

# IMÁGENES PARA UNA CANCIÓN. UNA EXPERIENCIA INTERDEPARTAMENTAL E INTERINSTITUCIONAL

*M<sup>a</sup> Gracia Ruiz Llamas*  
Departamento de Dibujo y Expresión Plástica  
Universidad de Murcia

*M<sup>a</sup> José Mira Navarro*  
I.E.S. Francisco Salzillo  
Alcantarilla (Murcia)

## RESUMEN

Plantear trabajos de colaboración entre centros educativos permite organizar proyectos de investigación o experiencias que incluyen el compromiso mutuo de profesores y alumnos, en acciones que abren caminos a nuevos conceptos que nacen de los problemas e inquietudes de los propios dicentes. La finalidad de este trabajo no es proponer un modelo ejemplar, sino propiciar la reflexión sobre la utilidad del dibujo como instrumento de comunicación, no sólo como medio o técnica. A través del proceso se comprobará cómo el alumno va adquiriendo los conocimientos, tanto en lo concerniente a la expresión Visual y Plástica como en lo referente a la formación del idioma Inglés, en este caso específico.

## ABSTRACT

Suggesting works of collaboration between educative centres allows to organize Investigation Projects, or experiences including mutual engagement between teachers and pupils, in actions which open ways to new concepts arisen from problems and concerns of the scholars. The aim of this work is not to propose an exemplary model, but to incite to reflection, taking Drawing as an instrument of communication, not only as a means or a technique. Through the process, the acquisition of knowledge by the pupil will be verified, with regard to Visual and Plastic Expression, as with respect to the training in —in this case, specific— English language.

## INTRODUCCIÓN

Las colaboraciones entre instituciones podrían permitir conocer mejor las relaciones existentes y las barreras que se están encontrando en su desarrollo, así como factores que facilitarían su éxito. El plantear trabajos de colaboración entre centros educativos permite organizar actividades conjuntas entre alumnos y profesores, estableciéndose así la cooperación en Proyectos de investigación o experiencias, que incluyen el compromiso mutuo en acciones para llevarlos a cabo.

La práctica que se expone es fruto de la contribución entre dos docentes, una profesora de Universidad que propone esta experiencia para ser llevada en diferentes centros según la metodología personal (ya experimentada con sus alumnos de Universidad) y otra de Educación Secundaria que, trabajando ambas en este equilibrio entre teoría (concepto del conocimiento disciplinar..), y práctica y el día a día de los procesos de trabajo con los alumnos..., intentan compartir sus experiencias y sus puntos de vista para mejorar su labor docente, tanto con los alumnos de E.S.O como con los futuros profesores.

La literatura especializada habla positivamente de este tipo de trabajos en equipo (Lieberman, 1990; Inger, 1993; Carreño, 1992; etc...), calificándolos el Ministerio, como trabajos de actuación positivos para los escolares así como para los propios profesores (M.E.C., 1989).

Sin embargo, aunque todo esto es cierto, la investigación presenta límites, riesgos y posibilidades (Escudero, 1990; Ferreres, 1992;....etc). Conocer sus dificultades no resta el emprender tal experiencia con convicción, razón que anima a profundizar en el tema a fin de contribuir con sus procesos y conclusiones a fomentar en los futuros profesionales de la enseñanza, alternativas y propuestas de trabajo adecuadas, tanto para que revierta en el futuro docente (alumno de la Facultad) como en el alumnado de la ESO.

En esta ocasión un tercer elemento entra en juego, el idioma Inglés, en un intento de dar respuestas pedagógicas a la necesidad de plantear una reconceptualización del conocimiento artístico y la manera de desarrollarlo en la Educación Secundaria, como modelo posible para ser adecuado a otros ciclos y trabajar la interdisciplinariedad, lo que propicia, a su vez, una colaboración interna a partir de los compromisos que conllevan el desarrollo de la autonomía curricular.

En este nivel interno interdisciplinar se pretende:

- Reforzar con espacios, tiempos y formación, el trabajo de los equipos de profesores en diferentes departamentos.
- Promover experiencias interdisciplinarias y entre grupos de profesores.
- Impulsar aulas colaborativas que incluya conocimiento y autoridad compartida entre profesores, estudiantes y disciplinas.
- Fomentar estrategias globales como procesos de desarrollo del aprendizaje, de la comprensión y de la investigación – acción.

La división y especialización del currículo por disciplinas, que se inicia en Educación Primaria y se profundizan en Educación Secundaria, contradice, con mucha frecuencia, la forma en la cual se presentan los problemas de aprendizaje a los que deben enfrentarse los individuos en su vida cotidiana, fuera del entorno escolar. En Secundaria, con una tradición curricular de fragmentación en Áreas de especialización por materias disciplinares, el proyecto de trabajo se encuentra con un terreno difícil para que las personas lo experimenten como forma de afrontar los problemas antes señalados.

Los recursos humanos, las actitudes personales, la motivación e interés por la mejora, serán fundamentales en este proceso de colaboración interdisciplinar e interinstitucional.

El desarrollo basado en el aula como lugar de trabajo y espacio innovador, fomenta la cooperación entre los docentes, convirtiendo a los centros educativos en unidades organizativas que crean ambientes prometedores del desarrollo profesional de los profesores (Molina, 1995) y del aprendizaje mutuo.

Esta vía, a desarrollar, no puede aislarse de los intereses de los centros y del papel clave de la formación. Desde el punto de vista personal, queda claramente justificada la potenciación de proyectos de centro como vía de desarrollo profesional. Sin embargo, la persistencia de modos culturales individualistas ratifica la importancia de una formación, que, además de proporcionar elementos para el cambio, facilita la modificación de actitudes y el compromiso con la mejora.

La formación, así contemplada, debe cumplir la doble misión de fomentar el desarrollo profesional y de incorporar el aprendizaje al sistema educativo. Al respecto se comparte con Gairin Sallán (1999) (1), sus propuestas:

- La formación es una estrategia de cambio, que permite unificar lenguajes y vencer resistencias a la innovación.
- La formación para el cambio implica modificaciones en la educación, que incluyen el reconocimiento del carácter estratégico de la misma (¿qué pretende la organización y qué debe pretender la formación?) y el replantearse metodologías más idóneas que las que actualmente se aplican.
- La formación permite modificar la visión personal, evidenciando que es la primera vía para lograr el cambio en la organización.
- La modificación organizacional revitaliza el papel de las personas y el aprendizaje de la organización; se alinea con las nuevas perspectivas que hablan de la organización autocualificante.

La finalidad de este trabajo no es proponer un modelo ejemplar, sino reflexionar sobre propuestas que abran caminos del conocimiento a otras ideas o a la comprensión del propio aprendizaje en el currículo de Secundaria, el reto de adaptarse y de dar una mejor respuesta a unas demandas educativas en constante cambio, dotando a los alumnos de unos conocimientos, experiencias y estrategias que les faciliten otros conocimientos, además de buscar la autorreflexión profesional.

El Dibujo no solamente será el medio o la técnica que se utilizará para presentar el resultado del análisis formal que se haya realizado, sino que, a través del **proceso** de dicho análisis, se comprobará cómo el alumno va adquiriendo unos conocimientos, tanto en lo concerniente a la expresión Visual y Plástica como en lo referente a la formación del idioma Inglés, en este caso específico.

Se cree además que el proyecto de trabajo es la organización de la enseñanza más idónea para desarrollar la práctica educativa desde esta orientación:

- Permite relacionar contenidos del área y de otras disciplinas.
- Fomenta la participación activa de los alumnos como investigadores, y no como objetos pasivos y receptores de información.
- Abre puertas a nuevos conceptos, con el incentivo de que nacen de los problemas e inquietudes de los propios alumnos.
- Fomenta la incorporación en el aula de otras fuentes de información y recursos didácticos.
- Permite, de una manera natural, el proceso: percibir, pensar-reflexionar, comprender y crear.

Al futuro educador le da un referente para adecuar su experiencia a la Educación Primaria.

## PLANTEAMIENTO

### *\* En torno al cómic, y la traducción del Inglés al Español.*

- Los alumnos con los que se ha trabajado pertenecen a los cursos de 3º y 4º de la E.S.O., con edades comprendidas entre los catorce y dieciocho años, en la asignatura optativa de Imagen y Expresión, colaborando en la propuesta las materias de Inglés e Informática.
- Los Departamentos que han intervenido son: el de Expresión Plástica y Dibujo de la Facultad de Educación, y el de Dibujo del I.E.S. Francisco Salzillo de Alcantarilla.
- En toda la propuesta se ha tenido en cuenta la diversidad de intereses de los alumnos, así como su futura o posible elección de estudios.
- La Coordinación de todos ellos y de la propia actividad surge de las dos autoras de este trabajo.

Se parte de las siguientes preguntas:

-¿Pueden simultanearse los objetivos de estas materias o algunos de ellos resultan incompatibles?.

-La Educación Visual y Plástica en esta acción puntual, ¿mantendrá una escrupulosa neutralidad ante la pluralidad de opciones creativas?

-La motivación de las materias planteadas a los alumnos, ¿atenderá a la eficacia práctica o se apostará por el riesgo creador y de aprendizaje?

-El juicio crítico que se propicia, ¿puede ser uno de los aspectos para la comprensión?.

El ejercicio repetido y rutinario de las capacidades del alumno disuelve o resuelve los problemas que al comienzo planteaba éste, en cambio, cuanto más se avanza en las capacidades, abriendo su campo con opciones divergentes, se implica al alumno, haciéndolo cada vez más consciente de lo que aún tiene que aprender. La conciencia del aprendizaje está hecha de muchas preguntas y de algunas respuestas, de búsquedas personales de **actividad** permanente del alumno.

Otra de las preocupaciones era acercar al alumno al modo de “ver”, de interpretar la realidad por parte de otros grandes maestros dibujantes, pues esto era un incentivo más para conseguir mirar con ojos más críticos y realistas el complejo mundo de la imagen.

De esta reflexión y otras acumuladas en la personal experiencia docente, nace el Objetivo General: **Enseñar a aprender.**

El procedimiento elegido desde la asignatura de Imagen y Expresión es el *Cómic*, pues con él se estudia un lenguaje de comunicación gráfica y este remite a una realidad determinada. Se enfoca como un lenguaje de “alfabetización” gráfica y narrativa planteado en torno al estudio de estrategias, para, desde allí, remontarse hacia la libre, y no colonizada posibilidad de expresarse autónomamente y creativamente.

Por otro lado, la construcción de la unidad narrativa da opción a vincular a esta propuesta un área lingüística, vinculando imagen-texto. El Departamento de Inglés se encuentra ejercitando los procesos de traducción del idioma, de esta manera se unen dos aspectos curriculares de las materias de la E.S.O, sin interferir en el proceso individual y colaborando en el del aprendizaje.

El *Cómic* se revela extraordinariamente oportuno para favorecer una comprensión profunda, no sólo de este arte, sino también en las raíces insertas en la observación de la realidad y del estudio del lenguaje “alfabetización” gráfica y narrativa, que posibilita la expresión autónoma del alumno.

Este tipo de proposición, parece abrir un muy válido camino para un desarrollo creativo y didáctico significativo del relato mediante imágenes dibujadas, con una fundamental teoría de la puesta en escena con respecto a la narrativa dibujada y con el ánimo de facilitar el acceso de cualquier individuo a un medio de expresión, que, aparentemente estaría reservado a los “dibujantes natos”.

Por otro lado, a través del lenguaje escrito encargado de representar el sonido, se consigue llegar en determinados casos a interesantes niveles de integración que facilitan y enriquecen la comunicación en general.

## **ANTECEDENTES**

### ***Breve comentario histórico***

Aunque es fácil seguir los antecedentes remotos del cómic en frisos egipcios, griegos y romanos, o en los retablos góticos y renacentistas, fue, sin embargo, en el seno de la industria periodística de finales del XIX, en EE.UU (1895), con la publicación del suplemento dominical en el periódico *The Journal* de Nueva York, donde el dibujante Outcault cimentó los pilares de lo que sería la imagen secuenciada a través de las historietas dibujadas y publicadas en una gran viñeta protagonizada por un niño que llevaba una camiseta de dormir amarilla y al que todos conocían por *Yellow Kid*, en la que incluía textos escritos en el vestido del niño o en las paredes. Otras series surgieron, como la llamada *Little Nemo in Slumberland* o los personajes *Hans y Fritz* del dibujante *Dirks*. Hacia los años 20, los strips o tiras de cómic aparecieron influyendo en la fama de sus personajes. En Cataluña se publicaron diversas revistas de historietas, como el TBO (1917) o Pulgarcito (1921), consolidándose, el cómic en los medios de comunicación del pasado siglo XX, como un medio de expresión que se estructuraba en imágenes consecutivas llamadas viñetas. Éstas representaban secuencialmente fases consecutivas de un relato o acción, que quedaba así articulado a través de la invención de un proceso convencional de lectura icónica-temporal.

Los libros de cómic, llamados comic-books, surgieron muy ligados a la aparición del personaje del super-héroe. Muchas de estas publicaciones se articularon en torno a un personaje, tal es el caso, en nuestro país, del *Capitán Trueno* (su dibujante era Ambrós) o de *Mortadelo y Filemón* (1959 del dibujante Ibañez).

A partir de las décadas de los 60, 70 y 80, el cómic fue tratado como objeto cultural, en sí mismo, influyendo en los avances tecnológicos.

### **EXPERIENCIA**

#### *La Motivación*

Tomando conciencia de la no necesidad de un dibujo “magistral,” el cómic provocó una liberación, quedando claro que el dibujo “por la practica” (Acevedo 1992) y para la practica era algo factible de convertirse en un bien común.

Una de las principales dificultades a los que debe enfrentarse un docente cuan-

do imparte la asignatura de Imagen en la E.S.O. y, concretamente, en la propuesta de la realización de un cómic a sus alumnos, surge cuando éstos se cuestionan qué lenguaje escrito introducen, cómo comunicar los diálogos y pensamientos de los personajes y el discurso del narrador o la elección de las onomatopeyas. Se debe recordar que en el cómic se produce un tipo de fenómeno semiótico complejo (escrito-icónico) en el que intervienen diversos lenguajes.

La actividad de motivación es encaminada a reflexionar sobre las posibilidades expresivas y comunicativas, con el procedimiento del Dibujo y las estrategias que se utilizan en el cómic.

La experiencia, repetida en el aula, de esta problemática planteó la necesidad de encontrar narraciones cortas que atrajeran la atención lo suficiente como para poder aplicar todos los conocimientos y destrezas gráficas que habían adquirido a lo largo del curso, es decir, una buena motivación adecuada a sus edades, su generación y sus hipotéticas metas. Se les motivó haciendo que los alumnos llevaran a imágenes las letras de canciones de cantantes y de grupos musicales que atraían su atención.

En el transcurso del trabajo, las preferencias de canciones en Inglés hizo que se propusiese a este Departamento su intervención, siendo su función principal la supervisión de las traducciones, el vocabulario implicado y la adecuación de su texto. Esta idea se completó con el recurso de la Informática como medio de información y búsqueda de datos.

#### ***Cómo articular este trabajo en el aula para llegar a su desarrollo y consolidación***

En un cómic, los alumnos deben representar un discurrir de acontecimientos a lo largo del tiempo. Pero, ¿cómo sujetar su atención con un único relato? y ¿cómo adecuarla a este ciclo?. En otros centros escolares, concretamente en el IES Francisco Salzillo de Alcantarilla (Murcia), se habían realizado cómics, pero en muchos casos no se finalizaba la tarea por una falta de motivación. Los alumnos empezaban con entusiasmo su relato, pero rápidamente se cansaban, no se implicaban. Las historietas se finalizaban con una cierta desgana, lo que repercutía en la totalidad de la obra. La calidad decrecía a medida que continuaba el relato.



La experiencia confirma que, ciertamente, no es fácil llevar a imágenes una narración completa. El alumno debe realizar una labor compleja de planificación, composición de viñetas y angulación de imágenes que se ajusten convenientemente a la narración de una historia. El relato completo debe tener una atmósfera determinada y una intencionalidad gráfica de principio a fin. Para lograrlo, el alumno tiene que dibujar con un registro gráfico continuo, ya sea éste de línea, de clarososcuros o de gamas tonales. Se debe asesorar a los alumnos para que sepan cómo resolver la composición de la página y la técnica que mejor se ajuste a sus destrezas.

Por todo ello, se plantea una instrucción teórica de los diferentes elementos que intervienen en la descripción, aspecto ilustrado con un visionado de diapositivas en el aula, en el que se analicen, por un lado, la composición argumental y la resolución icónica de las viñetas y, por otro, las técnicas empleadas por los dibujantes. Así, la primera idea que un alumno pasa al papel suele ser una variación de algo que ya ha visto publicado o que surge de la admiración por un dibujante y, en consecuencia, su inicio suele coincidir con una modificación de algo ya realizado.

Esto no debe considerarse como un factor negativo, sino como un incentivo que amplíe su cultura, mostrando en el aula cómics reales a los alumnos, en donde se incentive la observación que induzca a la comprensión y a la crítica constructiva, acostumbrándose a “leer” historietas enteras.

Este medio se facilita mediante la biblioteca de los Departamentos de los distintos centros, que, en el intento de aportar una buena documentación, se preocupan de adquirir cómics de diferentes estilos plásticos, disponiéndose de una pequeña comiteca que sirva de consulta. De esta forma se puede analizar la edición de álbumes, cómic-books, fanzines, magazines..., mientras se comprueba cómo se articulan las diferentes historias, los personajes, expresiones anímicas, corporales, psicología del personaje, viñeta y secuencia, montaje y el texto y su iconografía...

Sólo viendo e induciendo al análisis se aprende y se comprende y se aportan recursos expresivos ya que, de lo contrario, se ha comprobado que se tiene una cierta tendencia a resolver el espacio de la hoja en blanco con viñetas de tamaño repetitivo y simplista o estereotipado. El estudio “dirigido” y motivado hace comprender y articular los sub-lenguajes, contribuyendo al discurso de la acción. Este es el caso, por ejemplo, de las viñetas, representación, mediante la imagen, de un espacio y de un tiempo de la acción narrada y considerada como la unidad de la

narración, que no siempre tienen que tener la misma superficie; su unión estructura la narrativa, formada por la secuencia progresiva de viñetas para describir una acción.

Es preciso componer las páginas para que no resulten monótonas y para enfatizar debidamente las partes de la acción y del relato, que interesen, puesto que la lectura de imágenes debe ser dinámica. La composición final debe ser una organización de formas intencionada con un ritmo interno atractivo y sujeto a la acción del texto.

Otro sistema utilizado es el de exponer ejemplos en los que se vean diferentes enmarcados de viñetas. Así, los alumnos se empiezan a plantear cuestiones como la delimitación bidimensional del encuadre, a través de los planos, y a establecer relaciones de convergencias e influencias entre el cómic y otros medios de masas como la fotonovela o el cine. Es necesario explicar en clase, tomando como referencia la figura humana, diversos conceptos, tales como: Plano general (figura completa), Plano Americano (figura cortada a la altura de las rodillas), Plano Medio (figura cortada a la altura de la cintura) y Plano Detalle (detalle concreto de la figura) y su relación con el cine. Para asentar la información en los alumnos se planifica, que estos realicen, individualmente, un dossier con fotografías extraídas de revistas en los que analizar los tipos de encuadre. Una vez han realizado este trabajo de documentación y recogida de información, en torno a un conocimiento, les resulta mucho más fácil trasladar sus ideas al papel.

También es conveniente que realicen fotocopias de algunas páginas del material gráfico que han visto en clase y que expliquen qué tipos de planos y qué encuadres ha empleado y escogido el dibujante; la explicación los introduce en la implicación y concreción de ideas.

Introducir el concepto del encuadre es importante porque en este punto se pueden desarrollar todas las nociones de perspectiva que se han explicado en otras unidades didácticas. El dibujante debe situarse en un punto determinado para contar la historia (entra en juego la percepción visual y el punto de vista): éste puede ser un ángulo de visión normal (la visión natural de la mayoría de los momentos), visión de picado (el punto de vista está por encima de los objetos representados) o contrapicado (el punto de vista está situado por debajo). Los alumnos entienden que, de esta forma, enfatizan la acción describiendo, por medio del dibujo, psicológicamente la

historia. Es en este momento donde se les incentiva a cerca de , la importancia de la relación imagen-texto.

El mismo sistema de consulta o documentación se emplea con el estudio de la técnica a emplear, se les motiva para que vean historietas de diversas épocas y distintos autores, analizando las técnicas que han empleado los dibujantes. Así los alumnos valorarán cuál va a ser la técnica que ellos mismos van a emplear, de acuerdo con su propia destreza manual y la experiencia que de ella se tenga por explicaciones anteriores. Se debe tener en cuenta el carácter no homogéneo que sabemos que se sabe dentro del área de Educación Plástica y Visual.

Esta parte debe ajustarse al resto de la programación seguida en el curso, ya que no todos los alumnos adquieren al mismo tiempo los contenidos tratados. Por eso, se recomienda que esta experiencia docente sea incluida en la organización didáctica de la primera etapa de la Educación Secundaria Obligatoria y retomada con posterioridad en los siguientes cursos de tercero y cuarto. Esta programación cíclica da oportunidad de volver a recordar conceptos básicos para garantizar que se profundice en aquel campo al mismo tiempo que sirve para reforzar aspectos que se amplían en cada nivel de enseñanza específica. Además se puede relacionar con otras unidades didácticas como:

1. El sistema axonométrico
2. La perspectiva cónica frontal y oblicua.
3. El Volumen, su percepción.
4. La proporción.
5. Las texturas.
6. El Lenguaje gráfico-plástico.
7. La fotografía y el cine.
8. La Publicidad

De esta forma se evita perder el carácter integrador de la materia y se evidencian las implicaciones entre los diferentes conceptos.

***El guión. Lo que cuenta una canción.***

Ya se ha manifestado lo complejo del texto, lo difícil que es conseguir un buen guión que interese a los alumno. Sabido es que hay grandes dibujantes que contratan

los servicios de guionistas para llevar a cabo sus historias. Por ejemplo, el caso de Moebius que lleva a imágenes los descabellados relatos de Jodorosky o del dibujante Eddie Campbell que trabaja con guiones de Alan Moore, colaborando con grandes dibujantes contemporáneos y recibiendo, por ello, en la edición de 2001, el premio de la crítica del Salón de Angulema con el cómic *Vendetta*, dibujado por David Lloyd. Este tipo de relación implícita hizo cuestionarse que también se podían conseguir buenos guionistas para los alumnos.

Ya se ha comentado que se necesitaba una narración corta que les sedujera y ésta se encontró en las letras de canciones de sus cantantes y grupos favoritos (estimulación desde el “yo”). Estas historias, resueltas gráficamente por los alumnos, en algunas ocasiones casi parecían story-boards de un posible video-clip musical, en el que el cantante se tornaba el importante o era la historia descrita en la propia canción la que prevalecía.

Una letra de una canción es un micro-relato en el que se suceden y encadenan gran cantidad de acontecimientos, que pueden ser llevados a imágenes con un poco de imaginación y adecuación al proyecto de trabajo. Además con ellas se pueden trabajar recursos semánticos como las metáforas y otras figuras retóricas. Son el vehículo perfecto para que cada alumno se implique emocionalmente en la tarea.

Para un resultado óptimo, hay que dejar que cada alumno escoja la letra que mejor pueda trasladar a imágenes, incentivando su juicio crítico e intentando razonar el porqué de su elección.

Con el guión literario resuelto, el alumno debe crear un nuevo guión técnico en el que diseccione los párrafos de la canción para llevar al dibujo las escenas y acciones más representativas, de manera que se ajuste a una puesta en página según una planificación definida por viñetas. Toda la acción tendrá que tener un ritmo adecuado que dé respuesta a lo que expone la letra. Después tendrá que bosquejar el dibujo hasta que éste quede definido plenamente y pueda ser pasado rotulador o tinta china, utilizando el pincel o la caña. Se plantea la opciónabilidad de la realización en color o no. En este caso los dibujos han sido resueltos en blanco y negro porque, a la hora de hacer fotocopias para su reproducción y divulgación en el centro, el resultado final es más óptimo que si han sido coloreados.

### ***En la Clase, todos juntos***

Cada alumno de 3º y 4º de la E.S.O. realiza el trabajo individualmente, aunque todas las historietas resultantes son presentadas, por medio de fotocopias, al resto de compañeros del curso, con la finalidad de comprobar las diferentes resoluciones gráficas que cada uno de ellos ha aplicado, aun habiendo escogido la misma canción. En este sentido, los diferentes resultados estéticos de cada historia son de gran utilidad, ya que facilitan el establecimiento de un debate sobre el gusto personal dentro del aula. Así pues, esto permite reflexionar sobre la propia historia del cómic, el mundo de la imagen seriada y discutir las facetas como un medio de comunicación y expresión social, además de la traducción empleada –aprender a utilizar los recursos semánticos, metáforas y otras figuras retóricas.

Partiendo de una misma estructura y de unas pautas de trabajo comunes se consiguen resultados dispares y en ellos se descubren la autoría individual de los alumnos. La función del profesorado reside en la organización y coordinación de este proceso de creación, con la preparación y aplicación del método idóneo al alumno con el que se está trabajando.

Hay canciones en inglés que han sido traducidas por el alumno con la supervisión del profesor del idioma. También han necesitado, en ocasiones, la colaboración del profesor de informática, ya que, en muchos casos, las canciones las han obtenido en las páginas de los cantantes y grupos que hay en Internet. Además los alumnos han encontrado en la red páginas como *dreamcomics.com/escuela* y en *www.dibujando.com*, (esta última especializada en *manga*) que les han ayudado en su aprendizaje y posterior profundización.

En este sentido, el método de trabajo empleado, que ha aunado imagen-texto, abre una nueva vía de conocimiento: La edición digital.

### ***La Edición Digital***

En estos momentos, mediante las nuevas tecnologías está despuntando una nueva forma de entender asignaturas relacionadas con la imagen, como Educación Plástica y Visual o la asignatura optativa de Imagen y Expresión. En esta nueva forma de entender la cultura visual se debe reconceptualizar seriamente el área de trabajo, y pudiendo ser enfocados los contenidos hacia los nuevos lenguajes tecnológicos. Estas estrategias en el Área ofrecen ventajas importantes porque permiten

conectar directamente con situaciones que acontecen en el aula, y también con la sociedad que rodea a los alumnos, de ahí el uso de la informática en la enseñanza. Esto supone revisar los fundamentos teóricos y didácticos de la educación de las artes visuales. No se puede permanecer ajeno a la evolución social que se está produciendo en este inicio del milenio. El Comic puede tomarse como una buena herramienta pedagógica para implantarlo en el aula junto al uso de las modernas tecnologías como Internet.

Por una parte, se pueden aplicar el uso de programas de dibujo como el *Corel-Draw*, *Illustrator* y *Frenad*, que ofrecen la posibilidad tanto de dibujar como de escribir los textos. Si se quiere unir, además, fotografías, es de utilidad el *Photoshop*. También se pueden maquetar con programas específicos como el *Pagemaker* o el *QuarkXPress*. Si no dispone de estos medios técnicos, lo que sí es posible hacer es escanear los dibujos, e insertar en la página Web del centro.

Una página Web es un documento multimedia, un soporte físico que permite el desarrollo del hipertexto de forma que la información es ofrecida según múltiples maneras al usuario. Para poder aplicarlo no es necesario, conocer el lenguaje HTML en el que está programado, siendo sencillo por tanto, su aplicación. En este caso particular y teniendo en cuenta que éste es un trabajo interdisciplinar, se han llevado los dibujos al Departamento de Actividades Extraescolares, que es el que ha montado la página Web del centro, para que en ella sean insertados los trabajos de cada alumno y, cómodamente, desde su domicilio puedan leerlos e imprimirlos, si se quieren conservar o realizar otras alternativas.

Se sabe que dibujar tebeos puede resultar económico, ya que con tan sólo lápiz y papel se puede realizar un trabajo. Sin embargo, conseguir editarlos de forma tradicional resulta caro por los gastos que genera por la impresión. La edición digital, a través de Internet, está cambiando los parámetros tradicionales de difusión del cómic. En el Instituto se siguió el ejemplo de otros dibujantes que han utilizado este medio digital como Carlos Giménez, que ha sido uno de los primeros autores españoles en colocar su cómic en Internet ([www.carlogimenez.com](http://www.carlogimenez.com)). En su página se pudo comprobar cómo realiza sus cómics a través de una entrevista, con lo que los alumnos, directamente, podían ver los problemas a los que se enfrenta un profesional como éste que, por otra parte, ha diseñado los story-boards de directores de cine como Guillermo del Toro (*El espinazo del diablo*) o Pedro Almodóvar (*Hable con ella*). También conviene visitar otras páginas como [www.marvel.com](http://www.marvel.com) que alecciona sobre la historia del cómic de superhéroes, o la página [dreamers.com](http://dreamers.com) en

la que están la mayoría de jóvenes autores españoles. Pero, con todo, la más interesante es *www.dibujando.com*, página dedicada al manga japonés con todo tipo de información que, en el apartado de *tutoriales*, tiene abundante documentación sobre cómo poder resolver gráficamente los dibujos, ya se hayan realizado éstos con técnicas tradicionales o con programas informáticos; el trabajo de insertar los dibujos de los alumnos en este medio, conectó, por otra parte, con los intereses pedagógicos del profesor de informática, quién aprovechó la ocasión para explicar nociones sobre de la búsqueda de información en la red.

Los alumnos han encontrado en la citada red páginas como *dreamcomics.com/escuela*, en la que, como ya se dijo, están la mayoría de los jóvenes autores españoles o *www.dibujando.com*, (esta última especializada en dibujo manga japonés), que les han ayudado en su aprendizaje y posterior profundización sobre la materia, ya que en estas páginas disponen de apartados tutoriales en los que otros dibujantes cuentan sus experiencias y cómo resuelven gráficamente sus problemas, ya sea con formas de trabajo tradicionales o con programas informáticos de perspectiva, anatomía humana, movimiento de los personajes, tipologías de letras para los bocadillos...

Con este medio se estimuló a que cada alumno interesado aprendiera a encontrar un espacio Web que le interesara, usando un buscador. Se aconsejó al iniciar su búsqueda (el más utilizado *www.yahoo* y *www.google*) el nombre del dibujante, y el de la editorial para la que trabajan. La experiencia confirma que suele ser más fácil hallarlos si se emplea esta fórmula en la que se incluyen palabras clave.

Para finalizar, se puede comentar que los trabajos han sido incluidos en la página oficial del centro *www.franciscosalzilla.com*. Allí los alumnos y profesores de informática, alentados por la experiencia personal, han dispuesto una selección de cómics para que todos los alumnos del centro puedan verlos y disfrutarlos, despertando la curiosidad y la participación de otros escolares y Departamentos. Al mismo tiempo, también se conecta con otros centros con esta edición electrónica, principalmente, con la finalidad de intercambiar información con otros IES.

### ***Medios y Recursos***

Bibliográficos, Técnicos, Audiovisuales, Soportes, Instrumentos y en casos concretos, materiales de desecho.

## CONCLUSIÓN

La experiencia realizada se considera positiva, no sólo por el grado de implicación del alumno y del profesorado del centro, sino porque ha suscitado el ánimo de realización de proyectos interdisciplinares, tomando el Dibujo como instrumento de comunicación .

En el discurso, se han utilizado:

- La motivación adecuada (idea como punto de partida)
- Estudios de sistemas de desarrollo de la idea hasta la obra final.
- Planteamiento del proyecto-técnica.
- La Fundamentación a través de la búsqueda de los grandes maestros.
- El estudio de diferencias entre un proyecto de comunicación verbal o escrita y el de la comunicación gráfica.

El alumno ha tomado conciencia de la relatividad de las significaciones que para cada uno tienen las mismas formas, la captación del espacio en general y, en base a una idea, la representación de dicho espacio en un soporte bidimensional, adquiriendo la conciencia del espacio representado, el manejo de un procedimiento técnico, comprendiendo que la técnica con la que ha realizado esta representación se ha convertido en una herramienta de solución, no en una base para la creación de imágenes, y algo muy importante: la comprensión de que todo proyecto requiere un proceso de maduración desde la idea originaria hasta llegar a la definitiva.

En todo ello se ha contestado de manera positiva a las preguntas establecidas al principio de la experiencia, apostando por el riesgo creador del aprendizaje. Sin embargo, en determinados aspectos organizativos a nivel curricular con la coordinación del centro, se consideran que deben ser madurados para su puesta en práctica en otros cursos escolares, ya que esta experiencia ha sido demandada para realizarse en ellos.

## NOTAS

(1) *Acevedo, J. (1992): Para hacer historietas Edit. Popular. Madrid.*

(2) *Garin Sallán, J. (1999): "La colaboración entre centros educativos". En Educación Artística: Plástica y Visual. Edit. Praxis. Barcelona. pág. 17.*



## BIBLIOGRAFÍA

- BARBIERI, D. (1993): *Los lenguajes del Cómic*. Editorial Paidós. Barcelona.
- BIENDICHO, J.; VALERO, E.; OLMO, A. (1998): *El Cómic. Educación Plástica y Visual, ESO*. Teide. Barcelona.
- CARREÑO, P. A. (1992): *Equipos*. Editorial A. C. Madrid.
- EISNER, W. (1994): *El Cómic y el arte secuencial*. Norma Editorial. Barcelona.
- ESCUDERO, J.M. (1989): "El centro educativo como unidad de cambio: La perspectiva de la colaboración". En *Actas de I Congreso Interuniversitario de Organización Escolar*. Barcelona. pp. 189-221.
- FERRERES J. (1992): *El desarrollo profesional cooperativo en secundaria. Estudio de caso y propuesta de Cátedra*. Departamento de Pedagogía. Universidad Rovira y Virgili. Tarragona. (Investigación y Cátedra. Documento policopiado).
- GAIRIN SALLÁN, J. (1999): *La colaboración entre centros educativos*. En *Educación Artística: Plástica y Visual*. Editorial. Praxis. Barcelona.
- GARCÍA SÁNCHEZ, S. (2000): *Sinfonía gráfica*. Editorial Glénat. Barcelona.
- GRAU, A. Y MERCADER, N.: *El cómic a l'escola*. Editorial Casals. Barcelona.
- INGER, M. (1993): *Teacher Collaboration in Secondary Schools*. NCRVE (ERIC Document Reproduction Service ED 365711).
- IRSAE, P. (1994): *Educación Artística*. (Propuestas didácticas). Edit. Eumo. Torino. Italia.
- LIEBERMAN, A.; GROLNICK, (1977): *Networks, reform and Professional Development of teachers*. En Hargreaves, A. (De.) (1977): *Rethinking educational change with Herat and mind*. ASCD. Alexandría, pp. 192-215.

McCLOUD, S. (1995): *Cómo se hace un Cómic: El arte invisible*. Edic. B. Barcelona.

M.E.C. (1989): *Plan de Investigación Educativa y de Formación del Profesorado*. Madrid.

Molina, E. (1995): *La colaboración entre profesores y el desarrollo profesional*. Área de Didáctica y Organización Escolar Universidad de Granada. (Documento Policopiado).

PÉREZ, M.; ARAGÓ, R., Y MAGRANS, M. (1997): *El Cómic, Educació Visual y Plástica, ESO, crédito variable*. Editorial Baula. Barcelona.