

# **COMICS SOBRE MIGRACIONES: UN MEDIO DE COMUNICACIÓN PARA PÚBLICO NO ESPECIALIZADO**

---

OCTAVIO VÁZQUEZ AGUADO \*  
PATRICIA VAZ GARCÍA \*  
MIRIAM FERNÁNDEZ SANTIAGO \*  
MANUELA FERNÁNDEZ BORRERO \*  
JOSÉ CARLOS LEÓN JARIEGO \*  
IGNACIO AGUADED \*

## **1. INTRODUCCIÓN**

El Proyecto «Puertos» nace a partir de la reflexión sobre dos hechos que acontecen en el espacio europeo: la ampliación de la Unión Europea de quince a veinticinco miembros y los movimientos migratorios generalizados que tienen como destino algunos de los países miembros. Ambos acontecimientos contribuyen al cambio de los escenarios en los que cotidianamente nos desenvolvemos: en pocos años hemos presenciado como nuestros nuevos vecinos proceden de países lejanos, escuchamos nuevos idiomas en la calle, nuestros hijos e hijas comparten las aulas con niños y niñas de diferentes nacionalidades, tenemos más facilidades para viajar y estudiar en otros países de Europa y el resto del mundo, las universidades españolas se llenan cada año de estudiantes y profesores de todo el mundo que nos acercan sus realidades y experiencias. Las posibilidades de comunicarnos y de

---

\* Universidad de Huelva.

transmitir información en tiempo real permiten la accesibilidad a una fuente de conocimiento constantemente actualizada. La colaboración internacional es un hecho en ámbitos como la investigación, la seguridad, la justicia, los negocios..., en resumen la diversidad se ha vuelto parte de nuestra cotidianidad lo queramos o no<sup>1</sup>.

No todos los cambios anteriores son bien aceptados por la población y requieren un proceso de adaptación que es necesario dirigir y conducir desde gobiernos e instituciones para lograr una confluencia en la que todos tengamos un espacio donde desarrollar un proyecto vital en paz y armonía. No siempre es fácil.

Como veremos a continuación, el cómic, como medio de comunicación, presenta unas ventajas por el lenguaje y el tipo de imagen que emplea que permite dar a conocer a un público no iniciado o especializado la realidad de un fenómeno social complejo como la inmigración.

## 2. ¿POR QUÉ UN CÓMIC?

A través del cómic se logra crear un ambiente contextualizado ya que el apoyo gráfico que se presta a la lectura ayuda a una mejor captación de la realidad psicológica que viven los protagonistas. El dibujo ayuda a identificar sentimientos y emociones que de otra manera corren el riesgo de pasar desapercibidas si el lector no es vivaz. En general, multitud de estudios avalan la función facilitadora de la imagen en el proceso de aprendizaje, ayudando a mantener la atención, favoreciendo la comprensión lectora o el recuerdo. Toda esta información ayuda al lector a identificar todas las variables que concurren en situaciones complejas de la vida real, ayudando a sopesar mejor la realidad y a llevar a cabo un proceso de toma de decisiones mucho más complejo, pero también mucho más maduro.

---

<sup>1</sup> Según el informe de prensa de Eurostat de 19 de mayo de 2006, en 2004 la población no comunitaria residente en los veinticinco Estados Miembros alcanzaba los 25.000.000 de personas, por no mencionar a la población desplazada dentro de la propia Unión Europea.

Además, el cómic es un soporte didáctico económico y relativamente fácil de conseguir. En la intersección de la literatura y el arte visual (Federici y Marchesini, 2006: 10), el cómic utiliza un lenguaje sencillo y agradable, apela a varios canales sensoriales a través de códigos verbales e icónicos, es fácilmente adaptable al público al que se dirige y ofrece claves de lectura que permiten el posterior análisis. Empleado con fines educativos, el cómic consigue transmitir valores y conocimientos en un contexto lúdico y atractivo (Misrachi, Lolas y Alliende, 2001).

La capacidad de síntesis del cómic permite reflejar una visión del mundo en pocas viñetas; el ejemplo más claro de esta capacidad de comunicar en pocos trazos y palabras el pensamiento de un pueblo lo tenemos en la caricatura de prensa, a través de las caricaturas aparecidas en los periódicos de un país podemos reconstruir su memoria histórica y social (Briceño, 2005: 181). Esta capacidad de síntesis y la potencia informadora del cómic resulta de gran utilidad en el tratamiento de un tema tan complejo como la inmigración y todo lo que ella comporta; aspectos como la interculturalidad, la diversidad en la sociedad y por ende cada vez más en las aulas, la comprensión de las diferencias y semejanzas existentes entre países en un mundo cada vez más globalizado y el conocimiento de las características económicas, sociodemográficas... de los países de origen de la inmigración, etc., son perfectamente temas abordables de modo dinámico e innovador a través de los cómics.

El orden secuencial temporal que sigue el cómic, aderezado con la acción, el movimiento o el color ayudan al joven o al niño a recomponer mentalmente una realidad social que aún resulta compleja a su intelecto (Bartolomé, 1996: 35). Otra ventaja del cómic frente a otros medios de comunicación de masas es la posibilidad de ofrecer la información de forma simultánea, esto es, podemos visualizar toda la secuencia al mismo tiempo, el ritmo no viene condicionado por limitaciones de montajes como en el cine, lo que permite que sea el propio individuo quien marque su propio ritmo de lectura y decodificación acorde a sus capacidades y habilidades (Rodríguez Diéguez, 1991: 7).

Este uso didáctico permite relacionar la teoría existente sobre la inmigración con la práctica en el desarrollo de las actividades y en el transcurso del proceso de aprendizaje. Igualmente permite elaborar actividades que fomenten el trabajo activo y participativo de los

jóvenes para una asimilación más sólida de los diferentes temas o aspectos tratados.

### **3. ¿CUÁL HA SIDO EL PROCESO DE DEFINICIÓN DE LOS COMICS DEL PROYECTO PUERTOS?**

Las historias que se presentan en los comics, aunque no son reales, se acercan bastante a la realidad. Para ello se ha contando con un grupo de artistas africanos para ilustrar las historias, un equipo de expertos en inmigración y la consulta a agentes sociales que trabajan diariamente con la población inmigrante, así como con los propios inmigrantes que han protagonizado historias parecidas a las que se recogen en los comics. Las historias tienen lugar en los países europeos que forman parte del proyecto y que por su situación geográfica constituyen puertas de entrada a Europa principalmente por los arriesgados canales de la inmigración irregular. Italia y España como países con mayor experiencia e historia migratoria dentro de la Unión Europea y, Malta y Chipre, nuevas puertas de entrada tras la última ampliación.

El proceso seguido puede resumirse en las siguientes fases:

1.<sup>a</sup> fase: Análisis de la realidad. Esta fase ha consistido en la elaboración por los investigadores participantes en el proyecto de un informe que recoja la realidad de la inmigración que se pretende representar en el cómic. Para ello, se caracteriza esta realidad de acuerdo a sus dimensiones sociodemográficas básicas; se reflejan las condiciones de vida de los inmigrantes que pueden inspirar el guión del cómic. Se realizan entrevistas a responsables políticos, expertos e inmigrantes. Se recrean historias de vida. Se hacen visitas a los lugares donde viven los inmigrantes. Se buscan fotografías, vídeos y noticias de prensa que reflejen la realidad... Todo esto consta en un informe que se entrega a los guionistas de las diferentes historias que se dibujarán.

2.<sup>a</sup> Fase: Creación del guión. Los autores de los guiones reciben la información recopilada por los expertos e investigadores del proyecto. Con ella crean una historia que, al mismo tiempo que refleja la realidad recogida en el informe, se pueda trasladar

al lenguaje de los comics; es decir, pueda traducirse en imágenes en un espacio relativamente limitado. La construcción del guión no es sólo la definición de la historia a dibujar y de las escenas concretas que constituyen el cómic, consiste también en trasladar a diálogos la historia que se quiere reflejar. Imágenes dibujadas y diálogos constituyen el soporte que traduce la historia a contar.

El guión, una vez que está construido en una primera versión, es evaluado por los expertos e investigadores al objeto de que los datos contenidos reflejen bien la realidad que pretenden. Aunque las historias son simuladas, tienen lugar en contextos reales y reflejan acontecimientos en los que las personas inmigradas pueden verse reflejadas. Es decir, dan indicios de realidad a una historia figurada.

3.<sup>a</sup> Fase: Creación del cómic. Esta fase consiste en trasladar a imágenes el guión elaborado. Es la faceta artística del proyecto y, dentro de la misma, se realizan distintas operaciones como perfilar personajes (cómo van a ser: rasgos físicos, vestimenta...), realización de bocetos de cada una de las viñetas. Entintado de las mismas. Trasladar a color, incorporar el texto, realización de los bocadillos con los diálogos...

#### **4. OBJETIVOS DE LOS COMICS DEL PROYECTO PUERTOS**

Combatir el desconocimiento, la generación y el desarrollo de prejuicios y estereotipos que dan pie a una espiral de rechazo y discriminación. A través de las historias presentadas en los comics se pretende crear un espacio de comunicación y reflexión que permita acercarnos en un acto de reconocimiento a la realidad de los inmigrantes. Las situaciones que deben afrontar y las dificultades y obstáculos que deben sortear pagando en muchas ocasiones un precio muy elevado por ello. Dichas dificultades no vienen determinadas únicamente por las políticas restrictivas de los países miembros de la Unión, sino que los miedos, los estereotipos y prejuicios de la sociedad de acogida frenan y a veces llegan incluso a bloquear el proceso de integración (Federici, 2006: 2-3).

## 5. TEMÁTICAS REFLEJADAS

Las diferentes historias presentan diversos problemas, desde la ilegalidad y la opción de la criminalidad hasta la tragedia de las pateras y de la huída de los países de origen por falta de libertad, pasando por temáticas como el mercado laboral y las explotaciones laborales que se dan en algunos casos, la integración escolar, la aceptación de la diversidad, las dificultades para conseguir asilo... Todas estas problemáticas son de plena actualidad, sin embargo, con estas historias también se pretende hacer reflexionar sobre las migraciones como un hecho histórico.

Son historias cercanas, realistas, con un formato atractivo, actual y perfectamente contextualizadas en la realidad de todos estos países que son «Puertos» de la inmigración más contemporánea, ya que todos comparten una situación estratégica como puerta de entrada de la inmigración.

Presentar historias en países diferentes pero que comparten la necesidad de abordar una problemática similar, ayuda a comprender que las migraciones son un fenómeno mundial que, como tal, requiere un abordaje coordinado basado en la cooperación entre países y el intercambio de experiencias. Se invita de este modo a la reflexión sobre la necesidad de que la globalización, entendida en el sentido actual capitalista y neoliberal, debe dar un giro hacia lo social, recuperando valores como la libertad, solidaridad y la justicia social como pilares básicos de la acción y de la educación, propiciando el análisis de estas historias una gran ocasión para educar en valores.

Podemos decir que los materiales están diseñados de modo que pueda ser un elemento que ayude a educar a jóvenes en diferentes valores básicos presentes en cualquier convivencia pacífica basada en la libertad y en el respeto. Hacer que adquieran la perspectiva suficiente como para tener una opinión formada de la diversidad presente en las sociedades y sean capaces de convivir y actuar en una sociedad plural, compleja, independiente y global, sometida a diferentes cambios.

Veamos un resumen de cada una de ellas:

*Al oeste de la esperanza*, enmarcado en la ciudad de Barcelona, narra la historia de dos jóvenes ucranianos y su reencuentro con

una amiga también inmigrante, que había llegado hace algunos años a la misma ciudad. Esta amiga les plantea la realidad, no tan idílica como creen, que ellos van a encontrar. Estos dos jóvenes son explotados laboralmente y escogen dos caminos diferentes, la lucha por la legalidad o la entrada como miembro de una red criminal.

*La peste de los reyes.* Esta historia transcurre en un Centro de Acogida Temporal para inmigrantes en Italia (como tantos otros), y refiere el drama de aquellas personas que ponen en peligro sus vidas en las arriesgadas travesías con el objetivo de alcanzar Europa. Narra la historia de una familia que se ha visto obligada a huir de su país a causa de la censura, una huida que ya ha costado la vida de uno de sus miembros. Ante el largo periplo que se les avecina, Siamak cuenta a su hijo a través de una fábula la odisea de pedir asilo en Europa, un largo proceso en el que es fácil sentirse como un fantasma en la sociedad.

*¡Ni una fresa para Don Miguel!*, contextualizado en Palos de la Frontera (Huelva) refleja la historia de un empresario agrícola que llegado el momento de recoger la cosecha carece de la mano de obra rumana esperada para realizar el trabajo. El capataz de este empresario le ofrece la posibilidad de contratar como mano de obra a los inmigrantes irregulares acampados cerca de la plantación, dilema que tiene que resolver Don Miguel que no quiere contratar a personas en situación de irregularidad. En el transcurso de la historia descubre el maltrato infringido por el capataz a las trabajadoras rumanas el año anterior.

*Los colores del mundo.* Esta historia transcurre en un Instituto de secundaria en Siena (Italia), a través de ella se representa el proceso de integración de los jóvenes inmigrantes en las aulas. A lo largo de la historia se narra cómo a través del conocimiento de las distintas culturas, una joven nigeriana logra encontrar puntos comunes con el resto de sus compañeros italianos y logran construir un clima de convivencia y amistad que supera los prejuicios, miedos y temores que en la mayoría de ocasiones encuentran su caldo de cultivo en el desconocimiento.

*Madre sólo hay dos.* Pipis, de 8 años, vive en Chipre y es hijo de un militar inglés y de madre chipriota. En uno de los dibujos de la escuela, Pipis, que aún no habla, ha pintado a su familia en la que incluye como segunda mamá a Lí, su cuidadora de origen chino. Este es el principio de una serie de hechos que culminan con el esta-

dillo de cólera de la madre de Pipis, muy ocupada en su trabajo, que ve en Lí una amenaza y termina despidiéndola, para comprobar más tarde cómo su hijo ha asimilado los prejuicios que excluyen a la gente diferente.

*Joe Batta, el esclavo negro de Malta.* Daniel, un chico mulato de dieciséis años, es el nieto maltés de un soldado afroamericano. Debido a sus rasgos raciales y al color de su piel, su vida no ha sido fácil en Malta, donde siempre lo han visto como extranjero y ha tenido muchas trabas para su integración. A consecuencia de lo anterior Daniel es un chico conflictivo con una visión pesimista de su futuro. Su abuela, a la que acude en busca de refugio, trata de ayudarlo contándole la historia de su familia, fruto de un cruce de migraciones que se remontan a muchos años atrás.

A través de estos comics, se ha dado protagonismo a miles de inmigrantes niños, jóvenes y adultos que cada día deben de luchar por conseguir una integración social que les ayude en el intento de lograr una vida digna, un objetivo que no difiere del resto de las personas, solo que en su caso, la vida digna la han tenido que buscar lejos de sus países. Con estas historias gráficas, historietas, tebeos, fumetti o cualesquiera de sus múltiples formas en que han dado en llamarse, una vez más se hace alarde de la potencia sintética de este medio de comunicación, que en la intersección de la literatura y el arte gráfico (Federici y Marchesini, 2006: 10) y que algunos han bautizado como el noveno arte (Díaz Cerón, 2005: 23).

## **6. ALGUNAS PROPUESTAS METODOLÓGICAS PARA TRABAJAR CON LOS COMICS DEL PROYECTO PUERTOS**

Con la realización de los comics se pretende combatir los siguientes miedos y prejuicios que observamos en la tabla que viene a continuación.



<i>HISTORIA</i>	<i>MIEDOS Y PREJUICIOS</i>
Al oeste de la esperanza	Identificación de poblaciones inmigrantes con delincuentes. Los inmigrantes sólo pueden realizar determinados trabajos no cualificados o fuera del sistema
La peste de los reyes	Miedo a la invasión de la fortaleza europea.
¡Ni una fresa para Don Miguel!	Miedo debido a la inseguridad vinculada a la inmigración y a sus condiciones de vida. El inmigrante como mal trabajador
Los colores del mundo	La inmigración como un problema social, como un problema de la seguridad y orden público. Las repercusiones negativas de la presencia de la religión islámica
Madre sólo hay dos	La reproducción social de los estereotipos y la xenofobia en los niños.
Joe Batta, el esclavo negro de Malta	Olvido de la historia migratoria y de las aportaciones de los diferentes. Los prejuicios por el color de piel.

Los comics permiten desarrollar diferentes estrategias a través de una serie de actividades como las siguientes:

*El comentario y debate sobre la historia* completa leída o el comentario de viñetas claves de cada una de las situaciones narradas, que favorece una comprensión más profunda de la misma y el intercambio de opiniones diversas, lo que conlleva trabajar valores como el respeto, la tolerancia...

*La elaboración de un final alternativo* al ofrecido o la creación de un final en caso de que no quede muy claro o no esté presente en la historia. Con ello se pone en juego la creatividad de los jóvenes y la capacidad de dar soluciones a problemas y situaciones conflictivas o difíciles de la vida cotidiana de la población inmigrante, así como fomentar en cierto modo la empatía. Una característica común a todas las historias presentadas, es que su final no está elaborado, en el sentido de que no plantean una solución o un mensaje moral determinado.

La identificación con algunos de los personajes y la exposición de sus posibles sentimientos y actos si hubieran estado en el lugar de los mismos, así como la posibilidad de desarrollar roles-plays. Fomenta la empatía, la escucha, el trabajo en equipo...

*La búsqueda y comentario o elaboración de un panel informativo de noticias reales en los medios de comunicación que reflejen historias similares* a la leída o artículos que traten el tema subyacente en estas historias. Esta estrategia permite acercar a los jóvenes a historias reales y tomar conciencia de la situación de muchas personas que se ven obligadas a emigrar de sus países por causas muy diversas; les permite igualmente conocer las causas y las consecuencias de la inmigración y el tratamiento que desde los países de acogida se le da a la misma. El comentar estas noticias o elaborar un panel con varias de ellas les hace no sólo conocer sino reflexionar el fenómeno migratorio y todas sus implicaciones sociales, culturales, etc.

*La elaboración en grupos de historias similares apoyadas en lo que conocen sobre el fenómeno migratorio.* Elaborar un cómic similar fomenta la creatividad, el trabajo el grupo y la empatía, entre otros aspectos, ya que a la hora de inventar y crear algo de estas características, es más sencillo, en parte, ponerse en el lugar de los personajes de la historia que están creando. Tanto esta actividad como la anterior conlleva que los propios jóvenes o destinatarios de la actividad realicen investigaciones pertinentes sobre el tema y las plasmen de algún modo en paneles, cómics... llegando de ese modo a la apropiación del conocimiento a través de la propia acción y no por la mera repetición memorística de lecciones.

*Extracción de problemáticas que tienen relación con la inmigración a raíz de haber leído las historias presentadas en los comics y proponer posibles soluciones a las mismas.* Esto hace que los jóvenes se impliquen más con este fenómeno y comprendan la dificultad del abordaje del mismo en el diseño de soluciones así como una comprensión de la importancia de valores como la igualdad, la tolerancia, etc. en la implementación imaginaria de las soluciones diseñadas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARTOLOMÉ MARTÍNEZ, B (1996): «Sugerencias para un cambio de actitud y de estrategias en la docencia de las enseñanzas secundarias», en *Revista Complutense de Educación*, vol. 7, n.º 2, pp. 33-49.

- BRICEÑO MONZÓN, C. A. (2005): «La prensa y la caricatura como fuente de información en el proceso educativo», en *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, n.º 10, pp. 175-183.
- DÍAZ CERÓN, A. (2005): «Un recorrido por el recurso mediático de la narrativa gráfica: Un apoyo didáctico para el aprendizaje organizacional», en *Rev. Ciencia Administrativa*, n.º 1, pp. 18-37.
- FEDERICI, S. (2006): «Introduzione Dossier Approdi: Immigrazione e allargamento europeo», en *Africa e Mediterraneo*, Año XIV, n.º 54, 2-5.
- FEDIRICI, S., y MARCHESINI, A. (2006): «Comics Interculturales: Las historietas como expresión del mundo africano», en *Portularia*, vol. V, n.º 2, pp. 7-18.
- MÉNDEZ, J. (1997): «Dimensiones asociadas con el papel de la imagen en material didáctico», en *Perfiles Educativos*, n.º 75.
- MISRACHI, C.; LOLAS, F.; ALLIENDE, F. (2001): «El "cómic" como estrategia educativa en Bioética y Ciencia», en *Revista Enfoques Ecuaciones*, vol. 3, n.º 1.
- RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J. L. (1991): *El Cómic y su utilización didáctica*, México: Gustavo Gili.