

Recibido: 13 de enero de 2015

Aceptado: 30 de marzo de 2015

“¡Soy un artista!” El desarrollo de la identidad a través de la creación de historietas durante la adolescencia

Por: Patricia Ayala García, Universidad de Colima

Ilustraciones: Alumnos del Taller de Cómic “SoNaGraCo 2014”

Resumen:

El presente texto habla de los elementos positivos de la experiencia educativa con jóvenes creadores de historietas observados en relación a la formación de su identidad y sus prácticas creativas. El artículo describe los alcances de la práctica y creación de historietas y sus beneficios en el espíritu creativo de los adolescentes.

Título en inglés:

“¡I am an artist!” Identity formation through the creation of comics during adolescence

Abstract:

The present text explains the positive outcome of an educative experience with creative adolescents about the formation of their identity and their artistic practices with comics. The article describes some of the benefits of the practice and creation of comics in the creative spirit of young adults.

Palabras claves: Adolescencia, Historietas, Identidad, Educación artística.

Palabras claves en inglés: Adolescence, Comic Books, Identity, Art education.

Recientes estudios plantean que es durante la adolescencia cuando el ser humano se confronta con la tarea de auto definición. Las teorías del desarrollo cognitivo sugieren que la adolescencia es el periodo en la vida cuando ocurren los últimos estados de desarrollo y la persona emerge con un nuevo sentido de sí misma y lista para sentirse acomodada en el mundo adulto. Los adolescentes navegan a través de la vida desarrollando un sentido de quiénes son y cómo podrán encontrar satisfacción personal de la mejor manera posible en el mundo adulto del amor y del trabajo (Kroger, 1996; Moje 2000).

Durante la adolescencia, el joven es muy vulnerable a las actitudes del mundo que les rodea y muchos adolescentes asumen la necesidad de aprobación social. Los amigos, la familia y la comunidad pueden influir en la visión que los jóvenes tienen de sí mismos. Están conscientes de que sus nuevas habilidades sociales les permiten entrar en el mundo adulto dejando atrás al niño que hasta entonces eran.

Cuando los adolescentes se enfrentan a la formación de la identidad, son estimulados a aplicar sus nuevas herramientas para crear sentido del mundo que los rodea, adaptando nuevas experiencias usando las viejas como referencia. Cada evento significativo en la vida implica cambios en la identidad, especialmente cuando se está en formación (Moje, 2000).

La formación de la identidad se define como el momento en que el individuo descubre y aprende quien es y cuáles son sus roles en la sociedad, en la comunidad, o en los grupos a los que pertenece. Muchos aspectos influyen en la

construcción del ser, incluyendo los productos culturales de su entorno, tales como la música, la literatura y el arte. Las contribuciones sociales y culturales a la identidad son tangibles incluso cuando hablamos de los jóvenes que crean cómics.

Identidad y cómic

Es precisamente la experiencia de jóvenes creando cómics y el desarrollo de la identidad lo que nos ocupa en este trabajo. Mi experiencia de más de 10 años trabajando con jóvenes entusiastas de la historieta me permite sugerir que el cómic, como actividad artística, contribuye al desarrollo de la identidad como cualquier otra influencia social que el joven pueda experimentar.

De acuerdo con Snyderman y Streep (2002), durante los años de adolescencia, se espera que los seres humanos empiecen a descubrir quiénes son y a establecer aspectos claves de su identidad. Definir la personalidad es una tarea que se alcanzará antes de llegar a la edad adulta. Los adolescentes desarrollan ideas e imágenes claras acerca de sí mismos y de en quienes quieren convertirse. Bajo la instrucción artística, en la transición de niño a adulto, muchos elementos auto definidores pueden observarse durante el desarrollo de la expresión creativa. En el ámbito de la creación de historietas, se identifican el auto conocimiento, las ideas acerca de convertirse en artistas, las mejoras, el auto aprendizaje, el deseo de aprender y la práctica.

Robert Kegan (1982) considera que la formación de la identidad tiene que ver con el conocimiento que tenemos acerca de algo que alguna vez fue parte de nosotros y se convirtió en una nueva y reestructurada personalidad, de tal manera que lo que alguna vez fuimos, ahora tenemos. Para los jóvenes que crean arte, sus creaciones tienen una función similar de convertirse en experiencias personales profundas y/o en una parte externa de sus vidas que puede ser replicada a voluntad. Las historias que crean tocan sus almas y son después abandonadas en repisas, junto con otras historias ya digeridas y agregadas como experiencias a sus vidas. Los jóvenes entran a los mundos fantásticos de sus personajes favoritos y se pierden en la realidad alternativa que crean o recrean en sus mentes. Dentro del cómic, existe un mundo diferente, donde los van jóvenes para conocerse mejor, para diseñar sus personalidades y para inventar la atmósfera perfecta para vivir una vida excitante (Carrier, 2002).

La formación de identidad es una tarea de por vida, una tarea que nunca se completa (Kroger, 1996; Spezzano, 1992). Toda nuestra vida queremos saber quiénes somos y en ocasiones, factores sociales, o los medios masivos de comunicación abren puertas a posibilidades no contempladas con anterioridad. Súbitamente, queremos hacer actividades diferentes; queremos estar en otro lugar y convertirnos en alguien nuevo: un aviador, un doctor, un maestro, un músico, un bailarín, o un empresario.

Los creadores de historietas, aprenden sobre sí mismos a través de los relatos, personajes y dibujos. Cuando toman un lápiz o hablan de un dibujo en proceso,

están aprendiendo cosas sobre como interactuar con otros y con el mundo que los rodea. Algunos jóvenes creadores se ven a sí mismos como artistas. Hablan abiertamente de las historias que quieren contar, de sus carencias como artífices, y de sus personalidades apegadas a sus personajes favoritos. Los jóvenes están listos para defender sus propuestas y explicar sus dibujos. Los trazos y las anécdotas son rastros de las personalidades de quienes los crean. Los jóvenes que crean, dejan cosas de sí mismos en cada creación, y a veces pueden comunicarlas oralmente al explicar las imágenes a otros.

Los jóvenes no solo adquieren conocimiento de sí mismos a través de la práctica y creación de historias, también las discusiones comunes acerca de los cómics comerciales les muestran nociones de quienes pueden llegar a ser (Kimmel & Weiner, 1995). Cuando le explican a un tercero por qué un determinado cómic es su favorito, o por qué gustan de determinados personajes, siempre proveen fuertes argumentos.

“La adolescencia es (...) un proceso de encontrar respuestas a nuevas preguntas” (Snyderman & Streep, 2002, p. 133). En mi experiencia con jóvenes creadores de historietas, he notado que sus discusiones sobre cómics y su papel como creadores es siempre sobre temas que son importantes para ellos, temas que les preocupan, los he oído preguntar: “¿Soy feo?” “¿Dibujo bien?” “¿Debería renunciar a ser artista?” Y también he escuchado como se aprecian: “Soy el mejor artista” “Debería ganar el concurso”.

Otros estudios sugieren que la personalidad es una construcción social y que la identidad se construye frente de una audiencia (Best, 2000; Csikszentmihalyi & Larson, 1984). Los jóvenes creadores de cómics, encuentran su audiencia en miembros de sus círculos activos, grupos culturales, y en otros jóvenes que como ellos quieren crear. Encuentran la audiencia en el público virtual que imaginan leerá o verá sus creaciones. El joven creador tiene la oportunidad de ejercer autoridad sobre lo que su lector verá. A través de su poder creativo y sus conocimientos sobre las imágenes que puede crear, el joven sabe que puede cautivar a su lector y ejerce ese poder (McCloud, 2006; McLaughlin, 2005).

La pasión que los adolescentes desarrollan hacia sus actividades creativas les ayuda a identificarse con miembros de su entorno social y a promover la construcción de sus identidades (Kimmel & Weiner, 1995; Kroger, 1996). Cuando los beneficios sociales son cautivantes y los jóvenes necesitan compartir lo que llevan por dentro, las artes en cualquiera de sus representaciones son un camino importante para el desarrollo de la identidad.

Csikszentmihalyi y Larson (1984) sugieren que los adolescentes imitan e imaginan para crear ideas y para desarrollar su propia identidad. Los jóvenes cuentan historias acerca de cómo imitan el comportamiento de sus personajes favoritos, visten como ellos y alaban sus acciones. Para los jóvenes, no solo las historietas, sino también “los libros, revistas, películas y conversaciones en el Internet son la paleta y pinceles para su autorretrato” (Snyderman & Streep, 2002, p. 135).

Algunos jóvenes amantes del cómic, viven a través de las historias de los personajes y sus acciones, y algunos asisten a las convenciones de cómics disfrazados de sus personajes favoritos, lo que llaman *cosplay*, y asumen diferentes personalidades y comportamientos. Más tarde escribirán acerca de esas experiencias que reflejan un fuerte sentido de auto conocimiento, a veces incluso incluyendo moralejas. Algunos jóvenes se comportan como héroes. En una ocasión, un joven me confió: “Yo tengo este don, el don de dibujar y es mi responsabilidad usarlo para ayudar a otros”. La simple noción de que como amantes del cómic los jóvenes no están solos, les nutre la imagen de sí mismos como creadores o artistas.

El auto conocimiento “no está limitado al presente, sino que se extiende al futuro de uno mismo, a lo que uno quiere llegar a ser” (Snyderman & Streep, 2002, p. 134) y en la mente de la mayoría de los jóvenes que crean historietas, existe la idea de convertirse en artistas. Si bien no en el sentido de profesionistas pagados, si quieren pasar tiempo creando en su presente y futuro cercano. Una joven me comentaba: “un artista es alguien que cuando dibuja, lo hace todo el tiempo, con compromiso, no nada más un ratito”.

Los jóvenes que experimentan el interés de crear historietas, experimentan una manera de entender sus propias capacidades, su conocimiento. Entre más saben sobre sí mismos, como jóvenes artistas, mejor pueden imaginar sus posibilidades profesionales. Un joven expresó en una sesión:

Puedo sentir que dibujar es una profesión real, porque no solo es muy difícil y requiere mucho trabajo dibujar y crear historias para un comic, sino que es realmente muy difícil estar en contacto con gente que los pueda publicar y hacerlo bien para que a la gente le guste.

Los jóvenes saben lo que es ser artistas. Una joven lo define así: “yo creo que si le dedicas tiempo de cada día a dibujar, y la primera cosa que quieres hacer al despertar es dibujar o crear una pieza de arte, entonces eres un artista.”

La claridad del término en un joven adolescente es sorprendente y clara. Saben lo que es un artista y saben lo duro que tendrán que trabajar para convertirse en uno. Saben que la práctica, la observación y la crítica los ayudarán por el camino de su desempeño creativo en el futuro. Aceptan ser criticados a cambio de la noción de mejora que esto les sugiere.

Los jóvenes creadores de cómics reciben mucha información sobre cómo “ser mejores” de sus lecturas de otras historietas. Muchos personajes juegan con la noción de ser mejores cada día, entre ellos Naruto Uzumaki y Ranma Saotome, dos de los más famosos personajes de cómic japonés, también llamado *manga*.

El ambiente donde se crea la historieta. Los clubs

Los jóvenes que participan en un club o taller de historieta, tienen la posibilidad de sentir su mejora artística a través de algunas experiencias positivas, como las

exhibiciones públicas de sus trabajos, la publicación de sus historietas, o la venta de arte. Y sus decisiones de ser mejores cada día se encaminan hacia su madurez al seguir metas y aspiraciones. Un joven señaló: “entre más dibujo, mejor lo hago.”

En 1947, Paul Hazard señaló, que los jóvenes rechazan libros que no los tratan como iguales, que se aburren con libros que no responden a su naturaleza. Para los jóvenes entusiastas de la creación de historietas, los cómics se convierten en fieles compañeros y reflejan algunas de sus tribulaciones y el crearlos se convierte en el mejor modo de expresar lo que experimentan.

Por otro lado, los jóvenes que hacen historietas, aprenden pronto que dibujar comics no es una actividad socialmente aceptada. Por lo general, el joven que crea cómics recibe un apodo como *freaky* (friki) o emo. Lugares en donde reunirse para aprender a crear cómics son difíciles de encontrar y entonces se convierten en sus propios maestros. Trabajan a solas en casa para desarrollar sus habilidades artísticas. Consiguen manuales impresos o usan tutoriales en línea. El auto aprendizaje se torna un complemento para aquellos jóvenes que creen sinceramente y proclaman que quieren ser artistas.

Además del auto aprendizaje, los jóvenes también experimentan un fuerte deseo de aprender. El deseo de aprender es provocado por experiencias excitantes en relación con un tema que se convierte en interés favorito (Kimmel & Weiner, 1995; Verma & Larson, 2003). El deseo de aprender se observa en la interacción de los

jóvenes que asisten a talleres de cómic. Hablan con precisión sobre lo que necesitan saber. Se muestran ávidos de conocer todos los materiales y herramientas para la creación de una historieta y entienden que la práctica es el elemento más importante para aprender y mejorar.

La práctica muestra a los jóvenes qué tan capaces son de seguir sus sueños de creación y convertirse en artistas. La práctica es una actividad que se toman muy seriamente (Bruner, 1979). Los asistentes a un taller hablan mucho acerca del tiempo que pasan practicando y planeando nuevas historias. Entienden que la práctica es la actividad base de su formación como artistas y el camino para obtener el placer de terminar cada una de sus creaciones en el mejor modo posible (McCloud, 2006).

Los jóvenes creadores de historieta han sucumbido al atractivo mundo de la creación artística. Los cómics que leen hoy en día, “reflejan el estado de ánimo y los valores cambiantes de su tiempo” (Toku, 2005, p. 12). No siempre encuentran superhéroes con poderes especiales en estas historias. Ya no están asombrados por la capacidad de volar o de ser invisibles. Han encontrado personajes que sufren por amor, ansían una madre distante, o tratan de seducir a un personaje del mismo sexo.

Estos argumentos, señalan que la experiencia de creación de historietas conlleva los mismos beneficios para la formación de identidad durante la adolescencia que cualquier otra práctica creativa. A través de la creación de historietas, los jóvenes

tienen la oportunidad de crear, de poner su mundo interior en hojas de papel y contar lo que ellos decidan contar, y acaso también de saborear las mieles de la profesión artística a muy corta edad. Dibujo a dibujo, historia a historia, de la mano de sus personajes, el joven entusiasta del cómic, descubre quién es y qué quiere hacer, y para sorpresa de muchos, la creación artística ya formará parte de su identidad.

Ejemplos:



Fig. 1. Cómic de Miguel Ángel Torres



Fig. 2 Cómic de Miguel Ángel Torres



Fig. 3 Cómic de Miguel Ángel Torres

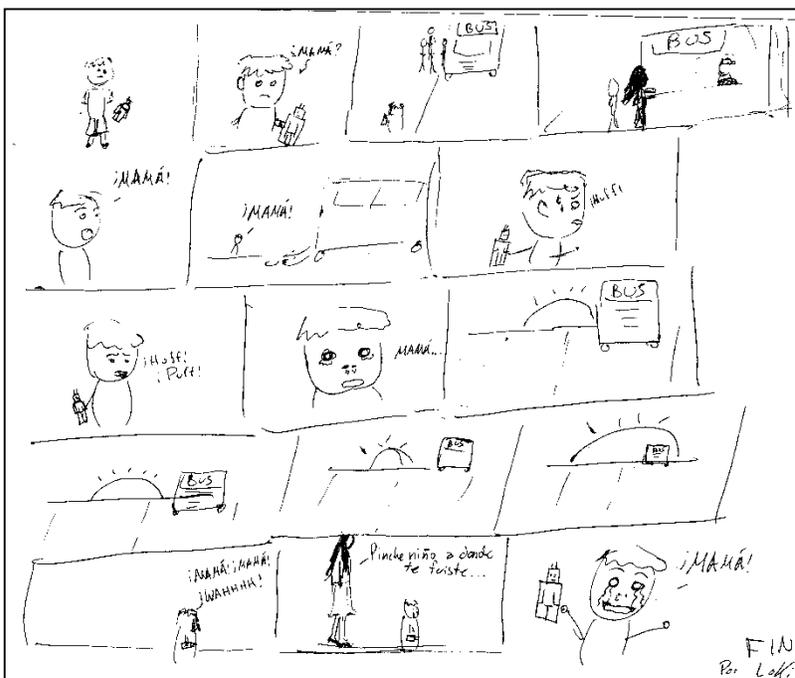


Fig. 4 Cómic de Loki Rodríguez

Bibliografía

- Best, A. (2000). *Prom night. Youth, schools, and popular culture*. New York: Routledge.
- Bruner, J.S. (1979). *On knowing. Essays for the left hand*. Cambridge: Harvard University Press.
- Carrier, D. (2002). *The aesthetics of comics*. Pennsylvania: The Pennsylvania University Press.
- Csikszentmihalyi, M and Larson, R. (1984). *Being adolescent. Conflict and growth in the teenage years*. Washington: Basic Books.
- Hazard, P. (1947). *Books, children and men*. Boston: The Horn Book.
- Kegan, R. (1982). *The evolving self: Problem and process in human development*. Cambridge: Harvard University Press.
- Kimmel, D.C. and Weiner, I.B. (1995). *Adolescence. A developmental transition*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Kroger, J. (1996). *Identity in adolescence. The balance between self and other*. New York: Routledge.
- McCloud, S. (2006). *Making comics. Storytelling secrets of comics, manga, and graphic novels*. New York: Harper.

McLaughlin, J. (ed.) (2005). *Comics as philosophy*. Mississippi: University Press of Mississippi.

Moje, E.B. (2000). *All the stories we have: Adolescents' insights about literacy and learning in secondary schools*. Newark: International Reading Association.

Snyderman, N.L and Streep, P. (2002). *Girl in the mirror. Mothers and daughters in the years of adolescence*. New York: Hyperion.

Spezzano, C. (1992). *What to do between birth and death. The art of growing up*. New York: William Morrow and Company, Inc.

Toku, M. (2005). *Shojo Manga! Girl Power! Girls' comics from Japan*. Chico: Flume Press.

Verma, S. and Larson, R. (ed.) (2003). *Examining adolescent leisure time across cultures. Developmental opportunities and risks*. San Francisco: Jossey-Bass.