



Una mirada hispana a la Historia Universal...

Portada
Portal
En clase de Historia
Agenda
Blog
Facebook
Videos
Clío en red
<i>Colaborar en</i>
Proyecto Clío 2.0 »

Twitter



Cómic en el aula de Historia. Apuntes para su creación.

Pilar Rivero

Generalmente, cuando proponemos trabajar con cómic en el aula de Historia pensamos en la utilización de historietas de temática o de trasfondo histórico sin más. El papel del docente se limita entonces a seleccionar y facilitar a sus alumnos una historieta que reproduzca un determinado acontecimiento con un rigor cuanto menos aceptable y que, en la mayor parte de los casos, deje a un lado el elemento fantástico. El problema más habitual es que tanto el docente como el alumno quedan insatisfechos con la lectura. El primero por la falta de rigor o profundidad al tratar el tema histórico, y el segundo por la lejanía de la trama respecto a sus vivencias reales y sus aspiraciones o “vivencias de su imaginación”. Afortunadamente desde finales de los ochenta, y gracias a la publicación de la revista francesa *Vécu. L’Histoire c’est aussi l’aventure*, nace un cómic histórico riguroso y a la vez atractivo, que en pocos años crea escuela. Herederos de ella son cómics como *300* (Frank Miller) sobre la batalla de las Termópilas, *Maus* (Art Spiegelman) sobre el Holocausto, o *Persépolis* (Marjane Satrapi) sobre la revolución islámica en Irán.

Sin embargo, aunque no pudiésemos acceder a los buenos cómics de temática histórica o los hechos narrados por ellos no correspondiesen a los temas que debemos explicar a nuestros alumnos, debemos valorar positivamente el empleo del cómic e incluso animarnos a crear uno apropiado para nuestros fines docentes, ya que el lenguaje del cómic es un lenguaje cercano al alumno, que está acostumbrado a la imagen más que al texto. Es similar al del cine, pero el continuum se desmenuza en unos pocos momentos esenciales. Si conseguimos que los alumnos comprendan cuáles son los momentos esenciales en la narración de un hecho histórico concreto, habremos dado el primer paso para la creación de cómics: saber qué vamos a contar.

Una buena trama o un buen argumento es esencial para la eficacia del cómic didáctico. El error más frecuente cuando se diseña un cómic de carácter educativo es tener como referente la exposición oral del profesor y limitarse a sustituir a este último por un personaje dibujado que se presenta a los lectores y va narrando la lección. Hemos de pensar en el cómic como una historieta: ha de contar una historia. Al tratar un acontecimiento histórico, su propia naturaleza ya supone en sí una "película" con argumento y personajes determinados, pero en otros casos podremos crear nosotros mismos, como autores, una trama en la que se inserte todo aquello que queremos enseñar. Primero elaboraremos una lista de contenidos y después crearemos una trama interesante donde se inserten de manera natural.

Por ejemplo, si estuviésemos trabajando sobre la transmisión de textos clásicos, nuestro cómic tendría que responder, cuanto menos, a las siguientes preguntas: ¿Cómo se escriben los manuscritos medievales? ¿Quién los escribe? ¿Qué textos eligen? ¿Qué es un palimpsesto? ¿Cómo se trabaja actualmente para su descubrimiento? ¿Cómo se organizan los equipos y las tareas de investigación? Si un personaje dibujado nos fuera respondiendo paso a paso, no conseguiríamos interesar a la mayoría de los lectores. Por eso estas cuestiones podrían incorporarse de manera "secundaria" a una trama de "novela policiaca o negra" al estilo del cómic americano de los años cuarenta (Steve Canyon, Spirit, etc.). Así, el tebeo podría narrar la investigación del asesinato de un técnico de la biblioteca florentina y la desaparición del manuscrito con el que estaba trabajando. Durante las pesquisas se mostrarían los centros, personajes, métodos y demás elementos del trabajo científico de recuperación de textos antiguos. El policía protagonista se desplazaría a diferentes centros de trabajo y ciudades europeas para resolver el caso. De esta manera se mostraría la metodología de investigación científica, sus técnicas y lo que es un palimpsesto y, mediante flashback, se podría ir explicando la “vida del manuscrito” desaparecido (cómo fue escrito, por qué se quiso que perdurase ese texto, por qué y cómo fue después eliminado y reaprovechado su soporte para otro diferente, etc.). Un texto "maldito" o "prohibido" que ya fue eliminado en la Edad Media y que en la actualidad estaba a punto de volver a ver la luz gracias a la digitalización multiespectral bien podría ser el motivo del crimen (recuérdese la trama de El nombre de la rosa).

La trama, sin embargo, no es el único elemento que debemos considerar. También es importante la creación de personajes (más o menos estereotipados) con los que el lector pueda establecer lazos de simpatía o antipatía. Habremos de huir de la descripción narrativa de los personajes, ya que lo fundamental en el cómic es la imagen y el diálogo. Los personajes se irán retratando por sus acciones, su comportamiento con otros, sus actitudes, su lenguaje, su aspecto físico, etc. Tras la elaboración de la trama, el siguiente paso es la creación de personajes principales y con estos elementos podremos empezar a escribir el guión.

Por último, antes de empezar a dibujar tendremos que familiarizarnos con los elementos formales del cómic:

Encuadre:

- Objetivo: como si una cámara retratase la escena. Es el propio del cine).
- Subjetivo: como si la cámara se situase en los ojos de un personaje.
- Salida del encuadre: exclusivo del cómic y del dibujo animado. El personaje sale total o parcialmente de la viñeta bien para huir de una situación angustiosa, bien para dirigirse directamente al lector o al autor.

Montaje:

De nuevo el referente es el lenguaje cinematográfico. La acción puede transcurrir de pasado a presente, pueden narrarse acciones simultáneas en dos escenarios distintos, puede recurrirse a flashback o adelantar acontecimientos para crear mayor expectación, introducir elementos narrativos no reales en la trama (sueños, premoniciones ...), etc.

Convenciones gráficas:

Bocadillos, globos o burbujas: en ellos se encierran las palabras del diálogo. Son un elemento fundamental. Su trama indica entonación:

- Normal = línea continua,
- Pensamiento = burbujas,
- Ira, exasperación =línea quebrada con ángulos.

Onomatopeyas: se colocan al lado del elemento que produce el sonido. Tal vez las menos "deducibles" para el lector no acostumbrado al cómic sean "sob" (sollozo) y "mumble mumble" (pensar).

Cartela: es el elemento narrativo, la “voz en off” impresa. No es aconsejable abusar de ella si se pretende lograr una narración directa, sin embargo es muy conveniente para marcar los cambios de escenario o el transcurso del tiempo.

Bibliografía:

- Sobre la temática histórica en los cómics:J. COMAS, “La historia como escenario”, El Periódico Tebeo, nº 14, Barcelona, 1990 y S. VICH, La Historia en los cómics, Glénat, Barcelona, 1997.
- Sobre la técnica del cómic: W. EISNER, El cómic y el arte secuencial, Norma editorial, Barcelona, 2002; La narración gráfica, Norma editorial, Barcelona, 1998; L. GASCA y R. Gubern, El discurso del cómic, Cátedra, Madrid, 1988.
- Sobre los distintos tipos de planos y de ángulos: J. M. RÍOS y M. CEBRIÁN, Nuevas tecnologías de la información y de la comunicación aplicadas a la educación, Málaga, 2000.