

◆ La relevancia de los cómics en la cultura popular

Montserrat Montero Fernández

La mayor parte de la información que nos llega de todas partes la asimilamos a través de un sentido -la vista-. Además, en la actualidad vivimos un momento en el que se da un predominio de los medios visuales –entre los que podemos señalar el cine, la televisión o los cómics-.

Nos encontramos ante un lenguaje rico y complejo –el visual-, enormemente utilizado, pero a la vez desconocido por la gran mayoría de la población. Nos limitamos mayormente a asimilar la información que nos llega por vía visual de una forma inconsciente y sin tener una visión crítica en la mayoría de los casos.

Hoy en día no existe lo que nosotros llamamos alfabetización visual, es decir, una educación encaminada a ofrecer el suficiente conocimiento sobre el lenguaje visual de cara a descifrar los códigos visuales, la información visual y poder adoptar una posición analítica, racional, crítica ante la misma, podríamos tomar lo que señala Cook-Gumperz (1988:17) de la alfabetización *“es un proceso metacognitivo que hace posible otros desarrollos cognitivos y sociales”*.

El actual sistema educativo no hace sino reforzar esta contradicción, al excluir lo visual y basarse principalmente y casi exclusivamente en el lenguaje oral y escrito. Es decir, estamos en una sociedad donde la información visual es más predominante que nunca, pero cuyo sistema educativo no enseña a ver.

Desde nuestro punto de vista, la educación de adultos cubre un espacio que no ha sido llenado en la etapa escolar de muchas personas, otros muchos entran en un centro de adultos porque nunca tuvieron la oportunidad de desarrollar diversas aptitudes en la escuela. Y es en este espacio en el que tienen ocasión de entrar en contacto con los distintos lenguajes utilizados en nuestra sociedad, casi siempre volcándose en el lenguaje oral y escrito.

En los centros de adultos además de ofrecer una enseñanza reglada se ofrecen otras actividades que están encaminadas a desarrollar la personalidad del alumnado. Un aspecto que se ha de tener en cuenta y que está claro por la gran utilidad de los

mismos son los talleres existentes en los centros de adultos, también encontramos que se desarrollan talleres de diversa índole en las llamadas universidades populares. Son diversos los talleres que encontramos, existen talleres de cuero, de manualidades, fotografía, dibujo, cocina, etc.

El taller que aquí se propone basa su existencia en la importancia que otorgamos, como se ha comentado anteriormente, hoy en día, a todo lo referente a la imagen. Lo visual se ha convertido en nuestro tiempo en algo imprescindible, se ha puesto en marcha un lenguaje visual que muchas veces no alcanzamos a comprender ya que tenemos unas limitaciones en ese campo, pues no ha sido educado y trabajado desde el ámbito escolar, tal y como lo ha sido el escrito. Es este un motivo de peso por el que proponemos un proyecto donde podamos minimizar estas necesidades.

Con este pre-proyecto se pretende conseguir que los jóvenes y adultos, sepan y comprendan que es lo que realmente están viendo cuando llegan a casa y entienden la televisión, cuando abren cualquier revista y ven la publicidad, los anuncios que encuentran en cada una de las paradas del autobús, etc. Que sean conscientes de que ellos pueden entender sin dificultad alguna los mensajes que salen a su encuentro. En definitiva, no tendría otro sentido este proyecto que fomentar la actitud crítica de todos frente a las imágenes, y poder dar el paso que separa ser receptores pasivos a receptores activos y con un juicio formado.

Las finalidades del programa se concretarían en potenciar hábitos y actitudes positivas en relación con la imagen y la comunicación visual, conseguir una alfabetización visual y, por último, llenar de manera positiva el tiempo de ocio.

El taller de cómic –para todo aquel que se quiera formar en el lenguaje visual– se desarrollaría durante tres meses, con encuentros semanales de dos horas y media. En estos encuentros se dejarían claros cuales son los diversos elementos que conforman un cómic. Qué significa, o mejor dicho, qué es lo que se entiende por cómic y las características del mismo.

En definitiva, enseñar a leer y expresar a través de este medio de comunicación como es el cómic, sin dejar de lado su capacidad artística.

Este pre-proyecto que aquí se plasma ha sido cedido por Cerrejón Aranda, F.J., Jiménez, J., Montero, A. y Flavio, F.J., todos ellos coordinadores del taller de cómic de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla.

El programa se dividiría en cuatro grandes bloques y éstos a su vez estarían formados por diversos temas. En este pre-proyecto encontramos cuatro bloques:

- El lenguaje del cómic.
- El dibujo del cómic.
- El guión del cómic.
- Narrativa.

Los temas tratados en cada uno de estos bloques son:

- El lenguaje del cómic:
 - Introducción. El cómic como medio de comunicación y como arte.
 - Historia del cómic.
- El dibujo en el cómic.
 - Técnicas del dibujo en el cómic.
 - Estilos.
 - Diseño de personajes.
- El guión del cómic.
 - Técnicas. Los distintos tipos de guión.
 - Diseño de personajes.
 - Creación del ambiente en el guión.
- Narrativa.
 - Niveles de narración.
 - Secuenciación narrativa.
 - Ritmo narrativo.
 - Diseño de página y diseño de viñeta. Los planos en el cómic.

Las actividades que se desarrollarían en el taller estarían adecuadas a los conocimientos y destrezas del alumnado, siendo la dificultad de los ejercicios adaptadas según las características de cada uno (BAUCON, K, 1978). Aunque se trabajaría con varios monitores, no se ha de olvidar que los alumnos/as tendrían libertad total para desarrollar todo aquello que creyeran fuera necesario para llegar al aprendizaje deseado, ya que uno mismo conoce mejor la capacidad y la limitación que se posee, y es que tal y como señala Brockett, R (1993:8) *“el aprendizaje autodirigido es aquel en el que el aprendiz asume la responsabilidad de su aprendizaje”*.

¿Pero sabemos qué quiere designar la palabra *cómic*? Son muchas las palabras que designan lo que es lo que aquí denominamos *cómic*, como es por ejemplo: *tebeo*, *band dessinée*, *fumetti*, *komiki*, *manga*, *comix*, *historieta*, etc.

Algunos autores han señalado que es lo que entienden por *cómic*, por ejemplo, Eisner, W.: *“un montaje de palabras e imagen, y por tanto exige del lector el ejercicio tanto de su facultad visual como verbal... las particularidades del dibujo y las de la literatura se superponen unas a otras. La lectura del comic-book es un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual”*. Sin embargo Gasca, L. nos da la siguiente definición: *“una narración gráfica en forma de viñetas, en la que los textos suelen hallarse encerrados en unos globos o nubecillas que salen de la boca de los protagonistas, quienes encarnan arquetípicamente a unos determinados grupos sociales”*, que como puede observarse

arrastra la concepción errónea del cómic como algo infantil o juvenil, y deja de lado toda una serie de obras de carácter y temática adulta, que rehuye de personajes arquetípicos.

El cómic es un medio en el que se conjugan lo visual y lo textual. Cada uno de estos aspectos dentro del cómic adquieren nuevas características, además de las que son propias de por sí. La imagen se lee (además de verse) y el texto se ve (además de leerse).

Para finalizar queremos dejar una idea que entendemos es de suma importancia y es considerar al cómic como medio de comunicación siendo nuestro objetivo principal enseñar a ver, realizar una alfabetización visual.

BIBLIOGRAFÍA

- ACEVEDO, J. (1987): *Para Hacer Historietas*, Madrid: Popular.
- BAGGE, P. (1997): *Odio*, Barcelona: La Cúpula
- BAUCOM, K.L. (1978): *Los "ABC" de la alfabetización: lecciones de lingüísticas*. Madrid: Magisterio Español
- BROCKETT, R. (1993): *El aprendizaje autodirigido en la educación de adultos. Perspectivas teóricas, prácticas y de investigación*. Barcelona: Paidós.
- COOK-GUMPERZ (1988): *La construcción social de la alfabetización*. Barcelona: Paidós.
- EISNER, W. (1988-1994): *The Spirit*, Barcelona: Norma.
- EISNER, W. (1994): *El Cómic y el Arte Secuencial*, Norma, Barcelona.
- EISNER, W. (1998): *La Narrativa Gráfica*, Norma, Barcelona.
- GIMÉNEZ, C. (1988): *Paracuellos*, Madrid: De la Torre.
- HERNÁNDEZ, B. (1997): *Río Veneno*, Barcelona: La Cúpula.
- PÉREZ SERRANO, G. (1993): *Elaboración de Proyectos Sociales*. Madrid: Narcea.
- PRATT, H. (1998): *Fábula de Venecia*, Barcelona: Norma
- SPIELGMANN, A. (1996): *Mauss I*, Barcelona: Norma Muchnik