

BIENVENIDO MENA MERCHAN
Licenciado en Filosofía y Ciencias de la Educación
Universidad Salamanca

Los comics y su utilización didáctica

El cómic es un medio de difusión con contenido esencialmente narrativo desarrollado a través de unos elementos específicos y con unas características perfectamente definidas.

La importancia social y cultural de este medio justifica ampliamente su tratamiento didáctico. Su mensaje está constituido por un sistema de signos codificados (lingüísticos e icónicos) cuyo entramado y combinatoria obedece a unas reglas convencionales y estilísticas que han ido configurando verdaderos códigos propios.

Sus valores

La finalidad del cómic es fundamentalmente distractiva. Entretiene, y, además satisface esa necesidad natural de movimiento y acción, de curiosidad, de identificación con determinados personajes, que tiene todo niño y que les hace incorporarse a la historieta desde el principio de ésta.

También es posible utilizar los cómics como instrumentos esencialmente didácticos al conferirles la misión de transmitir y consagrar determinados valores e ideologías que de esta forma encuentran un vehículo que facilite su asimilación. Son casos muy particulares dentro de la amplia función de entretenimiento. Está claro que todo cómic tiene ese contenido valorativo enmascarado consciente o inconscientemente. Es un fenómeno comprensible ya que es un producto de una sociedad con una cultura determinada y es lógico que lleve su sello bien definido.

En lo que se refiere a su utilización didáctica, podemos afirmar que existe un período en la vida en el que nuestra relación con el medio se efectúa de un modo directo. A medida que se desarrolla la capacidad simbólica, el lenguaje comienza a ocupar una posición intermedia en esa relación hasta llegar a sustituir a la misma realidad que se transforma en lenguaje. El cómic podría ocupar esa fase intermedia y, a la vez, comple-

mentaria entre la realidad y su abstracción en el lenguaje. Con ello contribuimos al establecimiento de un proceso coherente de las capacidades lingüísticas, un mecanismo que producirá futuros lectores y la posibilidad de irles introduciendo en los circuitos de comunicación sociocultural.

Por otro lado, el cómic proporciona unos datos informativos objetivos y connotados, a veces tremendamente significativos, que conviene tener muy presentes. Estos datos enriquecen siempre los contenidos individuales y permiten acceder a una información farragosa o compleja que por lo general estaría fuera de su alcance o sería difícilmente comprensible. Este aspecto correspondería a una fase motivadora que deberá desembocar necesariamente en un acercamiento por medio del lenguaje.

Los contenidos connotados en forma de clichés, valores... son los que originan la cosmovisión que define la sociedad representada en el cómic. El análisis de estos elementos nos va a permitir formar la opinión y la capacidad crítica de la infancia.

También resulta interesante considerar los valores creativos y de originalidad que cata-

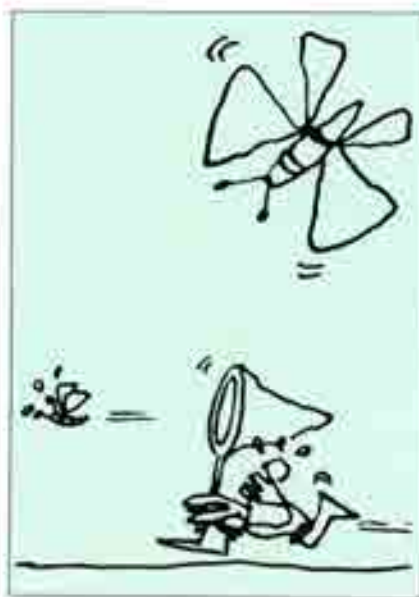


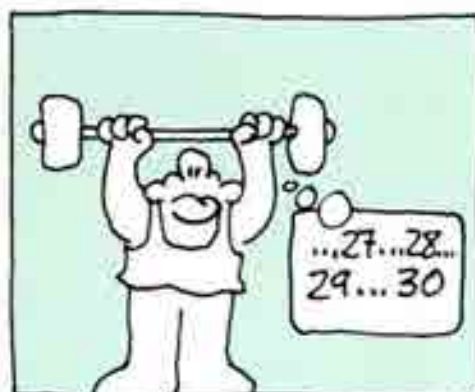
logan a algunos cómics como verdaderas obras maestras. Con todos estos recursos es posible desarrollar un concepto de estilo más plástico, trasladable, en su momento, a la lengua literaria.

También podemos trabajar con el contenido psicomotriz encerrado en el código cinético y expresivo de los personajes que aparecen en cada una de las viñetas. Este aspecto nos conducirá a la representación - visión corporal por parte del niño. Es posible incluir, además, el desarrollo de las capacidades de observación, discriminación, organización, perspectiva, orientación en el espacio y en el tiempo que se ven favorecidas con este trabajo.

Proceso de investigación: la actividad en el aula

Se trabajará los diferentes códigos hasta que a los niños le resulten familiares. Sobre el contenido puede aplicarse todo aquello que conozcamos o estemos haciendo acerca de la narración, la descripción y todas aquellas téc-





nicas de expresión. El espacio y el tiempo pueden abordarse a través de técnicas cinematográficas y artísticas. El planteamiento del nivel interpretativo al principio, deberá ser guiado o sugerido mediante contenidos que provoquen una reacción susceptible de un análisis posterior. También aquí podemos aplicar las técnicas del análisis de texto, de libros y de películas.

Paralelo a este proceso de investigación debe existir otro de creación libre o sugerido. Su realización puede incluir las técnicas más diversas: papel, acetato, diapositivas de papel, diapositivas en desuso para la aplicación de la técnica mixta...

Conclusiones didácticas

Resulta interesante destacar el carácter interdisciplinar de este trabajo. La mayoría de

los aspectos que incluye el planteamiento propuesto puede ser de aplicación a las series televisadas de dibujos animados o bien aquellos disponibles en vídeos o películas de superochto.

El aspecto lingüístico creo que está lo suficientemente esbozado. La historia puede encontrar en los textos históricos y biográficos un sistema de acercamiento más intuitivo a un contexto, a una época social, sobre el cual se realiza un posterior aprovechamiento.

La psicomotricidad puede ser estimulada y compensarse sus deficiencias mediante el juego con los códigos cinéticos y expresivos. También se hace necesario conectar la formación y la expresión artísticas con el cómic mediante una corriente de intercambio de motivaciones y aportaciones conjuntas.

Este tipo de análisis va introduciendo un

concepto de sociología a través de las actitudes, los valores, las ideologías...

Las técnicas de trabajo se ven enriquecidas por el proceso de investigación, el trabajo con los ficheros, las actividades de localización de códigos y su clasificación.

En el campo literario, además de la iniciación intuitiva a los recursos y estilo, nos permite el acercamiento a determinadas obras, lo cual no deja de ser de interés en una fase inicial.

Finalmente, conviene tener en cuenta que el carácter esencialmente icónico potencia una información de naturaleza emocional, intuitiva, irreflexiva y que como tal cumple su función en un momento determinado. Sin embargo, la evolución natural del proceso debe desembocar en otras fuentes. Pues, es evidente, que desde el punto de vista de la distracción, el cómic es para siempre.