

INDICE
I
COMICS E EDUCACION

- 1.- ¿Que son os cómics?
- 2.- Os cómics nas aulas.
- 3.- O lugar dos cómics no currículo.
- 4.- Ler cómics/facer cómics: unha dualidade inseparable.
- 5.- A utilización do cómic como un medio auxiliar.
- 6.- A formación dunha comicteca.

II
PARA "LERMOS" COMICS

- 1.- A linguaxe dos cómics.
- 2.- A análise formal.
- 3.- A análise ideolóxica.

III
A REALIZACION DE COMICS NA CLASE

- 1.- Unha historia para contar.
- 2.- A elaboración do guión.
- 3.- A planificación.
- 4.- Os pasos para a realización gráfica.
 - 4.1.- O debuxado a lápiz.
 - 4.2.- O entintado.
 - 4.3.- A rotulación dos textos.
 - 4.4.- O coloreado.
- 5.- Outras alternativas na realización de cómics.
- 6.- A necesaria difusión dos cómics.

IV
ALGUNHAS ACTIVIDADES PARA TRABALLAR COS COMICS.
UNHA BIBLIOGRAFIA BASICA.

I

COMICS E EDUCACION

1.- ¿Que son os cómics?

Nunha sociedade como a nosa, caracterizada pola masiva presenza dos medios de comunicación, quizais non sexa doado definir o que son os cómics, pero si recoñecelos. Os cómics, como o cine, a televisión ou a publicidade, xa forman parte da nosa paisaxe cotiá; medramos con eles, están presentes en múltiples manifestacións da vida social (dende o cine ata a publicidade, dende a linguaxe ata a pintura) e moitos dos seus personaxes pertencen xa á nosa mitoloxía colectiva. O cine e a televisión, dous medios tan emparentados co cómic, encárganse de nos traer cada temporada unha nova remesa de personaxes que previamente naceron e se desenvolveron nos cómics (Spiderman, Charlie Brown, Superman, Batman, Dick Tracy, Flash Gordon, etc).

A pesar desta abrumadora presenza social, a consideración que se ten deles é estereotipada e reductiva. Tanto o termo que estamos a empregar (cómic, de orixe anglosaxona), como outros cos que se coñecen (bandas deseñadas, historietas, tebeos, etc) ou ben son restrictivos ou teñen algún matiz pexorativo. Por estas razóns téñense proposto outros nomes que definan dun xeito máis exacto o que son realmente os cómics. Eu citarei só aquí dous dos que me parecen máis acertados e que gozan dunha certa aceptación: literatura da imaxe e, sobre todo, narrativa debuxada.

Porque o cómic é, sobre todo, un medio narrativo, unha canle para contar historias. Como poden selo tamén, cada un coa súa "linguaxe" específica, o conto, o cine, a novela, o telefilme ou a fotonovela. Todos eles son medios que, fundamentalmente, contan historias, aínda que ocasionalmente poidan non facelo.

E valaquí o decisivo dos cómics, o ser un medio narrativo, o servir para contar historias. O que os distingue dos outros medios cos que está emparentado é o contalas dun xeito peculiar e propio, empregando unha linguaxe e uns códigos específicos, baseados nunha síntese das linguaxes verbal e icónica. Imaxes e palabras que trascenden a simple xustaposición, como elementos dun todo con regras propias. Aínda que sexan as imaxes as que teñan un papel decisivo na narración, tendo as palabras unha función máis subordinada.

2.- ¿Os cómics nas aulas?

Diferentes estudos aparecidos nos últimos quince anos confirman o que moitos profesores e profesoras vimos constatando na práctica diaria: que os nosos rapaces e rapazas están moito máis influenciados polos mass-media que polos axentes sociais tradicionalmente responsables do labor socializador. Na sociedade tradicional eran outros axentes (a familia, a escola, a igrexa, o grupo social inmediato) os que ían conformando os coñecementos, as crenzas, os costumes, a escala de valores das persoas. Na actualidade é doado constatar que eses axentes perderon unha boa parte do seu rol tradicional, que pasou a ser ocupado en grande

medida polos medios de comunicación de masas, que constitúen unha especie de escola "paralela".

Isto obriga a que os centros educativos deban modificar a súa postura, abandonando, dunha vez por todas, a postura do avestruz. Postura que se caracteriza por un deliberado esquecemento dos medios, por un facer como se non existisen na realidade. Os medios de comunicación deben entrar na escola, nunha escola que recoñeza a existencia dos mesmos e a súa crecente importancia social. Unha escola que, en consecuencia, os utilize non só como unha ferramenta didáctica máis, senón que integre dentro das súas funcións o estudo das súas linguaxes e do papel social que desempeñan.

Estas ideas teñen unha aceptación xeral cando se trata dalgúns dos mass-media de meirande influencia social, como poden ser os xornais ou a televisión. Pero é doado constatar, se ben as cousas están a cambiar dun xeito acelerado, que algún sector do profesorado aínda pensa que o traballo ó redor dos cómics supón unha "perda de tempo" e que, se se fai, debe abordarse dun xeito marxinal e anecdótico.

Resulta doado desmontar un apriori semellante e, por outra banda, é un labor previo imprescindible. Aínda que as argumentacións que se poden aducir son moi numerosas, límitome aquí a sinalar as máis importantes:

A) os cómics son un dos mass-media que goza da meirande aceptación por parte dos rapaces e rapazas. Velaí están os milleiros de exemplares que se venden semanalmente e que, ó

pasar de man en man, chegan a un moi considerable número de lectores.

Se aceptamos que a educación non pode deixar desarmados ós rapaces e rapazas diante dos mass-media de tan poderosa influencia social, iso tamén conta para o caso dos cómics, que sempre teñen (e transmiten) unha ideoloxía, aínda que moitas veces, en palabras de Umberto Eco, "funciona segundo a mecánica da persuasión oculta, presupoñendo no lector unha postura de evasión".

B) Os cómics son un medio narrativo máis, baseado, tal e como dixemos máis atrás, nunha síntese dos códigos verbais e icónicos. Este medio narrativo debe ser posto a disposición dos alumnos e alumnas, traballando ó redor del coa mesma intensidade que con calquera dos outros medios expresivos tradicionalmente presentes no sistema educativo. Coa vantaxe engadida de que, neste caso, xa hai nos rapaces unha motivación previa cara á utilización dese medio.

C) O cómic é un medio que permite unha doada manipulación. O vir impresos sobre papel, os cómics pódense fotocopiar, recortar, montar de diferentes xeitos, etc, sen que iso supoña máis que un mínimo gasto.

D) Pero, ademais, os cómics teñen un valor engadido que en ocasións pasa desapercibido. É certo que están dentro dos mass-media impresos (o seu soporte é o papel), pero é certo tamén que a súa linguaxe ten os mesmos fundamentos que as dos medios audiovisuais que empregan tamén unha linguaxe

verboicónica (cine e televisión, principalmente), cos que comparte numerosas estratexias narrativas. De aí que, ó traballar co cómic, estemos a traballar, dun xeito indirecto, con estes outros medios.

Esta argumentación non se debe botar en saco roto, sobre todo se se ten en conta que nas aulas non é nada doado, en moitas ocasións, un traballo directo co cine e coa televisión (sobre todo de cara a un traballo práctico), por carencias presupuestarias, de infraestrutura, etc., mentres que o traballo cos cómics é moito máis doado de afrontar.

3.- O lugar dos cómics no curriculum.

O mesmo que con calquera dos mass-media, cómpre distinguir entre a utilización do cómic como un recurso didáctico e o traballo arredor do cómic, considerado como un obxecto de estudio en si mesmo.

No primeiro caso, resulta evidente que o cómic é un recurso que ten cabida na meirande parte das áreas educativas, como veremos un pouco máis adiante.

No segundo caso, que para min é o de meirande importancia, hai que dicir que, aínda tendo unha dimensión interdisciplinar, o traballo cos cómics ten o seu lugar principal na área de Lingua e, en menor medida, na Area de Expresión Plástica.

A xustificación disto é evidente. O cómic é un medio narrativo, serve para contar historias. Todo o traballo previo á realización

gráfica, fundamental aínda que logo non se vexa, é un labor lingüístico. Como o é tamén, en menor medida, a plasmación desa narración en imaxes. Aínda que neste labor recorramos sobre todo a contidos da área de Expresión Plástica, aquí ó servizo dos materiais lingüísticos sobre os que se asenta a narración.

4.- Ler cómics/facer cómics: unha dualidade inseparable.

Aceptada a necesidade de introducir nas nosas aulas o traballo arredor dos cómics, cómpre preguntarse cal é o xeito mellor de abordar ese labor. A nosa proposta abrangue dous aspectos complementarios e interrelacionados: ler cómics e facer cómics. Os dous responden a un mesmo obxectivo, que non é outro que o de que os rapaces e rapazas se fagan donos do códigos formais e narrativos propios do medio, e que sexan quen de utilizalos, converténdose en autores dos seus propios cómics.

Así, a lectura dos cómics conduciranos, ademais de a pasalo ben lendo (o que xa é un obxectivo de interese), á posibilidade de realizar unha análise formal e ideolóxica dos mesmos (sempre adaptada ó nivel dos alumnos cos que estemos a traballar). E a confección de cómics permitiranos, entre outras cousas, utilizar dun xeito consciente os recursos formais e narrativos desvelados na análise, ó servizo das historias que nós, como autores, desexemos contar.

5.- A formación dunha comicteca.

Se se vai traballar cos cómics, o máis aconsellable é a formación dunha comicteca. Unha comicteca non é máis que un espazo reservado, dentro da Biblioteca do Centro ou dentro das distintas Bibliotecas de Aula, para ter nel os diferentes cómics que se vaian utilizar. Estes cómics poden ter distintas procedencias: os aportados polos alumnos e alumnas, os aportados polo profesor, os que o Centro adquire con destino a esa comicteca, etc.

Os cómics que os rapaces poden aportar son os que eles len habitualmente. E eses cómics (agás excepcións), que atopamos a cotío nos quioscos e noutros puntos de venda, teñen unha minguada diversidade temática: ou ben son de humor ou ben de aventuras (predominando nestes os de superheroes). Trátase de cómics que, en xeral, ofrecen un esquema moi repetitivo, de maneira que parecen cortados todos polo mesmo patrón. De calquera xeito, non cabe unha descalificación de todo este material, xa que hai neste eido algunhas publicacións de moito interese, tanto temático como formal.

De calquera xeito, o papel do profesorado é fundamental na formación desta comicteca. Porque se fai necesario que, ademais do material aportado polos alumnos, haxa dentro dela unha selección de cómics axeitados á idade dos rapaces e que sexan dunha alta calidade, tanto no plano temático como no plano formal. Isto conséguese case sempre a través dunha axeitada selección de álbumes, tarefa que lle corresponde ó profesorado. Neles poderán os alumnos atopar propostas anovadoras, temas non habituais, etc,

que lles permitirán ampliar o seu coñecemento das posibilidades expresivas dos cómics.

6.- **A utilización do cómic como un medio auxiliar**

Tal e como dixemos antes, os cómics poden usarse como un medio máis dentro de calquera das áreas tradicionais do curriculum. Neste caso non nos está a interesar ó cómic en si mesmo, como un medio específico, senón que nos interesan algúns cómics concretos para aproveitar os seus contidos ou algúns elementos da súa linguaxe. Vexamos algúns exemplos desta utilización auxiliar.

-Existen cómics que xa están concebidos dende unha perspectiva didáctica previa. É dicir, traballos nos que se utilizou a linguaxe do cómic para transmitir uns contidos que, doutro xeito, se pensa que poden ser moi arduos ou dificultosos. É o caso de cómics do tipo de **"A nosa cultura"**, **"A Historia de Galicia"** ou **"A vida das abellas"**. Resulta obvio que o potencialmente interesante é o contido, tendo o soporte narrativo empregado unha función subordinada.

-Outras veces, algunhas historias narradas en cómic serven de documento complementario para unha clase sobre un tema determinado. O labor de documentación feito por certos autores, tanto no referente ás circunstancias históricas como no referente á vida naquel tempo (vestuario, costumes, edificacións, etc) leva a que estes cómics constitúan un

documento do meirande interese. Resulta moi fructífera, por exemplo, a utilización do cómic de ambiente histórico na Área de Sociais.

-En ocasións, o que fai útil a un cómic como medio auxiliar é o argumento, que consideramos axeitado para utilizalo como punto de partida do estudio dun tema ou para un debate sobre o tema tratado. Álbumes como **"Cuando el viento sopla"** (Raymond Briggs), **"Mauss"** (Art Spiegelmann), **"Quotidianía delirante"** e **"Crónicas incongruentes"** (os dous de Miguelanxo Prado) ou **"OMNI. ??"** (.....) son un bo exemplo desta posible utilización.

-Outras veces o que nos interesa é algún dos elementos pertencentes á linguaxe dos cómics, para facer máis atractivas algunhas actividades. Esta utilización dáse moito na Área de Lingua (por exemplo, cando lles damos ós alumnos unha tira ou plana cos globos en branco e lles pedimos que inventen os textos correspondentes).

II

PARA "LERMOS" COMICS

1.- A linguaxe dos cómics.

Xa dixemos antes que o cómic era, fundamentalmente, un medio narrativo: serve para contar historias. Pero é evidente que, tendo moitas cousas en común con outros medios narrativos (co cine, sobre todo), posúe uns códigos específicos, unha linguaxe propia.

Os formatos utilizados no cómic son a tira e a plana. Se exceptuamos as tiras, que aparecen en xornais ou revistas, a meirande parte dos cómics empregan como soporte material a páxina ou plana. A superficie desas tiras e planas, á súa vez, está repartida en espacios case sempre rectangulares, chamados viñetas, que é onde aparecen as imaxes e os textos utilizados para narrar a historia correspondente.

Os dous aspectos que definen o esencial da linguaxe dos cómics son estes:

A) Unha linguaxe verboicónica.

O cómic conta unha historia mediante o emprego de elementos da linguaxe icónica (debuxos) e da linguaxe verbal (textos). Estes debuxos e textos non están meramente

xustapostos (como poderían estar en aleluias, carteis de cego ou, simplemente, contos ilustrados), senón que se trata dunha síntese dos elementos icónicos e verbais, que se produce dentro do espazo da viñeta, e que se rexe por unhas regras perfectamente codificadas.

B) Unha secuenciación baseada na elipse narrativa.

O cómic conta unha historia, como xa dixemos. Pero escolle contala dun xeito ben peculiar. Para facer avanzar a narración recorre á secuenciación das viñetas, que se len, alomenos en occidente, de esquerda a dereita e de arriba a abaixo. En cada viñeta está representado un certo momento da acción, **definindo un espazo e un tempo determinados**. A historia avanza viñeta a viñeta, xa que en cada unha delas só se representa unha escea significativa da historia, obviando as intermedias, que nós, os lectores, "enchemos" cando lemos un cómic. De xeito que, entre viñeta e viñeta, se produce unha elipse narrativa, que pode ser mínima ou tan ampla que sexa preciso recorrer a un texto auxiliar para explicar o salto entre unha e outra.

Baseándose nestes dous aspectos básicos, o cómic emprega -tanto no referido ás imaxes como no referido ós textos- un código formal moi elaborado. Non entraremos aquí nin na súa descrición nin na súa función dentro da narración, xa que iso excedería dos límites deste traballo. Pero, dado que é un apartado

imprescindible para entender todo o que logo se dirá sobre a realización de cómics na aula, remitimos ás persoas interesadas á Bibliografía, na que se sinalan algúns libros que abordan este apartado con rigor e claridade¹.

2.- A importancia da análise formal.

A análise formal ten como obxectivo facer que os alumnos e alumnas cheguen a dominar, sempre coa complexidade propia do nivel educativo en que esteamos a traballar, eses elementos básicos que definen a linguaxe dos cómics. E non só por curiosidade intelectual ou como coñecementos que consideremos de interese, senón porque a aprendizaxe deses mecanismos expresivos e narrativos é imprescindible para proceder logo á confección dos seus propios cómics.

Nesta análise formal cremos que se deben traballar os seguintes aspectos:

a) Referidos á articulación da narración:

- concepto de tira e de plana.

- a distribución en viñetas.

- as convencións na lectura da páxina: a liña de indicatividade.

¹.- No meu libro, "O cómic nas aulas", de próxima publicación por parte de Edicións Xerais, abórdanse extensamente estes aspectos.

- a síntese verboicónica.
- a secuenciación (coa comprensión da elipse narrativa).
- a montaxe das viñetas: secuencial e analítica.

c) Referidos ás imaxes:

- a importancia do encadre.
- os diferentes tipos de planos e a súa función.
- o punto de vista.
- os distintos ángulos de visión e a súa función.
- a definición dos personaxes: a xestualidade.
- os signos cinéticos.
- as metáforas visuais.

d) Referidos ós textos:

- os globos e a súa función. Clases de globos.
- os textos de apoio. Clases e funcións.
- as onomatopeias.

**(DADO QUE NON SE VAI EXPLICAR a TEORIA DA LINGUAXE DOS COMICS,
AQUI DEBEN IR REPRODUCIDAS DUAS PAXINAS DE
COMICS, PARA SINALAR SOBRE ELAS ALGUNS DOS
ELEMENTOS FUNDAMENTAIS)**

3.- **A análise ideolóxica.**

O primeiro que hai que se preguntar, cando se fala da compoñente ideolóxica dos cómics, é se existe esa ideoloxía e se

paga a pena deterse na súa análise. A resposta é contundentemente afirmativa: debaixo de calquera cómic hai unha ideoloxía. De aí a importancia de proceder a unha análise dos elementos ideolóxicos dos cómics, de maneira que sexamos conscientes, ó tempo que lemos a historia, da súa presenza e da necesidade da súa análise crítica.

Aínda correndo o risco de restrinxir a riqueza dunha análise que necesariamente ten que ser múltiple, eu escollería catro vieiros para levar a cabo unha análise ideolóxica dos cómics: o estudio dos personaxes, o estudio da historia que se nos conta, con especial atención ós seus rasgos funcionais básicos, o estudio do código de valores que subxace por baixo da historia e a análise de viñetas significativas².

².- Estes catro camiños para a análise ideolóxica dos cómics están amplamente tratados no meu libro "Os comics nas aulas", de próxima publicación en Edicións Xerais.

III

A REALIZACION DE COMICS NA CLASE

1.- Unha historia para contar.

Dixemos máis atrás que o cómic era, fundamentalmente, un medio narrativo. Isto condúcenos á primeira, e esencial, parte do proceso: para facer un cómic hai que ter unha historia que contar.

Esa idea, ese **argumento**, que ó principio pode estar contida nunha simple frase, hai que desenvolvela ata lle dar unha certa consistencia. Non quere iso dicir que haxa que escribir completamente a historia que logo se vai contar en cómic (aínda que tamén se podería), senón que hai que concretala o suficiente para despois poder abordar cunha certa base o seguinte paso do proceso, que é a realización do guiión técnico (no caso de que se faga) ou a planificación do soporte no que se vaia realizar o cómic.

Este ter unha historia que contar lévanos a un eido no que non trataremos aquí, por non ser este o lugar, pero sobre o que si diremos algunhas cousas. Trátase do desenvolvemento das capacidades creativas por parte dos rapaces e rapazas, que só é posible a través dunha práctica sistemática e mediante a adquisición dunha serie de técnicas que axuden a desenvolver esa creatividade potencial. Porque a experiencia demostra que, de non haber un traballo previo neste aspecto, cando os rapaces afrontan

por primeira vez a realización dun cómic e se lles deixa a aparente liberdade de situalos diante dunha folla en branco, o que fan é caer nos esquemas dos cómics comerciais -de humor ou de aventuras-que teñen interiorizados, e quedando así ben lonxe do que é auténtica creatividade.

Para evitar isto, cómpre romper a identificación que os rapaces poden facer entre os cómics e uns determinados temas, identificación que leva a que nos seus cómics tiren por camiños miméticos, propoñendo historias que ou ben están baseadas en personaxes xa coñecidos (**Mortadelo, Superman** ou outro superheroe, algún dos personaxes creados por Walt Disney, etc) ou ben reproducen as historias de humor ou de aventuras que eles adoitan ler nos cómics.

Como alternativa, hai que lembrar que o cómic, como medio narrativo, pode acoller tódolos tipos de historias que desexemos contar. Calquera que sexa a posibilidade escollida, o resultado será un argumento, máis ou menos desenvolvido, que é o punto de partida para a realización do guión técnico ou da planificación. Nese argumento non só teremos esquematizada a historia que imos contar, senón que tamén temos definidos aspectos como a caracterización dos personaxes, os lugares e a época en que se vai desenvolver a acción, etc. O paso seguinte é a elaboración do guión técnico ou planificación.

2.- A elaboración do guión.

A elaboración do guión, que leva implícita a planificación da historia que se vai contar, é, xunto co anterior, o paso máis importante neste proceso de realización dun cómic. Isto, que é así sempre, éo moito máis dende unha perspectiva didáctica, xa que son os pasos con máis complexas implicacións formativas.

Resulta importante esta aclaración, de cara ós alumnos, porque este guión (ou esta planificación) non se "ve" cando está o traballo rematado. Pero está debaixo de todo, é o que fai bo ou o que invalida o traballo resultante.

O guión, cando se fai dun xeito técnico, acostuma elaborarse deste xeito:

VIÑETA	DESCRICION DA VIÑETA	DIALOGOS E TEXTOS DE APOIO
(1)	(2)	(3)

(1): Aquí indícase o número da viñeta correspondente.

(2): Aquí descríbese o que vai aparecer debuxado na viñeta: personaxes, espazo físico, accións, obxectos, etc).

Tamén se poñen as indicacións de tipo técnico que se consideren convenientes: tipo de plano que se utilizará, punto de vista, existencia de liñas de movemento ou onomatopeias, etc.

(3) Neste espazo escríbense os textos que van ir na viñeta correspondente, tanto os textos de apoio como os textos correspondentes ás conversas ou reflexións dos personaxes, como se fose un texto teatral. Iso será o que logo se escriba nos globos, aínda que o normal é introducir logo cambios, á hora da redacción definitiva. Pero esta é a base que nos serve para o traballo.

Este proceso, que esixe a súa práctica e que non é doado facer satisfactoriamente as primeiras veces, encerra dous perigos evidentes: por unha banda, pode haber a tendencia a contar "todo" o que pasa na historia, sexa significativo ou non, producíndose así un grande número de viñetas. O resultado son historias aburridas, reiterativas, nos que a acción avanza dun xeito moi demorado. O ritmo narrativo non é o correcto e hai viñetas que se poderían eliminar. O outro perigo é xusto o contrario: no proceso poden escollerse uns momentos que son insuficientes para que a historia se comprenda, as elipses argumentais son moi fortes e, co cómic realizado, o resultado é unha historia que costa entender, na que é difícil seguir doadamente o que pasa entre viñeta e viñeta.

3.- A planificación.

Este paso realizase ou ben ó tempo que se vai facendo o guión ou ben inmediatamente despois. A planificación consiste en facer

un esquema no cal se distribúe o espazo da plana ou planas, indicando as viñetas que van ir en cada plana e a distribución delas dentro da mesma.

Claro que, previo a isto, está a elección do soporte que se vai utilizar (tira, plana ou conxunto de planas), en función da lonxitude da historia a contar. Se esta só esixe tres ou catro viñetas, poderá escollerse unha tira ou unha plana. Se non esixe máis aló de seis ou oito viñetas, o correcto será a utilización dunha única plana, aínda que pode haber máis, en función do tamaño ó que se considere conveniente que vaian algunhas das viñetas. Se é unha historia que necesita dez ou máis viñetas, resulta evidente que haberá que prantexar xa a utilización do número de planas que se vexa necesario.

A planificación leva consigo a visualización da historia antes de debuxala. A través do guión vanse vendo as necesidades de espazo en cada unha das viñetas (non é o mesmo un Plano Xeral no que ademais dos personaxes vai haber que representar unha ampla porción de espazo físico, que un Primeiro Plano, no que só se vai ver o rostro dun determinado personaxe).

4.- Os pasos para a realización gráfica.

Unha vez distribuído o espazo da páxina, e pensando sempre nun procedemento que sexa axeitado a nivel escolar, os pasos a dar poden ser estes:

4.1. O debuxado a lapis.

Coas viñetas delimitadas, procédese a debuxar, empregando un lapis brando, as imaxes de cada unha delas.

Hai que ter en conta que a historia xa está previamente estruturada no guión e que, por tanto, o alumno xa coñece qué tipo de plano vai empregar, os personaxes que vai haber nel, o ambiente en que se desenvolve a acción, os espazos que debe reservar para os globos, etc.

Nesta fase do traballo cobra unha grande importancia a definición dos personaxes e o tratamento xestual dos mesmos.

A xestualidade dos personaxes pode, sobre todo para expresar determinadas situacións (abraio, medo, frío, carraxe, sorpresa, etc), reforzarse mediante algunhas liñas ó redor da cabeza do personaxe.

Dentro deste debuxado a lapis entra tamén a concreción da liña dos globos, para que así saibamos o espazo que van ocupar dentro da viñeta (repárese en que non se debuxa nada no espazo que ocupan os globos, ese espazo queda superposto, "tapa" o debuxo). Débese coidar, ademais, que a orde de lectura dos globos responda á liña de indicatividade. Este é un proceso difícil, que se non se fai ben da lugar logo a moitos problemas.

4.2. O entintado.

Unha vez rematado todo o debuxo a lapis (figuras, fondos e bordes dos globos) -e este pode ser o momento de que o profesor faga un primeiro control sistemático do labor ata agora feito,

para comprobar se existe algún erro de vulto, que logo será moito máis difícil de corrixir no momento de "pasar" a limpo ese debuxo. É dicir, de facer o "entintado", por empregar o termo que utilizan os profesionais.

No ensino, o máis cómodo é facelo mediante un estilógrafo ou un rotulador de punta fina, sempre de cor negra, aínda que caben outras solucións técnicas máis cercanas ás empregadas polos profesionais, no caso de alumnos maiores, que xa teñan un certo dominio técnico da ilustración.

Agora é o momento de concretar o máis posible as figuras e os fondos, facendo tódolos detalles necesarios. Tamén se pasan os bordes dos globos, as liñas de movemento se as houbese, as liñas que delimitan as viñetas (se non se fixo ó estruturar a páxina) e, en xeral, todo o que previamente se fixo a lapis.

Neste momento hai que considerar se o cómic vai ser en branco e negro ou a cor. Se vai ser en branco e negro, ademais de pasar os debuxos haberá que considerar as masas de negro que vaia haber, as sombras necesarias (para as que se pode empregar o mesmo rotulador ou ben o lapis), etc.

Rematado o "entintado" da páxina, procédese ó borrado de tódolos restos de lapis, empregando unha goma branda. Estes restos de lapis deben de desaparecer doadamente, excepto se se caeu no defecto de debuxar cun lapis duro ou de apretar desmesuradamente no proceso de debuxado (estes dous aspectos deben ser obxecto de atención por parte do profesor na primeira parte do proceso).

4.3. A rotulación dos textos.

Coa páxina completamente debuxada, procédese agora á rotulación dos diferentes textos (globos, textos de apoio e onomatopeas). Estes textos rotúlanse sempre en maiúsculas, empregando un estilógrafo ou un rotulador de punta fina. As veces, para colocalos ben no globo, é preciso trazar algunhas liñas auxiliares a lapis, que deben ser borradas posteriormente.

Os textos dos globos deben estar ben distribuídos, de maneira que se lean con facilidade e que os espazos en branco non estean descompensados. O encaixar os textos dentro dos globos non é un proceso nada doado e dá lugar a numerosos erros.

Resulta de interese ter tamén un frasquiño da tinta branca que se emprega como correctora, para poder tapar posibles fallos e realizar as correccións precisas.

4.4. O coloreado.

Co remate do apartado anterior xa quedou o páxina acabada. Temos unha páxina en branco e negro, que xa é unha páxina de cómic. Pero pode ocorrer que desexemos darlle cor (isto na aula é moi frecuente, sobre todo nos primeiros niveis), e entón quedáanos a última fase do proceso.

O proceso de coloreado admite numerosísimas variantes, e a que propoño eu aquí só é unha delas (en realidade, a empregada maioritariamente polos meus alumnos e alumnas ó longo de varios anos). Trátase de dar as cores de tal xeito que as figuras destaquen dun xeito claro sobre o fondo. Para iso, ou

ben se colorear todo con rotulador -procurando empregar unhas cores que eviten que os fondos se "coman" ás figuras-, ou ben se emprega unha técnica mixta, utilizando os rotuladores para as figuras e as onomatopeas e, por exemplo, pinturas de plastidecor para os fondos.

Con este paso, xa está a páxina rematada. Procédese do mesmo xeito coas restantes páxinas (se é que as hai) e, se se considera necesario, realízase unha portada para o cómic. O seguinte paso, que é a difusión do cómic, estúdase nun apartado posterior.

5.- Outras alternativas na realización de cómics.

O que se dixo ata agora enténdese referido á realización de cómics individuais, en tiras ou en planas cun formato estándar. Pero resulta obvio que hai outras alternativas na realización destes traballos, algunhas delas de moito interese. Vexamos as principais:

*A realización de cómics en colaboración entre dúas persoas, de xeito que unha delas sexa a encargada do guión e a outra da realización gráfica.

*A realización por parte de toda a clase (ou dun sector da mesma) dun conxunto de tiras sobre un mesmo tema ou, o que é máis corrente, sobre un mesmo personaxe, o que obriga a se poñer previamente de acordo sobre diferentes cuestións.

*A realización dun cómic colectivo, ben entre toda a clase, ben entre un grupo da mesma, de maneira que haxa unha colaboración e unha distribución de funcións, tanto na elaboración da historia como na súa realización práctica. Neste caso é importante a coordinación que exerza o profesor, no caso de que sexa necesaria.

*A realización de cómics-murais, a base de grandes viñetas soltas, que logo poden ser montadas de diferentes xeitos sobre unha parede.

*A realización de cómics destinados a unha revista ou fanzine da clase, previamente deseñado. Neste caso, todos deben adaptarse ós formatos, temas, extensión, etc, previamente fixados.

6.- A necesaria difusión dos cómics.

Con todo o proceso xa rematado, é o momento de pensar na difusión dos cómics realizados na clase. Esta difusión é a que lle da un sentido pleno a todo o traballo anterior, xa que os traballos se fan partindo dunha dimensión expresivo-comunicativa. E esa dimensión comunicativa queda coutada se os traballos realizados non poden chegar a outros destinatarios. Por iso, cando en ocasións o traballo só é lido polo rapaz ou rapaza que o fixo e máis polo profesor (que ademais o vai xulgar), estase a coutar a dimensión máis fonda do labor realizado. É preciso artellar unhas

canles para que eses traballos podan ter unha difusión e sexan lidos e comentados polo meirande número de persoas.

Esa difusión debe abranguer, cando menos, o ámbito do grupo--clase. Pero hai que pensar tamén na difusión entre os alumnos de outras clases, na difusión entre todo o conxunto do Centro, na difusión dentro da comunidade na que estea inserto o Centro e, por último, na difusión máis alá deses ámbitos naturais dos alumnos, establecendo comunicación con outros Centros.

¿Cales son, por tanto, esas canles que cómpre establecer para a difusión dos cómics?

*En primeiro lugar, a confección dunha revista-mural cos cómics realizados. Esa revista-mural pode ter como soporte unha das paredes da clase ou ben algunha das paredes dos corredores de fóra da clase, o que permitiría que os cómics fosen lidos polos rapaces das outras clases que comparten ese corredor. Este opción ten ademais a vantaxe de que se poden estar renovando os seus contidos dun xeito continuado, a medida que os rapaces constrúen novos cómics.

*En segundo lugar, pode realizarse, posteriormente a esta revista-mural, unha revista semellante ás comerciais, empregando unha selección dos cómics que os alumnos e alumnas realizaron. Chegará con lle facer unha capa axeitada, grampar as follas correspondentes e máis nada. Esa revista pode pasar logo a formar parte da Comicteca da Biblioteca de Aula da

clase (ou doutras clases coas que se teña relación) ou da Biblioteca Xeral do Centro.

*En terceiro lugar, pode pensarse na realización dunha revista de cómics, a branco e negro, na que se recollan, total ou parcialmente, os traballos realizados polos alumnos.

Na realización desta revista hai que ter en conta varias cousas. Por exemplo, que a revista será, inevitablemente, a branco e negro, polo que os cómics orixinais realizados teñen que estar tamén a branco e negro. Isto non quere dicir que non se poidan colorear os cómics orixinais posteriormente, pero debe reservarse unha copia a branco e negro para a súa posterior reprodución³.

Os dous procedementos máis habituais para a reprodución dos cómics son o fotocopiado ou a tirada a multicopista. O proceso a multicopista, que esixe o emprego de clichés electrónicos, ten o inconveniente de que ofrece unha reprodución menos fiel que a obtida empregando fotocopiadora. E, pola contra, a utilización da fotocopiadora leva consigo un incremento dos custos.

*En cuarto lugar, hai que pensar na posible difusión dos traballos a través dalgún medio máis sofisticado (offsett ou a impresión comercial con fotolitos), recorrendo ó patrocinio

³.-O normal é quitar unha fotocopia das planas no momento en que se acabou o rotulado dos textos e se vai proceder a lle dar cor. Esa fotocopia será a que se empregue logo para facer as reproducións para a revista.

dalgunha entidade (Concello, Consellerías, Deputacións, etc). Os exemplos disto non son moi numerosos, pero xa hai mostras en Galicia deste tipo de iniciativas.

*Pódese, por último, aproveitar a existencia doutros medios de comunicación para difundir unha selección dos nosos traballos. De seguro que en boletíns municipais, revistas de Asociacións de Veciños, Grupos de carácter cultural ou (¿por que non?) periódicos e revistas de carácter comercial, acepten incluír nas súas páxinas unha selección dos nosos traballos.

UNHA BIBLIOGRAFIA SELECTIVA

Ofrécese aquí unha Bibliografía selectiva sobre os cómics. Nela están seleccionados só aqueles traballos que, na miña opinión, son os máis axeitados para un primeiro achegamento ó tema. Omitín algúns títulos de interese por estaren esgotados dende hai ben anos. Quen desexe afondar, ha atopar nos que aquí aparecen unha máis extensa nómina de títulos ós que recorrer.⁴

1. Libros que analizan, preferentemente, a linguaxe dos cómics.

Agustín Fernández Paz: **Para lermos cómics**. Consellería de Cultura, 1989.

Luis Gasca & Román Gubern: **El discurso del cómic**. Cátedra, 1988.

Román Gubern: **El lenguaje de los comics**. Península, 1972.

Román Gubern: **Literatura de la imagen**. Salvat, 1973.

VV. AA. (Coor. Román Gubern): **El arte del cómic**. Pala/Planeta, 1974.

Jean-Bruno Renard: **A banda desenhada**. Presença, 1981.

Clemente García: **Los cómics. Dibujar con la imagen y la palabra**. Humanitas, 1983.

⁴.- Unha Bibliografía sobre cómics moi exhaustiva (incluíndo libros, artigos, tesinas e teses doctorais inçeditas, etc), elaborada por Antonio Altarriba, pódese atopar no número 2 (ano 1984) da revista **Neuróptica. Estudios sobre el cómic**, editada polo Servicio de Publicacións do Concello de Zaragoza.

2. Libros que analizan, preferentemente, a ideoloxía dos cómics ou estudian a súa historia.

Umberto Eco: **Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas**. Lumen, 1968.

Antonio Martín: **Historia del comic español. 1875-1939**. Gustavo Gili, 1978.

VV. AA. (dir. Javier Coma): **Historia de los comics** (4 tomos). Toutain Editor, 1982.

VV. AA. (dir. Javier Coma): **Comics. Clásicos y modernos**. EL PAIS, 1988.

Javier Coma & Román Gubern: **Los comics en Hollywood**. Plaza & Janés, 1988.

Salvador Vázquez de parga: **Los comics del franquismo**. Planeta, 1980.

J. A. Ramírez: **El comic femenino en España**. Cuadernos para el diálogo, 1975.

Javier Coma: **Del gato Félix al gato Fritz. Una historia de los comics**. Gustavo Gili, 1979.

Javier Coma: **El ocaso de los héroes en los comics de autor**. Península, 1984.

3. Libros que abordan os cómics dende unha perspectiva didáctica.

Juan Acevedo: **Para hacer historietas**. Popular, 1981.

J.L. Rodríguez Diéguez: **El cómic y su utilización didáctica**. Gustavo Gili, 1988.

- J.L. Rodríguez Diéguez: **Las funciones de la imagen en la enseñanza.** Gustavo Gili, 1977.
- Jordi Vives: **Dibujemos cómics.** Labor, 1986.
- Josep M^a Beà: **La técnica del cómic.** Interimagen, 1985.
- Judy Tatchell: **Como dibujar cómics y caricaturas.** Montena, 1987.
- Claude Lapointe: **El encuadre.** Altea, 1982.
- Michel Martin: **Semiología de la imagen y pedagogía.** Narcea, 1987.
- Mauro Rollán & Eladio Sastre: **El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas.** ICE.Univ. Valladolid, 1986.
- Colectivo: **Como hacemos nuestros cómics.** Fontanella, 1980.
- M. Dolors Alibés & Jan: **Com es fa un còmic.** Onda, 1990.
- Vicente Pi Navarro: **Taller del cómic.1. Manual de creación del personaje.** Nau Llibres, 1989.
- Agustín Fernández Paz: **Os cómics na escola: a súa xustificación teórica e os pasos para a súa realización práctica.** (Incluído nas **Actas das Primeiras Xornadas da Lingua Galega no ensino.** Xunta de Galicia, 1984.)

4.- Algúns libros de texto nos que se aborda dun xeito extenso o traballo cos cómics.

Colectivo AVANTAR: **O Noso Galego 6**. Edic. Xerais, 1982.

Colectivo AVANTAR: **O Noso Galego 7**. Edic. Xerais, 1983.

Colectivo AVANTAR: **CANLES. Lingua Galega 6**. Edic. Xerais, 1988.

Colectivo AVANTAR: **CANLES. Lingua Galega 7**. Edic. Xerais, 1988.

J.Badía, R. Colomer, M. Sánchez: **TINTERO (Lengua 6º EGB)**. Edit. Teide, 1987.

Felipe Zayas, Mercedes Guillem: **LENGUA, 6º**. Edit. Akal, 1983.

Mercedes Guillem, Felipe Zayas: **LENGUA 7**. Edit. Esla, 1986.

Mercedes Guillem, Felipe Zayas: **LENGUA 6**. Edit. Esla, 1986.

"Sen ningún xénero de dúbida, o futuro está reservado ós medios de comunicación social. Que os ensinantes non se obstinen, xa que logo, nunha batalla perdida de antemán; que, pola contra, traten de determinar neste campo as novas vías dunha acción verdadeiramente pedagóxica (...) A eles incúmbelles a responsabilidade principal da loita contra a posible dictadura dos mass-media. Ninguén se atopa mellor situado que eles para emprender ese combate e imporse. Ninguén podería comprender que non se adicasen a ese traballo esencial. Está realmente en xogo a situación de todos nós respecto dos medios de comunicación. A nós, por tanto, nos corresponde comprometernos."

Louis Porcher⁵

"Non é difícil entender o que estamos explicando, como non é difícil ler e entender historietas. Non obstante, a lectura de historietas supón un acto complexo de abstracción e de síntese por parte do lector. A lectura dunha linguaxe que evoca movementos, sons e outros caracteres partindo de bases materiais distintas ás destes atributos, non pode ser unha lectura sinxela."

⁵.- Citado en Michel Martin: "Semiología de la imagen y pedagogía". Edit. Narcea.

Juan Acevedo: Para hacer historietas.

"Inventar e debuxar un cómic é un exercicio moito máis útil, dende calquera punto de vista, que desenvolver unha redacción sobre o Día da Nai ou sobre o Día do Libro. Porque a historieta comporta: a invención dunha historia, o seu tratamento, a súa estruturación e organización en viñetas, a invención dos diálogos, a caracterización física e moral dos personaxes, e outras cousas que os nenos ás veces, cando son intelixentes, se divirten facendo sós. Mentres que na escola só sacan suspensos en lingua."

Gianni Rodari: Gramática da fantasía.

ALGUNHAS ACTIVIDADES PARA TRABALLAR COS COMICS

- * Realizar un estudio sobre a lectura de cómics por parte dos alumnos. Nel deben considerarse aspectos como:
 - Tempo semanal que dedican á lectura de cómics.
 - Que opinión teñen sobre eles.
 - Que opinións cren que teñen os maiores.
 - Razóns polas que os cómics gustan tanto á xente nova.
 - Cales son os cómics que len con máis frecuencia.
 - Por que son eses cómics os seus preferidos.Posteriormente, analizar os resultados, centrándose nos referidos ós cómics citados maioritariamente. ¿Hai diferenzas entre as respostas dos rapaces e as rapazas?

- * Pedir ós alumnos e alumnas que definan, por escrito, o que é para eles un cómic. Analizar logo os trazos salientados polos alumnos. Distinguir entre os que son reais e os que responden a preconceitos dos rapaces e rapazas.

- * Identificar, utilizando diferentes cómics, a **tira**, a **plana** e as **viñetas**, comprobando o diferente formato e o distinto tamaño que estas poden ter. Estudar a montaxe das viñetas dentro da páxina, recoñecendo a existencia das diferentes secuencias.

- * Recoñecer, en varias páxinas de cómics, a existencia da elipse narrativa, do "salto" entre viñeta e viñeta. Posteriormente, comprobar a diferente duración temporal que poden ter estas elipses. Narrar, dun xeito oral, as partes da historia que aparecen elididas entre viñeta e viñeta.

- * Cada alumno ou alumna recorta as viñetas dun cómic de unha ou dúas planas de extensión (dunha tira, se se trata de alumnos das idades máis novas). O compañeiro ou compañeira debe montar esas viñetas ata obter de novo a plana orixinal (ou unha variante válida da mesma).

- * Entre toda a clase, poñerse de acordo previamente sobre unha determinada situación (o equivalente a unha secuencia, no cómic ou no cine). Logo, por equipos, realizar diferentes planificacións da mesma. Analizar os diferentes resultados, comprobando as semellanzas e as diverxencias.

- * Dado un cómic de unha ou dúas planas, narrar por

escrito a historia que se conta no cómic. Comprobar así a función do debuxo da narración, a transposición dos diálogos, o papel da elipse narrativa, etc.

- * Buscar, usando varios cómics, diferentes mostras de cada un dos tipos de plano existentes. Analizar o espazo que ocupan dentro da páxina, en relación coas outras viñetas. Comprobar se están utilizados dun xeito axeitado, de acordo coas necesidades narrativas.
- * Buscar, utilizando diferentes cómics, viñetas nas que se utilicen os diferentes ángulos de visión. Comprobar se estas angulacións teñen só un carácter estético ou cumpren fundamentalmente unha función narrativa.
- * Entre toda a clase, poñerse de acordo previamente sobre o contido dunha viñeta. Logo, individualmente, proceder a debuxala, utilizando todo tipo de encadres. Analizar os resultados, reparando nas semellanzas e as diverxencias. ¿Esgotáronse tódalas posibilidades ou quedaron fora outras de interese?
- * Buscar, utilizando cómics de diferente temática (humor, aventuras, etc), exemplos dos diferentes tipos de globos. Comprobar a existencia de variacións que teñen unha función (na liña que bordea o globo, no delta, na rotulación das letras do globo) e doutras que non teñen función narrativa, senón que corresponden só ós diferentes estilos gráficos dos autores.
- * Borrar os textos de tódolos globos de unha ou máis páxinas de cómic. ¿Cal é a función que cumpren os debuxos, eles sós? Escribir os textos que, a partir das imaxes, se consideran máis convenientes para eses globos. Comparar as diferentes solucións propostas.
- * Revisar diferentes cómics, sinalando tódalas onomatopeas que se utilicen neles. Reparar no seu carácter convencional. Comprobar se aparecen asociadas a algún tipo de signos cinéticos. Verificar a importancia do espazo que ocupen dentro da viñeta.
- * Ordenar alfabeticamente tódalas onomatopeas que se atoparon, poñendo o seu significado a carón de cada unha delas. Logo dunha esculca bastante exhaustiva, o resultado será un "Diccionario de onomatopeas".
- * Un alumno ou alumna fai un ruído. Os demais teñen que inventar unha onomatopea que resulte apropiada para ese ruído. Convén fuxir das formas verbais que xa están

consolidadas e inventar outras novas.

- * Buscar, sobre todo en viñetas nas que se utilicen planos medios ou primeiros planos, as expresións dos rostros dos personaxes.
Identificar as fundamentais: serenidade, alegría, enfado e tristeza, así como algunhas das secundarias (malicia, sorpresa, medo, etc).
Comprobar a persistencia duns trazos básicos comúns, máis alá das diferenzas gráficas propias de cada un dos debuxantes.
- * Buscar, en cómics de diverso tipo, viñetas nas que se utilicen os diferentes signos cinéticos ou liñas de movemento. Comprobar a existencia das diferentes formas que estes signos poden adoptar, así como a función que cumpre cada unha desas formas.
- * Nunha plana de cómic (preferiblemente de acción ou de humor) borrar tódolos signos cinéticos presentes na mesma. Comparar a plana resultante coa orixinal, analizando a función que cumpren os signos cinéticos.
- * Colectivamente ou en grupos, realizar a análise formal dun cómic determinado (convén que a súa lonxitude e complexidade estean adaptadas á idade dos rapaces e rapazas), a través dunha "lectura" do mesmo o máis completa posible.
Esa "lectura", viñeta a viñeta, debe servir para ir contando (oralmente ou por escrito) a historia que se narra, ó tempo que se describen os recursos formais empregados para esa narración.
- * Analizar diferentes cadernos de cómics dun mesmo personaxe (preferiblemente de humor ou de aventuras). Illar as diferentes "funcións" ou constantes narrativas que subxacen en cada unha das diferentes historias. Elaborar logo o esquema base sobre o que se artillan as historias dese personaxe.
- * Realizar unha "tira" de cómic, autoconclusiva, adaptándose ás características deste formato.
- * Escoller, agrupados por equipos, un determinado personaxe de cómic (mellor se corresponde a un cómic de aventuras). Ler diversas aventuras dese personaxe. Illar os seus trazos -físicos e de comportamento- máis significativos. Comparar os trazos funcionais básicos de cada un dos personaxes estudados, buscando semellanzas e diferenzas.

- * Realizar un cómic individual (de unha ou máis planas), seguindo tódolos pasos que se indican no texto. Procurar utilizar o maior número posible dos recursos narrativos estudados.

- * Seleccionar un breve texto literario e, a partir del, elaborar un cómic. Iso supón escoller os momentos significativos, escribir o guión e seguir tódolos pasos da realización gráfica.