

ASPECTOS EDUCATIVOS DEL LENGUAJE DE LOS COMICS: IMAGEN, SECUENCIACIÓN Y NARRACIÓN

MONTSERRAT MONTERO FERNÁNDEZ

PEDAGOGA

UNIVERSIDAD DE SEVILLA

La idea de trabajar con medios de comunicación para obtener nuevos puntos de vistas sobre cómo se ha de enfocar la educación y las enseñanzas es un tema que pienso es de gran interés, pues nos ayuda a vislumbrar nuevos métodos con los que llevar a cabo ese cometido tan complicado como es la enseñanza. Me he inclinado a trabajar con los comics porque estos permiten tratar la imagen y el texto de una forma conjunta, además de mostrarnos una secuenciación de movimientos, actos, etc.

Esiner, W. (1994)¹ nos muestra cuales son aquellas disciplinas que pueden tratarse desde el cómic, entre las mismas encontramos la psicología, la física, etc. pero la que nos interesa desde el marco que se desarrolla esta comunicación es el lenguaje. A través de los comics podemos trabajar el *vocabulario*, además de las *secuencias* tan importantes en la enseñanza, así como las *imágenes*.

La pregunta clave que debemos hacernos como profesionales que somos de la enseñanza es ¿Cómo puedo trabajar con este medio con los alumnos?, ¿qué debo tener en cuenta cuando trabaje con este medio?. Los tres aspectos que he señalado anteriormente que pueden ser trabajados desde este medio van a ser explicados posteriormente ya que estos llegan a ser de gran importancia en nuestra vida cotidiana; ejemplo de ello es la importancia que ha adquirido la imagen en nuestra sociedad, y como esta sociedad ha sido educada de una forma mayoritaria dentro del lenguaje oral y escrito pero, contradictoriamente, no visual.

El cómic adquiere importancia como medio de comunicación desde su mismo nacimiento, sobre cuya fecha exacta no voy a entrar para evitar polémicas, ya que la de 1896² está siendo actualmente discutida por los principales especialistas del medio. Lo cierto es que desde muy pronto el cómic hizo gala de su enorme potencial comunicativo. La secuenciación ordenada de imágenes autógrafas tuvo además del impacto al que me acabo de referir, una evolución vertiginosa en sus primeros años, alcanzando unos niveles de madurez creativa y lingüística bastante considerables, sobre todo gracias a la obra del genial Windsor McCay, *Little*

¹ EISNER, W. (1994): *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma.

² 5 de enero de 1896, primera aparición de una bocadillo, bloque de texto insertado en una imagen, en la página dominical de Richard Felton Outcault *The Yellow Kid*, publicada en el *New York Journal*.

Nemo in Slumberland, que llegó a acercarse a ciertas vanguardias artísticas como el surrealismo. El calado social de este medio fue enorme e inmediato, gracias principalmente a la rápida asimilación de su lenguaje, por todas las capas culturales. Teniendo en cuenta la actual situación del cómic, ignorado y desprestigiado en la mayoría de situaciones, puede resultar un tanto exagerado lo que estoy comentando, pero no lo es en absoluto. Para demostrar la importancia del medio basta con hacer mención a la guerra editorial por la publicación de *The Yellow Kid* entre dos de los más grandes magnates de la prensa de este siglo, William Randolph Hearst y Joseph Pullitzer, o la caza de brujas a la que se vieron sometidos los comics de la editorial norteamericana de los 50 E.C. (Entertaining Comics) y que atrajeron sobre los comics toda la atención de la sociedad norteamericana, llegando incluso a crearse un comité en el Senado para investigar la supuesta influencia de los comics en los jóvenes delincuentes³.

Acabo de realizar una referencia a una de las principales características que posee el lenguaje del cómic, la rápida asimilación de su contenido por parte del lector. Y ésta va unida al carácter mayoritariamente visual del medio. De hecho estamos ante un lenguaje visual de una enorme complejidad, ya que auna texto e imagen en secuencia, produciendo una narración basada en un código visual que tiende a apoyarse en el texto. A este respecto conviene señalar que en el cómic el texto siempre actúa como complemento de la imagen, e incluso adquiere una característica visual, en el caso de las onomatopeyas, y la propia imagen asume también carácter de texto, se lee, gracias a la secuenciación y la narración. Y aquí radica uno de los aspectos más complejos del lenguaje del cómic.

Las posibilidades educativas de este lenguaje son extremadamente numerosas y están por investigar y aplicar en el aula. Entre las diversas aplicaciones que se pueden llevar a cabo encontramos el favorecer el *pensamiento deductivo* ya que a través de la secuenciación, y de la narración, el lector puede llegar a deducir por sí mismo a partir de partes, las viñetas, un todo más global, que sería la secuencia narrativa completa. Otra posibilidad que encontramos al trabajar la secuenciación en el cómic es que ésta es necesaria para el buen desarrollo del lenguaje escrito ya que la escritura no es sino un compendio de letras unidas entre sí mediante una secuencia coherente y lógica. También podemos generar un fomento y motivación hacia su lectura y de aquí ir ampliando dependiendo de las necesidades y gustos de los lectores.

También podemos sacar provecho y trabajar todo lo que entendemos por alfabetización visual, es decir, explicar al alumno los códigos que componen los discursos visuales que imperan actualmente. Además mediante el estudio de la imagen podemos llegar a obtener una información válida sobre temas tales como Educación para la Salud, Medio Ambiente, Educación para la Paz, etc.

Otros aspectos que pueden obtenerse hacen referencia al conocimiento de conceptos. Todos estos aspectos son sólo una parte de las posibilidades que ofrece el cómic en el ámbito de la educación, desgraciadamente todas están por explorar y explotar adecuadamente. Precisamente en una sociedad basada principalmente en la cultura de la imagen, el medio que más y mejores posibilidades educativas ofrece con relación a la imagen, está totalmente ignorado y, en muchos casos, desprestigiado.

De todo lo anteriormente comentado se mostrarán diversas actividades que se podrán desarrollar en el aula.

I. LA LECTURA

Objetivos: Generar la lectura en la clase tanto de comics como de libros; Motivar la lectura en casa; Llegar a una buena expresión oral.

Procedimiento: El profesor desarrollará un discurso donde señale cuáles son los beneficios que tiene la lectura, desde que desarrolla la imaginación hasta que provoca una agilidad mental alta.

³ CERREJÓN ARANDA, F. José y JIMÉNEZ VAREA, Jesús: (1999): *Historia de la E.C. Granada*: Veleta.

Actitud: La actitud del profesor hacia los alumnos debe caracterizarse por manejar la lectura como rato de trabajo con la premisa de que el cómic es en numerosas ocasiones entendido como un sinónimo de divertimento.

Esta actividad entendemos que es positiva ya que el cómic forma parte de muchas de las referencias culturales de los alumnos, ya sea de manera directa o indirecta, ya que la influencia del cómic está presente en la mayoría de los referentes culturales de la juventud, en el cine, en la televisión, etc.

En la clase se trabajará de forma individual la lectura (el tipo de cómic que se lea estará sujeto al nivel madurativo de los alumnos). Tras una lectura individual de forma silenciosa se pueden repartir los papeles para desarrollar una escenificación. Cada dos páginas el reparto cambiará, para que puedan desarrollar esta actividad todos los alumnos.

Comics que pueden ser utilizados durante la Etapa de Primaria (9-10 años) son los conocidos Pitufos de Peyo (Ed. B), La Biblioteca de Turpin de Max (El País Aguilar), Pedro y el Lobo de Miguelanxo Prado (Norma), etc... Para la Etapa de Secundaria Tintín de Hergé, Asterix de Uderzo y Goscinny, Sandman de Neil Gaiman (Norma), Vengadores de Kurt Busiek y George Pérez (Forum), etc... Para Bachillerato serían The Spirit de Will Eisner, Akira de Katsuhiro Otomo, El Sueño del Monstruo, de Enki Bilal (Norma), etc...

La actividad se considerará que ha alcanzado los objetivos cuando al realizar la evaluación el profesor compruebe que el nivel de lectura ha aumentado, así como la velocidad de lectura, expresión oral y corporal.

II. LA SECUENCIA

Objetivo: Trabajar la secuenciación para llegar a una correcta escritura y mejora del criterio de selección visual.

Procedimiento: El profesor trabajará a través de varias viñetas la secuenciación de las mismas para que de este modo los alumnos sepan como ha de colocarse las diversas viñetas para dar un significado lógico a las imágenes.

Actitud: Se fomentará a través de esta actividad la actitud crítica en torno a la imagen, aspecto este tratado poco hoy en día, aunque muy utilizado por los diversos medios de comunicación. Además de fomentar el aprendizaje cooperativo.

Esta actividad entendemos que es positiva ya que el cómic favorece desarrollar una postura crítica respecto a la imagen así como la mejora del criterio de selección visual.

Se puede llevar a buen fin esta actividad durante los primeros años de la Etapa de Primaria así como en la Educación de Adultos. La actividad se desarrollará de forma individual (con un número concreto de viñetas entre dos y tres).

III. ALFABETIZACIÓN VISUAL

Objetivo: Desarrollar la capacidad de expresión personal.

Procedimiento: Señalar aquellos elementos tomados de la realidad, del comicbook que le haya correspondido. Es decir, el clima, los elementos arquitectónicos, los paisajes, elementos decorativos reconocibles, actitudes de los personajes, etc.

Antes de la lectura del cómic por parte de los alumnos se les entregaría un dossier que los sitúe de cara al cómic que van a leer y analizar. Se incluiría una introducción al género (super heroico en este caso) al autor y a la obra en concreto. Como reseña más importante de esta obra decir que tratamos se realizó en los 90', por uno de los principales autores de comics de super héroe del momento.

Primero se realizará una lectura individual de la obra, se abriría un coloquio-debate en el que cada persona expusiera los aspectos que más les hayan interesado del cómic. A continuación el moderador llevaría el debate teniendo en cuenta que:

- 1) Ha de pedir opiniones sobre la historia, personajes y estilo de dibujo (esto ayudará a que los alumnos distingan las diferentes partes de las que consta un cómic).
- 2) Los alumnos por grupos rellenarán los bocadillo de una secuencia del cómic (una diferente por grupo).
- 3) También por grupos, se tendría que completar diferentes escenas. En las láminas que se entrega a cada grupo faltarían viñetas, por lo que el ejercicio consistiría en que los alumnos entregaran un guión técnico de cada viñeta que faltara, de forma que se integre en la continuidad, pero teniendo en cuenta que no puede repetir aquello que ya ha leído.

Actitud: Desarrollar el sentido de la narrativa y crear lectores activos.

IV. ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS

Objetivo: Adquirir conocimientos a través de los comics.

Procedimiento: A través de la lectura y comentario de los textos.

Actitud: Desarrollar la capacidad de asimilar la información que aparece en los medios de comunicación.

B I B L I O G R A F Í A

- CARRIEDO, N. (1994): *¿Cómo enseñar a comprender un texto?*. Madrid: Universidad Autónoma.
- CERREJÓN ARANDA, F.J. & JIMÉNEZ VAREA, J. (1999): *Historia de la E.C.*. Granada: Veleta.
- EISNER, W. (1994): *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma.
- EISNER, W. (1998): *La narración gráfica*. Barcelona: Norma.
- FREIRE, P y MACEDO, D. (1989): *Alfabetización. Lectura de palabra y lectura de realidad*. Ed. Paidós. Barcelona.
- MCCLOUD, S. (1995): *Cómo se hace un cómic: el arte invisible*. Barcelona: Ed. B.