

LA CIUDAD COMO PERSONAJE. ESTUDIO DE CASO DEL CÓMIC “LAS CALLES DE ARENA”, DE PACO ROCA, DESDE EL PUNTO DE VISTA DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

THE CITY AS A CHARACTER. CASE STUDY OF THE COMIC “THE STREETS OF SAND”, BY PACO ROCA, FROM THE POINT OF VIEW OF ARTS EDUCATION

RAFAEL MARFIL-CARMONA

Profesor ayudante doctor.
Didáctica de la Expresión Plástica
Facultad de Ciencias de la Educación.
Universidad de Granada.
Campus de Cartuja, SN, Granada (España) 18071
Tlfn: + 34 958246351
Email: rmarfil@ugr.es

JESÚS MONTOYA-HERRERA

Profesor sustituto interino.
Didáctica de la Expresión Plástica
Facultad de Ciencias de la Educación.
Universidad de Granada.
Campus de Cartuja, SN, Granada (España) 18071
Tlfn: + 34 958246229
Email: montoya@ugr.es

PEDRO CHACÓN-GORDILLO

Profesor contratado doctor.
Didáctica de la Expresión Plástica
Facultad de Ciencias de la Educación.
Universidad de Granada.
Campus de Cartuja, SN, Granada (España) 18071
Tlfn: + 34 958246351
Email: pchacon@ugr.es

PALABRAS CLAVES

Cómic, Educación Artística, Narrativa visual, Cultura visual, ciudad, arte.

KEY WORDS

Comic, Arts Education, Visual Narrative, Visual Culture, City, Art.



Resumen

Entre una visión tradicional de las artes plásticas y su conexión con la creación más contemporánea, el cómic es un recurso y un género artístico de gran valor para la enseñanza del arte. Además de sus posibilidades para el aprendizaje visual, es un medio idóneo para la alfabetización audiovisual y para la asimilación de la secuencialidad. Puede ser utilizado en cualquier ciclo educativo y en contextos de Educación No Formal. En este trabajo, basado en el estudio de caso de la obra gráfica “Las calles de arena”, del dibujante, historietista e ilustrador Paco Roca (2009), se incide especialmente en el papel de la ciudad, destacando las posibilidades de este medio de expresión para el aprendizaje de contenidos transversales, desde una concepción de las calles como un entorno vital vinculado a nuestra conexión con el espacio y el tiempo, pero sobre todo a los propios valores que nos orientan en la vida.

Este trabajo se ha basado en el análisis de contenido, en el que se aplica de forma prioritaria el paradigma semiótico y narrativo. Dentro de la historia analizada, la ciudad es un personaje con un alto valor simbólico, que permite no solo profundizar en el uso de elementos con una gran carga de significado, sino en la aportación de las cuestiones formales y estéticas, complementadas por la confluencia de diferentes lenguajes y códigos, que van desde el texto y los diálogos hasta la influencia cinematográfica y literaria en el cómic contemporáneo. Los resultados y las conclusiones de esta investigación incluyen algunas recomendaciones didácticas. Es imprescindible combinar el placer estético y la capacidad expresiva para impulsar una enseñanza dirigida a formar una ciudadanía crítica.

Abstract

Between a traditional vision of the plastic arts and its connection with the most contemporary creation, comics is a resource and an artistic genre of great value for the Arts Education. In addition to its possibilities for visual learning, it is an ideal medium for audiovisual education and for the assimilation of sequentiality. It can be used in any educational cycle and in Non-Formal Education contexts. In this work, based on the case study of the graphic work “The streets of sand”, by the illustrator, cartoonist and illustrator Paco Roca (2009), special emphasis is placed on the role of the city, highlighting the possibilities of this means of expression for learning transversal contents. The streets are conceived as a vital environment linked to our connection with space and time. The city is linked to the values that guide us in our lives.

This work has been based on content analysis, in which the semiotic and narrative paradigm is applied as a priority. In the studied history, the city is a character with a high symbolic value. This allows the use of elements with a great deal of significance to be deepened. We can also look at formal and aesthetic issues, complemented by the confluence of different languages and codes. The contemporary comic book contains texts and dialogues, as well as a clear cinematographic and literary influence. The conclusions contain some ideas for educational activity. It is essential to combine aesthetic pleasure and expressive ability to obtain a critical citizenship.



Introducción y estado de la cuestión

La Educación Artística es un área interdisciplinar que aborda la didáctica de los diversos géneros expresivos de lo visual a lo largo de la historia, fomentando tanto la creación como la apreciación estética y, si es posible, ambas actitudes a la vez. De hecho, la denominación no es muy exacta, ya que debería de hacer referencia expresa a las artes visuales. De lo que no hay duda, es de que las capacidades y conductas básicas que se ponen en juego van desde la percepción hasta la creatividad, el pensamiento visual o la imaginación, entre otras (Marín Viadel, 2003, p. 10).

En ese contexto docente, aplicable a cualquier ciclo educativo y a la Educación No Formal, el cómic no es una amenaza para las artes clásicas, sino una oportunidad para realizar una inmersión en las posibilidades pedagógicas que ofrece la cultura popular. Además de las posibilidades de interpretación semiótica, entendiendo esta línea analítica como la que se desarrolla "... bajo el ángulo de la significación y no bajo el de la emoción o el placer estético" (Joly, 1999, p. 32), en este estudio, indudablemente, no solo se da cabida a la identificación de simbologías, sino a la amplitud de posibilidades, como la emocional o formal-discursiva, siendo precisamente el enlace y la conexión entre una y otra faceta de la imagen del cómic lo que otorga un verdadero sentido a la interpretación y al proceso de aprendizaje artístico. Esta línea de reflexión en torno al lenguaje de las viñetas se apoya en estudios previos del análisis discursivo y semiótico (Gasca & Gubern, 1999; Muro Munilla, 2004), sobre la referencia básica del lenguaje de los cómics (Gubern, 1972).

Además de la capacidad crítica y el estímulo de una lectura en profundidad, atenta a las connotaciones que ofrece el texto (Barthes, 1973/1988, p. 85), la línea de trabajo propuesta en esta investigación se enmarca en comprender, igualmente, pero integrando en ese proceso la creatividad. Se trata de crear imágenes antes, durante o después de ese proceso exploratorio.

Son diversas las experiencias docentes y líneas investigadoras que incorporan el dibujo y el cómic como medio para la investigación y docencia en Educación Artística, vinculando estos procesos de la creatividad a través del dibujo al aprendizaje audiovisual (Chacón & Sánchez Ruiz, 2009; Madrid, 2014; Marfil-Carmona & Chacón, 2012), con interesantes territorios de exploración intermedia, como la fotoanimación (Morales-Caruncho & Chacón, 2013). Un aspecto clave, en este sentido, es la conexión entre cómic y lenguaje secuencial, apuntada hace décadas por Eisner (1996).

Partiendo de la importancia de la imagen en la sociedad contemporánea, el marco conceptual del trabajo realizado tiene en cuenta de la influencia de los estudios culturales y su aproximación a los medios de masas (Hall, 1981; Hoogart, 2004) en la aplicación educativa del análisis de lo que puede denominarse Cultura Visual (Freedman, 2006; Mirzoeff, 2003), un enfoque que representa "... una diversidad de prácticas e interpretaciones críticas en torno a las relaciones entre las posibilidades subjetivas y las prácticas culturales y sociales de la mirada" (Hernández Hernández, 2007, p. 20).



El cómic se sitúa en lo que actualmente se llaman industrias creativas, un término resultante de la evolución del concepto original de industrias culturales, empleado originalmente como crítica a la reproducción masiva de lo artístico como un bien de consumo (Adorno & Horkheimer, 1947/1979) y que hoy también pueden revisarse desde el sentido crítico de la “economía de la creatividad” (Tremblay, 2011). En otras palabras, el cómic es arte, pero forma parte del mercado del ocio.

Además, sobre la base de una visión crítica de líneas creativas similares, como la animación audiovisual, representada por Disney (Dorfman & Mattelart, 1972; Giroux, 1996), el elemento estético y visual es un factor clave a la hora de definir un rasgo identitario en su influencia en la juventud, una característica común a diversos tipos de productos centrados en el ocio:

Si la publicidad, el cine o los videojuegos van conformando imaginarios, estilos de vida, comportamientos y aspiraciones entre los sujetos, la actividad sensorio-estética es el elemento de seducción que ayuda a concitar la participación y la identificación con dichos modelos. (Aguirre, 2011, p. 50)

Basándonos en las referencias universales del cómic de superhéroes, es fácil asociar este género artístico o expresivo a la idea de ciudad. En otras palabras, hay una idea de la metrópoli vinculada a un género muy difundido de cómics, como es el de superhéroes:

Las aventuras de superhéroe de editoriales como la DC o Marvel Comics han proyectado una concepción tecnocrática e industrialista del progreso urbano: la metrópoli se convierte en un espacio mítico. En el espacio mítico se determina la conducta del personaje principal, donde sujeto y ciudad establecen una relación simbiótica que, inexorablemente, complementa, por ejemplo, la sombría y traumática psicología de Batman con el barroco oscurantista e Gotham City. Basta recordar la compleja estructura urbana de Metrópolis subordinada a las aventuras de Superman o la simbiosis entre Spiderman y la arquitectura edificatoria por donde se mueve como pez en el agua (García Pérez, 2006, p. 208)

Es el caso reciente de la representación de Nueva York en la saga de los defensores y en las series de televisión producidas por Netflix, como *Daredevil* (Froling, Bowen & Goddard, 2015-2016), donde es la realidad la que se inspira en la propia ficción, en determinados momentos, para para afianzarse en sus señas de identidad, construidas desde la propia narrativa audiovisual. En el ejemplo señalado, es Manhattan (Nueva York), la que a veces “imita a su propio imaginario” (Marfil-Carmona, 2017, p. 475). No es el caso de la obra estudiada en este análisis, en la que no existe esa influencia del héroe o protagonista en el entorno urbano, sino que es el Barrio Viejo el que adquiere unas connotaciones de complejidad humana, atrapando a las personas que entran en él.

Además, es importante destacar la amplitud de posibilidades educativas que ofrece el cómic, no solo como género artístico, sino como producto mediático de consumo masivo, por la enorme influencia en la juventud, tal y como se ha señalado. Así, son abundantes las investigaciones que han empleado este recurso, por su atractivo lenguaje e interés para el alumnado más joven (Miravalles, 1999). Las líneas de trabajo



van desde el empleo como vía para el aprendizaje de otros contenidos, como el ejercicio físico en el medio natural (García Cantó, Cuadrado Ruiz, Amor García & Argudo Ramírez, 2010) a la propia adquisición de la competencia narrativa (Segovia Aguilar, 2012; Toledo Morales & Sánchez García, 2000). Este trabajo refleja alguna de las posibilidades didácticas desde el análisis y la creación visual.

Objetivos

- Identificar a la ciudad como elemento humanizado, es decir, como la integración de dos existentes de la diégesis (escenario y personaje), portador de valores educativos transversales en la obra analizada.
- Explicar símbolos y estrategias narrativas, conectando el significado con el desarrollo de la historia y el discurso.
- Proponer diversas posibilidades para el análisis y la expresión artística a partir de un estudio de caso de relevancia.
- Profundizar en las posibilidades didácticas del cómic como medio para el aprendizaje y la enseñanza de las artes visuales.
- Establecer conexiones entre la narrativa visual y las posibilidades de aprendizaje de la secuencialidad y el lenguaje audiovisual.

Metodología

Este trabajo se ha realizado en el marco del análisis de contenido (Bardin, 1986; Krippendorff, 1990), desarrollando una actividad de carácter cualitativo y ensayístico que sirve como base argumental para la propuesta de uno modelo de acción didáctica. En un nivel más de profundización metodológica, el paradigma concreto de análisis ha sido la Narrativa Audiovisual (Chatman, 1978/1990; García Jiménez, 1993; García García, 2006a), apoyada en la diferenciación semiótica entre contenido y expresión (Hjelmslev, 1971) y, de forma específica, en el análisis de personaje (Propp, 1928/2001). De hecho, la característica más destacada de este estudio es la propuesta de considerar como personaje un componente espacial, fundiendo así dos elementos de la *diégesis* o historia narrada.

Además del planteamiento analítico o investigador, es importante hacer referencia a la propia metodología docente, sintetizada junto a las conclusiones del análisis, ya que uno de los objetivos principales es el diseño de unas líneas de acción educativa orientadas a la enseñanza de las artes visuales. En este sentido, se parte de una base constructorista (Piaget, 1933/2001; Vigotsky, 1978/2009), apoyada en el proceso de interiorización y suma de diferentes “capas” de conocimientos y competencias por parte del alumnado. Además, se tiene muy presente la imprescindible faceta creativa y el valor de la acción de “proponer y crear” imágenes para comprender nuestro entorno visual más próximo. En este sentido, además del paradigma analítico de la cultura visual como herramienta para “ver el mundo” (Mirzoeff, 2016), se apunta



la necesidad de implementar metodologías artísticas y visuales en el propio proceso investigador y docente (Roldán & Marín Viadel, 2012). Hay que destacar que la integración interdisciplinar es, en sí misma, un rasgo fundamental del ADN académico y docente de la Educación Artística.

Obra analizada

En lo relativo a la justificación del caso seleccionado, los criterios han sido la calidad y notoriedad de la obra elegida. “Las calles de arena” (2009) está avalada por su consideración en el sector, tanto en crítica como en reconocimientos, por lo que es una referencia indiscutible en el cómic contemporáneo. Además, es importante mencionar que su autor, Paco Roca, recibió el Premio Nacional de Cómic en 2008 por su trabajo en la obra gráfica “Arrugas”, cuya versión cinematográfica, dirigida Ignacio Ferreras (2011), consiguió también el Goya al mejor guion adaptado. La calidad y la notoriedad son señales indiscutibles de un estilo, cuya vigencia establece lo conveniente de seleccionar textos de este tipo para impulsar una enseñanza significativa. Inspirada de forma directa en la idea de “El libro de arena”, de Borges (1977), en los resultados se identifican diversas referencias intertextuales que enriquecen la obra estudiada. En este análisis, se ha trabajado con la 4ª edición impresa del cómic, correspondiente a 2012.

No obstante, a pesar de la selección de un “texto” concreto apoyado en el criterio de prestigio, la consideración de estudio de caso tiene las ventajas y limitaciones propias de una visión holística y detallada, encontrando la profundidad en el análisis como un aliado de la profundidad, pero siendo imprescindible establecer las oportunas reservas de aplicabilidad al sector o a obras similares. La aportación de este caso pretende ser relevante para la implementación similar de esta línea de trabajo con otras obras gráficas y en otros contextos empíricos. Se persigue, por lo tanto, la estandarización del procedimiento y los criterios seguidos, respondiendo más a un interés por el debate y la mejora a través de sucesivas investigaciones que al cierre de aspectos concluyentes en este trabajo concreto. En este sentido y por esa razón, el tratamiento ensayístico es una seña de identidad de este análisis. En su faceta prospectiva, tras y como se detallará en la discusión, cualquier aproximación similar centrada en conectar el trabajo de los artistas con la realidad del aula, será de interés como continuación del marco de acción investigadora y docente que se propone en este texto.

1. Análisis de “Las calles de arena”

Tal y como se establece en los objetivos y en la metodología, el análisis de este cómic se centra en un estudio del contenido, considerando exclusivamente la dimensión textual de la obra, es decir, su contenido literal. Sin embargo, será inevitable la referencia a otras narraciones concretas como valor para la interpretación de las connotaciones. La estructura de la exposición de resultados se centrará, en un principio, en la sustancia de la expresión, es decir, en la aportación de significado y simbología, para proseguir por la dimensión estética y algunos comentarios sobre el interés de salto a lo secuencial desde la imagen fija.



1.1. La ciudad humana. Valores y significados

“Las calles de arena” representa un universo semiótico dotado de una gran carga simbólica. Una metáfora de nosotros/as mismos/as y, por supuesto, una interpretación de la idea de ciudad. Como “La Odisea” (Homero, trad., 1999) y “Centauros del desierto” (Cooper & Ford, 1956), la base de la historia narrada es una permanente búsqueda, algo recurrente pero siempre efectivo y dramático en los clásicos de la narrativa, ya sea literatura, cine o cómic.

Es difícil la tarea del dibujante de cómic, ya que utiliza un lenguaje que recurre de forma constante a la elipsis. A pesar de la profundidad conceptual ya detallada, es importante “... no lastrar la historia con el peso muerto de menciones de erudito”, según afirma Juan Manuel Díaz de Guereñu en el prólogo de esta obra (2012, p. 5). Sin embargo, esta cuestión no puede hacer que la persona que lee “Las calles de arena” pierda el sentido de profundidad del mensaje que porta esa historia.

Intertextualidad

En lo que trasciende el análisis de la imagen fija, es decir, la consideración de la obra viñeta a viñeta, este trabajo tiene una notable dimensión intertextual. De forma constante, se establece un diálogo con otras obras. La cultura popular contemporánea se basa en el guiño y la referencia metadiscursiva permanente. Es común que los cómics tengan presente el cine, películas basadas en una novela gráfica, personajes que se cruzan en territorios inter-diegéticos, héroes que luchan contra los mismos villanos o, lo que es más ambiguo, villanos de un cómic que son héroes en su propia serie gráfica. Algo de todo eso, camuflado en la aparente sencillez discursiva, tienen las calles de arena de Paco Roca, que no se sustraen a un permanente territorio de hipermediaciones (Scolari, 2008), elevado a su máxima potencia por la cultura transmedia (Jenkins, Ford & Green, 2015), que es posible gracias a las tecnologías digitales. A pesar de que se trata de una obra impresa y no digital, el trabajo de Paco Roca no es ajeno a esos procesos.

Además de la referencia a la arena que Borges aplicó, como metáfora de la incapacidad para abarcar el tiempo, a un libro que no tiene principio ni fin (1977), también están presentes algunas obras clásicas que juegan con diferentes niveles de realidad, como “Alicia en el país de las maravillas” (Carroll, 1865), o el homenaje a Corto Maltés (Pratt, 1969/2006), el universal personaje de cómic, en el inicio de la narración, cuando el protagonista muestra inocentemente sus ilusiones (Roca, 2012, p. 10), comprando un muñeco que, en sí mismo, es otra representación propia del consumo y la cultura popular, con aire kitsch.

Otra referencia, basada en el análisis de personaje, es la obra literaria que lee Doña Esther, regente y recepcionista del misterioso hotel, que está leyendo “Memorias de África” (Dinesen, 1937/1993), con una mención explícita a la escritora real de esa obra, la baronesa de Dinamarca Karen von Blixen-Finecke (Roca, 2012, pp. 16 y 36). Todo ello, con las connotaciones de difusión universal que otorgó a estas memorias la adaptación cinematográfica (Jorgensen & Pollack, 1985). El tono onírico de la historia se refuerza, también en lo cinematográfico, por el aparente Nosferatu (Dieckmann, Grau & Murnau, 1922), que es el Conde



Diógenes (Roca, 2012, p. 57). Esta imagen, tan icónica, aporta una idea profunda y crítica sobre la vanidad. Sin embargo, en el clímax del guion, momento desencadenante de la resolución final, ese personaje aprende a valorar de otra manera sus posesiones, aportando un sorprendente sentido didáctico a lo que parecía un tono absolutamente crítico y negativo en el “dibujo” de su perfil psicológico y moral.

La intertextualidad señalada puede convertirse en un recurso educativo muy útil. La propia transversalidad nos llevaría a una propuesta interdisciplinar en torno a la ilustración, pero también al aprendizaje de la propia literatura. No obstante, la dimensión textual de este análisis limita la extensión del trabajo a una búsqueda permanente de otros textos. Se ha intentado en este estudio, por tanto, que esas “calles de arena” hablen por sí mismas, sin ayuda de ninguna gran obra previa o posterior. Acotar de esta manera, además, garantiza que profundicemos en contenido y forma, pero también evita la dispersión que reduciría la atención a la obra estudiada, aunque nada impide la aplicación previa o posterior de factores contextuales.

Personalización de la ciudad

Un aspecto básico, a la hora de realizar una interpretación de la historia, es la personalización de la ciudad. En “Las calles de arena” se otorgan unos rasgos humanos a lo que es la metrópoli, tan interiorizada por los personajes y, por extensión, por todos/as nosotros/as, que casi cobra vida y personalidad. Sin embargo, la variedad de personajes representa de forma muy clara esa multiplicidad de caracteres que habita en las personas y la cara que esa ciudad, en este caso ese “Barrio Viejo”, ofrece para cada uno/a (Figura 1).

Es importante destacar que la imagen creada, diferente de la imagen seleccionada (Fernández Díez & Martínez Abadía, 2000, p.77) confiere al cómic, como lenguaje y medio expresivo, la libertad en la construcción de un universo diegético, es decir, de la historia narrada y constituida por personajes, acciones, escenarios y uso del tiempo como existentes. No se representa (o sí) la realidad, sino una dimensión existencial imaginada. En su trama, lo que parece una situación sin salida, absolutamente dramática, finaliza lanzando un mensaje de apertura al cambio y a la transformación. Son los sueños los que hacen que valga la pena salir de una pesadilla.

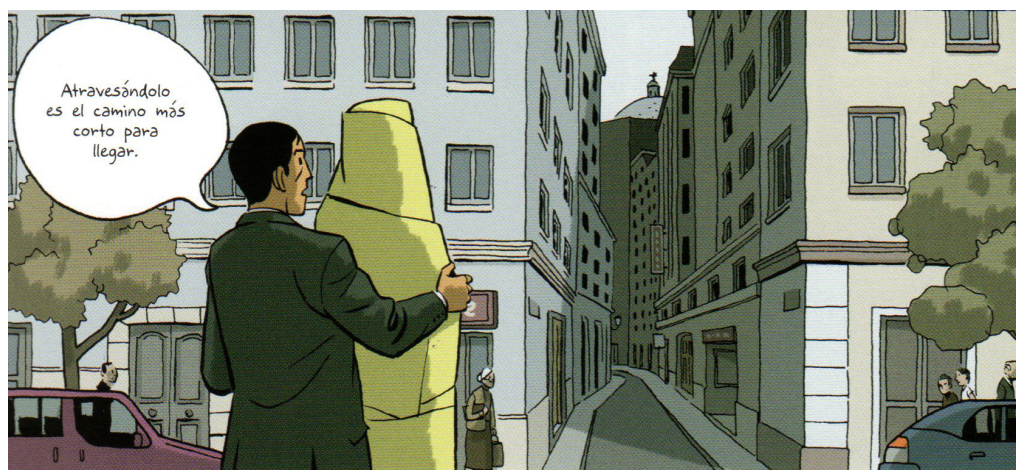


Figura 1. El Barrio Viejo, con tu tono gris y sombrío, espera al protagonista. La composición, cuidada, respeta la regla de los tercios (Roca, 2012, p. 12).

La soledad es una situación destacable en el análisis de personaje. Esa idea, asociada a protagonista y secundarios, tanto de forma individual como en su relación, nos lleva a una visión opresiva de la ciudad. Al analizar la acción narrativa principal, encontramos su fundamento en una peripecia, como es perderse en el Barrio Viejo. No poder salir de ese entorno y olvidar su propio nombre refuerza la función opresiva de la ciudad.

En este sentido, el valor espacial del Barrio Viejo, verdadero escenario principal de la historia, adquiere características orgánicas y vitales, convirtiéndose en un laberinto que, con sus propias normas de funcionamiento, asegura que el tiempo se desarrolle en un permanente bucle, lo que lleva al protagonista a la más absoluta desesperación (Figura 2). Es un barrio que se transforma, que no es estático.



Figura 2. Desesperación del protagonista en su inquietud por salir del Barrio Viejo. La limpieza compositiva, con un fondo homogéneo, refleja perfectamente la soledad, además del gesto en su expresión facial (Roca, 2012, p. 71).

La simbología de la ciudad y del Barrio Viejo, inspirado en una experiencia que tuvo su autor en el de Valencia (España), puede considerarse como una personificación, encontrando lugares agobiantes tras lo que es algo más que un decorado (Figura 3). Sin embargo, el interés por descubrir más espacios y por



comprender el sentido de lo que ocurre se mantiene, a pesar de la imprescindible fragmentación de la escena, que se va dosificando viñeta a viñeta y que es propia también del cine. Esta obra gráfica hace que el lector o la lectora imagine una ciudad, a pesar de ser conscientes de que, lo que se está desarrollando, es una situación surrealista. De hecho, hay más intertextualidades al representar los sueños, con un particular homenaje a Harold Lloyd colgado en las manillas de un reloj, pero, sobre todo, a “Recuerda” y “Vértigo”, de Alfred Hitchcock (1945 y 1958) (Roca, 2012, p. 73). La unión de fragmentos ofrece una reinterpretación muy similar a la historia de “El proceso” de Kafka (1925), aunque lo similar son las acciones y cierto sentido estético de la versión cinematográfica de Orson Welles (1962).

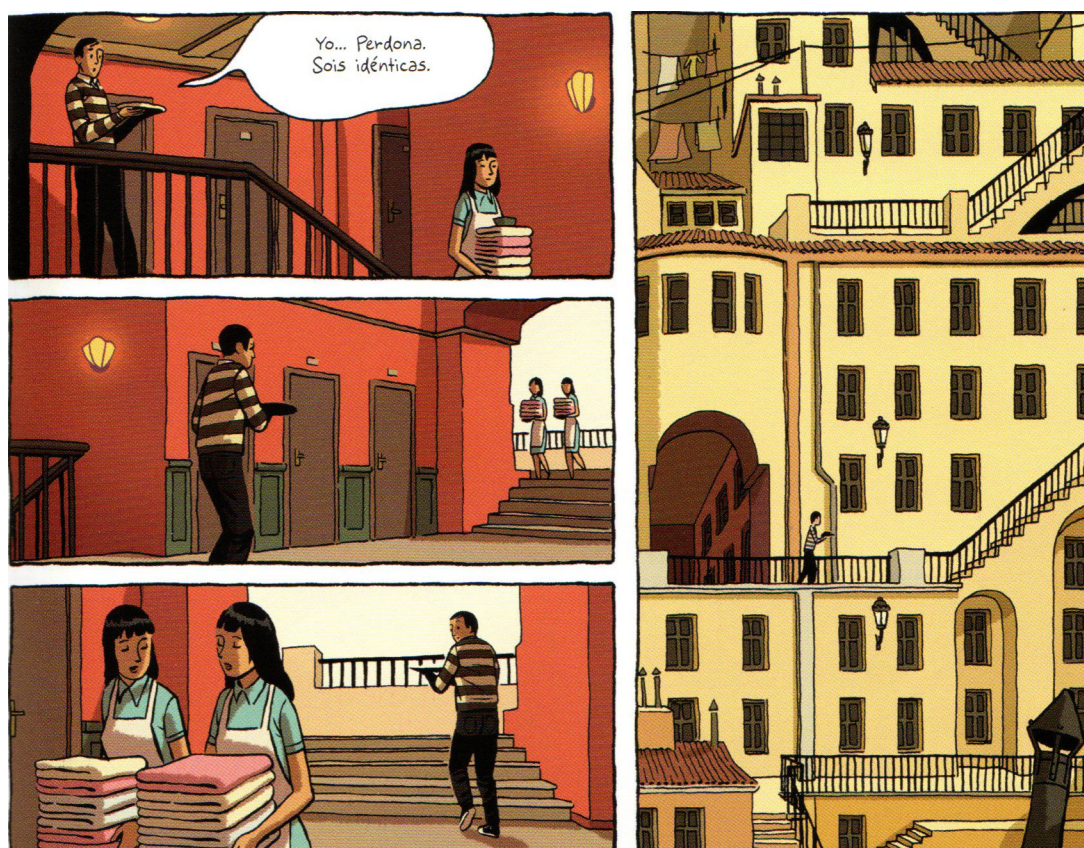


Figura 3. El propio hotel se convierte en una gran torre y, en cierta forma, en una ciudad infinita. En estas imágenes se aprecia el contraste de color interior-exterior (Roca, 2012, p. 37).

Un contenido en el que se incide especialmente es la ausencia de identidad, efecto de andar perdido en ese entramado urbano. La aplicación simbólica a nuestros tiempos es evidente, con el refuerzo en la trama del diseño de personajes literalmente clonados (Figura 4) por uno de los secundarios, que persigue inútilmente el amor de su mujer fallecida. Para colmo, la portadora inicial del ADN se llamaba Eva. Esa personalidad o su ausencia es lo que causa que cada persona tenga un mapa diferente para salir de su propio laberinto vital. En este sentido, el cómic da un gran valor al espacio y a la ciudad, pero es, sin duda, una metáfora de la propia vida, en la que construimos nuestra propia ciudad y nuestro camino, ya sea para encerrarnos o liberarnos. De ahí esos bucles sin fin en muchos casos biográficos, que Paco Roca describe con gran precisión en el detalle de personajes y acciones.



Figura 4. Mujeres clonadas. Toda una aproximación crítica a la sociedad contemporánea.
Fuente: Web de Paco Roca. Recuperada de <https://goo.gl/zAypY6>

Algunas cargas de profundidad conceptual, como la reflexión filosófica sobre la inmortalidad y la desidia (Roca, 2012, p. 62), se combinan con dosis de humor, como la lavadora que funciona con calcetines, siendo la avaricia y el egoísmo lo que te ata para que no puedas salir del Barrio Viejo y, por extensión dentro del mensaje que se está lanzando, para que ninguna persona se pueda liberar. También, en esa personalización que otorga rasgos humanos a la ciudad, el Barrio Viejo es la nostalgia que, en muchas ocasiones, nos atrapa sin poder avanzar. Una quietud agónica que solo se rompe gracias a un acontecimiento o circunstancia fortuita, acompañada de la incidencia en los diálogos sobre la necesidad de valentía para cambiar el destino. Más claro, imposible.

1.2. La dimensión estética. Formas y colores

Lo primero que siempre se debe tener en cuenta es que la realidad diegética representada por el cómic no es una realidad muda. Como ejemplo de ese permanente y obligado “fuera de campo”, la obra estudiada comienza con el sonido onomatopéyico del tráfico en la ciudad traducido a palabras: “Biip, Biip, Biip”, aunque de forma inmediata se descubre que el sonido de una llamada en el móvil. Nada representa mejor el ajetreo de la ciudad contemporánea. Hecha esta salvedad, al objeto de evitar el olvido de la ambientación sonora, es este apartado se profundiza en la puesta en escena y la forma de la expresión, es decir, en las características formales de las imágenes visuales, apoyándonos en referencias de análisis y Teoría de la Imagen (Aparici & García Matilla, 2008; Mitchell, 1994/2009; Villafañe & Mínguez, 1996).

Destaca el dibujo de la gestualidad en el personaje, algo que evidencia un cómic maduro, en el que la profundización emotiva es importante para comprender la acción y el contexto narrativo del personaje. Valorar el trazo limpio y profundizar en la propia comparativa con el borrador inicial, disponible en la web, es una vía



para profundizar en el estilo de autor desde la propia información que nos ofrece el texto. Además, desde el punto de vista pedagógico, son interesantes las posibilidades para el aprendizaje del dibujo de viñetas y de personajes de cómic. En este sentido, es más interesante reinterpretar que imitar de forma exacta el estilo, aunque esta posibilidad no hay que descartarla en su totalidad, en atención a los objetivos docentes planteados. Crear dibujos alternativos puede ser una vía pedagógica de trabajo.

En esa línea, la sobriedad en el uso de líneas rectas y limpias, otorga una característica concreta a la obra analizada, además de la representación de la figura de forma muy clara, es decir, con un alto nivel de pregnancia, lo que identifica claramente la apuesta por elementos formales no distraigan a la persona que lee el cómic, que debe estar sumergida en la trama.

La importancia del color

En lo relativo al color, se puede afirmar que es uno de los elementos formales más importantes en “Las calles de arena”, colaborando activamente con la aportación de connotaciones y complementos para el significado. La ciudad adquiere, en determinados momentos, un tono gris, como cuando nuestro protagonista, “el hombre sin nombre”, va de la librería hacia el banco, atravesando el Barrio Viejo (pp. 12-13). En ese contexto estético, destaca la soledad, ya que no hay ninguna persona. El caluroso ambiente del rojo interior en un hotel (pp. 16-17) o las tonalidades aplicadas a al apartamento de cada uno de los personajes secundarios, ofrecen toda una gama de dimensiones existenciales, basada en el uso de uno de los códigos más importantes a la hora de fomentar la alfabetización visual ante la cultura de la imagen. No solo es el color de los lugares, sino de la propia biografía y de los rasgos de los personajes. Como en el hotel, estamos encerrados en nuestras propias vidas, que tienen una variante con mayor o menor tonos grises.

Limpeza visual y compositiva

La sencillez de elementos para conseguir más impacto y mucha más claridad al destacar el centro de interés es una de las características de la obra de Paco Roca. La atención al detalle en determinados momentos clave no es inconveniente para conseguir una absoluta limpieza visual, con abundancia de fondos homogéneos sobre los que destacan los personajes. No hay pérdida ni complejas polisemias a la hora de interpretar cada viñeta en su sentido denotativo. Las situaciones son limpias y, además de cada personaje, los elementos de atrezzo y escena que deben destacar no ofrecen ninguna duda sobre su importancia y su valor en la historia. Como recurso compositivo, el contraste es la principal herramienta en un cómic contemporáneo, en la que se juega perfectamente con una composición proporcionada, siguiendo la regla de los tercios y con desequilibrios de mayor tensión dinámica cuando la situación lo requiere, en casos como el reflejo de la soledad, distancia, etc. (Figura 2).

En resumen, el análisis de cada viñeta como un cuadro, al azar, ofrece una idea muy clara de los principales recursos compositivos, entre los que destaca la claridad y el equilibrio, además del contraste. También es importante el ritmo, en la repetición de elementos, como es el caso de las ventanas y torres del



hotel. Una línea de trabajo didáctica puede ser la identificación de recursos de retórica visual.

1.3. Narrativa y desarrollo secuencial

Dentro de la estrategia narrativa destaca, especialmente, la dimensión del tiempo y el diseño detallado de personajes y escenarios. El paso del tiempo se representa también a través del propio color, como es el caso de la caída de la noche en el Barrio Viejo. Debemos tener presente que el cómic inicia una línea creativa que, en la combinación de imágenes fijas, tiene importantes aspectos comunes con el lenguaje de la secuencialidad. Una de las claves será la variabilidad del tiempo discursivo, dependiente de cada una de las lecturas reales, efectivas, en un claro ejemplo de lo que es una “obra abierta” (Eco, 1962/1979) en la que solo define la esencia de la obra el propio acto de percepción. En audiovisual, ese tiempo discursivo del relato es clave:

El tiempo del relato es realmente el tiempo que nos interesa, un tiempo de la historia transido por el discurso y, por tanto, sometido a las operaciones de orden, duración y frecuencia, elementos esenciales en la construcción del discurso. (García García, 2006b, p. 110)

Es muy importante, por tanto, el factor temporal, básico en la estrategia discursiva, pero también un elemento clave de la historia o diégesis, entendiendo este término como el universo propuesto por el relato, con su propio conjunto de normas (Prósper Ribes, 2004, p. 9). La reflexión en torno a cómo y durante cuánto tiempo leemos un cómic, cuál es la duración estimada por parte del autor, así como la comparativa con el tiempo diegético, son ideas que nos orientan para el diseño de interesantes actividades didácticas, aplicables a diferentes etapas educativas.

La estrategia narrativa de “Las calles de arena” se basa en la integración entre personaje y escenario, un personaje que, incluso, se desdobra, quedando una parte atrapada para siempre en el entramado de calles que tanto temía. La fusión de la biografía del protagonista con los propios rasgos de lo escénico es una de las claves más destacadas de la narración. En todo ello, el paso del tiempo o, lo que es peor, la ausencia de cualquier tipo de novedad o evolución, genera de forma magistral esa atmósfera opresiva. El tiempo, por tanto, se expande y se contrae, pero es mayor en el discurso que en la historia. Se trata de un “tiempo psicológico”, es decir, experimentado: “La vivencia del tiempo varía de un individuo a otro y de un estado emocional a otro. El tiempo psicológico expande o concentra el tiempo físico, lo dota de espesor o lo diluye” (Sánchez-Navarro y Lapaz Castillo, 2015, p. 43). En este cómic, las emociones son un factor clave para comprender la importancia del tiempo y esa empatía imprescindible para comprender la obra analizada.

El recurso de personajes en fuera de campo, como la novia del protagonista, además del resto de la ciudad, que imaginamos, pero que no llegamos a ver, es habitual en el cómic, en su realidad fragmentada, tan cinematográfica, a la que ya se ha hecho referencia. Vale más lo soñado que lo real, como a veces es nuestra propia vida, en la que prima lo placentero de la libertad imaginada. En este barrio cárcel, el cómic simplifica los detalles narrativos, haciendo que todo fluya. La comida y las necesidades básicas del día a día están aseguradas en esa onírica cadena de acontecimientos. La progresión de la acción es perfecta,



el objeto de deseo del protagonista queda absolutamente claro, mientras que todo parecen ser oponentes para conseguirlo. El final, por supuesto, es relativamente cerrado, para hacer pensar, desde su inicio, en una historia filosófica. Sin embargo, encontramos un fuera de campo temporal, es decir, una permanente llamada a lo que fue la vida normal en el pasado y a lo que será el futuro en esa asfixiante situación.

Es muy interesante, desde el punto de vista educativo, plantear la conexión de lo secuencial, que aparece en el momento en el que se suceden imágenes fijas, en este caso viñetas. Igualmente, dando un paso más en un proceso de educación audiovisual, la asimilación del concepto de planificación genera una interesante reflexión en torno a la posibilidad de convertir cada viñeta o conjunto de viñetas en un plano. Fundamentalmente, el cómic no es un *storyboard*, por lo que tiene su propia lógica secuencial, que puede reinterpretarse y volverse a construir, jugando con el tiempo discursivo.

En este sentido, la idea de montaje, de combinación de encuadres y perspectivas, de remezcla con las propias viñetas, incluso montadas como una sucesión de imágenes fijas con duración en un vídeo, pueden constituir un punto de partida para la asimilación de la nomenclatura básica del lenguaje fílmico, valorando tipologías de plano según escala, perspectiva o movimiento (este último representable con efectos de cámara o en posproducción), pero sin perder de vista que el análisis del propio tiempo de la historia, el que pertenece a la trama, debe ser similar en las emociones que nos transmiten esas “calles de arena”. El factor temporal, por tanto, ofrece amplias posibilidades para el trabajo con el cómic como punto de partida para la Educación Audiovisual y la asimilación de la secuencialidad.

Conclusiones

El cómic, sin duda, es un género artístico y una herramienta de gran valor para la Educación Artística. La obra analizada, por la riqueza de los resultados del análisis, se convierte en una vía extraordinaria para estimular la comprensión crítica de la cultura de la imagen contemporánea, pero también para fomentar la faceta creativa. A continuación, se sintetizan las conclusiones del análisis realizado.

El análisis de cualquier cómic hace posible, dentro del paradigma narrativo, diferenciar entre contenido y expresión, entre el “qué” y el “cómo”. En el caso de “Las calles de arena”, el primer enfoque nos lleva a detectar una propuesta cargada de valores y de contenidos transversales, en una reflexión sobre la propia vida y sobre la propia ciudad como lugar que nos oprime. El fondo filosófico, con una resolución un tanto esperanzadora, pero también individualista, es indiscutible. La ciudad es una metáfora de nuestra propia biografía, de las circunstancias vitales que nos oprimen. Del camino que tenemos que construir luchando contra las circunstancias.

La segunda cuestión conecta de forma directa con los aspectos formales y estéticos, claves para entender un lenguaje visual como es el cómic. Como ejemplo, los trazos a la hora de diseñar los personajes (estilo gráfico) o la simbología del color, conectada con la sustancia del contenido, representan aspectos a tener en cuenta para la comprensión y el disfrute estético de la obra estudiada. La sencillez del trazo y la



limpieza visual, apoyada en un uso de colores planos y vivos, identifican un estilo en el autor y colaboran activamente con la fluidez de la historia. Esa simbología de lo formal nos ayuda a entender el contenido, pero también a aprender el lenguaje del cómic.

Además de la faceta didáctica del trabajo con estos contenidos transversales y los aspectos discursivos, el cómic, como lenguaje, constituye un paso intermedio para comprender la secuencialidad y para introducirnos en una asimilación crítica de la comunicación audiovisual. Combinamos imágenes y entendemos el valor emocional y psicológico del factor temporal. Junto a la influencia entre géneros y a los permanentes guiños al cine y a la literatura, esta obra permite comprender los procesos que sigue este medio expresivo para hacer evolucionar una historia mediante la sucesión de imágenes fijas. A partir de ahí, existen amplias posibilidades para el desarrollo de actividades apoyadas en la propia creatividad, pero dirigidas siempre hacia la formación de una ciudadanía más capaz de disfrutar del arte y más crítica ante la cultura visual contemporánea.

Referencias

- Adorno, T. & Horkheimer, M. (1979). *The Dialectic of Enlightenment*. Londres: Verso. (Obra original publicada en 1947).
- Aguirre, I. (2011). El mercado mediático y la configuración de los criterios y experiencias estéticas de los adolescentes. En R. Marín Viadel (ed.), *Infancia, mercado y Educación Artística* (pp. 43-60). Málaga: Aljibe.
- Aparici, R. & García Matilla, A. (2008). *Lectura de imágenes en la era digital*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Bardin, L. (1986). *Análisis de contenido*. Madrid: Akal.
- Barthes, R. (1988). *Signo*. Barcelona: Labor. (Obra original publicada en 1973).
- Borges, J.L. (1977). *El libro de arena*. Madrid: Alianza.
- Carroll, L. (1865). *Alice's adventures in Wonderland*. London: Macmillan and Co.
- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso: La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus. (Obra original publicada en 1978).
- Marfil-Carmona, R. & Chacón, P. (2012). Televisión y Cultura Visual. Las posibilidades de la serie infantil Bob Esponja desde la Educación Artística. *Invisibilidades. Revista ibero-americana de pesquisa em educação, cultura e artes*, 2, 59-68. Disponible en http://issuu.com/invisibilidades/docs/invisibilidades_02
- Chacón, P. & Sánchez Ruiz, J. (2009). La estructura familiar de los Simpson, a través del dibujo infantil. *Revista mexicana de investigación educativa*, 14(43), 1129-1154. Recuperado de <http://www.comie.org.mx/documentos/rmie/v14/n043/pdf/43007.pdf>
- Díaz de Guereñu, J.M. (2012). Prólogo. En P. Roca, *Las calles de arena* (4ª ed.) [Cómic] (pp. 3-5). Bilbao: Astiberri.
- Dinesen, I. (1993). *Memorias de África*. Madrid: Alfaguara. (Obra original publicada en 1937).
- Dorfman, A. & Mattelart, A. (1972). *Para Leer al Pato Donald. Comunicación de masas y colonialismo*. México: Siglo XXI.
- Eco, U. (1979). *Obra abierta*. Barcelona: Ariel. (Obra original publicada en 1962).
- Eisner, W. (1996). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma.



- Fernández Díez, F. & Martínez Abadía, J. (2000). Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Barcelona: Paidós.
- Freedman, F. (2006). Enseñar la cultura visual. Currículum, estética y vida social del arte. Barcelona: Octaedro.
- Gasca, L. & Gubern, R. (1999). El lenguaje de los cómics. Barcelona: Península.
- García Cantó, E., Cuadrado Ruiz, J., Amor García, M.J. & Agudo Ramírez, M. (2010). El cómic como recurso didáctico para el aprendizaje de las actividades físicas en el medio natural en el 2º ciclo de la Educación Primaria española. REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación, (9), 117-133. Recuperado de <https://goo.gl/CJ5gDN>
- García García, F. (coord.) (2006a). Narrativa Audiovisual. Madrid: Laberinto.
- García García, F. (2006b). Los tiempos de la narración audiovisual. En F. García García (coord.), Narrativa Audiovisual (pp. 109-120). Madrid: Laberinto.
- García Jiménez, J. (1993). Narrativa Audiovisual. Madrid: Cátedra.
- García Pérez, M. (2006). Semiótica de la descripción en publicidad, cine y cómic. Universidad de Murcia.
- Giroux, H. A. (1996). Placeres inquietantes. Barcelona: Paidós.
- Gubern, R. (1972). El lenguaje de los cómics. Barcelona: Península.
- Hall, S. (1981). La cultura, los medios de comunicación y el efecto ideológico. En J. Curran, M. Gurevitch y J. Woollacot (eds.), Sociedad y comunicación de masas (pp. 357-392). Mexico: Fondo de Cultura Económica.
- Hernández Hernández, F. (2000). Educación y cultura visual. Barcelona: Octaedro.
- Hjelmslev, L. (1971). Prolegómenos a la teoría del lenguaje. Madrid: Gredos.
- Homero (1999). La Odisea (J. Alarcón Benito, trad.). Madrid: Edimat libros.
- Hoggart, R. (2004). Mass Media in a Mass Society. New York: Continuum.
- Joly, Martine (1999). Introducción al análisis de la imagen. Buenos Aires: La marca.
- Kafka, F. (1925). Der Prozess. Berlín: Verlag Die Schmiede.
- Krippendorff, K. (1990). Metodología de análisis de contenido: Teoría y práctica. Barcelona: Paidós.
- Madrid, M. (2014). Creando narrativas audiovisuales participativas: a/r/tografía e inclusividad (Tesis doctoral, Universidad de Granada). Recuperada de <http://hdl.handle.net/10481/35191>
- Marfil-Carmona, R. (2017). La cocina del infierno. La representación de la gran ciudad en la serie de televisión Daredevil. En L. Alves, P. Alves, y F. García García, Libro de Actas V Congreso Internacional Ciudades Creativas, Tomo I (pp. 464-477). Porto: Icono 14. Disponible en <https://goo.gl/Gusi98>
- Marín Viadel, R. (2003). Aprender a dibujar para aprender a vivir. En R. Marín Viadel (coord.), Didáctica de la Educación Artística (pp. 3-51). Madrid: Pearson.
- Miravalles, L. (1999). La utilización del comic en la enseñanza. Comunicar, 7(13), 171-174.
- Mirzoeff, N. (2003). Una introducción a la cultura visual. Barcelona: Paidós.
- Mirzoeff, N. (2016). Cómo ver el mundo. Barcelona: Paidós.
- Mitchell, W.J.T. (2009). Teoría de la imagen. Ensayos sobre representación verbal y visual. Madrid: Akal. (Obra original publicada en 1994).
- Morales-Caruncho, X. & Chacón, P.D. (2013). Construyendo un discurso audiovisual a partir del conflicto: el uso de fotoanimaciones como recurso para interrogar la realidad. Arte, Individuo y Sociedad, 25(3) 406-423. doi: http://dx.doi.org/10.5209/rev_ARIS.2013.v25.n3.39482
- Muro Munilla, M.A. (2004). Análisis e interpretación del cómic. Ensayo de metodología semiótica. Logroño:



Universidad de La Rioja.

- Piaget, J. (2001). La representación del mundo en el niño. (Obra original publicada en 1933).
- Pratt, H. (2006). Corto Maltés: La batalla del mar salado. Barcelona: NORMA Editorial. (Primera colección publicada en 1969).
- Propp, V. (2001). Morfología del cuento. Madrid: Akal Ediciones. (Obra original publicada en 1928).
- Prósper Ribes, J. (2004). Elementos constitutivos del relato cinematográfico. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Roca, P. (2012). Las calles de arena (4ª ed.) [Cómic]. Bilbao: Astiberri.
- Roldán, J. y Marín Viadel, R. (2012). Metodologías artísticas de investigación en educación. Málaga: Aljibe.
- Sánchez-Navarro, J. y Lapaz Castillo, L. (2015). ¿Cómo analizar la narración en un relato corto? Barcelona: UOC.
- Scolari, C. (2008). Hipermediaciones: Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva. Barcelona: Gedisa.
- Segovia Aguilar, B. (2012). La adquisición de la competencia narrativa a través del cómic en la Escuela Primaria. *Revista Complutense de Educación*, 23(2), 375-399. http://dx.doi.org/10.5209/rev_RCED.2012.v23.n2.40034
- Toledo Morales, P. y Sánchez García, J.M. (2000). El personaje de héroe en el cómic: ¿qué piensan nuestros alumnos? *Comunicar*, 7(15), 175-183.
- Tremblay, G. (2011). Desde la teoría de las industrias culturales. Evaluación crítica de la economía de la creatividad. En E. Bustamante (ed.), *Las industrias creativas. Amenazas sobre la cultura digital* (pp. 49-79). Barcelona: Gedisa.
- Vigotsky, L. S. (2009). El desarrollo de los procesos psicológicos. Barcelona: Paidós. (Obra original publicada en 1978).
- Villafañe, J. y Mínguez, N. (1996). Principios de Teoría General de la Imagen. Madrid. Pirámide.

Filmografía

- Coleman, H. (Productor) & Hitchcock, A. (Director) (1958). *Vértigo (De entre los muertos)* [Película]. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Cooper, M.C. (Productor) & Ford, J. (Director) (1956). *Centauros del desierto (The Searchers)* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros.
- Dieckmann, E; Grau, A. (Productores) & Murnau, F. W. (Director) (1922). *Nosferatu el vampiro (Nosferatu, eine Symphonie des Grauens)* [Película]. Alemania: Prana-Film GmbH.
- Froling, A., Bowen, S. (Productoras) & Goddard, D. (Creador) (2015-2016). *Daredevil* [Serie TV]. Estados Unidos: ABC, Marvel Entertainment, Deknight Productions y Netflix.
- Florat, R., Salkind, A. (Productores) & Welles, O. (Director). (1962). *El proceso (The Trial-Le procès)* [Película]. Francia-Italia-Alemania: Paris-Europa Productions, Hisa-Film & Finanziaria Cinematográfica Italiana.
- Fortuny, H. (Productora) & Ferreras, I. (Director) (2011). *Arrugas* [Película]. España: Perro Verde Films y Cromosoma.
- Jorgensen, K. (Productor) & Pollack, S. (Director) (1985). *Memorias de África (Out of Africa)* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros.



Unidos: Mirage Entertainment y Universal Pictures.

- Selznick, D.O. (Productor) & Hitchcock, A. (Director) (1945). *Recuerda (Spellbound)* [Película]. Estados Unidos: Selznick International Pictures.