

# **El cómic en los adolescentes. Estudio y práctica en el aula. Una propuesta de evaluación**

## **Teenagers and Comics. Study and practice in the classroom. An evaluation proposal**

**TERESA GUTIÉRREZ PÁRRAGA**

Instituto

tgutierrez@hotmail.com

Recibido: 23 de enero de 2006

Aprobado: 20 de febrero de 2006

### RESUMEN:

Con esta experiencia didáctica nos hemos propuesto una aproximación de los alumnos a un medio de expresión, el cómic, en el que se integran imágenes fijas con un texto lingüístico, creando un tipo de lenguaje en el que el espectador es el verdadero nexo de unión entre los dibujos y la historia escrita en ellos, de manera que podemos tomar el cómic como puente de conexión entre el lenguaje visual del cine, el dibujo, y la palabra escrita, utilizando los elementos que le son comunes para crear un lenguaje nuevo que es profundamente creativo.

**PALABRAS-CLAVE:** Cómic, educación artística, creatividad

Gutiérrez, T. 2006: El cómic en los adolescentes. Estudio y práctica en el aula. Una propuesta de evaluación. *Arte, Individuo y Sociedad*, 18: 29-56

#### ABSTRACT

With this didactic experience we try to do an approximation to the comic as an expressive way of expression, where we can find permanent images and written words, making a kind of language where the spectator is the link between draws and story. We can consider the comic as a connection between the visual language of cinema, draws and words, using similar elements to create a new creative language.

KEY WORDS: Comic, artistic education, creativity

Gutiérrez, T. 2006: Teenagers and Comics. Study and practice in the classroom. An evaluation proposal. *Arte, Individuo y Sociedad*, 18: 29-56

#### SUMARIO

1. Introducción, 2. Elementos que dan forma al cómic, 3. Presentación de la experiencia, 4. Conclusiones, 5 Evaluación de la práctica “El cómic en el aula”, 6. Bibliografía

## 1. Introducción

Con esta experiencia didáctica nos hemos propuesto una aproximación de los alumnos a un medio de expresión, el cómic, en el que se integran imágenes fijas con un texto lingüístico, creando un tipo de lenguaje en el que el espectador es el verdadero nexo de unión entre los dibujos y la historia escrita en ellos, de manera que podemos tomar el cómic como puente de conexión entre el lenguaje visual del cine, el dibujo, y la palabra escrita, utilizando los elementos que le son comunes para crear un lenguaje nuevo que es profundamente creativo.

Hemos tenido en cuenta al plantear nuestra práctica en el aula, que el cómic puede ser un buen medio expresión en los adolescentes, ya que en esta edad los jóvenes se encuentran a sí mismos, tienen que solucionar sus propios problemas y aprender a relacionarse con su grupo de amigos, por lo que consideramos importante que las actividades en Enseñanza Secundaria programadas para ellos, puedan promover mecanismos de autoidentificación y preocupación por los temas juveniles.

Por otra parte, el interés educativo del cómic no sólo es evidente en nuestra materia, la educación artística, sino también en otras asignaturas en las que nos sirve como apoyo para la comprensión de distintos temas, de manera, que es la propia naturaleza interdisciplinar del cómic, la que podemos utilizar como vehículo de aprendizaje y de reflexión sobre los diferentes estudios que pueden ser tratados en otras áreas de conocimiento, y puesto que, en una historieta que ocupa unas pocas páginas no se puede reproducir la acción completa desde un punto de vista espacio-temporal, el alumno se ve obligado a seleccionar los momentos más significativos de la narración, consiguiendo así un proceso de síntesis que exige un esfuerzo comprensivo, en el que se deben depurar los distintos momentos imprescindibles para entender el desarrollo de la historia contada.

El lenguaje del cómic es bien conocido por los alumnos a los que va dirigida esta actividad, al ser lectores habituales de cómics y de tebeos,

por lo que esto se ha tenido en cuenta para realizar nuestra experiencia, ya que además de valorar la calidad de los dibujos es muy importante tener en cuenta el grado de aprendizaje y conocimiento de los códigos, formas de representación y convenciones propias del cómic, así como el grado de creatividad a la hora de emplearlos, se dan muchos casos en los que un personaje muy sencillo o con una forma poco trabajada triunfa editorialmente basándose en un buen guión y una utilización creativa de todos aquellos resortes visuales que el cómic posee, por lo que este será uno de los aspectos a valorar en los trabajos de nuestros alumnos.

Cuando una actividad como la realización de un cómic se plantea en el aula, observamos que siempre va unida a un cierto tono lúdico que resulta muy motivador y que exige, como en cualquier otro juego, un alto grado de implicación de los alumnos, ya que la forma de contar una historia pasa por dar una visión personalizada de ella, de manera que una misma historia puede ser contada por distintos alumnos desde diferentes puntos de vista, puede ser narrada de manera irónica, como sátira mordaz, a través de la fantasía, de forma trágica, con sentido del humor,..., por lo que podemos considerar el cómic como un juego simbólico lleno de reglas, que deben ser bien aprendidas, ya que para poder dominar este tipo de lenguaje hay que estar en una continua disposición de jugar con dichas reglas e incluso de trasgredirlas, vemos por ejemplo, que para idear un personaje que tenga las características de un antihéroe cinematográfico como Torrente, primero necesitamos conocer todas las características clásicas de los héroes y superhéroes y ponerlas en negativo.

Tal vez esta consideración del cómic como juego simbólico y de reglas hace que este sea especialmente idóneo para los adolescentes, ya que como nos dicen algunos reconocidos estudiosos de la psicología infantil, los juegos adoptan transformaciones progresivas que están relacionadas directamente con las transformaciones que a su vez se producen en la estructura intelectual de los niños, existen pues, formas de juego que aparecen en estadios sucesivos desde la niñez, y que su dominio se va adquiriendo con los años, subsistiendo con mayor importancia unas, y residualmente otras a lo largo de toda la vida del individuo, creemos que el cómic puede ser una forma de subsistencia del juego simbólico en los

jóvenes y en los adultos cuando cuentan historias ideadas por ellos.

Por otro lado, vemos como los últimos juegos en aparecer en las etapas del desarrollo infantil son los juegos de reglas, que completan su auge en los preadolescentes (de 7 a 11 años) y que llegan en su práctica a la edad adulta, por lo que es a partir de la adolescencia cuando los jóvenes se encuentran más preparados para manejar las reglas forma creativa, en nuestro caso estas reglas serían los códigos del cómic.

## **2. Elementos que dan forma al cómic**

El cómic como tal, se compone de elementos más o menos variables según los gustos estéticos o modas, pero lo básico no cambia, así podríamos definirlo como: "Un conjunto de imágenes fijas que mantienen una relación de continuación entre ellas, apoyadas en un guión que estructura la historia".

Resultaría demasiado largo tratar de dar cabida en este escrito a todos los elementos que dan forma al cómic, para hacernos una idea de la complejidad que tiene el cómic como producto terminado cuando finalmente llega a nuestros quioscos y tiendas especializadas, solo tenemos que pensar, en la forma que trabajan los profesionales que se dedican a ello, dividiendo su trabajo entre el dibujante, el guionista, el entintador, el colorista, el maquetista, rotulista y por último el editor. Tampoco es necesario para elaborar un cómic en el aula una profundización tan amplia, puede bastar con recordar y ofrecer a nuestros alumnos aquellas informaciones que resulten básicas para nuestro trabajo.

Tal y como concebimos el cómic hoy en día, debe reunir tres características fundamentales:

- 1- Secuencia de imágenes.
- 2- Permanencia de un personaje estable a lo largo de la historia.
- 3- Integración del texto en la imagen.

Siendo el cómic un medio de expresión en el que se funden las

imágenes fijas con un texto literario, los elementos que lo componen y que deberán manejar nuestros alumnos son:

- 2.1- El lenguaje visual
- 2.2- El lenguaje verbal
- 2.3- Los signos convencionales

#### 2.1- El lenguaje visual

Los elementos básicos en los que se asienta el lenguaje visual utilizado para la elaboración de una historieta son:

- 1- Las viñetas
- 2- Los encuadres
- 3- Los ángulos de visión
- 4- Los formatos
- 5- Las formas de montaje
- 6- El color

2.1.1 Las viñetas.- Son las unidades mínimas de narración y en ellas se concentra el espacio y el tiempo de la acción, en cada viñeta hay que seleccionar los momentos más importantes, tratando de evitar las reiteraciones y los tiempos muertos. La colocación de viñetas en las páginas enseña a nuestros alumnos a repartir el espacio del papel con el fin de adaptarlo al guión, dando más importancia a las escenas fundamentales, no solo por el tamaño de las mismas, sino también por su colocación y forma en el plano.

2.1.2 Los encuadres.- Llamamos encuadre o plano de visión a la limitación del espacio real donde se desarrolla la acción, debemos ir cambiando de plano según queramos modificar los valores expresivos. Los diferentes planos se clasifican tomando como referencia el cuerpo humano y son los siguientes:

- . Panorámico.- Nos aporta la información sobre el ambiente donde

transcurre la historia, los personajes apenas se perciben.

. Gran plano general.- En este tipo de plano los personajes se muestran inscritos dentro del ambiente que los rodea.

. Plano general.- Las dimensiones son similares a la altura total de los personajes, de cabeza a pies, las referencias ambientales son menores.

. Plano americano.- Muestra a los personajes desde la altura de las rodillas al final de la cabeza. Es muy eficaz para mostrar acciones físicas.

. Plano medio.- Encuadra la figura desde la altura de la cintura al contorno alto de la cabeza, resalta más a los personajes que al ambiente, y en él cobran importancia los rasgos faciales y las expresiones de la cara.

. Primer plano.- Recorta el espacio desde los hombros hasta la parte superior de la cabeza, en él se aprecian claramente los rasgos expresivos que nos dan cuenta del estado psicológico y emocional del personaje.

. Plano de detalle.- Hace un acercamiento seleccionando una parte de la figura o un objeto que resulta importante en la acción.



GRAN PLANO GENERAL



PLANO GENERAL



PLANO AMERICANO



PLANO MEDIO



PRIMER PLANO



PLANO DE DETALLE

2.1.3 Los ángulos de visión.- Son los puntos de vista desde los que se observa la acción , estos nos permiten dar sensación de perspectiva así como ofrecer al lector sensación de grandeza o pequeñez de los personajes. Los tipos de ángulos son:

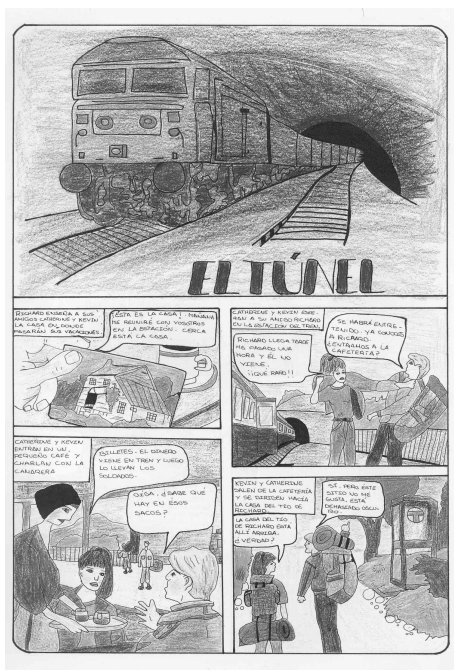
. Visión normal o ángulo medio.- Es aquel en el que la acción transcurre a la altura de los ojos de un personaje que estuviera de pie.

.Ángulo picado.- Se representa la escena de arriba hacia abajo, dando la sensación de pequeñez.

.Ángulo contrapicado.- El punto de vista se invierte de abajo hacia arriba, dando la sensación de grandiosidad.

.Ángulo cenital.- Es el ángulo de visión ortogonal desde arriba, nos ofrece una visión totalmente perpendicular al plano base.

.Ángulo nadir.- Representa el ángulo contrapicado absoluto, dando una visión perpendicular de la escena, vista desde abajo.

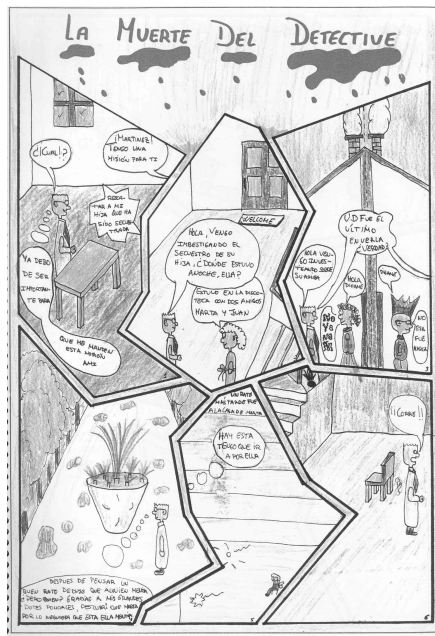




2.1.4 Los formatos.- Son las distintas formas que adoptan los encuadres con sus respectivos ángulos de visión dentro de la página, generalmente son rectangulares, pero pueden variar su tamaño, posición y forma, según convenga a la narración para no alterar el ritmo de lectura, por esto el formato tendrá una elección diferente según sea el espacio, la viñeta y el tiempo que se quiere representar, ya que no es lo mismo leer un gran plano general con su ambiente y sus personajes, que un plano de detalle que sólo muestra algo muy concreto.

Para aclarar la secuencia, algunas veces, dentro de un formato se inserta lo que hemos dado en llamar la "viñeta flash", que tiene un tamaño pequeño y que aparece situada de forma que no moleste, dándonos la pista que necesitamos para entender lo que esta pasando.

Es importante recordar a nuestros alumnos la necesidad de respetar una calle que separe los distintos formatos, esto da claridad a la presentación del cómic y es una regla que sólo debe ser saltada cuando exista una voluntad expresiva del autor.



2.1.5 Las formas de montaje.- Otro recurso de narración visual es el montaje, en él se da continuidad y movimiento a la secuencia representada. Hay varios tipos de montaje que muestran una clara influencia con el cine, los más utilizados son los siguientes:

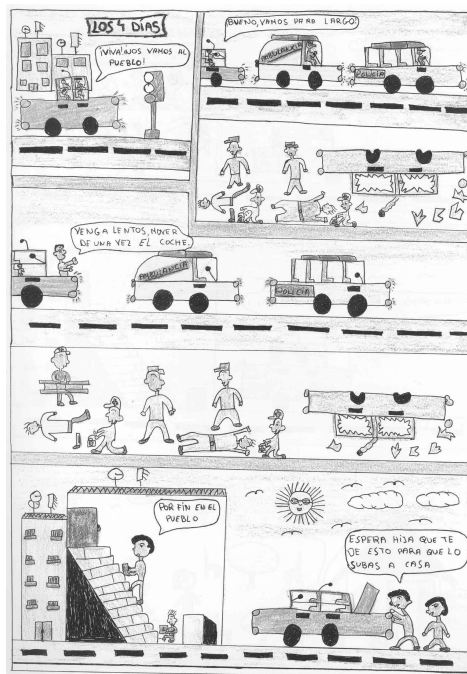
. El travelling.- Cuando se representa a un personaje acercándolo o alejándolo, en formatos sucesivos.

. El encadenado.- En el que se produce una degradación de la imagen, y a continuación va apareciendo otra con un valor equivalente.

. La panorámica.- En el cómic, consiste en dibujar en formatos sucesivos los momentos significativos de un movimiento de rotación, en el que un supuesto espectador gira la cabeza.

. El montaje simultáneo.- En él aparecen los personajes dibujados en distintos lugares al mismo tiempo, describiendo una acción total.

. El montaje en varios tiempos.- Es una forma de representar en distintos momentos toda una secuencia temporal, concentrada en una viñeta grande.



2.1.6 El color.- La elección del color o el blanco y negro es siempre una propuesta estética del autor.

Utilizar el color puede cumplir diferentes opciones, desde una propuesta figurativa para dar un mayor parecido a la realidad, a una psicológica para reforzar los caracteres de los personajes y los ambientes que aparecen en la imagen. Cada cómic debe tener en cuenta la línea seguida, para seleccionar el color general que puede emplear, no pueden ser los mismos colores para una línea sucia como la utilizada en algunas historietas publicadas en la revista El jueves, que para un manga o una línea limpia como la de Tintín.

## 2.2- El lenguaje verbal

Está representado en el guión, que es una de las piezas fundamentales que hay que cuidar en extremo, para contar a una historia, ya sea esta corta o larga, tiene que tener algo que transmitir, por lo que resulta imprescindible que tenga cierta gracia, que sea emocionante, enigmática, etc.



El texto incluido en el cómic es el que completa la narración de la historia, y cumple tres funciones fundamentales:

1ª- Incluir los diálogos y pensamientos de los personajes.

2ª- Dar voz al narrador e introducir información en cartelas y cartuchos.

3ª- Evocar ruidos de la realidad a través de onomatopeyas.

Para insertar el texto contenido en el guión, nos serviremos de los bocadillos, cartelas y cartuchos, y en términos generales utilizaremos letras mayúsculas o letras de imprenta, ya que estas resultan ser de más fácil lectura, por lo que no distraen del elemento fundamental del cómic que es la imagen.

Por otro lado, para hacer énfasis en las palabras o permitirnos algunas licencias expresivas, utilizaremos las letras de una manera elástica, de forma que se puedan cambiar los tipos de letra, agrandar o empequeñecer e incluso cambiar de color cuando sea necesario, utilizaremos por ejemplo, las de mayor tamaño para hacer que el personaje hable en alto o grite y un tamaño más pequeño para un tono confidencial.

Los ruidos ambientales y los sonidos necesarios para desarrollar la acción estarán presentes en forma de onomatopeyas.

### 2.3- Los signos convencionales

Son aquellos que se emplean para dar a conocer los sentimientos e ideas de los personajes, de forma que nos proporcionan la información que necesitamos saber sobre su psicología y estado anímico. Los signos convencionales que vamos a utilizar son fundamentalmente las metáforas visuales y las líneas cinéticas.

2.3.1 Las metáforas visuales.- Expresan una idea a través de una imagen mental proveniente del lenguaje oral cotidiano, algunas frases que dan forma a las metáforas visuales son particularmente expresivas, como: "tener una idea luminosa", "no seas burro", "dormir como un tronco", "vi las estrellas", etc. Otras provienen de los signos escritos, como por ejemplo la interrogación, la interjección, los puntos suspensivos y las notas de la escritura musical.



2.3.2 Las líneas cinéticas.- Son específicamente propias del cómic y aportan a las figuras la ilusión de movimiento, utilizando grafismos, curvas, líneas de dirección, etc.



Algunos ejemplos de metáforas visuales son:



Idea luminosa



Pregunta



Admiración



Cantando



Golpe

### 3. Presentación de la experiencia

Esta experiencia fue realizada por 80 alumnos de los cursos tercero y cuarto de Enseñanza Secundaria Obligatoria del Instituto Parla II, con el propósito de facilitar a los estudiantes el conocimiento del cómic como forma de expresión artística, sus posibilidades narrativas y técnicas, sus antecedentes y las obras de algunos de sus más destacados autores.

#### OBJETIVOS:

##### Individuales .-

1º- Expresarse con actitud creativa utilizando los códigos, la terminología y los procedimientos propios del lenguaje del cómic.

2º- Valorar la importancia que tiene la integración del lenguaje visual y el lenguaje verbal.

##### Colectivos.-

1º- Promover mecanismos de autoidentificación y compartir con los demás temas de interés común,

2º- Respetar y valorar en el cómic, los medios de expresión visual y plástica de los compañeros, así como dar cabida al comentario crítico sin dejarse llevar por la moda dominante, elaborando criterios más personales que nos permitan actuar con autonomía.

#### CONTENIDOS:

##### Conceptuales:

Lectura de imágenes.

Relación entre la escritura y la plástica.

Desarrollo organizativo del lenguaje visual.

Comprensión de la proximidad de cómic con el cine.

Apreciación de las formas artísticas no tradicionales.

##### Procedimentales:

Formar su propio guión a partir de un texto.

Estructuración de un cómic inspirado en el guión realizado por el alumno.

Composición y proporción de las viñetas en la página.

La línea como elemento expresivo y como instrumento descriptivo en la elaboración de la historieta.

El color como forma de apoyo a la imagen.

Actitudinales:

Desarrollar sus propias historias utilizando la combinación del texto y las imágenes.

Proyección personal en el tema elegido.

Participación activa en leer y comentar los trabajos del grupo.

Promover dinámicas de cooperación.



### 3.1- Secuenciación

La elaboración del cómic ha constado de varias fases:

#### 3.1.1 - Obtención de información

1º- Comenzamos con una clase teórica del cómic con diapositivas que sirvan de ejemplos para poder explicar: qué es, como se realiza y conocimiento de los elementos básicos del cómic a los que hemos hecho referencia anteriormente en este escrito.

2º- Se hace especial hincapié en mantener la línea de continuidad de la lectura de las imágenes, que en el mundo occidental va de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

3º- Estudiamos las diferentes formas que adopta el cómic desde las breves tiras cómicas, pasando por, las medias páginas, las páginas completas, los cuadernillos y álbumes.

4º- Se inicia de forma individual por cada alumno una carpeta, para realizar un archivo de imágenes de todo tipo, clasificándolas en:

- . Figuras humanas ( andando, corriendo, sentadas, en la cama, etc.)
- . Tipos de ambiente (naturales, artificiales, salvajes, etc.)
- . Animales ( pájaros, mamíferos, peces, reptiles, etc)
- . Objetos ( de casa, mecánicos, etc.)
- . Plantas ( árboles, flores, arbustos, etc.)

5º- Como contextualización complementaria se recomienda a los alumnos que realicen una visita a tiendas especializadas.



### 3.1.2 - Elaboración del guión

1º- Buscar una idea o argumento que pueda desarrollarse en un mínimo de siete viñetas, en una o dos páginas, pueden utilizarse un mayor número de páginas si se desea elaborar una historia más larga. Las páginas han de estar completas, no valen espacios vacíos que no tengan relación con la historia contada.

2º Personalización y caracterización de los personajes que van a desarrollar la historia. Grado de iconicidad elegido, que puede ir desde:

- 1- Dibujo realista con sombras, luz y movimiento.
- 2- Dibujo realista plano.
- 3- Dibujo menos realista con rasgos estereotipados o caricaturizados.
- 4- Dibujo de animales personalizados.
- 5- Dibujo de personajes geométricos o amorfos.

2º- Recursos narrativos. Acción lineal . Acción paralela. Acción cortada.

3º- Confeccionar el guión dividiendo el argumento en pequeñas unidades de narración, utilizando la hoja-guión proporcionada para ello.

4º- Elaboración del primer boceto-borrador.

5º- Se ha de advertir a los alumnos que para una mayor facilidad en la lectura del cómic, es necesario que todas las letras del texto sean de imprenta o mayúsculas.

GUIÓN			
Escena	Situación	Elementos técnicos	Diálogos

### 3.1.3 - Lenguaje visual

1º- Repartir el espacio con el fin de adaptarlo a la historia contada, dando más importancia a las escenas fundamentales, no solo por su tamaño sino también por su colocación y forma en la página.

2º- Creación de los personajes, teniendo en cuenta el grado de iconicidad elegido, y diferenciar las figuras entre personajes protagonistas y secundarios.

3º- Dibujar a lápiz los sucesivos encuadres con sus ángulos de visión correspondientes.

4º- El movimiento sugerido por el tipo de montaje elegido nos aporta la sensación de continuidad.

5º- Terminar de dibujar la página completa con los personajes e introducir los globos o bocadillos en las viñetas, de manera que no distraigan la acción y queden perfectamente integrados tanto por su forma como por su tamaño.

6º- Escribir el texto en los globos, cartelas y cartuchos. Pasar a tinta las imágenes y el texto.

7º- Terminar el cómic en blanco y negro o en color utilizando las técnicas apropiadas.

### 3.2- Materiales

Por ser esta experiencia planteada para alumnos de segundo ciclo de Enseñanza Secundaria Obligatoria, cuyas aulas están al completo y sin ningún otro material que no sea el pupitre corriente y el encerado, hemos

optado por utilizar los materiales más sencillos que puedan caber en la mochila de los alumnos, que son los siguientes:

- . Hojas y láminas de papel, formato DIN A-4.
- . Lápiz de grafito HB.
- . Estilógrafo Pilot, Rotring o similar con puntos 0.2; 0,4; 0,8.
- . Escuadra y cartabón.
- . Lápices o rotuladores de colores o acuarelas o temperas escolares.
- . Hoja-guión proporcionada por la profesora.
- . Carpeta para encuadernar el cómic.

### 3.3- Evaluación

#### 3.3.1- Evaluación de los alumnos

En esta actividad educativa, como en todas, se deberá evaluar el nivel alcanzado en el logro de los objetivos propuestos, y teniendo en cuenta que cómic es una actividad amena en sí misma, tendremos también que valorar el seguimiento y el grado de implicación que han tenido los alumnos en el desarrollo de las siguientes fases:

- 1.- Información y planteamiento del cómic.
- 2.- Historietas realizadas
- 3.- Análisis de los trabajos.
- 4.- Autoevaluación del grupo.

Esta autoevaluación del grupo es fundamental en el proceso de aprendizaje, debemos pues, tomar el tiempo necesario para examinar, reflexionar juntos y para poder emitir juicios sobre los diferentes cómic realizados por los compañeros, de forma que para la evaluación final, tendremos en cuenta por una parte el grado de calidad de los resultados y por otra los juicios emitidos en la evaluación compartida.

Por otra parte, para el análisis de los trabajos relativos a esta experiencia se ha de tener en cuenta, como ya planteamos en nuestra introducción, que en el cómic no sólo son importantes los dibujos sino otros muchos factores que influyen en la creatividad de este medio de expresión, y se han de considerar todos y cada uno de ellos, por lo que hemos elaborado un cuadro-resumen de evaluación atendiendo los siguientes criterios:

### 3.3.1- Criterios técnicos

- . Revisar el sentido de la lectura para que sea fluido y comprensible.
- . Comparar el tamaño de las viñetas y su colocación en la página según su importancia narrativa.
- . Mirar de forma crítica la introducción del texto así como el tamaño de los globos o bocadillos.
- . Sincronización total entre el texto y el dibujo.
- . Grado de iconicidad de los personajes.
- . Revisión del texto para comprobar la utilización de letras de imprenta o mayúsculas.
- . Comprobar si han utilizado las calles de separación entre viñetas, tal como se indico.
- . Empleo de onomatopeyas.
- . Utilización de los signos convencionales. Metáforas visuales y líneas cinéticas.

- . Conocimiento y empleo de los planos de visión.
- . Conocimiento y utilización de los ángulos de visión.
- . Forma de hacer el montaje. Narración lineal o alterando el tiempo narrativo.
- . Dibujo de figuras con movimiento.
- . Representación espacial. En perspectiva o de forma plana. Abatimientos.
- . Acabado en blanco y negro o en color.

### 3.3.2- Criterios personales

- . Nivel de identificación del alumno con el personaje elegido.
- . Comprobar cuales son los temas favoritos de los alumnos en la elaboración del cómic.
- . Grado de colaboración con los compañeros.

### 3.3.3- Cuadro-resumen de evaluación

Este cuadro trata de poner de relieve los criterios de evaluación a los que hemos hecho referencia con anterioridad y que nos han parecido más significativos en el cómic, en los que hemos tenido en cuenta, que el grado de dificultad sea apropiado para la franja de edad elegida. Hemos separado para evaluar aparte aquellos aspectos personales, que son más bien del interés del profesor.

Al elaborar este cuadro de resultados, siempre hemos tenido presente facilitarnos la labor de evaluar un material tan complejo, y en el que hay que tener en cuenta tantos factores, por lo que nos hemos basado fundamentalmente en los elementos que dan forma al cómic, es decir en el lenguaje visual, el lenguaje verbal y los signos convencionales. Por otra parte, proponemos este cuadro como herramienta de trabajo que pueda servir a otros profesores que quieran sacar resultados de experiencias similares.

Después de analizar el trabajo de 80 alumnos, que pertenecen a 3º y 4º curso de la E.S.O., con edades comprendidas entre los 14 y los 16 años, hemos obtenido los siguientes datos porcentuales

LENGUAJE VISUAL		Nº alumnos	80%
Sentido de lectura	Si	80	100
	No		
Tamaño de las figuras según la importancia narrativa	Alto	45	56,3
	Medio	22	27,5
	Bajo	13	16,3
Separación de viñetas		44	55
Sincronización entre texto y dibujo	Si	79	98,8
	No	1	1,3
Conocimiento de planos de visión	Alto	29	36,3
	Medio	32	40
	Bajo	15	18,8
Utilización de planos de visión	Alto	49	61,3
	Medio	20	25
	Bajo	8	10
Conocimiento de ángulos de visión	Alto	6	7,5
	Medio	15	18,8
	Bajo	57	71,3
Utilización de ángulos de visión	Alto	7	8,8
	Medio	44	55
	Bajo	26	32,5
Montaje secuenciado	Narración Lineal	77	96,3
	Alternando el tiempo narrativo	3	3,8
Figuras con movimiento		34	42,5
Blanco y Negro	Tintas planas	5	6,3
	Sombreados y degradaciones	1	1,3
Color	Tintas planas	71	88,8
	Sombreados y degradaciones	4	5
Personajes grado de iconicidad	1	2	2,5
	2	40	50
	3	36	45
	4	1	1,3
	5	0	0
Representación del espacio	En Perspectiva	47	58,8
	Plano	17	21,3
	Con abatimientos y secciones	16	20
Nº de páginas			

### Cuadro de resultados 1

LENGUAJE VERBAL		Nº alumnos	%
Temas	Juvenil	67	83,3
	Romántico	11	13,8
	Ficción	5	6,3
	Aventuras	55	68,8
	Policíaco	28	35
	Drama	20	25
	Risa	10	12,5
	Social	10	12,5
	Familiar	8	10
	Terror	2	2,5
Deportivo	3	3,8	
Auto identificación con el tema	Alto	18	22,5
	Medio	46	57,5
	Bajo	16	20
Utilización cartelas y cartuchos	Alto	47	58,8
	Medio	10	12,5
	Bajo	21	26,3
	Sin Palabras	1	1,3
Utilización de globos bocadillos	Alto	26	32,5
	Medio	19	23,8
	Bajo	18	22,5
Onomatopeyas	Alto	32	40
	Medio	27	33,8
	Bajo	11	13,8
Letras mayúsculas		61	63,8
Tipos de letra	Normal	54	67,5
	Creativa	17	21,3

SIGNOS CONVENCIONALES			
Metáforas visuales	Alto	15	18,8
	Medio	35	43,8
	Bajo	30	37,5
Líneas cinéticas	Alto	4	5
	Medio	16	20
	Bajo	60	75

Cuadro de resultados 2



#### 4. Conclusiones

A la vista de los resultados mostrados por el cuadro de evaluación, podemos decir, que el perfil que presenta el cómic dibujado por adolescentes de segundo ciclo de E.S.O. tiene preferencia por el tema juvenil de aventuras, que puede derivar en un carácter dramático, de humor o de sentido social.

Quizá estas preferencias se deben a que los alumnos se identifican con el personaje creado en un 80% de los casos, haciendo coincidir al protagonista de sus aventuras, amores y desgracias con él mismo, de forma que aunque guarde su identidad con otro nombre, el personaje es una persona del mismo sexo, edad e intereses, que en algunos casos habla incluso en primera persona. No es extraño que el adolescente utilice este



juego de simulacro para dar rienda suelta a sus pensamientos y deseos más íntimos o más ligados a sus fantasías.

En cuanto a los aspectos más técnicos del cómic, que nos revelan el grado de comprensión en la complejidad de códigos y lectura de imágenes de nuestros alumnos, podemos decir que hay una buena utilización de los globos o bocadillos ya que los utilizan un 87% de los alumnos y un 32,5% lo hace de forma creativa en todos sus tipos, pensando, gritando, en off, etc.

Para hacer más comprensible la acción el adolescente utiliza metáforas visuales de forma habitual, ya sea dentro de los bocadillos o repartidas por el espacio de la viñeta.

Sorprendentemente el uso de líneas cinéticas para sugerir movimiento es bastante escaso, así como la representación de personajes en esa actitud, es evidente pues, la dificultad de dibujar y manejar el concepto de movimiento a estas edades.

Todos los alumnos parecen entender perfectamente el sentido de la lectura, y la sincronización entre el texto y el dibujo es completa.

Utilizan la forma y el tamaño de las viñetas como elemento narrativo, teniendo en cuenta la importancia, la colocación y la forma, siendo mayor el conocimiento y utilización que hacen de los planos de visión que el dominio que poseen de los ángulos desde los que se dibuja el encuadre.

La forma narrativa favorita de los alumnos sobre los que se basa esta experiencia, es la acción lineal, son raros los casos en los que se propone un salto en el tiempo, hacia atrás o hacia delante, así como otros tipos de montaje como el encadenado, en paralelo, simultaneo, etc.

Generalmente se observa una preferencia por la aplicación del color en sus cómic, sobre la otra posibilidad del blanco y negro.

En cuanto al grado de iconicidad de los personajes, la mayoría prefiere una representación realista con algunos caracteres estereotipados, bastante acorde con la etapa evolutiva en la que se encuentran. En segundo lugar se aprecia una inclinación por retratar a sus personajes de forma caricaturizada.

Más de la mitad de los cómics dibujados por nuestros alumnos, usan la perspectiva como forma de representar el espacio, lo que indica un grado de madurez en la representación espacial. Solamente un porcentaje de alumnos por debajo del 20%, recurre a representaciones espaciales más infantiles con abatimientos, secciones y vista de rayos X.

## **5- Evaluación de la práctica “El cómic en el aula”**

Al concluir la práctica propuesta, debemos establecer un proceso de reflexión en el que se puedan valorar, en todos los aspectos posibles, el trabajo realizado con los alumnos, así como las cosas que han quedado por hacer o aquellas otras cuestiones que pueden ser mejoradas, ya que plantear solo la evaluación del alumno sería un proceso incompleto si no se analizará también el diseño del propio de la actividad realizada, y como este influye en la valoración de los alumnos, sabiendo que esta reflexión puede ser muy fructífera para el planteamiento de nuevas actividades apoyadas en la naturaleza interdisciplinar del cómic, que puedan servirse de él como estrategia metodológica.

Como evaluación de la actividad del cómic en el aula se ha tenido en cuenta los siguientes elementos :

1º.-La conveniencia de los dibujos de cómic para del aprendizaje de la asignatura de Educación Plástica y Visual.

2º.- El conocimiento de técnicas para la elaboración de un cómic y valoración estética del mismo.

3°.- Los resultados obtenidos individualmente por los alumnos, teniendo en cuenta los aspectos de evaluación expuestos anteriormente.

4°.- La implicación, el grado de satisfacción y dinamismo puesto por el alumnado en la actividad.

5°.- La valoración que ha hecho la comunidad educativa de las exposiciones realizadas con los trabajos obtenidos.

6°.- Las dificultades y carencias que han aparecido en la aplicación, así como la falta de tiempo para realizar otras actividades complementarias, como por ejemplo realizar una fotonovela con fotografías hechas por los alumnos.

Partiendo de estas premisas y analizando los resultados del final de la experiencia, unidos a las opiniones expresadas por los alumnos en cada una de las sesiones de autoevaluación, en las que se han escuchado los comentarios críticos de la actividad, podríamos establecer las siguientes conclusiones evaluadoras:

1ª.- Los cómics han propiciado un buen nivel en cuanto a la calidad de los ejercicios debido a una mejor concentración, ya que este es un trabajo que en general es del agrado de los adolescentes.

2ª.- La elaboración del guión a permitido la experimentación con las ideas y la fantasía, estimulando el proceso creativo del alumno, e insertar los dibujos empleando los materiales plásticos nos ha servido para conocer de cerca las técnicas ilustrativas del cómic.

3ª.- El entusiasmo y el grado de participación han sido en términos generales muy alto.

4ª.- Las relaciones del grupo han sido de colaboración y respeto en el desarrollo de la actividad, y de reflexión no exenta de crítica en la recapitulación evaluadora de los resultados.

5°.- Para que se aprecie mejor el paralelismo entre el lenguaje cinematográfico y el del cómic, proponemos ver una de las muchas películas basadas en algún cómic.

6°.- Para mejorar la eficacia de esta práctica, y debemos ampliar las actividades que nos permitan ejercitar lo aprendido, incluyendo la realización de una fotonovela.

## 6. Bibliografía

- Acevedo, J. 1987: Para hacer historietas. Madrid, Popular.
- Aparici, R. 1987: La imagen. Madrid, UNED.
- Aparici, R. y García Matilla, A. 1987: Lectura de imágenes. Madrid, La Torre.
- Baur, E. 1978: La historieta como experiencia didáctica. México, Nueva imagen.
- Bea, J. M. 1985: La técnica del cómic. Barcelona, Interimagen.
- Coma, J. 1984: El ocaso de los héroes de autor. Barcelona, Península.
- Dorfman, A. y Jofre, M. 1974: Superman y sus amigos del alma. B. Aires, Galerna.
- Dorfman, A. y Matterlart, A. 1972: Para leer al pato Donald. B. Aires, Siglo XXI.
- Eco, U. 1987: Una lectura de Steve Canyon. Londres, ICA.
- García, C. 1983: Los cómics. Dibujar con la imagen. Barcelona, Humanitas.
- Gasca, L. y Gubern, R. 1988: El discurso del cómic. Madrid, Cátedra.
- Gaumer, P y Moliterni, C. 1996: Diccionario del cómic. Barcelona, Larousse.
- Gombrich, E. H. 1979: Arte e ilusión, Barcelona. Gustavo Gili.
- Gubern, R. 1979: Lenguaje de los cómics. Barcelona, Península.
- Gubern, R. 1987: La mirada opulenta. Barcelona, Gustavo Gili.
- Martín, M. 1987: Semiología de la imagen pedagógica. Madrid, Narcea.
- Rodríguez Díez, J. L. 1988: El cómic y su utilización didáctica. Barcelona, Gustavo Gili.
- Rollan, M. y Sastre, Z. 1986: El cómic en la escuela, aplicaciones didácticas. Valladolid, ICE.
- Rosetti, M. 1976: La comunicación integral. B. Aires, Kapelusz.
- Vives, J. 1987: Dibujamos cómics. Barcelona, Labor.