



Comunicar

ISSN: 1134-3478

info@grupocomunicar.com

Grupo Comunicar
España

Prado Aragonés, Josefina
Aprender a narrar con el cómic
Comunicar, núm. 5, octubre, 1995
Grupo Comunicar
Huelva, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15800514>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

PROPUESTAS

Aprender a narrar con el cómic

Josefina Prado Aragonés

Proponemos la utilización del cómic en el aula como recurso didáctico para iniciar a nuestros alumnos en la lectura crítica de la imagen y en el conocimiento del género narrativo. Uno de los medios de comunicación más atractivo para niños y jóvenes y más característico de la cultura contemporánea, denominada «cultura de la imagen», es el cómic. Con este nombre genérico denominamos una serie de publicaciones: tebeos, tiras, historietas gráficas; cuyo tema, inicialmente cómico, pronto se diversificará hacia temas reales.

Su aparición se remonta a 1865, cuando Wilhelm Busch, un caricaturista alemán, crea los dos primeros personajes de historietas gráficas, pero su afianzamiento como género y su éxito posterior se debe a la inclusión de elementos gráficos por parte de diversos periódicos norteamericanos en sus suplementos dominicales, a partir de la última década del siglo pasado. En España, la publicación de los primeros cómics se remonta a 1916 con el famoso Tbo. Su nacimiento aparece ligado al florecimiento y desarrollo del género periodístico y al surgimiento de otros medios de comunicación de masas, como la radio (1886) y el cine (1885).

El importante papel que estas publicaciones desempeñan en la formación de nuestros jóvenes, quienes antes de aprender a leer ya las hojean atraídos por la imagen, nos lleva a proponer su utilización en el aula como recurso didáctico.

Las razones en que se basa nuestra propuesta son las siguientes:

1. Es un género motivador, aunque los jóvenes en general desconocen su técnica y códigos específicos.

2. Su desarrollo secuencial es idóneo para la iniciación en el género narrativo.

3. Supone un medio de comunicación que permite comprender procesos y estructuras que se dan también en otros medios de comunicación más complejos como cine y TV.

4. En su lenguaje, combina e integra diversos códigos: el verbal, mediante textos lingüísticos, y el no verbal, con imágenes fijas y convenciones específicas. Esto, si sabemos aprovecharlo convenientemente, ofrece múltiples posibilidades didácticas a los profesores del área de Lengua y Literatura. Como acertadamente puntualiza Michel Martín: «el cómic puede ser un excelente medio de iniciación para la lectura crítica de la imagen, para su análisis y para la creación artística y literaria; y permite un acercamiento a la semiología y a la semántica gracias al estudio estructural de los códigos

específicos.»¹

5. Es un medio ideal para la enseñanza interdisciplinar, pues, según M. Rollan Mendes y E. Sastre Zarzuela², todo cómic encierra en su misma esencia el principio de la interdisciplinariedad, si tenemos en cuenta que:

Los **objetivos** que pretendemos son:



- Conocer los elementos básicos y estructura de la narración a través del cómic.

- Observar y comprender sus características mediante la lectura crítica de historietas gráficas.

- Analizar sus elementos constitutivos y convenciones específicas, para terminar con la creación del guión y montaje de un cómic.

Los **contenidos** seleccionados para conseguir tales objetivos están presentes en los cinco bloques del nuevo currículo de la Enseñanza Secundaria Obligatoria, fundamentalmente en el quinto: *Sistemas de comunicación verbal y no verbal*.

Se ha dado prioridad a contenidos procedimentales, con el fin de alcanzar objetivos funcionales, lúdicos y creativos.

Los contenidos conceptuales en que se centra la propuesta se recogen en el gráfico de la siguiente página.

El proceso ha sido temporalizado en varias sesiones, dedicada cada una a la enseñanza-aprendizaje de un núcleo temático.

En cuanto a la **metodología**: pensamos que el aprendizaje debe partir de la actividad del sujeto; por ello, hemos concebido nuestra propuesta como un conjunto de estrategias que parten de la actividad cognitiva, creadora y

manipulativa del alumnado.

El proceso se completa con un trabajo de recapitulación de todos los conocimientos adquiridos a lo largo del mismo y consiste en la *confección de un cómic*, previa elaboración de un guión y posterior dibujo de viñetas y montaje, que junto con otras actividades nos sirven

para la **evaluación** tanto de nuestra propuesta como del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sugerimos a continuación algunas actividades para realizar en las diferentes sesiones en que hemos temporalizado el proceso, pero antes creemos conveniente aclarar y ejemplificar, aunque sea brevemente, los contenidos conceptuales sobre los que se centran dichas actividades.

Estructura y elementos de la narración

1ª Sesión: La historia comienza, se desarrolla y acaba.

Estructura narrativa y secuenciación en la historieta gráfica:

La estructura narrativa del cómic se basa en el montaje y yuxtaposición de pictogramas o viñetas cuya articulación se realiza mediante un *lenguaje elíptico*, ya que en las viñetas sólo se selecciona lo más significativo y se omiten espacios muertos que el lector va a recrear en su mente.

R. Gubern³ lo define como «una estructura narrativa formada por una secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética». Dicha estructura parte de la unidad narrativa superior, la *secuencia*, definida como «unidad de acción dramática», la cual está constituida por una o varias *escenas*, o «unidades de lugar y tiempo», representadas en *viñetas*. Estas últimas constituyen las «unidades mínimas de la narración».

Para el aprendizaje de estos contenidos proponemos estas **actividades**:

- Ordenar las viñetas de una historieta, siguiendo la estructura narrativa (exposición, nudo y desenlace).

- Dar la primera y última viñeta de una historieta e inventar el nudo.

- Secuenciar una historieta gráfica y numerar las viñetas que integran cada secuencia.

- Buscar la

idea y crear el argumento del cómic que se elaborará durante el proceso. Secuenciarlo en viñetas, seleccionando los momentos más representativos y comenzar la elaboración del guión.

2ª Sesión: ¿Quién nos cuenta la historia?

El narrador y espacios donde se incluye su intervención.

Aunque con frecuencia la figura del narrador está ausente en muchas historietas gráficas, su intervención es importante para suplir la frecuente elipsis que se produce en el desarrollo de la acción, para dar agilidad al relato, aclarar contenidos o enlazar viñetas. Los espacios específicos reservados al narrador pueden ser: *cartelas*, incluidas en la parte superior o inferior de la viñeta en forma rectangular; *cartuchos*, rectángulos que sirven de nexo entre dos viñetas; y *textos en off*, procedentes de lugares no visualizados en la viñeta donde aparecen, sino en la anterior o posterior.

Las **actividades** propuestas para estos

contenidos son las siguientes:

- Buscar en cómics los diferentes espacios que indican la presencia del narrador.

- Intentar reconstruir y comprender la historieta mediante este guión narrativo.

• Inventar cartuchos que enlacen dos viñetas.

4ª Sesión: ¿Cómo son y qué sienten nuestros personajes?

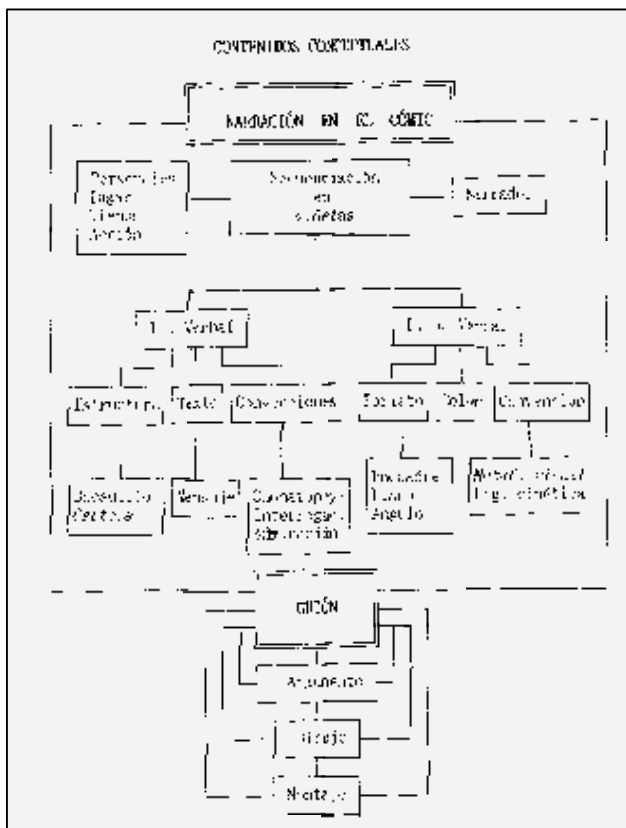
Los personajes. Los gestos y el color como forma de expresión.

Son los encargados de desarrollar la acción. La naturaleza de estos personajes suele ser muy diversa en los cómics, en los que la animación y personificación de animales, plantas y objetos inanimados es frecuente.

Los personajes suelen representar prototipos caracterizados a partir del gesto, el lenguaje y el vestido. El conocimiento del código gestual es importante para comprender los sentimientos y psicología de los mismos. Sus gestos representan sentimientos: odio, alegría, enfado, sorpresa... y suelen ir acompañados de posturas y actividad corporal acordes con ellos.

Las **actividades** propuestas para trabajar estos contenidos son las siguientes:

- Buscar en cómics personajes de naturaleza



PROPUESTAS

za y características diversas: animales, seres inanimados, héroes, antihéroes...

- Dibujar y colorear sucesivamente el rostro de un personaje que exprese: asombro, ira, terror.

- Elaborar una composición escrita sobre la figura del héroe, poniendo ejemplos de la antigüedad clásica, de la Edad Media y de la actualidad.

- Ilustrar la composición con ejemplos de héroes tomados de cómics.

- Buscar los personajes principales y secundarios para nuestro cómic y caracterizarlos.

5ª Sesión: ¿Qué ocurre en la historia?

La acción en la narración: Constituye el desarrollo del argumento. En la historieta gráfica sólo se seleccionan los momentos más

El lenguaje del cómic



Cartelas



Metáfora visual



Onomatopeyas y líneas cinéticas



Metáfora visual



Gestos



Encuadres y angulación

importantes, que son los que se representan en la viñeta, pues la imaginación del lector suple la elipsis de los menos significativos.

El desarrollo de la acción puede presentarse en forma *lineal*, como sucesión cronológica en el tiempo, en forma *paralela*, alternando dos acciones que transcurren en distintos lugares, o *cortada* para rememorar el pasado o anticipar el futuro. En todos los casos se representa mediante yuxtaposición de viñetas.

Para estos contenidos, proponemos las siguientes **actividades**:

- Narrar oralmente cuentos, resumir su argumento e ilustrarlos con dibujos.
- Inventar argumentos para una viñeta dada.
- Elegir la forma de presentar la acción del cómic.

6ª Sesión: ¿Cuándo ocurre la historia?

El tiempo como elemento integrante de la narración.

En un tipo de relato basado en la estática expresión icónica, como es el del cómic, el transcurso del tiempo adquiere gran importancia. La representación gráfica de dicho transcurso, con el fin de evitar la asincronía entre la temporalidad de los diálogos de los personajes y el desarrollo de la acción, es un problema arduo que se intenta evitar siguiendo un orden de lectura de secuencias basado en la *línea de indicatividad*, según la cual el orden preferente de lectura va de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, tanto en la sucesión de viñetas como dentro de la misma viñeta, lo cual contribuye, según R. Gubern, a la «creación de un ritmo interno en la viñeta».

Con frecuencia los autores utilizan indicadores temporales diversos para expresar el devenir temporal.

Las **actividades** propuestas son las siguientes:

- Analizar y valorar la elipsis temporal en historietas gráficas.
- Observar e indicar en qué tiempo transcurren las acciones de distintas secuencias representadas en viñetas.
- Observar y señalar los diversos indicadores temporales que aparecen en viñetas.

7ª Sesión: ¿Dónde ocurre la historia?

El lugar y ambiente como elementos integrantes de la narración.

Debemos distinguir dos tipos de lugares o espacios en el cómic: el del papel sobre el que se dibuja la viñeta, espacio exterior, y el espacio donde transcurre la acción, representado en la viñeta, espacio interior. Ambos se complementan. La selección del espacio que se va a repre-

sentar se lleva a cabo mediante técnicas tomadas de la fotografía y el cine que describiremos más adelante: el encuadre.

Actividades propuestas:

- Buscar en cómics viñetas en las que las acciones se desarrollen en lugares y ambientes variados y describirlas.
- Seleccionar y describir los lugares y ambientes donde se desarrollará la acción de nuestro cómic, así como las diversas escenas en el guión.

Lenguaje visual

8ª Sesión: ¿Cómo y desde dónde ves lo que ocurre?

El encuadre: distintos tipos de planos, ángulos y formatos.

El encuadre constituye el espacio real representado en la viñeta en el cual se desarrolla la

acción. La realidad que en cada viñeta se representa se selecciona mediante un recurso cinematográfico: el *plano*.

Se distinguen diversos tipos de planos, y

La estructura narrativa del cómic se basa en el montaje y yuxtaposición de pictogramas o viñetas cuya articulación se realiza mediante un lenguaje elíptico, ya que en las viñetas sólo se selecciona lo más significativo y se omiten espacios muertos que el lector va a recrear en su mente.

la elección de uno u otro va en función de la acción que se representa.

TIPOS DE PLANOS

Gran Plano General: panorámica general del lugar donde transcurre la acción.

Plano General: figura completa del personaje y parte del contexto.

Plano Americano: la figura hasta las rodillas.

Plano Medio: encuadra la figura hasta la cintura.

Primer Plano: encuadra la figura desde la cabeza a los hombros.

Plano Detalle: parte de la figura o un objeto que se quiera resaltar.

El punto de vista desde el que se observa la acción se enfoca mediante diversos tipos de *ángulos* de visión:

TIPOS DE ÁNGULOS

Ángulo normal o medio: a la altura de los ojos.

Ángulo picado: de arriba hacia abajo.

Ángulo contrapicado: de abajo hacia arriba.

Por último, el *formato* es la forma del contorno que adopta la viñeta; la más usual es rectangular, aunque puede tener otros formatos: cuadrado, redondo, en forma de nube... en función del contexto.

Las *actividades* propuestas para estos contenidos:

- Buscar en cómics distintos tipos de planos, ángulos y formatos; clasificarlos, especificar su nombre y utilidad.
- Dibujar una escena utilizando diversos planos y ordenarlos gradualmente de la visión más general al detalle.
- Elegir el tipo de plano, ángulo y formato para encuadrar cada viñeta que se está elaborando. Comenzar el montaje del mismo.

Lenguaje verbal

9ª Sesión: Nuestros personajes hablan y piensan

Mensajes en distintas situaciones de comunicación.

Hay historietas gráficas que por la expresividad de su lenguaje icónico no precisan de lenguaje verbal; otras, por el contrario, integran ambos lenguajes. No obstante, la concisión del espacio obliga a la brevedad de los mensajes verbales, que son completados frecuentemente por sonidos inarticulados y por onomatopeyas. El espacio reservado para incluir dichos mensajes se denomina *bocadillo*. En su interior se expresa lo que dicen o piensan los personajes. Consta de un *globo* o contorno, cuya forma depende del contenido, y el *rabillo* o *delta*, que indica el personaje al que corresponde el texto.

Actividades propuestas:

- Observar el espacio donde van incluidos los mensajes verbales la relación existente entre la forma de distintos globos, su contenido y significado.
- Inventar diálogos para personajes de cómic y escribirlos en globos.
- Escribir en el guión el texto verbal correspondiente a cada viñeta del cómic que se está elaborando.

10ª Sesión: Ruidos y letras

Onomatopeyas, diferentes tipos de letras y su función expresiva.

La frecuente utilización de la *onomatopeya* en el cómic se debe a su enorme poder expresivo y simbólico. La mayoría procede de la lengua inglesa, tan rica en palabras fonosimbólicas. No se incluyen en los bocadillos y su tipografía tiene un gran valor plástico.

En cuanto a los diversos *tipos de letra*, aunque generalmente se utiliza la letra de imprenta para los mensajes verbales, también aparecen otros tipos y diferentes tamaños según la personalidad y actitud del hablante, su estado anímico, tono de voz, etc.

Actividades propuestas para estos contenidos:

- Escribir y dibujar las onomatopeyas correspondientes a estos sonidos: olfatear, engullir la comida con voracidad, el sonido de un timbre, el picotazo de un pajaraco...

- Observar la tipografía de diferentes viñetas y explicar su significado e intención comunicativa.

- Elegir la tipografía para nuestro cómic en función del contenido, escribir las onomatopeyas en la viñeta, así como los mensajes verbales en su bocadillo correspondiente.

Signos convencionales

11ª Sesión: Nuestros personajes se mueven, sienten y piensan

Convenciones del cómic: líneas cinéticas, metáforas visuales, signos de admiración e interrogación.

La *metáfora visual* es una convención gráfica que expresa el estado de ánimo de los personajes. En ella, mediante una imagen se representa un sentimiento o pensamiento: la bombilla, una idea luminosa; las estrellas, el dolor; la interrogación, perplejidad... Generalmente están basadas en frases provenientes del lenguaje oral: tener una idea luminosa, ver las estrellas... Las interrogaciones y admiraciones son metáforas visuales procedentes del lenguaje verbal.

En cuanto a las *figuras cinéticas*, son recursos para reproducir sensación de movimiento. El desplazamiento de los personajes y obje-

tos en el espacio se indica mediante rayas y curvas; de esta manera se consigue el dinamismo de la acción de la cual carece la imagen fija.

Actividades propuestas para el aprendizaje de estas convenciones:

- Observar e interpretar las líneas cinéticas y metáforas visuales que aparecen en distintas viñetas.

- Inventar metáforas visuales correspondientes a diversos significados: sensación de hambre, de dolor, enfado, aturdimiento después de un golpe.

- Completar el dibujo de nuestro cómic con las metáforas visuales y líneas cinéticas necesarias. Por último, colorearlo.

Finalizado el proceso, sólo nos queda evaluar los resultados obtenidos, que esperamos sean positivos. De cualquier forma, estamos seguros de que, a lo largo de él, nuestros alumnos se han iniciado en la narración de una forma motivadora y han desarrollado su creatividad.

Josefina Prado Aragonés profesora del IES «San Sebastián» de Huelva.

Notas

¹ MARTÍN, M. (1987): *Semiología de la imagen y la pedagogía*. Madrid, Narcea.

² ROLLÁN MENDES y SASTRE ZAEZUELA (1986): *El cómic en la escuela*. Valladolid, ICE.

³ GUBERN, R. (1981): *El lenguaje de los cómics*. Barcelona, Península.