

El cómic como recurso para la Alfabetización informativa

La Comicteca de la Biblioteca Regional de Murcia inaugurada en el 2003, paralelamente a la constitución de una colección lo más rica y variada posible; ha ido desarrollando diversas actividades de promoción del cómic tales como: exposiciones, conferencias y encuentros con autores y editores. Por otro lado, nos hemos planteado poner en práctica una serie de actuaciones centradas en el cómic como un recurso para la Alfabetización Informativa (ALFIN). El cómic, como creación que maneja tanto códigos propios del lenguaje escrito como del lenguaje visual, y que por la inmediatez con que refleja la complejidad del mundo actual; proporciona valiosas prestaciones para el aprendizaje de por vida que persigue la Alfabetización Informativa; siendo válido para todas las edades y los diferentes niveles de instrucción que se quieran practicar.

Vicente Funes Hernández. Técnico Responsable de la Comicteca de la Biblioteca Regional de Murcia

Repasando los principios que fundamentan la Alfabetización Informativa (ALFIN): “saber cuándo y por qué necesitas información, donde encontrarla, saber evaluarla y comunicarla de manera ética”, siempre me viene a la cabeza uno de los principios fundamentales del movimiento punk y de tantos otros movimientos contraculturales, el famoso: “Do it yourself” o lo que es lo mismo “Házte-lo tú mismo”.

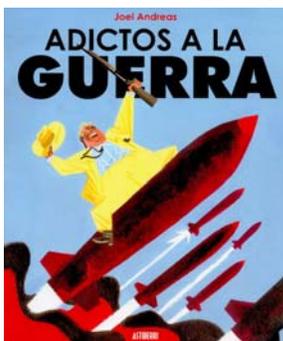
Con los punkies se trataba de confeccionar sus propias prendas, de crear sus propios canales de comunicación, edición y distribución de su música, su moda; en definitiva maneras de propagar su filosofía de vida. Con la ALFIN viene a ser lo mismo, sólo que sin el axioma del No Future. Se trata de saber representarnos el mundo que nos rodea, saber interpretarlo y adaptar la información recibida para saber explicárnoslo a nosotros mismos, y a los demás.

Para ello cualquier medio puede ser valioso, y el cómic no queda deslucido ante el resto de posibilidades, e incluso en ocasiones puede llegar a resultar un recurso mucho más útil que otros, sobre todo para los objetivos que nos planteamos desde las bibliotecas.



El cómic didáctico

La opción más habitual cuando enfocamos al cómic desde un punto de vista de ayuda a la formación, es el cómic puramente didáctico. Hay muchos ejemplos a este respecto, entre los más recientes destacan: “*El informe 11-S*” (que no es otra cosa que la plasmación en viñetas del Informe de la Comisión encargada de investigar los atentados de las torres gemelas), o “*Adictos a la guerra*” de Joel Andreas, una revisión descarnada de la historia militar y económica de los Estados Unidos en las últimas décadas.

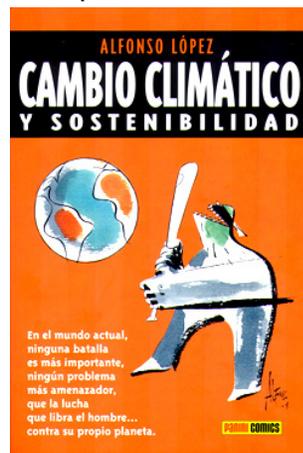


Títulos en los que dibujo y texto se orientan claramente a la divulgación, sin perseguir tanto una creación artística como un vehículo práctico para difundir su mensaje. Recientemente en España se ha publicado un cómic titulado: “*Cambio climático y sostenibilidad*”, y concretamente en mi región es habitual que los ayuntamientos encarguen a autores de cómics la recreación en viñetas de la historia de su municipio. En otro ámbito, existe una asociación francesa, **Saber sin fronteras**, creada por un astrofísico con la finalidad de distribuir el saber científico y técnico en todo el mundo, y lo hace a través de cómics didácticos que distribuye en PDF a través de la red, traducidos a más de 30 idiomas.

Todos estos ejemplos quedan como muestra del interés del cómic para la formación; pero su sumisión a lo explicativo los lastra en muchas ocasiones en su capacidad creativa. Después de todo, también los regímenes totalitarios utilizaban las tiras dibujadas para aleccionar a las masas con la ideología dominante. El didactismo no siempre está al servicio de un conocimiento libre. Por ello, me interesa huir del cómic como mera herramienta para el conocimiento, para centrarme en su potencial para la alfabetización sin que haya existido ningún fin pedagógico en su gestación. No son los cómics creados con fines pedagógicos los que me interesan, sino los que son fruto del impulso creativo de un autor.

Pero una vez dicho esto, ¿qué ventajas.., o mejor dicho, que otras perspectivas me pueden aportar los cómics, que no lo hagan ya los libros, los medios audiovisuales o Internet?. Eso siempre dependerá de los gustos y elecciones de cada uno, lo que desde un principio me gustaría desterrar es la idea del cómic como una *Biblia pauperum* de cara a la alfabetización.

La profusión de ilustraciones en las llamadas *Biblias para pobres*, se debían al analfabetismo imperante; y algo de esta idea persiste en la superioridad con que aún se observa al cómic desde otras artes. Por ello, a continuación voy a apoyarme en títulos concretos que por su complejidad y riqueza, contradicen dicha herencia, y alejan al cómic de ese didactismo bíblico que tan flaco favor le hace.



Los lenguajes del cómic

La potencia del cómic para plantear una trama, y condensar en un espacio tan reducido tanta acción como el cine, pero sin las muletas de música y movimiento; habla por sí sola en la magistral pieza que Bernard Krigstein creó allá por los 50, y que con razón se considera un paradigma de los prodigios del lenguaje secuencial para narrar una historia.



La ordenación de las viñetas, las innovadoras ideas para representar el movimiento, los efectos dramáticos logrados gracias a la utilización del color y las formas, y la distribución de las viñetas sigue asombrando por su capacidad para provocar sensaciones y reflexión en torno al Holocausto judío.

El ejemplo de "*Master Race*", que así se llama esta historia corta, clarifica perfectamente las virtudes del cómic de cara a nuestros propósitos:

- Capacidad de síntesis
- Organización de conceptos clave
- Competencia para estructurar una narración
- Facilidad para asimilar lo que se plantea

Según un estudio encargado por la editorial Panini a la pedagoga Mei Viladerbó titulado: "*Comprensión lectora de los estudiantes españoles*" en el 2006, una de las mejores ayudas para combatir el desfase entre la lectura y su comprensión entre los estudiantes, es el cómic.

El estudio incluso aseguraba que las encuestas demuestran que los lectores de cómics obtienen mejores resultados académicos; si bien no hay que olvidar que el estudio está encargado por una editorial de cómics; pero independientemente de que sea constatable este punto o no, lo cierto es que el cómic ofrece numerosas ventajas para fomentar la lectura, no sólo entre jóvenes, sino entre todas las edades.

No deja de ser cierto que perdemos gran parte de nuestro potencial a partir del momento en que nuestra capacidad para el dibujo se ve coartada por la imposición del realismo. Es decir, el hecho de que al niño o adolescente el criterio en muchas ocasiones por el que se suele calibrar su habilidad para el dibujo, sea su capacidad o no para reproducir tal cual la realidad, nos deja huérfanos a tempranas edades de un desarrollo de nuestra capacidad para expresarnos visualmente.

Las ventajas de leer cómics, y de dibujarlos aunque sea sin ninguna pretensión de profesionalizarse, ayuda mucho a organizar el pensamiento, y a saber exponerlo, a interrelacionar conceptos por su carácter secuencial, y a interpretar simbologías; pudiéndose decir que el dibujar puede llegar a ser el mejor método nemotécnico que existe para el aprendizaje.



Y de nuevo recurro a un ejemplo que me ayuda en la visualización de esta idea. Una vez más se trata de una obra maestra del cómic, me refiero a "El viaje" de Baudoin. La historia de cómo a un ejecutivo se le abre la cabeza un día, y lo deja todo atrás para buscarse a sí mismo; es la demostración más palpable de los diferentes niveles de comunicación que permite el lenguaje del cómic.

En el espacio reducido de una viñeta, el autor hace convivir tres maneras complementarias de hacer llegar la información, enriqueciendo el mensaje mientras apura al máximo las prestaciones que le ofrecen dibujo y texto. Baudoin nos aporta una cantidad de información que difícilmente nos puede proporcionar un libro, o una película de manera tan sintética, y lo hace en tres niveles condensados de narración:

- en primer lugar, sabemos lo que dice el protagonista por el texto del bocadillo
- en segundo lugar, vemos lo que piensa mientras lo dice. De hecho en algunos pasajes de la historia, sabemos de la reacción que le provocan lo que dicen los demás personajes simplemente observando la estela de imágenes que abandonan su cabeza
- y por último al mismo tiempo, vemos la acción que se desarrolla haciendo avanzar la trama.

“*El viaje*” de Baudoin deja claro que recurriendo al cómic para alfabetizar, recuperamos los sustratos que el lenguaje visual puede aportar a la comunicación.

La narración fragmentada

Al hilo de esto, cabe plantearse aunque sea llevar las cosas al extremo; que para quienes no leen libros, ¿podría ser el cómic el último reducto de un cierto tipo de narración; una narración a la manera clásica, en la que el que dirige el timón es el lector que impone el tempo narrativo, frente a la narración fragmentada, casi epiléptica que nos proporcionan cine, Internet, los videojuegos o la televisión?.

Se habla mucho de la falta de capacidad de atención de los jóvenes, bombardeados por ficciones repletas de estímulos que los saturan reclamando y esclavizando su atención sin dar tregua; pero también las generaciones de nuestros mayores han caído bajo el influjo de una televisión que se ha volcado en la saturación y el continuo estímulo visual para mantenerlos enganchados. ¿Serían nuestros mayores absorbidos por la televisión, capaces ya de degustar las obras clásicas de la literatura de espacios como Estudio 1, o algunas de las películas clásicas que tanto adoraban?, ¿no echarían en falta un ritmo más acelerado?.

Alessandro Baricco en su interesante ensayo “*Los bárbaros. Ensayo sobre la mutación*” habla de la manera de conocer de la actualidad, la cual compara a un surfear por encima de las cosas sin profundizar nunca en ellas, puro aprendizaje cibernético. La lectura de cómics apacigua la continua necesidad de estímulos, al requerir una atención mayor al detalle, y una simbología repartida entre lenguaje visual y textual que requiere de un tiempo distinto para asimilarla.

La frase de un editor español en los 60, según la cual donde hay un tebeo habrá un libro; habría que actualizarla diciendo que donde hay un tebeo al menos hay alguien

que lee, y se ha bajado por un momento del acelerado carrusel de imágenes con que nos someten los medios en la actualidad. El cómic puede suponer un sendero hacia los libros, pero no tiene porqué, en última instancia quien lea sólo cómics, tendrá las mismas carencias que quien se alimente sólo de libros, o de música, o de Internet, excluyendo al resto de opciones sin considerarlas

Lo cierto es que para ese segmento de población ajeno a la lectura, el cómic puede constituir su único acercamiento a la lectura, y a través de él; a la literatura, a la Historia, al pensamiento, al arte, y a la actualidad. Ejemplos de cómics que pueden servir para acercarse a estos temas aunque sea de manera transversal hay muchos, yo en concreto he elegido varios ejemplos de títulos que remiten directamente a la literatura, la conciencia social, la vejez, la educación en valores, la discapacidad o al arte:

“La peor banda del mundo” de José Carlos Fernández o las viñetas literarias:

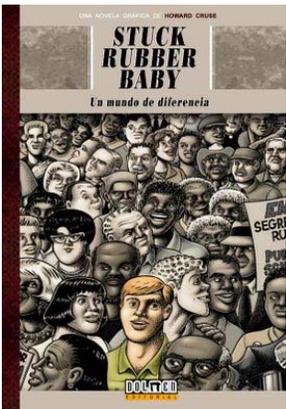
Las denomino viñetas literarias, no porque el exceso de texto sea lo que defina sus concomitancias con la literatura, sino porque los mundos que crea nos evocan sensaciones que sólo la buena literatura provoca. La serie de Fernández crea un microuniverso emparentando con Borges, Calvino, Auster o Kafka, que puede perfectamente seducir a alguien que en principio nunca se acercaría a dichos autores, y que en cambio gracias al cómic consigue un acercamiento que los bibliotecarios podemos rentabilizar en nuestra labor de fomento a la lectura.





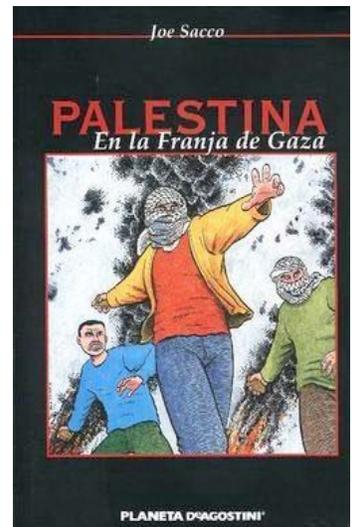
Rastrear las influencias que impregnan el mundo surrealista de Fernández, puede ser un adiestramiento excelente para acercarse a otras esferas narrativas, que quizás sirvan para ampliar los gustos de nuestros usuarios.

“Stuck rubber baby” de Howard Cruse y “Palestina en la franja de Gaza” de Joe Sacco o la conciencia social y política hecha cómic;

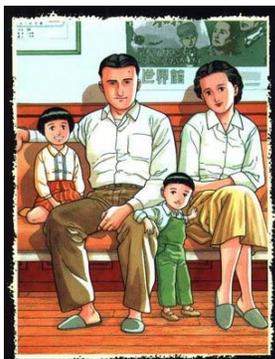


Uno de los grandes déficit de comprensión que encuentra mucha gente, tanto lectores habituales como no lectores; es descifrar las claves que explican el relato del mundo que los medios de comunicación nos ofrecen. Llegar a conocer los antecedentes de los movimientos sociales que sacuden nuestro mundo a día de hoy, puede ser más sencillo gracias a cómics como la obra de Howard Cruse, en la que se retratan la lucha por los derechos civiles en la convulsa década de los 60 norteamericana; o la situación de Oriente Medio puede asimilarse con mayor facilidad al aunar crónica periodística y vivencias personales como en el caso de Joe Sacco.

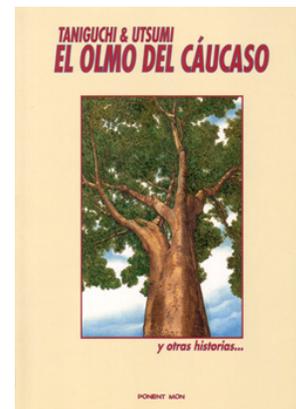
La visión que el celeberrimo “*Persépolis*” de Marjane Satrapi proporciona de la revolución iraní desde la experiencia real de su autora, puede hacer más por paliar la xenofobia ante la inmigración árabe, que una campaña institucional desde medios oficiales. La implicación emocional con los protagonistas puede ayudar más en la comprensión de una realidad mucho más compleja de la que a veces nos empeñamos en ver.



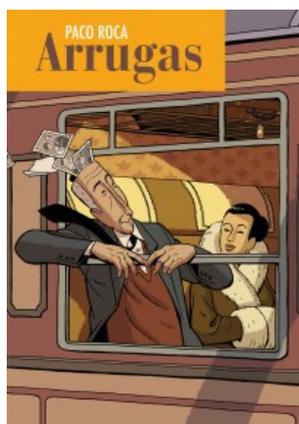
“El olmo del Cáucaso” de Jiro Taniguchi o la educación en valores:



Los cómics de Jiro Taniguchi son casi un paradigma del cómic que rompe estereotipos. En primer lugar, desvanece lugares comunes en torno al manga al hacer que quien los lea tenga otra visión del cómic oriental, ajeno a la violencia exacerbada o la intrascendencia de sus tramas; y en segundo lugar, aporta una serie de recursos inagotables, (tanto por sus historias como por la delicadeza oriental de sus dibujos), para abordar una serie de cuestiones que se pueden englobar en lo que se conoce como educación en valores. Valores humanos, ecologistas, de integración, sobre el esfuerzo, la comunidad, o el respeto al medio ambiente; y todo ello con una aparente ligereza y riqueza de matices que los hacen tan recomendables para adultos, como para adolescentes.



“Arrugas” de Paco Roca y “María y yo” de Miguel Gallardo o los excluidos de la sociedad del consumo:



Curiosamente el premio a la mejor obra del último Salón del cómic de Barcelona, y el primer Premio Nacional del Cómic de Cataluña recayeron en dos obras, (“Arrugas” y “María y yo”) que suponen sensibles ejercicios de ficción en torno a dos temas de hondo calado social, como son la vejez y la discapacidad. Dos excelentes títulos en los que apoyarnos para actividades de sensibilización de nuestros lectores ante la realidad de colectivos sociales que todos podemos reconocer.

Es obvio que los jurados que otorgaron los premios, no sólo consideraron la calidad de los trabajos, sino que también les influyó la carga social de sus argumentos. Una razón más para no instrumentalizar al cómic como una mera herramienta de la alfabetización (ese sería el sentido de los cómics meramente pedagógicos), sino como creaciones en las que apoyarnos para ayudar a fomentar la capacidad crítica de nuestros usuarios.



Por último, quiero cerrar este repaso de las bondades del cómic para el aprendizaje al evidenciar sus relaciones bien con el entorno, o con otras artes, mostrando una de las últimas reseñas publicadas en nuestra publicación ActualBiblioteca, en cuya sección dedicada al cómic (*Los tebeos no son cosa de niños*), se relacionaban cómics y cuadros, rastreando las influencias pictóricas de sus autores a la hora de dibujar. Un ejemplo más de la riqueza del arte secuencial para alfabetizar sobre cualquier asunto o disciplina.

Los tebeos no son cosa de niños

Bienvenidos a la inauguración oficial de la Pinacoteca del cómic. Los dibujantes de cómics y sus influencias pictóricas ofrecidas por cortesía de la Comixteca y un estudio exento de cualquier rigor académico:



A **Luis Durán** siempre se le alaba la calidad literaria de sus cómics; obviamente, cuando no minusvalorando, su habilidad para el dibujo. Pero después de leer "La ilusión de Overlain", "Nuestro verdadero nombre" o "Caballero de espadas", no es posible imaginar otro dibujo más perfecto para sus historias. Rostros cubistas que se despliegan buscando abarcar todas las perspectivas del interior de sus personajes; y paisajes con un punto de desasosiego, que no desentonarían en una versión algo naïf de "El jardín de las delicias" de **El Bosco**.



Entre las pinturas de **Norman Rockwell** y los dibujos de **Loisel y Tripp** en "Magasin general", más que una semejanza pictórica, habría que hablar de semejanza argumental. Pero si imaginamos en estilo cómic el costumbrismo edulcorado de Rockwell, es fácil que nos vinieran a la mente unas viñetas como las de esta obra con aire a lo **Frank Capra**. Una trama crónica de la vida cotidiana de un pueblecito canadiense, que bodea virtuosamente la ternura, sin llegar a caer en ningún momento en lo empalagoso.



A **Miguelanxo Prado** no hace falta buscarle similitudes, él mismo reconoce sus influencias, entre las que se cuenta **Gustav Klimt**. Pero es que Prado es un pintor además de escritor que gloriosamente se dedica al cómic. En su obra más ambiciosa hasta el momento, "De profundos", Prado ha unido cine y cómic en una experiencia única. La primera película son pinturas al óleo animadas, acompañada de un cómic, que es una de las experiencias más estimulantes que ha dado el cómic y el cine de animación español.



Y para terminar, se cambian las tornas y es el cómic el que influye a la pintura. **Roy Lichtenstein** está en los museos, y **Neal Adams** perdura en sus lísergicas viñetas de los 70. El primero adalid del pop art, y el segundo psicodélicamente delirante diseñará bien a **Batman**, y sobre todo a **Deadman**. Los dos parecen de la misma escuela, sólo que en esta ocasión fue el arte secuencial el que impuso sus reglas al varrío de los lienzos.




Alfabetización, cómics y web social

Para concluir cerrando de alguna manera el círculo, retomo el lema punk al que me remitía al principio (el "*Háztelo tú mismo*") para apuntar cómo Internet y la web social han terminado llevándolo al paroxismo.

Antes de la eclosión de estos medios, para elaborar un fanzine, un cómic, una revista en papel, eran necesarios muchos elementos, y la interacción con sus lectores era dilatada en el tiempo, y muy condicionada. La web social supera todo eso, no sólo permite crear tus propios cómics con páginas como las creadas por docentes de secundaria para que sus alumnos creen sus cómics, sino que hay infinidad de páginas donde crear cómics o fotonovelas, bien partiendo desde cero o participando en cómics que ya están desarrollándose como el caso de Dilbert.

La página web de una biblioteca debe ofrecer estas posibilidades; en nuestra publicación *ActualBiblioteca* pedimos a usuarios que participen, pero inevitablemente el formato papel y las limitaciones de espacio condicionan esta participación. En nuestra futura web, sí que podremos plantearnos una versión digital de esta publicación donde la participación del usuario sea realmente interactiva. Al mismo tiempo podremos plantearnos ediciones directamente digitales de por ejemplo fanzines o cómics, bien por parte de la biblioteca, o aportando la plataforma para que libremente lo hagan los internautas.

Esto entronca con nuestro decidido apoyo a los autores, a los que publicamos en nuestros especiales de cómics, o en guía de lectura, y que con la web 2.0 pueden encontrar un hábitat para colaborar más directamente. Por otra parte, nos permitirá mantener actualizadas nuestras guías de lectura, y enriquecerlas con las participaciones de nuestros lectores, que seguro nos servirán de ayuda a la hora de organizar y seleccionar nuestras colecciones.

Notas complementarias:

Ejemplo de página para hacer webcómic:

[MakeBeliefsComix.com](http://www.makebeliefscomix.com) estimula la creatividad de niños y de adultos facilitando la creación de sus propias tiras de cómic en alemán, español, francés, inglés, italiano y latín. Padres e hijos pueden seleccionar entre 15 divertidos personajes con distintos estados de ánimo y escribir en los bocadillos en blanco para hacer que los personajes hablen y piensen. Los usuarios también pueden encontrar sugerencias e ideas narrativas para ayudarles a crear sus propias historias gráficas. Después de elaborar los cómics, éstos se pueden imprimir para crear libros de cómics o se pueden mandar por correo electrónico a familia y amigos. Educadores y padres pueden utilizar este sitio para enseñar habilidades lingüísticas, lectura y escritura, y los estudiantes para aprender a expresarse y a contar historias, además de desarrollar conocimientos informáticos.

Ejemplo de página para colaborar en la creación de un cómic:

<http://www.dilbert.com/>

Entidades:

La National Association of Comics Art Educators (NACAE) organización de Estados Unidos que intenta la implementación de los cómics en la educación superior.

La Agencia Asturiana de Cooperación al Desarrollo, elaboró un cómic sobre el Holocausto para cumplir la resolución de la ONU de 2005 por la cual se establece como obligatorio el estudio del Holocausto en todos los sistemas educativos.

Asociación para la divulgación de la ciencia a través del cómic Saber sin fronteras:

<http://www.savoir-sans-frontieres.com/>