

A ANÁLISE DE BANDAS DESEÑADAS

Como material didáctico interdisciplinar

Xosé Ramón Fernández Vázquez
CEFOCOP de Ourense

INTRODUCCIÓN

Esta aportación didáctica baseada no emprego educativo da análise do cómic en diferentes áreas curriculares recolle os froitos de varias experiencias de innovación instrumental e de aplicación interdisciplinar realizadas en diversos centros de ensino da Comunidade Galega¹ nas que se traballou con alumnos e alumnas de Educación Secundaria Obrigatoria

Partindo da posta en funcionamento de diferentes obradoiros de banda deseñada dentro das instalacións dos propios centros de ensino, leváronse a cabo procesos de introducción dos procedementos técnicos elementais (confección de guións, enmarcado, procede-

mentos de debuxo, técnicas de rematado...), deseñouse e elaborouse material para a posterior aplicación didáctica en diferentes eidos curriculares e tratouse de achega-lo mundo da banda deseñada ós alumnos e alumnas (evolución histórica, tendencias, autores...)

Ademais da posta en marcha dos obradoiros as diversas experiencias ás que facemos referencia baseáronse tamén no desenvolvemento de diferentes actividades de apoio nas que a banda deseñada se constituíu como eixo vertebrador das accións formativas dentro do ámbito do centro educativo: creación de comictecas escolares, realización de exposicións, celebración de "Semanas do Cómic", montaxes fotográficas, cómic-forum, etc.

1 CP "Santiago de Oliveira" (Pontareas), CP "Bañoanza" (Valga), CP Figueroa de Arriba (A Estrada), CP "López Ferreiro" (Santiago de Compostela) e CP Meson do Benío (Ardemil-Ordes)

A ANÁLISE DOS CÓMICOS

O núcleo de articulación destas accións foi o desenvolvemento de tarefas de análise de cómics a cargo dos alumnos tanto nos planos formais como conceptuais e mesmo ideolóxicos. Isto requeriu con frecuencia un labor previo de adestramento guiado dos alumnos no desenvolvemento de estratexias de tipo analítico e na súa aplicación específica ó ámbito da banda deseñada.

Para levar a cabo as actividades de análise empregáronse como materiais tanto aqueles producidos nos obradoiro dos centros polos alumnos e alumnas coma sobre os orixinados nos soportes bibliográficos de produción editorial.

Na procura dunha maior eficacia propuxéronse esquemas de análise recollidos en fichas modelo (Cfr. ANEXO) que desenvolveron de xeito detallado catro aspectos esenciais: **códigos formais** (encadres e planos, viñeteado, elementos gráficos, debuxo, “globos” ou “bocadillos”, onomatopeias, marcas de movemento, globos icónicos. .), **recursos semántico-lingüísticos** (textos de apoio, estudo dos códigos lingüísticos empregados.), **elementos icónico-expresivos** (debuxo, cor, marcas de movemento, equilibrio imaxe-palabra. .), **aspectos ideolóxicos** (esquema argumental, trazos tipolóxicos dos personaxes e das súas relacións, valores positivos e negativos implícitos en cada historieta...)

EIDOS DE ACCIÓN

Partindo das tarefas analíticas referidas, deseñáronse e leváronse a cabo accións interdisciplinares que tiveron ecos en diversos espacios curriculares. A continuación recollemos e analizámolas implicacións constatadas ó longo da experiencia radicadas dentro do referente didáctico de cada área:

a. Ciencias sociais, xeografía e historia

A propia caracterización da banda deseñada e a presenza recorrente de elementos narrativos supón un extraordinario arco de posibilidades dentro da área das ciencias sociais. Aspectos relevantes con entidade propia son:

a.1. Aproximación conceptual e motivación: o feito de que os cómics en xeral se sitúen dentro do marco de referencia dunha época concreta e conteñan alusións, máis ou menos explícitas, a un espacio xeográfico no que se desenvolven as accións, implica para os alumnos un achegamento lúdico a algunhas claves desa etapa histórica ou dese medio xeográfico. Todo iso supón facilitación didáctica para o profesor e un factor substantivo de motivación para os alumnos.

a.2 Sucesión temporal. dentro de cada historieta é importante constata-la existencia dun tratamento específico do factor tempo coa finalidade de favorecer a maduración e a internalización do esquema temporal en cada alumno, toda

vez que é frecuente a presenza de déficits referidos á configuración subxectiva do tempo histórico sobre todo en alumnos con deficiencias madurativas ben sexa por razóns de idade ou de calquera outro tipo.

As tarefas de análise de bandas deseñadas complementáanse coa oferta de actividades encamiñadas á clasificación en razón de épocas descritas, ordenación de viñetas temáticas, confección grupal de bandas deseñadas referidas a épocas diferentes, etc.

a.3. Causas e consecuencias: a liña argumental de cada historieta implica establece-las relacións causa-efecto subxacentes nos propios acontecementos descritos. Esta dimensión desenvólvese mediante técnicas de secuenciación de argumentos, emprego do "final libre", etc.

a.4 Usos e costumes. os alumnos achéganse a un mosaico formado por características etnográficas e aspectos culturais: vestimenta, usos lingüísticos, normas de conducta, hábitos económicos .. A consecución deste obxectivo pasa por instrumentalizar unha bibliografía ("comicteca") ampla e diversificada, capaz de dar unha visión rica dos elementos culturais e momentos históricos

a.5. Estudio de valores e ideoloxías: achegámonos ós elementos ideolóxicos dos cómics dende o referente do sustrato que subxace implícito en cada banda deseñada. análise dos valores, positivos e negativos, percibidos baixo

os argumentos, estudio dos personaxes e dos contextos, etc.

Inicialmente esta análise pode resultar complexa para algúns alumnos, polo que se fai necesario establecer a miúdo mecanismos de apoio que guíen o proceso.

a.6 Medios de comunicación: é doado situarse neste eido mediante a realización en formato cómic, utilizando posteriormente estratexias comparativas, de diversas versións de noticias difundidas nos medios de comunicación (prensa, televisión...). En idéntica dirección pódense trata-las características das viñetas de humor na prensa diaria.

b. Lingua e literatura

Desenvólvense aspectos integrados en tres ámbitos curriculares: lingua galega, lingua estranxeira e lingua española.

b.1. Aspectos lingüísticos (oral e escrita): destácanse dúas liñas de actividade: a análise dos rexistros lingüísticos nos cómics e a interpretación dos factores lingüísticos nos seus principais elementos formais.

No primeiro espacio impleméntanse accións dirixidas a analizar textos de apoio nas bandas deseñadas, a súa pertinencia lingüística, os niveis de redundancia, etc.

No segundo eido pódese levar a cabo a tradución verbal das metáforas

visuais (globos de imaxes), a creación dun dicionario de onomatopeias recollidas de diferentes cómics, a reformulación do contido de globos, etc

b 2. Literatura: entre os vectores primarios figura a análise das técnicas narrativas (elipse, *feed-back* e outras), a tradución a formato cómic de producións literarias dos propios alumnos ou de textos literarios escolmados, a comparación de textos traducidos a linguaxe icónica segundo se trate de formatos narrativos ou descritivos, o estudo do cómic como subxénero literario específico (características, escolas e autores, incidencia...)

b 3. Conflicto lingüístico: a banda deseñada maniféstase coma un axente polivalente e funcional para o tratamento de aspectos lingüísticos tan presentes na realidade galega coma o bilingüismo, a diglosia ou o proceso de normalización.

Estes aspectos desenvólvense, empregando a banda deseñada como material didáctico de apoio, con actividades referidas á historia da lingua galega, produción literaria, graficación de situacións diglósicas, estudo da produción de cómics en lingua propia, tratamento de conflitos lingüísticos puntuais, etc.

c. Educación artística

Dende o obradoiro de cómics do centro, fundamental nunha proposta diversificada de actividades, pódense deseñar actuacións de análise de banda deseñada a dous niveis.

c 1 Elementos formais gráficos: baseándose no estudo e comparación de viñetas, globos, emmarcado e rematado de cómics con formulacións estilísticas diferentes, conséguese estudar os elementos que conforman a eficacia estética da historieta

c 2 Recursos icónico-expresivos. búscase o obxectivo de analizar, cun mínimo de sistematización, os elementos que aportan características expresivas ó cómic. En primeiro lugar estúdase, mediante cómic-fórum, o tipo de debuxo e as súas características (planos, encadres...). En segundo lugar analízase o efecto dos tons cromáticos na historieta, examínase a funcionalidade dos globos de imaxes, o efecto das marcas de movemento (marcas cinéticas), a expresividade xeral, etc.

Xuntamente con estas tarefas inclúense actividades complementarias dentro do campo da educación artística tendo ó cómic como referente: elaboración de bandas deseñadas, actividades de caricaturización, etc.

d. Espacios transversais

Aínda que tódolos ámbitos transversais recollidos na nova ordenación educativa poden ser desenvolvidos perfectamente empregando a banda deseñada como instrumento de apoio, a efectividade é obviamente maior naqueles eidos que se abordan dende unha estruturación secuencial narrativa.

Esencialmente resáltanse os resultados acadados no desenvolvemento

to específico e interdisciplinar de temas (con referentes sobre todo de aspectos ideolóxicos) e o tratamento de aspectos monográficos (dereitos humanos, medio ambiente, consumo...)

NOTAS DENDE A REFLEXIÓN

Cabe indicar, en primeiro lugar, o incremento constatado das posibilidades de acción que con este procedemento se abren nos diferentes espazos curriculares: un amplo espectro de actividades avala a súa efectividade e polivalencia como estratexia de apoio.

De igual xeito, increméntase a motivación en termos discentes dado que o feito de traballar cun instrumento aberto, de elevada desestructuración e formato lúdico, supón un elemento de reactancia positiva cara ós conceptos e procedementos desenvolvidos.

Constátase tamén un maior dominio dos alumnos e alumnas sobre mecanismos de análise e modelos críticos, así como a súa instalación progresiva en hábitos de proceder analítico cara a estruturas e produtos. Deste xeito, resulta factible asimila-lo emprego do cómic na aula a un proceso formativo de mentalidade criticista, obxectivo esencial nunha educación estruturada.

Non menos notoria é a adquisición dunha bagaxe cultural significativa formada por coñecementos relativos ó mundo do cómic en canto xénero autónomo e específico (evolución, correntes e autores, redes de produción...) e por

nocións técnicas propias do tratamento formal da banda deseñada (guións, planos, metáforas visuais, textos de apoio, onomatopeias...)

Por fin, evidénciase unha grande diferenza en termos de rendementos substantivos obtidos con respecto ó emprego doutras estratexias didácticas, sempre dependendo da propia estruturación interna, ben narrativa ben descriptiva, de cada eido curricular.

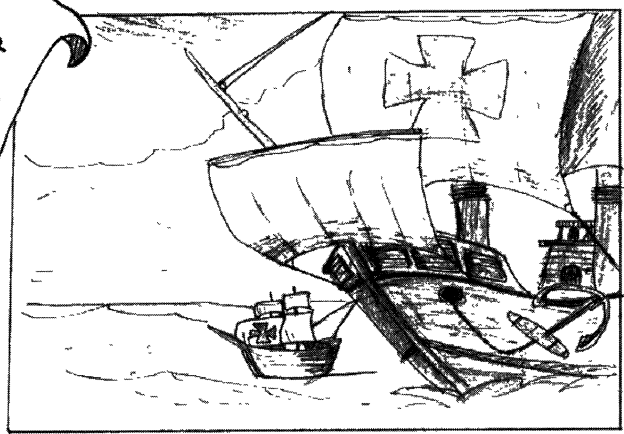
BIBLIOGRAFÍA

- Acevedo, J (1992) *Para hacer historietas*, Madrid, Popular
- Alibes, M D (1990) *Com es fa un cómic*, Barcelona, Onda
- Aparici, R (1993) *El cómic y la fotonovela en el aula*, Madrid, Ed de la Torre
- Barbieri, D (1993) *Los lenguajes del cómic*, Barcelona, Ed Paidós
- Eco, U (1968) *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*, Madrid, Lumen
- Fernández Paz, A (1989) *Para lermos cómics*, Santiago de Compostela, Consellería de Cultura
- Fernández Paz, A (1992) *Os cómics nas aulas*, Vigo, Xerais
- Martín, A (1988) *Historia del cómic español (1875-1939)*, Madrid, Ed Gustavo Gili
- Renard, J B (1981) *A banda desenhada*, Lisboa, Ed Presença
- Rolland, M e outros (1986) *El cómic en la escuela Aplicaciones didácticas*, Valladolid, ICE
- Vila Poupariña, W (1994) *Así hago un cómic*, Barcelona, Ed Octaedro
- AA VV (1988) *Cómics clásicos y modernos*, Madrid, El País.

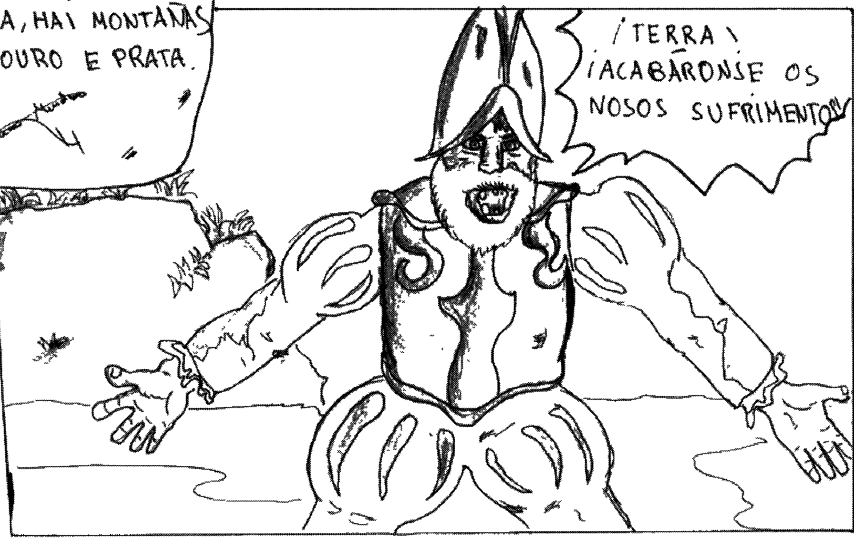
No ANO DO SEÑOR
DE MDI CONCRETA-
MENTE, O 17 DE XA-
NEIRO A NAVE
"VICTORIOS" ZAR-
PA DO PORTO DE
PALOS RUMBO ÁS
INDIAS
E U, RAMÓN XENDO-
ZA DE GARTORIUS
TIÑA A PRIMEIRA
OPORTUNIDADE DE
ENRIQUECERME NO
"Novo Mundo"

SEGUN SE CONTA,
NALGUN LUGAR, NAL-
GÚN LUGAR DA
SELVA, HAI MONTAÑAS
DE OURO E PRATA.

R. 4



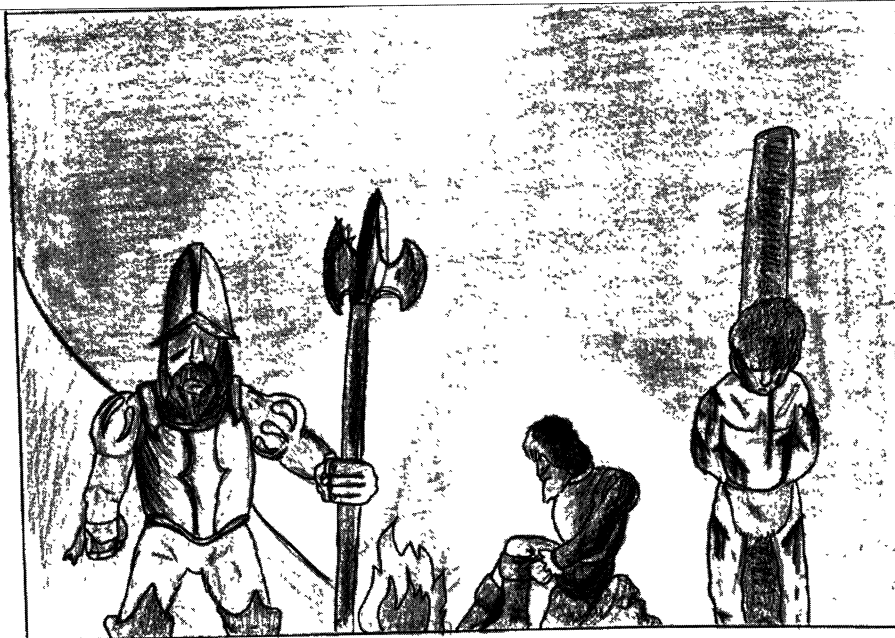
A VIAXE ERA LONGA
E OS VÍVERES ESCASE-
AN.



A TERRA
ACABARONSE OS
NOSOS SUFRIMENTOS



LOGREI SOBREVIVIR POR MOI POUCO.
TODA A EXPEDICIÓN FOISE A PIQUE. TO-
DALA XENTE ESTASE PELEANDO ...



LEVAMOS DOUS MESES INSTALADOS NESTA
 MALDITA SELVA. CAOA DÍA CENTOS DE INDIOS
 MORREN ANIQUILADOS. TODOS OS HOMES DA EXPE-
 DICIÓN ESTÁN AGOTADOS. ALGUNS CON ENFERME-
 DADES DESCOÑECIDAS, EN NIN RASTRO DAS RI-
 QUEZAS PROMETIDAS. LA NON NOS QUEDAN ES-
 PERANZAS E POR RIBA, HAI RUMORES DE
 MOTÍN.

ANEXO

ANÁLISE DE CÓMICS

RESEÑA DO CÓMIC

Ficha bibliográfica e características

ASPECTOS FORMAIS

a. Viñetas e elementos gráficos

a.1. Viñetas:

- Existencia, tipos e características
- Tamaño e formas empregadas
- Simples/Compostas
- Recursos de composición empregados.

a.2. Características do debuxo:

- Trazo e tamaño dos “monos”.
- As cores.
- Claridade gráfica.

a.3. Análise dos globos.

- ¿Existen como tales?
- Trazo, tamaño, forma e outras calidades.

a.4. Onomatopeas:

- Cantidade e características.

a.5. Metáforas visuais (Globos de imaxes):

- Abundancia e relevancia das mesmas na historieta.

a.6. Marcas cinéticas:

- Características máis salientables das mesmas.

b. Encadres e planos

b.1 Tipos de encadre:

- Tipos de encadre que predominan: xeral, enteiro, americano, medio, primeiro, detalle...
- Efectos que se acadan con cada tipo de encadre.

b.2. Tipos de enfoque:

- Características de cada enfoque empregado: frontal, cenital, contrapicado, perfilado...
- Resultado obtido con estes enfoques na historieta.

ASPECTOS LINGÜÍSTICOS E SEMÁNTICOS

a. Textos de apoio

a.1. Claridade da información que transmiten.

a.2. Necesarios/Redundantes.

a.3. Cambios para introducir.

b. Onomatopeas

Estudio cualitativo do emprego de onomatopeas ó longo do cómic (utilidade, deficiencias...)

c. A linguaxe

c.1. Tipo de linguaxe empregada no cómic: coloquial, técnica, argot...

c.2. Análise crítica-funcional. Suxestións de mellora.

ASPECTOS ICÓNICO-EXPRESIVOS

a. Equilibrio imaxe-palabra

a.1. Papel do icónico e máis do verbal na historieta.

a.2. Utilidade da palabra na comprensión da historieta.

b. Expresividade do debuxo

b.1. Funcionalidade do debuxo para a transmisión de ideas e mensaxes.

b.2. Carencias para a mellora do cómic.

c. Recursos expresivos

Xeitos expresivos do autor para connotar sentimentos e reaccións: medo, sorpresa, agresividade...

d. A cor

Adecuación da cor á lectura e á comprensión do cómic (caso de que se trate dun cómic coloreado).

e. Globos simbólicos ou metáforas visuais

e.1. Cuantitativamente: abundancia, tamaño...

e.2. Cualitativamente: función, expresividade, claridade...

f. Marcas cinéticas

Presencia cuantitativa e aportacións á expresividade do cómic.

ASPECTOS IDEOLÓXICOS

a. Argumento

a.1. Esquematizar ou resumí-lo argumento.

a.2. Credibilidade da historia.

a.3. Causas da publicación de cómics que presentan as características do que se está a analizar (gustos do público, interese das editoriais, outras..)

a.4. Esquema que segue o cómic. (Probablemente se trate do esquema "normalidade-desequilibrio-normalidade". De non ser así indicar de cal se trata.)

a.5. Posibilidade ou conveniencia de troca-lo desenvolvemento da historieta. Indica-los motivos do troco.

b. Personaxes

b.1. Características do/dos protagonistas. Trazos esenciais.

b.2. Graficar, por medio de flechas de cores, as relacións entre os personaxes do cómic.

b.3. Indicar se se trata de personaxes tipoloxicamente normais ou fantásticos.

b.4. No suposto de tratarse dunha serie: ¿Existen cambios físicos e psicolóxicos nos personaxes ó longo do tempo, ou trátase de personaxes inmutables na súa caracterización?

b.5. ¿Por que se fan cómics con este tipo de personaxes e non con outro?

c. Os valores

c.1. Determina-la presenza e a súa graduación dos seguintes trazos:

- Racismo.
- Maniqueísmo.

- Agresividade.
- Emprego da forza para solucionar situacións.
- Machismo.
- Existencia de *moralex* para o lector (clara ou encuberta).
- Defende a beleza como un ben supremo.
- O protagonista sempre ten razón.
- Confunde “costume” con “validez”.
- O “malo” sempre é derrotado.

c.2. Amplia-la nómina de aspectos negativo, en caso de ser necesario.

c.3. Concreta-los valores positivos que se atopen no cómic.