reflexionar sobre los propios procesos creativos?

Fanzine

1. ¿Qué características destaca del uso del fanzine?
2. ¿Cómo contribuyó el participar en el fanzine “El Chiflón” en su proceso creativo?
3. ¿Qué impacto generó el compartir el fanzine con la comunidad?
4. ¿Cuáles considera fueron los mayores logros y dificultades en la realización del fanzine “El Chiflón”?

Estrategia didáctica

1. ¿Cómo influyó la estrategia didáctica del fanzine en sus procesos de investigación y creación?
2. ¿Qué aprendizaje le dejó la estrategia didáctica del fanzine en la comprensión de la gramática del lenguaje visual?
3. ¿Qué aporta una estrategia didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje?

Anexo B: Guion entrevista semiestructurada a profesores

3. Entrevista semiestructurada a *profesores* de la Licenciatura en Educación Artística que han participado en el fanzine “El Chiflón”

Presentación de los entrevistados:

Datos personales

Lugar y fecha:	
Nombre completo	
Área de conocimiento:	
Preparación profesional:	
Lugar de trabajo y cargo:	
Año y tema de fanzine “El Chiflón” en el que participó:	

Guion de entrevista y contenido:**Proceso creativo**

1. ¿Qué factores influyen en los estudiantes para reconocerse como sujetos creativos?
2. ¿Cuáles son las dificultades más recurrentes que enfrentan los estudiantes en sus procesos creativos?
3. ¿Qué importancia o qué valor le da al error y al azar en los procesos creativos de sus estudiantes?
4. ¿Cómo se puede fortalecer el valor que dan los estudiantes a sus propuestas creativas?
5. ¿Por qué es importante incentivar la reflexión de los procesos creativos en los estudiantes?

Fanzine

1. ¿Qué características, o cualidades, destaca del uso del fanzine?

2. ¿Cómo cree usted que contribuye el fanzine en los procesos creativos de los estudiantes?
3. ¿Qué impacto, cree usted, genera el compartir el fanzine con la comunidad?

Estrategia didáctica

1. ¿Qué elementos tiene en cuenta cuando diseña las estrategias didácticas que planteará luego en sus clases?
2. ¿Qué aporta una estrategia didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje?
3. ¿De qué manera ha impactado la inclusión del fanzine como estrategia didáctica en los procesos de investigación y creación de los estudiantes de L.E.A?

Anexo C: Retroalimentación y análisis compositivo de la página para el proyecto fanzine “El Chiflón”.

1. Autor:	2. Tema:	3. Grupo:	4. Año: 2017-3
5. ¿Qué métodos utilizó para aproximarse o entender los conceptos claves del tema propuesto?			
6. ¿Cuál es la reflexión que usted hizo a partir del tema propuesto?			
7. ¿Cómo surgió y desarrolló la idea final? Organice y presente las etapas fundamentales de su <i>proceso creativo</i>			
8. ¿Cuáles fuentes investigativas (textos, imágenes, páginas web, videos, música, etc.) utilizó y cómo le aportó o las apropió en su propuesta compositiva?			
9. ¿Qué dificultades encontró durante su proceso creativo y cómo las solucionó?			
10. Enuncie los materiales y técnicas utilizadas y exponga por qué las escogió para realizar su propuesta visual.			
11. ¿Qué aspectos compositivos podría mejorar en su propuesta visual? Utilizar el lenguaje de la Gramática Visual.			
12. ¿Qué críticas, observaciones y aportes le realizaron sus compañeros?			

Anexo D: Análisis de proceso equipo maquetación: proyecto fanzine “El Chiflón”. Año: 2017-3

1. Tema Fanzine:
2. Nombre de participantes y roles que desempeñó cada uno:
3. Organicen y presenten las etapas fundamentales del proceso y criterios de organización de las páginas para el Fanzine, paginación, anexo de créditos, tipografía (anexar nombre de fuente), etc.:
<i>Investigación de materiales y técnicas utilizadas en el proceso de maquetación y fotocopiado:</i>
4. Anexen las direcciones y nombres de los sitios en los que realizaron las pruebas de copiado y fotocopiado final y sus costos.
5. Anexen las direcciones y nombres de los sitios en los que compraron el material. Detallar nombre de papeles, su gramaje, gastos de los papeles utilizados y otros.
6. Si hubo otros gastos indíquelos. (Transportes, refilado, etc.)
4. ¿Qué dificultades y soluciones encontraron durante el desarrollo del proyecto Fanzine?
5. ¿Qué observaciones y aportes tienen para el desarrollo del proyecto Fanzine a futuro?

Anexo E : Evaluación final: proyecto fanzine “El Chiflón”. Año: 2017-3.

1. Tema Fanzine:
2. Nombres:
3. ¿Qué dificultades y cuáles soluciones encontraron durante el desarrollo del proyecto Fanzine?
4. ¿Qué aprendizajes les deja el proyecto fanzine “El Chiflón”?
5. ¿Qué observaciones y aportes tienen para el desarrollo del proyecto Fanzine a futuro?