Universidad Católica Andrés Bello
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Comunicación Social
Mención Audiovisual
"Trabajo de Grado"

LA HISTORIETA COMO MEDIO PARA LA ENSEÑANZA

Autora: Joninka Baudet Guerra

Tutor: Tomás Straka

Caracas, Septiembre de 2001

En muchas ocasiones tratamos de convencernos a nosotros mismos que la vida siempre será mejor después de terminar el bachillerato, cuando comience la universidad, luego que termine la tesis. Decimos que nuestra vida estará completa cuando a nuestros esposos le vaya mejor, cuando tengamos un mejor carro o una mejor casa, cuando nos podamos ir de vacaciones, cuando estemos retirados. Cuando termina cada una de esas etapas, generalmente nos podemos sentir frustrados porque no era todo lo que esperábamos. Entonces, anhelamos que este nuevo momento pase para poder ser felices.

La verdad es que no hay mejor momento para ser felices que ahora y la vida misma es cada uno de esos obstáculos que nos encontramos en el camino. Sin embargo, ahora que termina realmente esta fase, espero por la llegada de esa nueva vida que ahora comienza. A ella le dedico mis esfuerzos, mi tesis.

AGRADECIMIENTOS

A mi Padre Celestial.

A mis padres Mercedes y José Luis.

A mi tutor Tomás Straka.

A todas las personas que aportaron sus conocimientos, tiempo y dedicación para que este trabajo se llevara a cabo de la mejor manera posible.

A Oscariny y a Rhonny.

A todas mis familiares y amigos que con sus palabras me alentaron a terminar este trabajo.

A todos ustedes ¡Mil gracias!

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN..... 8

CAPÍTULO I: PRESENTACIÓN..... 12

1.- Planteamiento del problema..... 12

2.- Justificación de la investigación..... 16

3.- Delimitación de la investigación..... 18

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO..... 20

1.- Problemática de la enseñanza de la Historia de Venezuela dentro del sistema educativo venezolano..... 20

1.1.- ¿Qué es la historia?..... 21

1.2.- ¿Para qué se enseña historia?..... 23

1.3.- ¿Cuál historia se debe enseñar?..... 25

1.4.- ¿Cómo enseñar historia?..... 27

1.5.- Uso de los medios audiovisuales en la enseñanza de la historia..... 33

2.- Hacia una definición de los cómics..... 37

3.- Historia del cómic..... 42

3.1.- Los Estados Unidos, tierra predilecta de este medio..... 42

3.2.- Historia del cómic en Venezuela..... 50

4.- Diferencias entre la historieta, el dibujo animado, la ilustración y la caricatura..... 60

4.1.- Diferencia entre el cómic y el dibujo animado..... 60

4.2.- Diferencia entre el cómic y las ilustraciones..... 62

4.3.- Diferencia entre el cómic y la caricatura..... 65

5.- La historieta como lenguaje audiovisual. Fundamentos para una semiología de las historietas..... 67

5.1.- Características..... 67

5.2.- Análisis de los componentes del cómic..... 75

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO..... 86

1.- Objetivo general y objetivos específicos..... 86

1.1.- Objetivo general..... 86

1.2.- Objetivos específicos..... 86

2.- Entendiendo la investigación..... 87

2.1.- Tipos de investigación..... 87

2.1.1.- Según su modalidad..... 87

2.1.2.- Según su grado de profundidad..... 87

2.1.3.- Según su duración..... 89

2.1.4.- Según su finalidad..... 89

2.2.- Diseño de la investigación..... 89

2.3.- Universo y muestra..... 91

2.4.- Diseño de la herramienta de investigación..... 93

2.4.1.- Modelo de la entrevista..... 94

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS..... 96

1.- La historieta como medio para la enseñanza..... 96

1.1.- La historieta como medio para incitar, motivar y cultivar en los alumnos el interés en la materia..... 100

1.2.- Educación para la comunicación (instruir al niño

en los códigos verboicónicos utilizados en la historieta... 119
1.3.- El cómic como actividad didáctica en el aula..... 124
2.- Posibles influencias negativas de la historieta: un obstáculo para su utilización didáctica..... 131

CAPÍTULO V: DISEÑO DE LA PROPUESTA..... 139
1.- La historieta..... 139
1.1.- Concepto de la historieta..... 139
1.2.- Alcance de la historieta y público meta..... 141
2.- Proceso de elaboración de la historieta..... 142
2.1.- Inicio de la investigación histórica e iconográfica... 143
2.2.- Proceso técnico..... 145
2.2.1.- Guión..... 145
2.2.1.1.- Los personajes..... 145
2.2.1.2.- El ambiente..... 146
2.2.1.3.- Ritmo..... 147
2.2.1.4.- Síntesis expresiva..... 147
2.2.2.- Diseño de la página..... 148
2.2.3.- Entintado..... 149
2.2.4.- Digitalización y coloreado..... 149
2.2.5.- Impresión..... 150
3.- Factibilidad y/o estimado de costos..... 150
3.1.- Análisis de factibilidad..... 150
3.2.- Estimación de costos..... 153
4.- Recursos humanos involucrados en el proyecto..... 156
5.- Marco histórico escogido para la historieta: Campaña de Guayana..... 158
5.1.- Antecedentes: visión global de la situación de los

patriotas para 1816..... 158
5.2.- La liberación de Guayana..... 159
5.2.1.- Sitio de Angostura..... 159
5.2.2.- Las misiones del Caroní..... 162
5.2.3.- Batalla de San Félix..... 164
5.2.4.- Encuentro naval en aguas del Orinoco..... 167
5.3.- Proceso y muerte de Piar..... 169
6.- Guión, ficha técnica y arte final..... 172

CONCLUSIONES..... 192

RECOMENDACIONES..... 197

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 200

GLOSARIO..... 207

ANEXOS..... 212

INTRODUCCIÓN

Para algunos parece mentira que hace ya más de 100 años, unos dibujos tan sencillos impresos en las páginas de los periódicos se convirtieran hoy en un medio tan valioso como lo es el cómic. Durante este siglo de vida, el cómic ha evolucionado enormemente. Desde sus inicios, ha tocado todos los géneros habidos y por haber, desde el humor hasta el drama, desde la política hasta la religión, desde el sexo hasta la violencia y unos pocos que comprenden el ámbito educativo/informativo. Sin embargo, la historieta, como género, no es incluida comúnmente dentro de los medios de comunicación ya que, por sí sola, representa una rama de expresión mucho más ligada al dibujo que al mensaje comunicativo; siendo esto quizás la razón por la cual ha gobernado en silencio muchos de los hábitos culturales de millones de personas.

El papel de la historieta en la vida cotidiana de los venezolanos quizás no ha requerido mayor atención y análisis, debido a la falta de una verdadera industria que sustente la producción de la misma en el país y que garantice la existencia de un gran público lector que corra masivamente a la compra de un ejemplar de este tipo; pero ello no significa que deje de ser un instrumento de gran penetración que rebasa mucho de los lugares comunes, y que seguramente tiene una capacidad de movilización semejante.

Para entender a la historieta hay que tomar en cuenta que no se trata de un fenómeno aislado, sino inmerso en una industria cultural que, a partir del desarrollo justamente de las sociedades industriales capitalistas, ha puesto sus reglas del juego.

Esta idea de historieta como producto -sin tomar en cuenta las demostradas y ricas posibilidades expresivas, experimentales, políticas y hasta didácticas del

medio- supone la uniformidad del mensaje, producto de un proceso en el cual la mayoría de las veces sólo se le da importancia al mercado, a la masificación de los contenidos, a las reiteraciones visuales, estereotipos, trivialización cultural y la conversión del receptor en un simple y pasivo consumidor, producto de una industrial cultural que responde a una masa industrial también a quien se le da lo que pide; lo cual resulta en el descrédito de un medio de altas capacidades.

Para poder entender, entonces, este fenómeno cultural y descubrir las potencialidades del medio, hay que acercarse a él desprejuiciadamente. Hacerlo de esta manera, permite ver que la historieta no es sólo contenidos grotescos, violentos o sexuales, sino que debajo de esa capa existe también un medio que es forma, estructura y combinación de elementos, los cuales tienen en sí mismo una gran capacidad para transmitir infinitos temas y cautivar al público lector.

Las posibilidades que presenta este medio puede dar lugar a verdaderas obras que constituyan ejemplos del buen hacer, dentro de las cuales se encuentra inmersa la labor educativa. Y aquí es donde entra en juego este trabajo, a través del cual no se busca calificar los contenidos transmitidos a través del cómic, como se hace generalmente, sino de señalar los elementos más importantes de este medio que pueden facilitar al receptor la comprensión de un mensaje.

Partiendo del estudio de estos elementos, es como nace la idea de elaborar historietas educativas de la Historia de Venezuela que, bajo un sistema de educación formal, puedan ser un recurso que ayude al niño en el proceso de aprendizaje, al despertar y motivar su interés hacia la materia, usando como precepto la idea de educar entreteniendo.

Las razones por las cuales se plantea el uso de las historietas son sencillas. En primer lugar, porque el niño de hoy día nace y crece en un medio altamente cargado de imágenes. La sociedad actual no se comunica sólo por medio de la lengua -hablada o escrita- sino que el componente icónico, entre otros, desempeña un importante papel en el proceso comunicativo. Esto hace que el cómic, el cual es un medio que usa en alto grado el elemento imagen, se convierta en un medio muy atractivo para niños y jóvenes, sobre todo aprovechando el interés que estos tienen hacia los medios de comunicación.

En segundo lugar, porque es evidente, y esto se puede ver a través del desarrollo de este trabajo, que la historieta es un medio cuyas características se pueden traducir en ventajas a favor del proceso de enseñanza-aprendizaje, y que el manejo de cualquier tema a través de este medio, sobre todo de la Historia de Venezuela, la cual suele ser tediosa para los niños, supone un estímulo para quien lo lea.

En el país no se han realizado muchos trabajos de este tipo, aunque esto no niega la existencia de personas que están dispuestas a llevar a cabo proyectos como este. Sin embargo, la mayoría de las historietas que tratan algún tema relacionado con el pasado, se concentran más en la historia de personajes que en los hechos. Así se pueden ver historietas de Páez, Simón Rodríguez, Sucre, Urdaneta, entre otros.

Este trabajo de investigación se encuentra dividido en capítulos, los cuales, a continuación se esbozarán brevemente para que se pueda entender el tratamiento que se le dio a cada uno. El primer capítulo está conformado por el planteamiento del problema, la justificación del proyecto y la delimitación del trabajo.

El segundo capítulo es un marco referencial o teórico, en donde se hace, en primer lugar, una exposición del problema de la enseñanza de la Historia de Venezuela, el cual es el que origina la inquietud en este tesista y que da pie a que se haya escogido este tema. En este sentido, se hace referencia a la problemática de la enseñanza de esta materia dentro del sistema educativo venezolano: se hace un recorrido general del problema y se hace énfasis en el cómo de la enseñanza de la historia, sobre todo en el uso de los medios dentro del aula. En segundo lugar, se habla sobre la historieta: su definición, su historia, las diferencias que existen entre el cómic y otras artes y, especialmente, las características del medio a través de su fundamentación semiológica.

En el tercer capítulo se presenta el marco metodológico. Los pasos que se siguieron en la investigación, la estructura concebida, la forma de abordar el tema, muestra y diseño de la herramienta, entre otras.

Ya en el cuarto capítulo, es donde se puede observar el punto central de este trabajo, el cual se refiere a la historieta como medio para la enseñanza. Aquí, a través del estudio y análisis de las características del medio anteriormente planteadas y el aporte hecho por expertos en la materia, se desarrollan las ideas que sustentan este trabajo.

Adicionalmente, como aporte a esta investigación, se presenta un quinto capítulo que contempla una historieta elaborada para este trabajo, de contenido histórico para ser inserta dentro del aula educativa. Aquí se describe el proceso de elaboración de esta historieta: el proceso de investigación histórica, la elaboración del guión, el proceso de diseño de la historieta, la digitalización y coloreado, la impresión y, por último, la presentación del arte final.

Finalmente, se presentan las conclusiones que se derivan de esta investigación y las posibles recomendaciones para aquellas personas que en un futuro deseen ahondar en este tema y realizar proyectos de este tipo.

CAPÍTULO I

PRESENTACIÓN

1. 1.- Planteamiento del problema

Los medios de comunicación son, hoy en día, más que un medio de información y de socialización. Como consecuencia del impulso actual que han tenido los medios, sobre todo a nivel tecnológico, y la presencia de una cultura de la imagen que caracteriza la mayoría de los mensajes, se puede vislumbrar un caudal de nuevas concepciones, nuevas formas de percibir, de ver y de pensar el mundo que rodea al hombre, de localizar la información, etc.

A partir de todos estos cambios, las sociedades se han visto en la necesidad de acoplarse a estas transformaciones. Las formas de comunicación utilizadas por el hombre van más allá del uso de la lengua hablada o escrita. El componente icónico, en cualquiera de sus manifestaciones, desempeña un importante papel en el proceso comunicativo.

La historieta es un medio de comunicación y una de las manifestaciones en donde el componente imagen encuentra gran expresión. El uso de este medio como transmisor de contenidos, de cualquier tipo, siempre ha sido efectivo, no sólo por los mensajes en sí mismos, los cuales son en la mayoría de los casos altamente atractivos para quienes lo consumen, sino también por las facilidades y las ventajas que supone su lectura, basado en las características intrínsecas del medio.

Estos elementos que caracterizan al cómic son de mucha utilidad para que se puedan transmitir informaciones de manera eficiente al receptor, no sólo a nivel de los mensajes propuestos por los distintos emisores, sino también para que la

persona que los lea obtenga un conocimiento y entendimiento desde el punto de vista morfológico.

Basados en lo anteriormente expuesto, se considera que la historieta puede ser un medio cuya aplicación pedagógica resultaría beneficiosa en un proceso de enseñanza-aprendizaje de cualquier materia, ya sea en un sistema educativo formal o informal. Este medio tiene en sí mismo un gran potencial capaz de despertar la curiosidad y crear las motivaciones en los jóvenes por el aprendizaje, facilitando así a los alumnos la adquisición de conocimientos.

En este sentido, la utilización del cómic como medio para la enseñanza puede ser un recurso que ayude, por lo menos de manera parcial, en la solución de algunos problemas que vive el sistema educativo venezolano, como por ejemplo, la enseñanza de la Historia de Venezuela, punto al que se le ha hecho énfasis en este trabajo. La problemática de este sector es evidente y el deseo de colaborar desde un punto de vista comunicacional es válido. Es por ello, que esta propuesta promueve la integración del cómic dentro de la práctica docente como un apoyo didáctico que, ciertamente, enriquecerá las actividades en el aula, aprovechando el interés de los niños y jóvenes por los medios de comunicación.

Desde hace mucho tiempo atrás se puede escuchar entre docentes, directivos educacionales, expertos en la materia, alumnos, padres y representantes y cualquier ser común que haya pasado por un aula escolar, la premisa que afirma que el proceso por el cual se forma el conocimiento y los valores relativos al pasado del venezolano es deficiente, sin ni siquiera, la esperanza, por los momentos, de mejorar.

Esta situación no se remite a una localidad, a una escuela o a la responsabilidad de un maestro. "La unanimidad señalada se extiende a todo el país, y los argumentos esgrimidos al sustentar lo medular de la afirmación, parecen indicar que esa apreciación no surgió de la nada, esto es, que algunos

elementos sintomáticos del proceso educativo contribuyeron a conformarla" (Fundación Polar, 1997, p. 545).

Diversas investigaciones llevadas a cabo por instituciones privadas y gubernamentales, universidades e investigadores individuales, informan sobre la situación de crisis del sistema educativo venezolano. Según David Ortega (1997):

> *Los resultados de dichas investigaciones en cuanto al conocimiento de nuestra historia patria son desconcertantes. Las últimas generaciones de jóvenes escolarizados, formados con los programas instruccionales elaborados en 1985, muestran una ignorancia e incomprensión de la realidad social y de los más elementales hitos históricos que sirven de base a nuestra nacionalidad. Información recientemente aparecida en la prensa sobre los resultados de una encuesta realizada por la Fundación Polar en liceos públicos y privados de cinco ciudades del país, da constancia de ello. El propio Ministerio de Educación, en su Plan de Acción (1995) y en el Proyecto de 'Educación Básica: Reto, Compromiso y Transformación' (1996), reconoce los signos de esta crisis* (p. 595)

Los resultados completos y detallados de estas investigaciones no se van a incorporar dentro de este trabajo, pero en líneas generales si se puede mencionar que las carencias observadas en niños y jóvenes, por no contar a aquellos que ya superaron la etapa escolar, develan, entre otras cosas, una urgente necesidad de mejorar la práctica pedagógica y una escasa efectividad de los métodos, las técnicas, los recursos y las estrategias de aprendizaje aplicadas en la enseñanza de la Historia de Venezuela, lo cual deriva en un estado de desmotivación por parte de los alumnos para estudiar la materia y una apatía desalentadora que contribuye al conocimiento de una historia pobre, desarticulada, mediocre y en muchas casos errónea.

Profundizar en mayores explicaciones acerca de esta problemática no es el eje central de este trabajo, pero lo que si es pertinente mencionar aquí y repetir

nuevamente es que los medios de comunicación en la sociedad actual, como se mencionó anteriormente, juegan un papel muy distinto al de mero transmisor de información. La explosión de los mass media, los avances tecnológicos, las nuevas y distintas formas de comunicar, convierten a los medios en un factor importante en la formación de la conciencia, modos de pensar, actitudes y opiniones de los sujetos. Los medios de comunicación han agregado a su carácter de agentes socializadores, la condición de portadores culturales que responden a una estructura social determinada y contribuye en la construcción de saberes.

El sistema educativo ha dejado de ser el único referente que tiene el hombre para obtener conocimientos, interpretar al mundo y formarse culturalmente. Al lado de este, ha nacido una escuela paralela, la aportada por los medios, la cual se sobrepone al tiempo y a los esquemas establecidos y entiende las nuevas formas en que las sociedades modernas se tejen, para responder consonamente con las también nuevas necesidades de un ser que, claramente, tiene una manera muy distinta de percibir la realidad que lo rodea. En este sentido, la introducción de los medios de comunicación dentro del ámbito educativo no debe extrañar, ni debe sentirte como una invasión al espacio académico. Ambos coexisten en un mismo ambiente.

Por ello, el potencial de los medios para ser fuente de referencia, de conocimientos, no debe ser desaprovechado y los comunicadores sociales, ante la problemática que acoge al sistema educativo venezolano, deben hacerse presente y poner al servicio de instituciones, escuelas, maestros y alumnos, las excepcionales herramientas que tiene en sus manos y colaborar así, no quizás en la solución total del problema, pero si en una parte de ella.

Este cuadro supone múltiples retos y el enfrentamiento a diversas resistencias; sin embargo, es claro que la responsabilidad del comunicador estriba en entender a todos estos medios como partes complementarias de un sistema en el cual video, televisión, cine, historietas, radio, redes informáticas, multimedias,

libros y la acción del docente, constituyen formas de encuentro y lectura de y con la realidad para su comprensión y resolución creativa. Por ello no hay sustituciones, sino un redimensionamiento de los papeles, en donde la integración de los medios en la tarea cotidiana y necesaria de formación y educación, supone una nueva manera de generar conocimientos.

El mundo, y Venezuela no es ajena a esta realidad, vive tiempos de cambios, en los que educar se ha convertido no sólo en un compromiso permanente, sino que también es un desafío creativo.

2.- Justificación de la investigación

Actualmente vemos con estupor lo mal que se encuentra el sistema educativo venezolano. En el campo de la historia, sólo por poner un ejemplo, se puede observar como el binomio pésima enseñanza de la historia y penetración cultural foránea, han hecho que se pierda mucho del legado histórico de este país. Aunado a esto, las esperanzas de que el proceso de enseñanza y aprendizaje de la historia cambie y se adapte a las nuevas necesidades del alumno, parece que se desvanecieran entre un cúmulo de reformas, encuestas y un sin fin de opiniones que solo confirman la existencia de un problema.

¿Qué se puede hacer para ayudar a subsanar este problema?, ¿qué se puede hacer para estimular a los niños y jóvenes para que conozcan su historia?. Deben existir muchas respuestas, eso es seguro. Pero desde la perspectiva de un comunicador social, no existe otra que poner sus conocimientos y sus medios al alcance de la escuela y hacer de ellos un recurso que contribuya a la transmisión efectiva de contenidos.

Es por esto que se ha pensado en una serie de historietas educativas, en las cuales los contenidos que se manejen allí formen parte del programa de Historia de Venezuela propuesto por el Ministerio de Educación para la tercera etapa de Educación Básica, específicamente séptimo grado. El objetivo de estas historietas es que estén planteadas de una forma dinámica, con una trama atractiva, llena de aventuras y con dibujos de buena calidad, las cuales puedan generar una discusión y una divulgación de la historia entre los niños, pues de esta manera les resultaría mucho más divertido y provechoso enterarse de algunos procesos o hechos históricos venezolanos, así como de la vida de algunos de sus protagonistas. Esto los puede llevar en un futuro, quizás, a buscar la bibliografía que les amplíe el conocimiento que adquirieron a través de las historietas o consultar con sus profesores las dudas que tengan a través de posibles dinámicas en clases que se deriven de la lectura del cómic.

Cuando se plantea esta problemática, no se está pensando en vaciar una serie de acontecimientos históricos dentro de una serie de dibujos que bien pueden entretener, pero no educar. Lo importante es que el niño se sienta interesado por la historia de Venezuela, y sea el medio quien motive este proceso.

Pero para llegar a esto, es importante primero hacer del conocimiento de comunicadores, educadores, educandos y de la sociedad en general, las posibilidades que tiene este medio para llevar a cabo esta labor. Ciertamente existe un desconocimiento no sólo del medio si no también de esta valiosa utilidad. Al lado de la complejidad de algunos textos y la manera tan monótona o tediosa que tienen algunos maestros para enseñar esta materia, una historieta de este tipo puede resultar altamente atractiva.

3.- Delimitación de la investigación

Es indudable que la historieta tiene un valor extraordinario para la educación. En primer lugar resulta un medio para la adquisición de conocimientos en procesos educativos no formales para gran parte de la sociedad. En segundo lugar, el maestro puede hacer uso de este medio como herramienta de apoyo didáctico en el aula de clases. En tercer lugar, se pueden desarrollar actividades en el aula a través del cómic y, por último, se puede aprender el lenguaje de las historietas a través de un proceso de alfabetización visual.

La cantidad de temas que se pueden tratar en este tipo de historietas didácticas son variados también: la explicación de un fenómeno natural, un proceso matemático, hechos históricos, biografías, etc. Todos son temas que pueden ser adaptados al medio y que pueden funcionar excelentemente.

El público al que va dirigido también puede variar. El cómic es un medio que durante años ha funcionado como opción ante la escasez de lugares de esparcimiento y recreación, que resulta más económico que los libros, por lo cual se ha convertido en un hábito no sólo de los niños como falsamente se cree, sino también en hábito de los adultos para quienes, entre otras cosas, la historieta llena tiempos de ocio obligado en el metro, en el autobús o en el descanso.

Todo esto supone un campo muy amplio para ser estudiado en un solo proyecto. Por ello, la decisión de limitar la investigación a estos tres aspectos: en cuanto a su finalidad, se establece la necesidad de explicar las características del medio que posibilitan la transmisión efectiva del mensaje y que pueden motivar al niño al aprendizaje. Esto no impidió, que de manera sencilla, se explicaran en este trabajo las dos otras funciones que puede asumir la historieta dentro del sistema educativo formal, pues se considera que estas tres actividades se pueden

desarrollar paralelamente para que el conocimiento pueda llegar de forma completa y el aprendizaje del niño sea sustancial.

En cuanto al contenido, se planteó la necesidad de delimitar el trabajo hacia un tema en específico. En este sentido, se decidió el tema de la Historia de Venezuela, ya que este presenta una problema en cuanto a su proceso de enseñanza, y se considera que la elaboración de este trabajo puede ayudar parcialmente a solucionar una de las dificultades que aqueja al sistema educativo venezolano. Sin embargo, como se verá más adelante, los elementos del cómic que posibilitan este uso fueron explicados de tal forma que no sólo abarcan el tema Historia, aunque en algunos puntos se hace se referencia a aspectos históricos. Estos pueden ser utilizados en cualquier tema.

En cuanto al público al que se dirige, se decidió, partiendo por supuesto de la misma problemática, que fueran los alumnos del séptimo grado que cursan esta materia. Ya que se pretende que estas historietas se inserten dentro de un sistema educativo formal, el público meta debían ser niños entre 11 y 13 años que estén inscritos en una institución académica. Además, se considera que estos niños tienen un mejor nivel de comprensión que les puede permitir entender el fin que se persigue con esto, cosa que no sucedería con niños más pequeños, en donde la utilización didáctica del medio estaría enfocada más hacia la realización de actividades en el aula.

Sin embargo, esto no implica, como se explicará más adelante, que puedan ser manejadas a nivel comercial. Esto, por supuesto, si la historieta logra cumplir con su objetivo inicial.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

1.- Problemática de la enseñanza de la Historia de Venezuela dentro del sistema educativo venezolano

La historia es una materia escolar que puede despertar un interés extraordinario entre los educandos. "Por su contenido, la historia tiene el gran privilegio de enriquecer la temprana imaginación de los niños con el caudal de valiosos acontecimientos del pasado, y contribuir a desarrollar el mundo maravilloso de la fantasía, sobre la base de las ricas descripciones y las bien descritas imágenes de las acciones de los hombres, del valor de los héroes y de las obras culturales que han dejado el sudor y el esfuerzo de los trabajadores" (Álvarez y Díaz, 1989, p.9).

Con estas riquezas de posibilidades y con la gran cantidad de elementos con los que cuenta la historia para llamar la atención del niño, es incomprensible el tener que preguntarse el por qué de la apatía del alumnado hacia esta materia. ¿Por qué no se despierta el encanto entre los alumnos?, es una pregunta a la que hoy en día aún no se le ha encontrado respuesta, o que realmente no se ha estudiado a profundidad para encontrar una solución a tanto desdén histórico presente en las aulas escolares.

A la hora de plantear los posibles factores que influyen en este hecho, se hacen presente varios argumentos que, de una u otra manera, ciertamente ejercen alguna fuerza sobre el problema de la enseñanza de la historia de Venezuela, quizás unos con mayor fuerza que otros, a juicio de quienes conocen la materia.

Para Álvarez y Díaz (1989), "todavía no se ha realizado un análisis profundo y científico de los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia, en la situación concreta de su clase, de su aula, de su grupo de alumnos" (Álvarez y Díaz, 1989, p. 10). Según estos autores, la anterior afirmación procede de las respuestas emitidas por algunos maestros, quienes consideran que los principales problemas que confrontan son la indisciplina de los alumnos, la falta de estudio, desinterés, exceso de alumnos por aula, etc. Esto, mucho más allá de dejar de ser un análisis profundo, lo que demuestra es la real insensibilidad, desidia y pereza de un grupo de educadores que no son capaces de ver en esencia el conflicto que se presenta y reflejan un punto de vista superficial del punto en cuestión o, quizás peor, de las consecuencias del mismo.

Según Alexander Torres (2000), las cuestiones básicas que afectan a la enseñanza de la historia tienen cuatro orientaciones básicas: ¿Qué es la historia?, ¿para qué enseñamos historia?, ¿cuál historia enseñamos? y ¿cómo enseñar historia?

Para poder llegar al punto que se presenta como eje que se relaciona con este estudio, ese cómo se debe enseñar la historia, se comenzará a responder la primera de las preguntas planteadas por Torres. Hace un tiempo un historiador aseveró: “Para saber cómo enseñar la Historia, es necesario saber qué es la Historia” (Torres, 1999).

1.1.- ¿Qué es la historia?

Dentro de las cuatro interrogantes planteadas anteriormente, Alexander Torres (2000) considera de relevante importancia el saber qué es la Historia, pues depende de la concepción que se tenga de la misma como luego se va a enseñar esta materia. Es decir, si se sigue repitiendo que la historia es la narración de

sucesos anteriores, que la historia es lo acontecido, es lo ocurrido, pero que debe ser recordado o memorizado como tal, la reproducción que se haga de la historia, la manera de transmitir el conocimiento histórico, la manera de dar la historia, estará circunscrita a una escuela tradicional, la cual impide la innovación de cualquier otra cosa, de cualquier estrategia nueva que se quiera presentar.

Es por esto que la historia hasta ahora conocida como el relato y el recuento de los sucesos más relevantes de la vida de los distintos pueblos y civilizaciones, debe cambiar por una historia que sea vida, que sea movimiento. Alexander Torres (1999), en su artículo *Profesores críticos para la historia*, cita a Ramallo quien comenta que "la historia no puede ser solamente exposición fría de hechos ocurridos en el pasado. No puede reducirse a un relato desapresivo, sin vida, meramente cronológico de los acontecimientos, sino que debe tener un fin transcendente, casi metafísico..." (Torres, 1999). Quizás se pueda considerar como ese fin transcendental y casi metafísico, el hecho de poder lograr una historia también hecha por el alumno, en donde este pasa a ser un ente activo y participativo de una ciencia que es construcción, que tiene que ver con el desarrollo del hombre en el tiempo, una historia que ya no debe ser la ciencia del pasado sino del presente, ni aquella que inicialmente se quedó atrapada en su etimología.

Para la mayoría de los jóvenes que se encuentran en las aulas, y los que no están también, la historia es entendida como memoria, como pasado y todo lo que esté relacionado con ello "sabe a remedio y huele a viejo". Si se logra cambiar esta concepción y se consigue que se perciba la historia como movimiento, como cambio, como presente, seguramente existirá una gran probabilidad de que la problemática de la enseñanza de la historia avance unos cuantos pasos adelante.

1.2.- ¿Para qué enseñamos historia?

"¿Por qué deben estudiar historia los jóvenes? ¿Por qué deben leerla o escribirla los mayores?...¿Para qué sirve la historia?..." (Henry Steele Commager, citado por Sierra, 1982, p. 27)

Resultaría interesante poder responder a este planteamiento, aunque sea solamente para uso de quienes la enseñan y de quienes son enseñados.

Se considera indispensable que un docente que entre en un salón de clases tenga bien en claro la respuesta a esta interrogante; aquel maestro que vaya al aula sin la conciencia de cuales son los aportes específicos que su asignatura puede ofrecer, no ha reflexionado sobre ello o ha mecanizado su labor educativa despojándola, si se quiere, de su esencia.

En opinión de Alexander Torres (1999), "se enseña historia para abrir la mente del alumno, para la reflexión, el pensamiento crítico y para que este mismo educando forje un espíritu de indagación, una actitud activa sobre el pasado y que utilice dicho pasado para insertarse en el presente, comprenda su contexto y se incorpore a vivir en él y hacerlo progresar" (Torres, 1999). De tal manera que la historia es una especie de maestra de vida, de la cual se pueden obtener enseñanzas útiles para orientar la acción, dirigida, posiblemente, a crear condiciones para que el futuro sea de concordia y de mejora.

Igualmente se expresa Víctor Sierra (1982) cuando comenta que el problema que se le plantea a los educadores consiste en saber hasta dónde y en qué medida se le es útil recordar las acciones, ideas, gestas ejemplares, revoluciones, crisis políticas, etc., que han ocurrido en épocas cronológicamente sobrepasadas. "No sólo recordarlas, sino investigarlas, saber en qué grado ellas son verdaderas o falseadas; interpretarlas, para saber qué significan estas acciones para nuestras vidas, más todavía, si son valores que valen nuestro esfuerzo para

inculcarlos, imitarlos, seguirlos, compararlos, o al contrario, desecharlas como caducas monedas antiguas, valederas únicamente por razones sentimentales, pero incapaces de resolver nuestros angustiantes problemas del presente" (Sierra, 1982, p.25).

Siso-Martínez y Vázquez (1951) concuerdan con las opiniones emitidas anteriormente, pues para ellos, la importancia que tiene la historia, la utilidad de esta, se encuentra "en íntima relación con la formación misma de la personalidad humana y con el alto sentido que busca una mejor convivencia para la sociedad, liberándola de la influencia de los acontecimientos pasados, de la estabilidad o inestabilidad de las funciones y del desarrollo evolutivo de los pueblos. De ahí que se considere hoy que ninguna disciplina contribuye mejor que ésta a analizar situaciones y despertar en los jóvenes el espíritu crítico, aparte del sentido creador que deviene de esa misma enseñanza" (Siso-Martínez y Vázquez, 1951, p. 102).

Para finalizar este punto, se retoman la palabras de Alexander Torres (1999), quien comenta además que:

> *la disciplina historia supera la sola asimilación de los conocimientos, es un término que abarca un complejo de acciones, que a partir del dominio de la información histórica dan posibilidades al hombre de apropiarse de la cultura histórica, que no sólo es conocer historia sino hacer historia, entendida esto no sólo como la reconstrucción del pasado, sino como la incorporación activa del pasado al presente que vive el alumno y en su proyección futura*.

Es pues, que la adquisición de esa gran cantidad de conocimientos históricos va más allá del simple hecho de conocer el proceso que han vivido los pueblos y las civilizaciones para llegar a ser lo que son hoy. Los acontecimientos históricos, la vida y acción de los personajes, los diversos problemas que plantea el pasado, deben observarse y estudiarse a través de su influencia y relación con la vida y la verdad actual; la historia debe ser un instrumento de cambio cuyo

bagaje de experiencias proveniente de la existencia de los pueblos, esté puesta al servicio del hombre, de su democracia, de su nacionalidad y de su cultura.

1.3.- ¿Cuál historia enseñamos?

Para Alexander Torres (1.999):

> *En una sociedad de clases, como la nuestra, la historia forma parte de los mecanismos ideológicos utilizados por los grupos dirigentes para justificar y enaltecer las estructuras de poder imperante.*
>
> *Renovando estilos y modalidades, el Estado busca controlar la indagación sobre el pasado en función de sus intereses, lo logra combinando una gama de mecanismos*.

Este juicio muestra cómo la producción del saber histórico está condicionado por los intereses de pequeños o grandes grupos, intelectuales o no intelectuales, que han monopolizado el estudio de la historia, reduciéndola al conocimiento de aquellos hechos que, para su interés, consideran son los importantes y que deben ser dados a conocer en las aulas de clases, desdeñando la vida corriente y la realidad popular, la cual también forma parte del quehacer histórico que permitió al hombre llegar hasta el día de hoy.

"En los salones de clases, a través de los manuales escolares, obras divulgadas, etc., se está enseñando una historia eurocéntrica, sesgada, una historia ideológica que detrás del culto desmedido al héroe, no cree en la participación del colectivo en la construcción de su propio proceso histórico, es una historia para puro decoro intelectual y pura memoria" (Torres, entrevista personal, agosto del 2000). Y esto se puede verificar al ver que en la programación de Historia de Venezuela de Educación Básica en 1999, aún se "legitima el aprendizaje

repetitivo en detrimento del análisis, dando al sujeto una visión parcializada y viciada de los fenómenos estudiados". (Torres, 1999).

Se puede decir que esto limita su visión con respecto al hecho histórico y lo condiciona a mantener el status quo de aquellos que diseñan esta "historia", lo cual convierte este proceso en un círculo vicioso sin fin.

Ante esa historia, según Torres (2000), existen planteamientos históricos diferentes: "la historia concebida como la realización del hombre a través del tiempo, en la cual no existe prehistoria, porque el hombre siempre ha hecho historia y la historia es el hombre a través del tiempo, y que hay historia también de los oprimidos o historia de los excluidos, que no es el héroe, que es la historia contada también por los sectores populares y no sólo por aquellos que se encontraban arriba" (Torres, entrevista personal, agosto de 2000).

Entonces, teniendo en cuenta la relevancia de este aspecto dentro de la enseñanza de la historia, es importante revisar este punto, sobre todo los docentes, quienes deben tomar una actitud crítica ante los distintos manuales y textos escolares que llegan a sus manos y que consideran como referencia obligada en sus clases, ya que pueden ser mecanismos de dominación desde los primeros pasos. esta misma actitud crítica, deben transmitírsela también a los alumnos, pues a través de lo que están aprendiendo en el aula, se están formando conceptos de hombres y acontecimientos que vienen a resultar casi definitivos, por no decirlo completamente, para sus vidas. estos conceptos, ideas u opiniones logrados en tan elementales estudios serán los conceptos, ideas y opiniones que mediarán a la hora de formular sus opiniones y concepciones en su existencia.

1.4.- ¿Cómo enseñar historia?

Para Arostegui, Campuzano, Pages, Rodríguez de las Heras y Valdeón (1989),

> *Los dos problemas fundamentales que se plantean a los profesores de historia, como de cualquier otra disciplina, son 'qué' hay que enseñar y 'cómo' hay que transmitir esa enseñanza. Estamos en presencia, por una parte, de los 'contenidos' que debe tener la disciplina de que hablamos y, por otra parte, de los métodos didácticos que hay que poner en juego para alcanzar los resultados previstos. Diremos, en principio, que ambos aspectos, aunque pueden aislarse en el momento del análisis, se hallan indisolublemente unidos. De nada servirá programar los contenidos de una determinada materia sin tener en cuenta los medios didácticos que se van a utilizar y las estrategias de enseñanza que piensan aplicarse* (p. 21).

Queda claro con las palabras de estos autores, y se confirma lo expuesto por Alexander Torres al inicio de este capítulo, que si no se tiene claro qué es la historia y cuál es su sentido, resultará difícil decidir cuál será el método más apropiado para la enseñanza de la misma.

Siguiendo entonces esta línea, y ya puntualizados los tres planteamientos anteriores, se comenzará está sección definiendo el concepto de métodos.

Para Álvarez y Díaz (1989), los métodos de enseñanza son "los modos de trabajo del maestro y los alumnos, con cuya ayuda se logra la asimilación de conocimientos, habilidades y hábitos, se forma la concepción del mundo de los alumnos y se desarrollan sus capacidades" (Álvarez y Díaz, 1989, p.17).

En este sentido, estos modos de trabajo, de enseñanza, constituyen un componente esencial del proceso docente educativo, sobre todo en la asignatura

de historia, por cuanto le permite a los estudiantes digerir de una mejor manera o de una forma más efectiva, aquello que se desea explicar o consolidar.

La importancia de estos métodos radica en que no sólo complementan la palabra del profesor; en muchas ocasiones, pasan a ser un elemento fundamental para la comprensión de un concepto o un proceso histórico; por ello, es necesario que la selección y utilización de estos métodos sea haga de la manera correcta; pero ¿qué criterios deben seguirse para esta selección?

Para Álvarez y Díaz (1989), el docente debe mostrar profesionalidad a la hora de seleccionar estos procedimientos, tomando en cuenta los objetivos de la asignatura, el contenido de la materia y el nivel de la independencia cognoscitiva de los alumnos y su edad. Un aspecto que es importante para Alexander Torres (2000), y que se puede sumar a estos tres elementos anteriores, es el tiene que ver con el factor ambiente-tiempo. "¿Cuánto tiempo creo yo que con este recurso, con este medio, los muchachos van a alcanzar este fin?". (Torres, entrevista personal, agosto de 2000).

Cuando un profesional de la educación adopta una estrategia o adopta un recurso, se debe hacer algunas preguntas básicas. La primera de ellas es ¿qué va a enseñar?, consecutivamente debe saber ¿cuál es el objeto que persigue?, ¿qué es lo que quiere lograr?, ¿cuál es su bloque de contenido?. ¿Por qué?, porque entonces, teniendo en cuenta todos estos elementos, el docente estará en la capacidad de decidir que cierto contenido lo puede alcanzar con una película, esto lo puede lograr con un casette-foro, esto lo puede hacer con una dramatización, una simulación, etc.; tiene que tener claro que no todos los recursos tienden al mismo fin.

El punto del nivel cognitivo y la edad del niño también es importante tomarlo en cuenta, pues este aprende de diversas maneras y, según su edad, tendrá mayor o menor dificultad para asimilar un contenido. En los niños existe una

inteligencia visual, espacial, una auditiva, kinestésica, etc., y esto hace o invita a los diseñadores del aprendizaje a buscar mecanismos más idóneos para crear una gama de posibilidades de enseñanza y hacer más aprehensible el conocimiento de la historia.

En resumen, la conciencia que se tenga de estos componentes para la selección y utilización de los métodos, permite que se puedan realizar en el aula un sin número de actividades que pueden proporcionar una mayor efectividad en los trabajos, se pueda crear un ambiente de dinamismo en el proceso instructivo educativo y despertar una mayor motivación e interés en el alumno por la asignatura.

Al momento de enseñar historia, se presentan, con frecuencia, una serie de errores que le impiden al docente y al alumno alcanzar sus objetivos y que, en vez de ayudar, lo que logran es sembrar desinterés y desidia en los niños. Se trata, según Luis Alfaro Salazar (1989), de "formas viciadas de dirección del aprendizaje que hacen de esta materia algo tedioso, monótono y hasta deprimente" (Alfaro Salazar, 1989, p. 128). Este autor se refiere a los vicios didácticos que con mayor frecuencia se cometen al enseñar la historia. Entre los más significativos, Alfaro Salazar (1989) señala los siguientes:

a) El cronologismo: es quizás el vicio más característico en la enseñanza de la historia. Consiste en hacer del dato cronológico meta y objetivo del aprendizaje. Los hechos históricos se ordenan siguiendo un estricto orden cronológico. El docente debe seguir una especie de línea recta, que partiendo del descubrimiento debe concluir en los últimos gobiernos y en la cual, retroceder o comparar con hechos coetáneos es algo meramente impracticable.

Ciertamente la historia necesita de la cronología, pero el uso exagerado de la misma, desechando la importancia de un criterio generalizador del proceso histórico, tampoco es el fin, ya que la noción de días, años, etc., no son realmente

características sino particularidades que acompañan a cada uno de los acontecimientos y que ayudan a la ubicación temporal del mismo. Para Víctor Sierra (1982), no se puede obviar completamente este aspecto, pues "sin un consistente cuadro cronológico no se puede esperar la consolidación del éxito en la enseñanza de la historia. Cualquier alumno queda desfasado e impedido de ordenar las relaciones de los hechos si no se realiza esta tarea sobre un soporte cronológico que le sirva de apoyo" (Sierra, 1982, p.68).

b) El recargo de datos: para Luis Alfaro Salazar (1989), este es otro de los vicios más generalizados, con el que se pretende lograr que el alumno esté enterado del más mínimo detalle de los acontecimientos históricos. En este sentido, se cree que la mejor historia es la que tiene mayor información.

c) El caletre: para Alexander Torres (1999), este es un caso en donde se pone al alumno a memorizar la lección con el fin de evitar el análisis y el examen comprensivo del material. La enseñanza tradicional de la historia se ha caracterizado por no provocar suficientemente la actividad de los alumnos, favoreciendo los métodos receptivos y la memorización, proponiendo al niño un discurso listo para ser consumido a través de las palabras del maestro, la imagen o el manual. Según este autor, este es el resultado de "concebir al alumno como una tabla rasa donde se deposita la información" (Torres, 1999).

d) El dogmatismo: es el resultado de acreditarle al texto o al maestro características de irrefutables. "Quizás a otra asignatura tal posición no afecte tanto como a la historia. Ella reclama, de manera irremediable, la discusión y la crítica" (Alfaro Salazar, 1989, p.129). Con esto no se espera que el alumno elabore nuevos criterios o saque conclusiones, las cuales son labor del especialista, pero es importante el espacio que se le pueda brindar al alumno para indagar, discernir, discutir; es decir, propiciar el ambiente necesario para que el alumno investigue, haga de su proceso educativo un ejercicio activo y que no obtenga del profesor o del texto todo el material para su aprendizaje.

e) El verbalismo: cuando la enseñanza depende exclusivamente de la palabra y en especial de la palabra oral. Esto ocurre cuando se descuida el uso de otros métodos como, por ejemplo, los medios audiovisuales. La historia es una materia que permite el uso de variadas herramientas que ayudan a la adquisición del conocimiento. Colocar al alumno frente a estas y promover el uso de las mismas, otorga al estudiante la posibilidad de captar valores y conocimientos de una manera mucho más expresiva y viva.

f) El apuntismo: cuando la enseñanza de esta materia se hace descansar preferiblemente en el dictado. Y ese apuntismo es hermano del didactismo, que es exactamente eso, dictar. Para Alfaro Salazar (1989) "el dictado como actividad educativa tiene sus valores y méritos indiscutibles pero cuando se integra dentro de un proceso racional e inteligente. De lo contrario no es más que un traspaso mecanizado de los contenidos del texto al cuaderno del alumno" (Alfaro Salazar, 1989, p.131). Esto también es el resultado de la pobreza en el uso de los métodos y procedimientos; además, trae como consecuencia que el aprendizaje se haga de una manera automática, donde las facultades de comprensión no intervienen para nada.

g) El manualismo: se puede observar que el uso del libro de texto como instrumento de enseñanza siempre ha sido cuestionado. Siempre se ha coincidido en criticar el uso masivo de este medio de enseñanza en las escuelas. Los profesores cuestionan la función y utilidad de este material escolar acusándolo, entre otras cosas, de favorecer un proceso de aprendizaje receptivo y pasivo en el alumnado, de mantener el status quo de una metodología tradicional de enseñanza, y de ser un vehículo para la inculcación ideológica de la cultura dominante, pues más allá de enseñar a un niño a pensar y de motivarlo a abrir su campo de investigación y estudio, lo limita a repetir palabra por palabra cientos de ideas, frases y fechas que, en la mayoría de los casos, carecen de sentido para el alumno, sin contar que la presentación de tal información se hace de manera pesada y aburrida para el niño.

Por otra parte, también es válido comentar que el libro de texto no es sólo un problema dentro de las aulas. Este medio aparece ante el profesorado como el único material donde se operativizan en un nivel práctico las prescripciones de un programa curricular específico. En el texto se encuentra la metodología que posibilita el desarrollo de los objetivos, se presentan ya seleccionados y secuenciados los contenidos (con sus definiciones, ejemplos, interrelaciones, etc.), se proponen un banco de actividades sobre los mismos, se encuentra implícita la estrategia de enseñanza que ha de seguir el profesor en la presentación de la información, e incluso (a través de la guía didáctica o del profesor) algunas pruebas de evaluación para aplicárselas a los alumnos, lo cual quita "un gran peso de las espaldas de los educadores". Habría entonces que agregar a este problema, la disposición de los docentes a tener una actitud mucho más profesional, para adaptar los otros métodos existentes a las exigencias de la asignatura.

A pesar de la existencia continua de este vicio dentro de los salones de clases, se pueden encontrar profesores que, ante la todavía constante obligatoriedad del uso de un texto único en el aula de clases, enseñan a sus alumnos a utilizar de forma adecuada los libros; es decir, enseñan dónde buscar la información y cómo consultar estos materiales, establecer criterios para seleccionar el contenido buscado, comparar fuentes informativas, analizar y contrastar datos obtenidos de diversos libros y autores, anotarlos en cuadernos personales, citar las referencias bibliográficas, sintetizar los diversos datos obtenidos, elaborar un discurso personal del alumno en torno al tema o problema trabajado y extraer conclusiones, de manera que el estudiante no se sienta limitado a aprender solamente los contenidos incluidos en ese texto, sino que el libro principal exigido sea guía y medio para despertar curiosidades y deseos de investigar e indagar en otros muchos recursos que pueden permitir la adquisición de un conocimiento que favorezca el aprendizaje por descubrimiento y permita capacitar a los alumnos más como constructores del conocimiento que como receptores pasivos del mismo; muy contrario a todo lo que se vive realmente en la mayoría de las aulas educativas venezolanas.

1.5.- Uso de los medios audiovisuales en la enseñanza de la historia

Opiniones desfavorables con respecto a la asignatura de historia son las que expresan y sienten diariamente millares de escolares, hacinados en las aulas, prisioneros del tedio a que los conducen pesadamente, decenas de horas de clase de historia, expositivas, verbalistas, sin imágenes, sin diapositivas, sin siquiera, en muchas ocasiones, el auxilio de una lámina o mapa.

La imagen debería ser un invitado indispensable en la enseñanza de la historia. Para la mayoría de los docentes, sea en ciencias sociales o en otros campos del saber, es habitual codificar sus pensamientos en palabras, considerando a la imagen un elemento poco esencial en la comunicación del docente con sus alumnos. "La consecuencia de ello es que nuestra comunicación constituye un encadenamiento de proposiciones abstractas, en la cual la percepción ocupa el sitio del penado escolar" (Sierra, 1982, p.54).

Es por ello, que se considera que los medios audiovisuales pueden ser utilizados con gran variedad en la enseñanza de la historia. Según Álvarez y Díaz (1989) el uso de estos medios supone una ventaja pues "...son económicos, fáciles de obtener y pueden ser confeccionados o montados por el profesor" (Álvarez y Díaz, 1989, p.46). Además, agregan, que la importancia de los medios audiovisuales dentro de la enseñanza radica en que no sólo complementan la palabra del profesor, sino que en ocasiones, constituyen un elemento primordial para lograr la comprensión de un concepto o un proceso histórico, por cuanto permiten una mejor asimilación de lo que se desea explicar o consolidar.

A los medios audiovisuales se les considera como una de las herramientas más corriente para situar rápida y frecuentemente al niño ante otros entornos o, por lo menos, ante su reproducción. Las imágenes y las diapositivas, las películas, etc., revelan al niño situaciones, personajes, paisajes, etc., que para él

son difíciles de imaginar, sobre todo en aquellas materias o temas en el que el alumno tiene que ubicarse en medios diferentes al suyo. La mediación icónica es un auxiliar esencial de la empresa educativa y existen muchas alternativas posibles para usar provechosamente los signos icónicos, pero no por ello debe convertirse en una solución fácil que dispense al profesorado de recurrir a las posibilidades del medio.

Así también, se puede aprovechar esta metodología para estimular a los alumnos en la búsqueda de láminas, pinturas, carteles, videos etc., que estén relacionadas con el tema de la clase o la unidad, lo cual contribuye a despertar el interés por la asignatura, permitiendo que el trabajo educativo, entre docentes y alumnos, sea mucho más ameno, atractivo e, incluso, induzca a este último a ser un ente participativo, activo, dentro del proceso mismo de elaboración de la clase.

Hay que tener presente que los medios audiovisuales necesitan algunos requisitos metodológicos para su selección y utilización. Para Álvarez y Díaz (1989), en primer lugar hay que seleccionar los medios de acuerdo al contenido, teniendo en cuenta su relación con el tema, y si se adaptan a los objetivos de la clase y la edad de los alumnos. En segundo lugar, se debe determinar las características del medio, pues su particularidad metodológica varía si se trata de una lámina, un cartel o una caricatura.

Hay que tener bien en claro que esto no significa que por el sólo hecho de cargar de imágenes las horas de clase de historia, o cualquier otra materia, las condiciones de enseñanza cambiarán por sí solas para mejor. Para Sierra (1982), una sucesión de imágenes no aporta nada si no va acompañada de conceptos, mucho menos si esta sucesión icónica se realiza en forma desbordante e indiscriminada; de ser así, el hombre moderno sería el ser más formado, instruido y culto de todas las épocas. Hay que saber conjugar imagen y concepto, de tal manera que ambos se ajusten y ordenen recíprocamente, sin prioridades excluyentes.

Para Edgardo Osanna (1984) se pueden enunciar brevemente algunas de las ventajas que ofrece el uso de las imágenes visuales en la clase en general y en la de historia en particular: ayudan a la formación de conceptos a través de la verbalización de las experiencias visuales; despiertan el interés y, por lo tanto, son un recurso de gran fuerza motivadora; ayudan a dinamizar el aprendizaje; en cuanto a la utilización de imágenes visuales favorece la actividad del alumno; ayudan a superar las distancias que existen, en el tiempo y en el espacio, entre el alumno y otras realidades, y por lo tanto permiten, en el aprendizaje de la historia, poner en contacto indirecto al alumno con elementos del pasado necesarios para la reconstrucción histórica.

Al hablar de las imágenes, también se pueden encontrar ciertas limitaciones que supone su uso, sobre todo para el nacimiento del espíritu crítico. La imagen puede producir distorsiones de la realidad, presente o pasada, sobre las cuales también se debe advertir. "En las fotografías de monumentos, de escenas colectivas o de discursos políticos, el ángulo de toma, el encuadre y la estructura de la imagen influyen en los juicios de valor y determinan incluso la apreciación del fenómeno" (Luc, 1981, p.129).

La lectura crítica de las representaciones iconográficas del pasado compete más bien a la enseñanza de historia en la secundaria, donde se supone que el individuo ya posee una cultura histórica suficiente y una capacidad para percibir la imagen como un discurso que posee infinidad de códigos que lo rigen y que pueden determinar el sentido de lo que se ve. Por eso es importante que el alumno cuente con la guía del docente quien ante cualquier duda podrá facilitar las herramientas que el estudiante necesite para resolver el problema.

Algunos factores que se deben tomar en cuenta al momento de utilizar la imagen en el aula, para que realmente se convierta en un elemento eficaz son, según Ossanna (1984), los siguientes:

> *El lenguaje visual debe ser acompañado y aprendido para poder extraer de él un máximo aprovechamiento educativo; es necesario que el maestro conozca ciertos principios estructurales de la imagen para facilitar y mejorar la comunicación visual; la selección y el uso de una imagen deberán hacerse según una metodología que sobre eleve al receptor de la interpretación subjetiva a una codificación lo más objetiva posible; el lenguaje visual requiere, en la mayoría de los casos, la utilización de un lenguaje verbal que lo complemente de acuerdo con criterios didácticos* (p.120).

Es importante no olvidar que el uso de la imagen es sólo un medio para el logro de los objetivos del proceso enseñanza-aprendizaje y no un objetivo en sí mismo. Pero el logro de esos objetivos estará supeditado fundamentalmente a dos condiciones básicas: el valor de la imagen como recurso didáctico y el uso o aprovechamiento adecuado que haga de ella el alumno conducido por maestro.

2.- Hacia una definición de los cómics

En Norteamérica se les denomina cómics, en Francia Bande Dessinée, en Italia Fumetto o Fumetti (su plural), en España Tebeo y así, en Latinoamérica, algunos le llaman historietas, cuentos, monitos, comiquitas o chistes.

El tebeo español cobra carta de naturaleza lingüística a partir de la amplia difusión de una publicación concreta, la revista TBO, que ha dado su nombre definitivo al producto, mediante un claro proceso de designación del género a partir de una obra altamente representativo de la misma. El Fumetti italiano surge de la analogía entre los globos que se incluyen en las viñetas como una nube de humo. Según Annie Baron Carvais (1989):

> *En 1959 aparece el término filacteria: banderola de inscripción que se encuentra en los monumentos de la edad media y del renacimiento. La reforma de 1968 reconoce la existencia de la historieta (en el original francés se usan las iniciales bd –bande dessinée – que se traduce como historieta) con una breve e imprecisa definición –historia narrada con dibujos- y la filacteria se convierte en banderola utilizada por los artistas de la edad media para inscribir en ella las palabras que pronunciaban los personajes de la escena representada en el cuadro, el vitral, etc.* (p. 9).

Esta autora comenta que si se transforma ligeramente esta frase se obtiene una idea exacta de lo que significa una burbuja en las historietas: "espacio circundado que utilizan los artistas del siglo XX para inscribir en él las palabras que pronunciaban los personajes de la escena representada en la imagen" (Baron-Carvais, 1989, p.10).

De 1968 a 1970 no hay cambio; luego, en 1971, la filacteria se ve dotada de un nuevo sentido: en las historietas, sinónimo de burbuja, y la palabra burbuja adquiere así un significado oficioso hasta entonces: en las historietas, elemento

gráfico que sale de la boca de un personaje e indica sus palabras. También se encuentra, aunque raramente, el término balón: sinónimo anticuado de burbuja.

Apenas en 1891 se impusieron realmente las historietas en el *Petit Larousse illustré* con la incorporación del término inglés *cómics* –revista de historietas- que utilizaban ya corrientemente los aficionados a este género de revistas norteamericanas, y con una explicación más rebuscada acerca de las mismas historietas: "Bande Dessinée, secuencia de imágenes acompañadas de un texto en que se relata una acción cuyo desenvolvimiento temporal se efectúa por saltos sucesivos de una imagen a otra sin que se interrumpa la continuidad del relato ni la presencia de los personajes" (Baron-Carvais, 1989, p.11).

Según Rodríguez Diéguez (1988), esta variopinta dispersión inicial en lo relativo al nombre que recibe aquello de lo que se pretende hablar pone de manifiesto la ambigüedad global del tema a la hora de acercarse a él.

Este juego de palabras no sólo se presenta al momento de designarle un nombre a este medio, sino que, por el contrario, la ambigüedad del término se proyecta mucho más allá, haciendo difícil la tarea de establecer una definición única que pueda describir en forma clara y precisa lo que significa e implica este género. Es por ello que, para querer proponer una definición, muchos autores, como se verá más adelante, tratan de buscar los componentes de la historieta considerando su evolución para poder definirla.

La historieta no pertenece a un género determinado, puesto que recurre a dos categorías de artistas, que son el dibujante y el escritor, a la vez que depende de las artes plásticas y de la literatura. Se puede comenzar diciendo que se trata de una sucesión de dibujos yuxtapuestos destinados a traducir un relato, un pensamiento, un mensaje; su propósito no es sólo el de divertir al lector, sino en ocasiones el de transmitir, por medio de la expresión gráfica, lo que no siempre logra expresar la abstracción de la escritura.

El carácter narrativo del cómic es uno de sus aspectos más importante; es por ello que algunas definiciones se plantean de modo meramente descriptivo, en donde se enfatiza este aspecto, así como su sentido predominantemente icónico. En este sentido, Javier Coma (1979) define a los cómics como narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas.

Roman Gubern (1979), por su parte, plantea que el cómics es una "estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética" (Gubern, 1979, p. 107).

Otro concepto que no se debe pasar por alto es el descrito por Milagros Arismendi (1975) quien define a este género como "una expresión figurativa, una narrativa en imágenes que logra una perfecta compenetración (e interrelación) de palabra y dibujo gracias, fundamentalmente, a dos convenciones: la viñeta (que distingue la continuidad del relato en el tiempo y en el espacio) y el globo (que delimita al texto y al personaje)" (Arizmendi, 1975, p. 7).

Otra autora que menciona la viñeta e introduce algunos recursos empleados por los cómics es M.V. Manacorda de Rosetti, quien señala: "…una historieta es una secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas (boom, clash, bang, etc.)" (Manacorda de Rosetti, 1976, p. 23).

Para indagar un poco más acerca de las posibles definiciones que se han realizado en torno a este tema, Rodríguez Diéguez (1988) recoge en su libro una serie de definiciones que plantean algunos otros autores que han trabajo sobre el tema.

De esta manera, se pueden observar conceptos como el de Elizabeth K. Baur, quien define a la historieta como "una forma narrativa cuya estructura no

consta sólo de un sistema sino de dos: lenguaje e imágenes; es decir, existe una asociación entre secuencia de imágenes, sistema verbal y carácter icónico" (Rodríguez Diéguez, 1988, p. 18).

Otra perspectiva con respecto a esta definición, es la que plantea Umberto Eco al decir que la historieta "es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores" (Rodríguez Diéguez, 1988, p. 17).

Juan Antonio de Laiglesia también caracteriza a la historieta, definiéndola como un "relato gráfico en imágenes o viñetas que captan sucesivos y diferentes momentos de su acción, según un guión que contiene el texto completo de la narración, y que un dibujante traduce en su aspecto plástico y un rotulista compone en aspecto puramente literario" (Rodríguez Diéguez, 1988, p. 18).

Juan Antonio Ramírez, en un interesante estudio sobre los tebeos españoles, define así este género: "Narraciones que combinan la imagen dibujada y sometida a una serie de convenciones típicas con fragmentos literarios..." (Rodríguez Diéguez, 1988, p. 18).

Por su parte, F. Loras señala: "El cómic es, por una parte un medio de comunicación de masas, impensable sin este requisito de difusión masiva; por la otra, es un sistema de significación con un código propio y especifico, tenga o no una difusión masiva" (Rodríguez Diéguez, 1988, p. 19).

Para concluir su recopilación, Rodríguez Diéguez (1988) cita a Manuel Muñoz Zielinski, quien dice lo siguiente: "La historieta es una narración construida por medio de imágenes dibujadas en papel, enlazadas encadenadamente por la presencia más o menos frecuente de los mismos personajes, por la continuidad temporal que supone la inclusión de textos y por la

lógica implícita de la misma narración, impresa en una gran cantidad de ejemplares y difundida por los canales sociales que corresponden a su propia naturaleza" (Rodríguez Diéguez, 1988, p. 20).

Como se puede observar, no es fácil establecer un concepto completo de lo que es el cómic, una definición única que se pueda analizar. Por el contrario, entre tantas posibles definiciones y entre tantas posibles características, válidas todas y bien sustentadas, lo más concreto que se puede llevar a cabo es tratar de agrupar todos aquellos elementos que se hacen comunes entre las definiciones y sentar una línea de base que permita describir lo más completamente posible a este medio.

3.- Historia del cómic

Algunos críticos mantienen que las cristaleras, el tapiz de Bayeux, e incluso las primitivas pinturas rupestres, los jeroglíficos egipcios, los dibujos de las civilizaciones precolombinas, como el lienzo mexicano de Tlaxcala, y también la Columna Trajana, en Roma, se cuentan entre los antecesores del cómic, pero su historia se relaciona más correctamente con la de la imprenta y la caricatura.

En 1860 en Alemania, Wilhelm Busch es quien plasma las primeras tiras cómicas que se conocen. A este autor se le concede el mérito de ser uno de los iniciadores de este tipo de creaciones transcendentales, al dibujar la historia de un ratón que perturbaba la paz de las buenas personas; aunque serán las aventuras de dos granujas las que dejarán su nombre a la posteridad: *Maxund Moritz*. En Francia, Christophe (seudónimo de Georges Colomb) publica, para fechas cercanas, historias en imágenes que se extienden durante varios años: *La Famille Fenouillard, Le Sapeur Camembert, Le Savant Cosinus.* Con la aceptación masiva de este novedoso estilo en los países del viejo continente, se darán las bases de su posterior desarrollo que, aunque en su comienzo fue prometedor en Europa, será en los Estados Unidos donde se desarrolle rápidamente, incluso, con la fisonomía que actualmente se les conoce.

3.1.- Los Estados Unidos, tierra predilecta de este medio

Para Javier Coma (1979), multitud de hechos y circunstancias convergieron en el origen de la narrativa mediante secuencias de imágenes dibujadas, a fines del siglo XIX:

> *Desde un punto de vista tecnológico, lo más importante fue el conjunto de invenciones conducentes al extraordinario*

> *desarrollo de la prensa, capaz de reproducir fabulosos tirajes diarios y de imprimir en color. Partiendo de una perspectiva sociológica, destaca la aluvión de inmigrantes llegados a Norteamérica con escaso dominio del inglés y más dados, por tanto, a la contemplación de imágenes que a la lectura. A través de un prisma cultural, también la preferencia hacia la iconografía superaba, al nivel de las masas requeridas por el negocio periodístico, el interés en los textos. Todo confluía en la atracción hacia un amplio contenido gráfico de la prensa; y, cuando ésta descubrió el color y advirtió que el mejor empleo del mismo se conseguía a partir de dibujos, el primer paso para el origen de los cómics estuvo dado* (p. 9).

Un segundo paso vendría determinado por "el auge de las revistas humorísticas creadas tiempo atrás en imitación de las europeas del género" (Coma, 1979, p.9). *Puck*, en principio edición norteamericana de una publicación germana y pronto integradora de material autóctono, había sido fundada en la primavera de 1877 por Joseph Kepler. Ante su éxito, surgió en 1881 *Judge* y, más tarde, *Life* en enero de 1883. Tres diarios neoyorquinos incluyeron, en la última década del siglo, suplementos dominicales de contenido en la pauta de aquellas revistas. La maniobra comercial era clara: los periódicos ofrecían a sus lectores un semanario anexo con humor gráfico en color. El *World* de Joseph Pulitzer, el *Morning Journal* de William Randolph Hearst, y el *Herald* del distinguido James Gordon Bennett.

Esto da cabida al tercer paso definitivo para el nacimiento de los cómics: "la rivalidad entre los tres diarios citados, siguiendo en suplementos dominicales los esquemas trazados por las correspondientes revistas de humor, y acogiendo a caricaturistas de las misma o a imitadores en otras publicaciones". (Coma, 1979, p.10).

Desde el último decenio del siglo XIX hasta nuestros días, la evolución de las historietas norteamericanas tendrá seis grandes períodos influidos por el modo de vida, las aspiraciones y las actualidades de la época.

Según Annie Baron-Carvais (1989) la historia del cómic en Estados Unidos se puede dividir en seis grande períodos[1]:

1) **1892-1930: los "*funnies*":** en 1892 Swinnerton creó *Little Bears and Tigers* para el *San Francisco Examiner*. En 1894 Richard Outcault imagina un dibujo humorístico compuesto de seis imágenes a color, titulado *El origen de una nueva especie, o la evolución del cocodrilo explicada*, y que apareció en el New York World, propiedad de Pulitzer.

El personaje de Outcault, héroe de la serie *Hogans's Alley,* se convierte el 16 de febrero de 1896 en el *Yellow Kid* que tendrá un éxito inmenso. A partir de este momento se comienza a utilizar el texto y el diálogo en la imagen. Outcault deja en 1896 a Pulitzer para irse con Hearst y se lleva consigo su Yellow Kid (cuyo nombre tomarán sus nuevas aventuras). El 12 de diciembre de 1897 el New York Journal imprime, con la firma de Rudolph Dirks, las aventuras de los *Katze njammer Kids* (Pim-Pam-Poum en Francia) inspirados libremente en *Max und Moritz* de Busch. En estas tiras no se encuentra, al principio, diálogos, pero próximamente aparecerán en las burbujas.

Más tarde, Dirks abandona el New York Journal y se va al periódico de Pulitzer, donde crea a *Hans and Fritz* que se convertirán en *The Captain and the Kids*. Outcault regresa al New York Herald con un nuevo personaje llamado *Buster Brown* quien desaparece en 1926.

El sueño se agrega a los chistes en 1905 con *Little Nemo in Slumnberland* de Windsor McCay. En 1907 quedan establecidos definitivamente los *Sunday Comics* (historietas o tiras cómicas de la edición dominical). En 1911 aparece la poesía presurrealista con *Krazy Kat*; cuando muere George Harriman en 1944, su heroína se extingue con él. Los diarios de la época sirven de soporte a las

[1] Los datos expuestos en estos períodos, fueron tomados textualmente del libro *La historieta* de Annie Baron-Carvais, 1989.

historietas (hasta el serio New York Herald Tribune publica diariamente en la época 30 de ellos), lo que explica la diversidad de categorías sociales de sus lectores.

Para estas fechas ya se comienzan a organizar el mercado de las historietas. Hearst funda el primer sindicato encargado de comercializarlos, el cual, posteriormente, se convertirá en King Feature Syndicate (KFS). Este organismo coloca y revende las historietas en el mundo entero. Luego surgirán nuevos sindicatos.

Otro gato pasea su melancolía en las páginas de las historietas: *Felix the Cat*, de Otto Messmer. Harold Gray inicia en 1924 una serie dedicada a la gloria del capitalismo que va en ayuda de los pobres: *Little Orphan Annie*. El año 1929, justo antes de la crisis económica, ofrece grandes cosechas: *Popeye el marino,* de Elzie Crisler Segar, en el New York Evening Standard; *Tarzan* de Harold Foster en enero de 1929; *Buck Rogers*, creado por Dick Calkins a partir de un guión de John Dille, el cual se instala como el primer héroe de ciencia-ficción.

En 1930 *Mickey Mouse* sale de las series en las que deambulaba desde 1928 y se incorpora a las historietas encarnando al estadounidense medio, quien gracias a su buen corazón sabe siempre salir de un mal paso con la sonrisa en los labios.

La década de los treinta tiene también a su *Betty Boop*, de Max Fleischer, inspirada en la cantante Helen Kane. *Betty* será prohibida después en el cine por "obscenidad" debido a su falda tan corta y a su pecho demasiado ostentoso. La época de los *funnies* termina hacia 1930 y da paso a las *Adventures-strip*

2) **1931 - 1937: *"la aventura".*** En 1931, después de la sangrienta matanza de la noche de San Valentín, el gángster numero uno, Al Capone, confundido por destacados policías en traje de civil, por fin es condenado; sin

duda este acontecimiento inspiró a Chester Gould, quien presenta en el New York Daily News del 11 de octubre de 1931 y en el Chicago Tribune del día siguiente, al incorruptible *Dick Tracy*, quien lucha contra los malechores y los policías deshonestos. Alex Raymond crea en enero de 1934 a tres héroes muy diferentes: *Secret Agent X-9* de relatos policíacos, *Jungle Jim* de aventuras exóticas, y *Flash Gordon*. Por otra parte, Milton Caniff da vida a *Terry*, un joven audaz.

Pero los *cómics* que contienen más relatos de aventuras que historias humorísticas vuelven a su primera significación en *Li'l Abner*, de Al Capp, el 20 de agosto de 1934. Hacia 1931 aparece *Le Petit Roi*, un extraño personaje que habla poco, de Otto Soglow. No obstante, reina en las historietas la aventura y Lee Falk introduce a dos nuevos personajes interesantes. Uno de ellos es *Mandrake*, mago que pone sus poderes hipnóticos al servicio del bien y de la justicia. Esto fue el 11 de junio de 1934. El segundo, *The Phantom*, aparece el 17 de febrero de 1936.

Con el fantasma, las historietas hallan al fin su primer héroe, una especie de heroe-divinidad, invencible, pero inmortal, únicamente en el espíritu de las poblaciones que lo veneran. La primera característica hace de él un precursor, y la segunda lo distingue del futuro mundo de los superhéroes que aún se halla en gestación. Esta es una época en donde el hombre se encuentra frente a una serie de limitaciones y necesita crear un ser dotado de poderes superiores, capaz de salvar a los Estados Unidos, país que se levanta de la gran crisis y quiere ser fuerte e invencible. Comienza entonces la era de los superhéroes.

3) **1938 - 1954: *"los superhéroes":*** En marzo de 1937, *Detective Comics*, bajo la dirección de Donenfeld, edita un *comic-book*, que no da la impresión de ser un suplemento de las tiras cómicas de los periódicos, sino todo un libro aparte.

El primer número de *Action Comics* aparece en junio de 1938 con *Superman*. Pero el éxito tiene su precio: los imitadores. La copia de Superman

posee una llave que da acceso a los superpoderes: *Shazan*. Así es como aparece *Captain Marvel* en 1.941. Mientras tanto, otro personaje ocupa los sueños de los jóvenes norteamericanos: *Batman*, quien aparece en mayo de 1939. *Marvel Comics* eligió el mes de noviembre de 1939 para publicar su primer número con The *Human Torch* y el *Sub-Mariner.* En marzo de 1941, *All Star-Comics* da vida a una figura mitológica griega: *Wonderwoman*.

En esta época los norteamericanos entran en la guerra. Necesitaban un superhéroe que tuviera los colores de la bandera nacional. Jack Kirby y Joe Simon lo bautizan con el nombre de *Captain America*, que sostiene la moral estadounidense, pero no es el único que combate a los nazis: *Superman y Wonderwoman*, por su parte, hacen otro tanto.

Cuando termina la Segunda Guerra Mundial parece no ser un momento propicio para la llegada de nuevos defensores, y Alex Raymond, desmovilizado en 1946, crea entonces a *Rip Kirby*, un detective de lentes, a quien presenta además como intelectual típico que juega ajedrez. También en este período conflictivo, Caniff abandona *Terry* para crear *Steve Canyon* el 13 de enero de 1947. En los años de 1949 y 1950 tiene lugar la proliferación de los *Horror comics* tales como *Crypt of Terror y The Vault of Horror.* Todos estos títulos, significativos en lo que respecta a su contenido, se deben a la imaginación de William Gaines, hijo de Mac C. Gaines, heredero de la empresa Educational Comics, a la que transformó en Entertaining Comics: EC.

En 1950 llegaron los *Peanuts* de Schulz, historia de varios niños y un perro (*Snoopy*). Sin embargo, la EC sigue aumentando el número de publicaciones, y en 1952 Harvey Kurtzman lanza una revista satírica: *Mad.* Durante ese tiempo, el psiquiatra F. Whertham estudia la influencia de las historietas sobre la psiquis de los niños y los acusa de ser su genio malo.

4) **1955 - 1960: *"periodo de recesión".*** Las vehementes protestas de Whertham mueven al Subcomité sobre Delincuencia Juvenil del Senado de los Estados Unidos, para investigar acerca de los comics-books. Se concluye, entonces, por instaurar un Cómics Code Authority, sin el que no pueden aparecer las revistas. EC edita nuevas series para eludir el Código: *Impact, Valor, Aces Hihg,* y cambia el formato de Mad.

Los superhéroes necesitan un segundo aire; Batman lucha al lado de Superman en EC, pero Marvel nada ha encontrado para hacerles competencia. Se busca infundir nueva vida a los superhéroes.

5) **1961 - 1970: *"nuevo éxito de los cómics y el surgimiento de los comix".*** Stan Lee y Jack Kirby inician un nuevo estilo de superhéroes dotados de vida personal y de humanidad. Los *Fantastic Four* son los innovadores en 1961. El éxito es inmediato y los dos cómplices siguen su impulso. Sus superhéroes pertenecen casi siempre a la esfera de la ciencia-ficción, pero sus orígenes son casi racionales: rayos cósmicos, explosiones radioactivas. *El doctor Banner*, después de absorber rayos gamma se convierte en una bestia de piel verde: *The Incredible Hulk*. En cuanto al doctor Blake, su doble identidad fue tomada de la mitología: *Thor*, dios nórdico del Trueno. Los modelos están bien establecidos en septiembre de 1962, cuando llega *Spiderman* de Stan Lee y Steve Ditko.

Lee recurre a Donald Heck para crear *Iron Man* en 1963: un investigador estadounidense prisionero de un dictador sudvietnamita, que debe construir una arma terrible pero, sabiendo que esta moribundo, para sobrevivir, fabrica una armadura de metal en la que se encierra y regenera. Steve Ditko inventa al amo de la magia negra: el *Doctor Strange.*

Siempre trabajando en equipo, Lee y Kirby buscan continuamente nuevos héroes: el profesor Xavier hace contacto mental con los mutantes dispersos a través del mundo, y los *X-men,* simple mortales, se renovarán en la escuela de

mutantes: Lee sugiere a Bill Everett en 1964 que continúe *Daredevil*, serie que creo Charles Biro en 1941.

James Warren (*Warren Publications*), propone otro género: une lo fantástico con el horror, y el 18 de diciembre de 1965 produce *Eerie*, revista a la que da una hermanita en 1966: *Creepy*. En 1969 aparece una émula del Conde Drácula: *Vampirella*. En 1970, Marvel opta por un héroe muy diferente tomado de una novela de Howard; Roy Thomas adapta el texto y Barry Smith dibuja *Conan el Bárbaro*.

En forma paralela a este renacimiento de los superhéroes, en el transcurso de los años sesenta, se presencia una manifestación gráfica del gran movimiento de la contracultura: la juventud rechaza el tradicional *american way of life*, la política del gobierno y los tabúes impuestos (particularmente en los campos del sexo y la droga). Las historietas *underground* (comix) que aparecen entonces por fuera de los circuitos oficiales, representan la contraideología de la nueva ola; siguen existiendo ahora, pero no tienen la ardiente actualidad que tuvieron hasta 1970 aproximadamente. Sin embargo, subsisten por el lado oeste con Shelton (*Wonder Warthog, Freak Brothers…)* y otros dibujantes que se expresan regularmente en los periódicos como el *Berkeley Barb, el National Lampoon*…y publican comic-book que se venden muy abiertamente. Cuando en el año de 1971 se actualizó el código de 1954, perjudicó sin duda a esta emprensa, a la que se le suprimió su calificativo de marginal.

6) **1971: *"liberación del Código".*** En enero de 1971 los cómics pueden por fin abordar determinados temas tabúes como la seducción y la droga, y también mostrar cierta simpatía hacia los criminales y hasta dudar de las autoridades oficiales. El éxito atronador de Marvel le permitió imponer sus valores al código de la censura.

El comienzo de la década de 1980 presenció la llegada de numerosas compañías independientes que intentaron rivalizar con DC y Marvel. Pacific, sostenida por Jack Kirby y Neal Adams, fue rescatada por Eclipse, pero también vinieron Quest, Eagle, First, Epic y otras.

Estas nuevas producciones marcan un regreso a la fuente: ciencia-ficción y horror, pero los superhéroes siguen dominando el mercado. Hacia mediado de los ochenta los comic-books aparecen con frecuencia sin la aprobación del código, pero practican una autocensura importante acerca del sexo, la droga y la violencia extrema.

Paralelamente y tomando como modelo las creaciones hechas en Estados Unidos, el cómic se expande, sobre todo, hacia los países de Europa donde va a ejercer una gran influencia. "La irradiación de los cómics norteamericanos al resto del mundo puede desprenderse de las mismas incidencias de la política exterior de los Estados Unidos durante el presente siglo" (Coma, 1979, p. 219).

Sin embargo, cada país, a tenor de su actitud hacia Estados Unidos, asume el lenguaje de los cómics con distinta trascendencia en diversos momentos históricos; asimismo, las especificas tradiciones culturales e ideológicas han obrado como matizadoras del empleo de aquel arte en cada nación.

3.2.- Historia del cómic en Venezuela

“No se puede desvincular la evolución de la historieta en Venezuela, de la evolución que ha tenido en otros países de América Latina —concretamente en Argentina y México— y en los Estados Unidos, vista la interrelación que ha existido entre dichos países y la influencia que ha recibido de los mismos la dibujística venezolana de humor” (Torres, 1988, p. 324).

Ildemaro Torres (1988) comenta que en Venezuela siempre ha habido quienes incursionen en el campo de la historieta, pero sólo pocos dibujantes han cultivado dicho género en forma sistemática, y aún entre quienes lo han hecho, tal tipo de trabajo representa una pequeña parte dentro del grueso de sus respectivas obras. Hay de todas modos magníficos ejemplos de historietas de buena calidad de factura y contenido, y de personajes de ficción que han llegado a ser famosos y de gran significación en la vida nacional, quizás por ser fieles reflejos de la misma.

La falta de continuidad y el poco auge del género en Venezuela, posiblemente tenga que ver con el hecho de que hay poco estímulo al respecto, dado que la prensa se surte de los paquetes que son vendidos internacionalmente por el King Features Syndicate, empresa que cuenta con equipos multitudinarios de dibujantes y traductores y con una amplia red de distribución y que, además, garantiza páginas completas con diversas clases de historietas, el desarrollo ininterrumpido de las correspondientes tramas, y a un costo que a las empresas editoras de los periódicos les resulta aceptable.

Un detalle que en otras partes ha sido señalado como nuevo rasgo del humorismo gráfico, cual es la utilización del espacio como zona de ejercitación del humor en función publicitaria, curiosamente caracteriza, según este autor, a uno de los primeros ejemplos de historietas producidas en el país. Torres (1988) toma como ejemplo *La Caricatura*, en la cual Paulo Emilio Romero dibujó muchas propagandas que él presentaba como anécdotas que se resolvían en los cuadros seriados de una historieta.

Un caso extraordinario de la historia del cómic en Venezuela, lo constituye *Pinocho* en la versión criolla de Leoncio. Fue publicada por primera vez en el Nº2 de Fantoches con el título *Vida y aventuras de Pinocho* o *Hazañas de un Muñeco de Madera*. *Pinocho* dejó de ser publicado durante varios años, a causa

de la clausura del semanario y por la muerte de LEO; reapareció en el Nº 1113 de Fantoches.

***Pinocho*,** exponente risueño y saltarín de la fresca inventiva de este autor, fue acogido con particular amor por los lectores; a él le fueron dedicados poemas y piezas musicales, y su nombre le fue dado a muchos productos industriales. La gente terminó por olvidar que el personaje era tomado del homónimo creado por el escritor italiano Carlos Collodi y se lo atribuían al humorista venezolano.

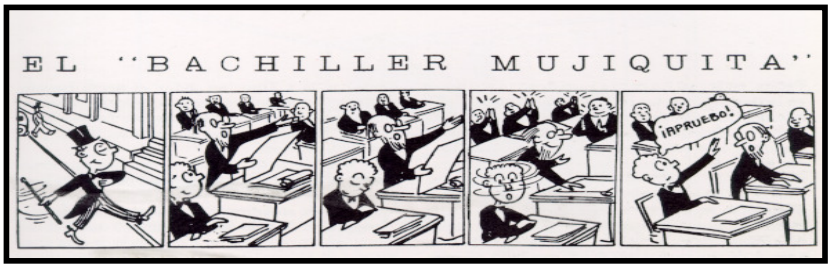
Los dibujantes de la revista *Caricaturas* hicieron historietas en varias oportunidades, entre las cuales se pueden mencionar la graciosa *Historieta Semimuda* de Rivero; asimismo, ensayaron diversas fórmulas para estimular el cultivo del género, como la publicada en su edición del 9 de julio de 1927 consistente en la realización del "Primer Concurso Rápido – La Historieta Premiada", en el cual los lectores eran invitados a dibujar el final que consideraran apropiados a una historieta de Alfa, de la que se presentaban ya listos los tres primeros cuadros.

Ildemaro Torres (1988) cita en este libro, el prólogo que escribió Pedro Francisco Lizardo para el libro *El Churucuto de Fantoches*, en el cual se cuenta "que en una oportunidad Rómulo Gallegos le sugirió personalmente al mencionado caricaturista, que elaborara una tira con *Pernaletes y Mujiquita*, dos

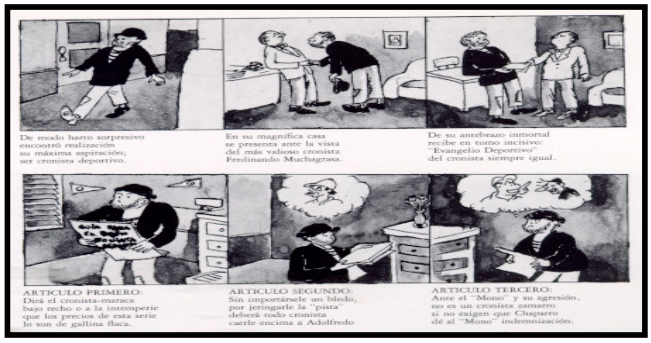
de los personajes más conocidos y celebrados entre los muchos que creó el ilustre escritor; Churucuto aceptó y con la autorización de Gallegos dibujó la historieta" (Torres, 1988, p. 344).

Es de señalar que esta y otras series nacidas del lápiz de Teodoro Arriens – CHURUCUTO, tuvieron siempre un gran éxito. Desde su número inicial, el semanario humorístico *El Morrocoy Azul* publicó una tira de Víctor Simone Delima –VICTOR, que en poco tiempo alcanzaría la fama que por años la ha acompañado.

Esta historieta así festejada por el público, y cuyo personaje central tipifica de manera notable la viveza y el oportunismo como rasgos individuales y como formas de comportamiento social, tenía por título al comienzo *Gracias y desgracias del bachiller Mujica*; en la tercera entrega pasó a llamarse *El Bachiller Mujiquita* y a partir del Nº 8 del periódico, recibió el nombre definitivo del *El Bachiller Mujica*.



Claudio Cedeño creó en Fantoches en 1974 la historieta de *Pancho Barillas*, la cual aparecía semanalmente a página entera. El simpático personaje era protagonista de diversos tipos de aventuras, lo cual se traducía en la variedad de títulos con que era presentada la historieta: *El año nuevo de Pancho Barillas, Pancho Barillas ingresa al Profesional,* etc.



El Gallo Pelón y *Cascabel* fueron desde su fundación en 1953 y 1962, respectivamente, revistas propiciatorias del desarrollo de la historieta como género dentro del humorismo gráfico; tal se desprende de la cantidad de ellas que aparecían en dichas publicaciones. En relación con la primera de las nombradas pueden citarse como ejemplo los siguientes: *El Poli Policarpio* y *Bicho Bruto, ambas de Humberto Muñoz; Zamurito* de Carlos Cruz Diez; *Cabeza e' ñame* y *Traguito*, dibujadas por Carlos Galindo –SANCHO; *Doroteo, doble feo* y *Dr. Zito Pérez*, creaciones de Luis Domínguez –LUDOM; *Historia Inconstitucional de Venezuela*, con textos y dibujos de Luis Britto García, entre otras.

A partir de los últimos años de la década de los 50, el grupo de dibujantes humorísticos que se ha interesado por las historietas, es el mismo que hace cartones, y sus nombres se repiten de publicación en publicación —Claudio,

Muñoz, Moreno, Abilio, Trompiz—. Acerca de este último, Torres (1988) cita las palabras de Juan Calzadilla quien hizo la siguiente apreciación:

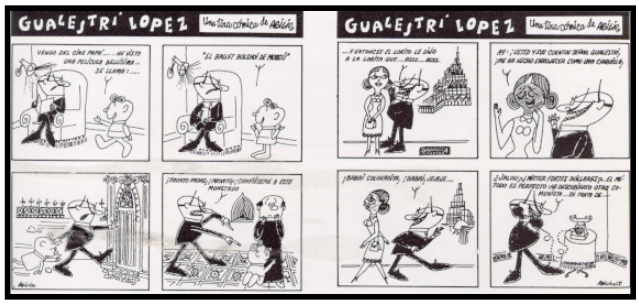
> *Virgilio Trompiz fue uno de los pocos que practicó el dibujo como forma de diseño para comunicar información visual dirigida. Sus tiras o historietas de temática nacional, biografías y relatos independentistas, insertadas en el diario La Esfera son sorprendentes y deben tenerse en cuenta para la historia del cómic nacional. Igualmente valioso fue su trabajo en la revista Tricolor del Ministerio de Educación, en la cual Trompiz trabajó como ilustrador, produciendo allí gran cantidad de dibujos, viñetas y tiras cómicas* (p. 344).

Con respecto a este hecho, es importante mencionar dentro de la historia del cómic en Venezuela, la existencia de la revista infantil Tricolor, como uno de los antecedentes de este medio. Esta revista tenía como objetivo principal "dar difusión a la historia y a la geografía de Venezuela, a su fauna y flora, a sus costumbres, a sus mitos y leyendas, así como a sus más notables próceres militares y civiles" (León, 1999, p. 15).

En este proyecto, presentado por Luis López Méndez (Director de Cultura en 1949), se tratan los temas de distintas maneras, entre los cuales se encuentra la utilización de tiras cómicas e, inclusive, algunas historietas. Algunos ejemplos pueden ser *Paperrule* de Sancho, *Rico Pico "Aventuras de un niño superdotado"* de Yépez, etc.

La aparición de *Dominguito* en 1958 constituyó un estímulo evidente para los humoristas, y en sus páginas surgieron varias historietas; la primera de ellas apareció en la edición inaugural del semanario, con el título *Los Trasmutados*, en alusión directa a los oportunistas; inmediatamente cambió de nombre a *Los Héroes* y, por último, a partir del tercer número fue titulado *Comodín*.

Otras tiras de *Dominguito* fueron *Gualestri López* y *El Hombre que se olvidó*, excelentes en su estructura y en la agudeza de su contenido.



En 1959 comenta el autor que aparece *El Perro Explosivo* de Morales y *El Torturado* de Luis Britto García y Jaime Ballestas, este último realizó un periódico mural en la Facultad de Derecho.

Es de rigor mencionar, según Ildemaro Torres (1988) que:

> *...en ciertos períodos y en razón de circunstancias políticas especiales, también se han tenido historietas de producción y circulación clandestina; tal sucedió, por ejemplo con La Extraña Historia del Espíritu Traicionado, El Enviado (una historia colonial), Una extraña historia de ficción científica...LA EXTRAORDINARIA MÁQUINA DEL PROFESOR VAN ROMULIK. Unas veces sin firma y otras firmadas con los seudónimos Ruter y Toyo, fueron publicadas en 1961 en Joven Guardia y en Juventud Rebelde.* (p.350).

A comienzos de los años 70 Jacobo Borges produjo sus extraordinarias historietas políticas acerca de la libertad de expresión, el sindicalismo y el mundo empresarial. A fines de esa misma década, Laura Otero dio a conocer *Donato*, protagonista de una tira particularmente fina, y personaje que acompañado de una

flor solía actuar como un cronopio. En 1982 Jorge Blanco dibuja *El Náufrago* en el Diario de Caracas.

Basado en esta historia y en los ejemplos que narra Ildemaro Torres en su libro, se puede observar que, en el caso específico de la creación de cómics en Venezuela, sus orígenes estuvieron apegados a la realización de una crítica social. Se establece una clara intención de convertir a este medio es un sistema de oposición que por medio de la crítica hace demanda social.

Pero todo lo hecho en Venezuela no es sólo un reflejo de algunos aspectos de la sociedad. En 1985 surge una revista llamada *Clips*, la cual ha sido considerada como la primera revista exclusivamente de cómics en Venezuela y el primer intento de crear una publicación al estilo comic-book.

Es importante destacar que en este terreno no habían surgido tales manifestaciones como esta, porque era, y sigue siendo, inexistente la industria que los produzca. El cómic realizado de manera industrial no presenta una gran trayectoria porque el creador no tiene la posibilidad de masificar su producto como consecuencia de la complejidad económica y de la denuncia de un gusto creador para el consumo colectivo. Según Edgar Rengifo (1988):

> *Hace más de quince años hizo su aparición en el mercado nacional una publicación que desafió un nicho con muchos precedentes en el país. Clips irrumpió tratando de ganar adeptos al cómics, pero las circunstancias impidieron que el esfuerzo abonara sus recompensas* (Cuerpo 3-22).

Según Aymara Arreaza (1999) la función que se le otorga a *Clips*, inserta como característica la concepción de propuestas de manera individual, debido a que la temática presentada por cada uno de los exponentes es variada,

dependiendo de sus intereses y de su búsqueda artística. Los realizadores toman a *Clips* como sala de exposición de sus trabajos.

En este sentido, Arreaza (1999) también comenta que:

> *Clips no refleja un compromiso social como lo hacía, por ejemplo, El Bachiller Mujica. Tal hecho, lo acerca más a la propuesta estética de la posmodernidad, puesto que esta actitud responde a la necesidad de crear espacios alternos en los que se materializan las necesidades artísticas de los creadores, pues las ideologías y el ideal utópico del progreso murieron* (p. 85).

Otro hecho que hace referencia a la existencia de interés hacia la industria de los cómics en Venezuela, es la creación en 1994 de *Caracas Comic*, empresa dedicada a la promoción de cómics en el país. Fue fundada por Verónica Ettedgui, y este proyecto ha permitido que las tiras del cómics, sus publicaciones e íconos tengan un centro de proyección en Venezuela, permitiendo además su vinculación con el mundo del diseño gráfico y las artes gráficas de Estados Unidos y Europa.

Según Ettedgui, "innovamos en el mercado de historietas venezolanas. Caracas Cómics es el único centro de cómics de Venezuela donde se consiguen cómics actualizados, graphic novels, videos animados y otra serie de productos. Además, somos los organizadores del Premio Salón de Historietas Caracas Cómics" (Rodríguez, 1999).

La función de este centro no sólo se reduce a traer productos relacionados con el medio y organizar eventos que permitan la formación de aquellas personas que se interesan en cultivar y trabajar este arte. La organización del Salón de Historietas Caracas Cómics demuestra el interés que se tiene por promover el

desarrollo del cómics en Venezuela y crear una cultura que permita concebir productos propios, con un estilo propio, que identifique a los creadores venezolanos y que le permitan incursionar, debido a las grande potencialidades que existen en muchos de ellos, en la producción de grandes obras que, incluso, pueden compararse con muchas de las elaboradas en otros países que ya poseen una amplia trayectoria en lo que se refiere a las historietas.

A pesar de estas innovaciones y los muchos trabajos que se hacen en el país, cada quien por su lado y motivado por su gusto por los cómics, es importante no olvidar que estos frutos individuales no cobran fuerza y se quedan en el vacío de una gaveta, debido a esta falta de tradición historietista. En Venezuela existen dibujantes y creativos por explotar, el problema es que nadie, o la gran mayoría, no ha caído en cuenta de que la historieta, además de crear opinión y entretener, es un medio que permite formar al individuo en tanto en contenido como en forma.

Esta falta de visión entorpece el desarrollo que pueda tener el cómic en Venezuela e imposibilita la creación de una verdadera industria que cambie la cara del cómic nacional.

4.- Diferencia entre la historieta, el dibujo animado, la ilustración y las caricaturas

4.1.- Diferencia entre el cómic y el dibujo animado

Como se sabe, en 1895, Louis Lumiere inventó la tecnología para filmar y proyectar películas, pero fue realmente en 1902, cuando Edwin Porter inventó el cine; es decir, inició la técnica del montaje con el título *"La vida de un bombero americano"*. Esta historia comienza con el plano de un bombero que está dormido en una silla, soñando con una mujer y un niño que se encuentran encerrados en una casa en llamas. El sueño se presenta en un *dream ballon* (círculo de sueños); es decir, una imagen sobreimpresionada metida en un bocadillo. No es un bocadillo de diálogo, sino un bocadillo que contiene otra escena, como con frecuencia se hace en las historietas. Desde entonces, según Iván Tubau (1971), las similitudes básicas y las influencias mutuas entre ambos medios no han dejado de aumentar.

Tubau (1971), explica que el paralelismo que hay entre cine e historietas se basa en que:

a) Ambos son medios de expresión que usan la imagen y la palabra.
b) Ambos deben tener un ritmo visual determinado.
c) Ambos necesitan una planificación y un montaje.
d) En contradicción con el punto a), ambos pueden prescindir de la palabra pero no de la imagen.

Por otra parte, Daniel Barbieri (1993) expresa que "cómic y cine, específicamente el de animación, son a menudo superpuestos y confundidos ––en ellos aparecen con frecuencia los mismos personajes y las mismas historias– y se

distinguen entre sí solo por la presencia en uno y la ausencia en otro del *movimiento*" (Barbieri, 1993, p. 223).

Según Barbieri (1993), cómic y cine de animación son dos lenguajes bien distintos, y esto se puede evidenciar en otro aspecto, al punto que, aun cuando el mismo personaje o la misma historia aparezca tanto en un cómic como en una película de animación, el responsable principal no es nunca la misma persona. Los responsables principales de una película de animación no son el guionista y el dibujante, como en el cómic, sino el director y el animador. Además, no todos los cómics son adecuados para ser llevados al cine de animación, y no todas las películas de animación son adecuadas para ser trasladadas al cómic, aunque pareciera ésta ser una operación más sencilla y más frecuente que la otra.

A pesar de estas pequeñas diferencias, hay un punto en el que se puede decir que Barbieri y Tubau coinciden, y es en el hecho de que "el cómic necesita la invención de un exponente que pueda hacerlo menos pobre con respecto al dibujo animado, justamente por lo que concierne al aspecto más notable de este último: la animación, el movimiento" (Barbieri, 1993, p. 224).

Para establecer esta posible coincidencia entre estos autores, se puede citar las palabras de Tubau (1971), cuando dice que hay un punto en el que la historieta no alcanza al cine. Esta es, según este último autor, que "el cine puede representar el movimiento, mientras el cómic sólo puede hacer que lo imaginemos" (Tubau, 1971, p. 82). Para que el lector pueda imaginar y entender el movimiento dentro de las historietas tiene que valerse de algunos signos gráficos convencionales, posiblemente se podría referir a aquella "invención de un exponente" a la que hace mención Barbieri.

Relacionado con todo lo anteriormente expuesto, Antonio Barbieri (1993) comenta que:

> *No es que la representación del movimiento y de los signos de movimiento nazcan con el dibujo animado: los encontramos ya en Yellow Kid, en 1896. Sin embargo, la estrecha relación con el cine de animación debida a la presencia de los mismos personajes hizo necesario un desarrollo de los signos de movimiento mucho más inventivo de cuanto hubiera sido necesario antes...El lenguaje del cómic tiene algunas posibilidades implícitas, debidas a algunas características imprescindibles que recoge de su supeditación al papel. Pero por razones de eficacia expresiva, debe imitar un leguaje cuyas características más evidentes están, precisamente, entre aquellas que le faltan al cómic en absoluto.* (p. 224).

Es por ello, que se trata entonces de inventar un modo para representar aquellas características en un lenguaje que no las puede reproducir: en fin, según Barbieri, se debe "inventar un lenguaje de la representación del movimiento en la inmovilidad" (Barbieri, 1993, p. 224).

Para ayudar a esta sensación de dinamismo y movimiento de los que carece el cómic, en un principio, comenta Iván Tubau (1971), este género dispone de una serie de signos convencionales, especialmente rayitas, que orientan y siguen el movimiento de las personas u objetos, las cuales se explicarán con mayor profundidad en un próximo capítulo.

4.2.- Diferencia entre el cómic y las ilustraciones

Para Daniel Barbieri (1993), más que establecer las semejanzas que existen entre la ilustración y el cómic, es mejor subrayar las diferencias. A pesar de que estas diferencias son evidentes, las semejanzas se encuentran a un nivel tan básico que no siempre es tan fácil distinguirlas.

Para hablar de las diferencias entre estos dos géneros, este autor establece que "la imagen del cómics cuenta, la imagen de la ilustración comenta" (Barbieri, 1993, p. 21).

En otras palabras, la ilustración es normalmente ilustración de algo, y ese algo puede existir, incluso, sin la ilustración; su papel es, por tanto, proporcionar un comentario externo que añade algo al relato (o al texto en sentido general) de partida. "En el cómic, por el contrario, cada viñeta tiene una función directamente narrativa; incluso en ausencia de diálogos y de didascalias (también denominadas cartuchos, apoyaturas, textos complementarios o textos en off) o texto narrativo, la viñeta cuenta un momento de la acción que constituye parte integrante de la historieta, y prescindir de ella supone perjudicar en buena medida la comprensión" (Barbieri, 1993, p. 21).

Estableciendo de una manera mucho más clara las diferencias entre el cómic y la ilustración, Barbieri (1993) continúa, diciendo que:

> *La imagen del cómic es, pues, una imagen de acción, mientras la imagen ilustrativa, aunque pueda ser de acción, no tiene ninguna necesidad de serlo; es más, en general las ilustraciones son más descriptivas que narrativas, tienden a expresar no tanto la dinámica de la acción representada cuanto las connotaciones emotivas, ambientándola a su manera, haciendo uso de ciertos estilos de figuración más que de otros, rodeándola de detalles no esenciales pero caracterizadores*. (p. 21).

La ilustración *comenta* el relato haciendo ver aquello que en el relato verbal no está escrito, integrándolo, enriqueciéndolo. La viñeta del cómic es el relato.

Los efectos de esta diferencia de orden comunicativo se pueden observar en el encuadre, puesto que la ilustración privilegia habitualmente las vistas más generales, más ricas e informativas, mientras que el cómic privilegia lo que le

conviene en ese momento. Se observa en la precisión de los detalles, más cuidados en la ilustración porque una sola imagen debe decirlo todo, mientras que en el cómic es necesario ser concisos, en cada viñeta, porque se apoya en otras en las que pueden mostrarse los detalles. Los efectos se descubren en el elemento de la ambientación, más profusa en la ilustración que en el cómic; porque también el estilo de la ambientación puede tener un fin de comentario, y porque resulta mucho más difícil hacer que la ambientación cuente. En suma, mientras la síntesis parece ser necesaria en el cómic, la ilustración parece preferir la abundancia de signos y remisiones estilísticas. La viñeta tiende a ser una imagen de lectura rápida, porque debe confrontarse con las viñetas que le siguen y preceden; la ilustración tiende a ser una imagen de lectura recreativa, porque es única y debe dar la máxima información de comentario posible.

"Estas diferencias que muestra la imagen del cómic en comparación con la ilustración no nacen, sin embargo, con el cómic. Durante mucho tiempo la imagen del cómics ha sido muy similar a la de la ilustración"... "pero los caminos que seguían los dos lenguajes eran ya divergentes y, en los años treinta, se hicieron decididamente excluyentes" (Barbieri, 1993, p. 22)

Al hablar de las diferencias a nivel del dibujo y técnicas entre la ilustración y el cómic, es difícil marcar una línea que separe a ambos géneros; pero con la frecuentación asidua se observa que ciertas técnicas (en particular las que subrayan acción y dinamismo) son más privilegiadas por el cómic que la ilustración. Para Barbieri (1993):

> *...existe un intercambio tal de técnicas y de formas estilísticas entre los dos lenguajes que se les puede considerar, a este nivel, prácticamente un lenguaje, un solo ambiente, con matices particulares más o menos acentuados. Pero, ciertamente, estás son las únicas semejanzas que se pueden encontrar entre ambos géneros: la técnica del dibujo y, que al inicio de su historia, en todos sus aspectos, el cómic era prácticamente similar a la ilustración.* (p. 23)

4.3.- Diferencia entre el cómic y la caricatura

Daniele Barbieri (1993) comenta que:

> *La caricatura es ese modo de representar personajes y objetos que destacan ciertas características, deformándolos para expresar alguno de sus aspectos en detrimento de los otros. Más que lo cómico, aquello que caracteriza a la caricatura es lo grotesco, y lo grotesco puede a su vez ser utilizado para diversos fines expresivos: situaciones humorísticas, situaciones marginalmente irónicas, situaciones de pesadilla, de alucinación, exasperaciones expresivas* (p. 75).

Como hijo de la viñeta satírica, el cómic hace gran uso de la caricatura desde sus comienzos, hasta el punto de haber creado en la cultura occidental una intensa identificación entre imágenes caricaturescas e imágenes de cómic.

En 1929, con los primeros cómics de Tarzán, comienzan a realizarse unos cómics que muestran representaciones realistas, no caricaturescas, de los personajes. El cómic de aventuras y el policíaco, invenciones de los años veinte y treinta, imponen la imagen no caricaturesca. Y aun cuando nacen el cómic de aventuras y policíaco, la caricatura no abandona al cómic, ni siquiera en los nuevos géneros. Si bien Tarzán, Flash Gordon, X-9 y muchos otros cómics adoptan el nuevo estilo realista, tratando de recuperar estilo e instrumentos de la ilustración de aventuras, cuando no estilos clásicos y cultos, hay al mismo tiempo otros cómics, sobre todo policíacos, pero también de aventuras, que prefieren mantener un estilo un tanto híbrido, que no se aleje nunca demasiado de la caricatura, incluso contando vicisitudes que no tienen nada o casi nada de humorístico.

"En años recientes, además, con el nacimiento del llamado cómic de autor...el uso de la caricatura ha vuelto a revestir gran importancia sobre todo para las vicisitudes no humorísticas. Este estilo ha revelado...un instrumento de

caracterización de sentimientos y emociones mucho más poderoso que la denominada representación realista" (Barbieri, 1993, p. 77).

Otro asunto importante a tomar en cuenta en esta comparación, es que "con las exigencias de concisión, de poco espacio disponible, de inmediatez comunicativa que el cómic compartía en aquellos años con la viñeta satírica, la caricatura es un instrumento precioso. Con pocos trazos es posible reconocer a unos personajes que un dibujo realista no conseguiría distinguir sino con arduos matices" (Barbieri, 1993, p. 78).

El dibujante tenía en aquellos años a disposición una página a la semana para contar algunos acontecimientos dotado de sentido. El lector debía estar, además, en condiciones de entender al menos en líneas generales los caracteres de los personajes desde las primeras apariciones. No se podía esperar a que llegara a entender a través del relato. "La comunicación debía ser mucho más inmediata, directa e implicatoria. Precisión y esencialidad, en esto ayudaba la caricatura al cómic" (Barbieri, 1993, p.79)

5.- La historieta como lenguaje audiovisual. Fundamentos para una semiología de las historietas

5.1.- Características

Por la existencia de diferentes definiciones del tema que se trata y la ubicación en cada una de ellas de características específicas que pueden variar de un concepto a otro, lo más concreto que se puede llevar a cabo, como se mencionó anteriormente, es tratar de agrupar todos aquellos elementos que se hacen comunes entre las definiciones y sentar una línea de base que permita describir lo más completamente posible a este medio.

"Se trata de buscar las características que aparecen con mayor frecuencia en las definiciones transcritas, o bien aquellas que, sin aparecer con excesiva frecuencia, se consideran , pese a ello, de especial relieve" (Rodríguez Diéguez, 1988, p. 24).

Partiendo de esta idea, este autor establece como elementos distintivos del cómic los siguientes aspectos:

a) El cómic tiene un carácter predominante narrativo, diacrónico, del mensaje.
b) El cómic integra elementos verbales e icónicos.
c) Este medio utiliza una serie bien definida — en sus aspectos básicos — de códigos y convenciones.
d) Su realización se efectúa atendiendo a una amplia difusión, a lo cual suele subordinarse su creación.
e) Su finalidad es predominante distractiva. Sin embargo, no se trata de condiciones radicalmente excluyente.

Con frecuencia pueden observarse casos en los que algunas de estas nociones están ausentes.

Para llevar a cabo el desarrollo de este capítulo, se basará la investigación en el esquema central realizado por Rodríguez Diéguez (1988) en su libro *El Cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza.*

Cuando se dice que el cómic es un mensaje predominantemente narrativo, es porque implica reconocer la existencia de diacronía entre sus elementos, la presencia de una línea temporal marcado por un "antes" y un "después". El antes/después en la historieta se apoya fundamentalmente en la estructura de la viñeta y su secuencia. En principio, una viñeta supone la presentación de un "presente inmovilizado", algo así como una fotografía instantánea. En el momento de leer una viñeta, la anterior se convierte en pasado y la posterior se intuye como futuro. La secuencia temporal es claramente dominante en el cómic. La línea que marca entre progresión temporal, la pauta de lectura, viene señalada por el seguimiento izquierda-derecha, coordinado con la lectura de arriba-abajo como complementaria.

La necesidad de saltar en el tiempo y situarse en un plano cronológico distinto marcado por el ritmo normal de la historieta puede abordarse a través de los denominados *textos de relevo*, que suelen acompañar a ilustraciones que marcan una transición frente a las anteriores y a las posteriores. Una serie de viñetas en las que aparecen unos sujetos dialogando en un salón puede verse cortada por la imagen nocturna del chalet en el que se produce la escena con el texto de relevo "Más tarde". De modo similar se puede introducir un "mientras tanto, en otro lugar", con lo que daría lugar a la presentación de una acción simultánea. Dos situaciones similares desde el punto de vista de ruptura del ritmo temporal normal lo constituyen el *flash back* y el *flash foward*.

Vale la pena considerar también las raíces del fenómeno de la línea de indicatividad temporal, la razón de ser que la viñeta de la izquierda sea previa a la de la derecha y la de arriba antes que la de abajo.

Según Rodríguez Diéguez (1988), la similitud de este tipo de secuencia con la marcada por el proceso lector es evidente. "Parece que se trata de un proceso de claro aprendizaje y transferencia. La línea de indicatividad temporal, el vector de lectura, coincide con el proceso lector" (Rodríguez Diéguez, 1988, p. 28).

Es necesario indicar que "el antes/después del tebeo propicia de modo especial el predominio narrativo. No es una nota absolutamente necesaria la del carácter narrativo" (Rodríguez Diéguez, 1988, p. 30).

La viñeta convencional no es la única forma posible de montaje en el cómic. Incluso lo que los historiadores de este medio consideran el momento del nacimiento del cómic, un viñeta del Yellow Kid publicada en 1896 en un período norteamericano, no presenta la estructura de secuencia de viñetas, sino lo que cabría denominar *macroviñeta*.

En este sentido, se puede decir que el cómic es un medio predominantemente narrativo, pero no exclusivamente narrativo. Este carácter dominante es, tal vez, la constante del cómic en casi todas sus manifestaciones.

La segunda de las características es la relativa a la integración de lo verbal y lo icónico en el cómic.

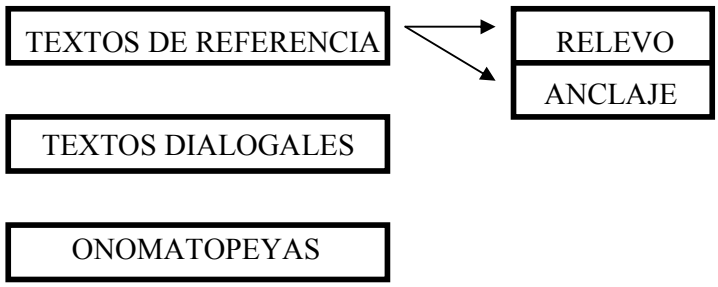
Cabe señalar distintos procedimientos básicos de integración verboicónica en el tebeo. De una parte, los cartuchos, superficies normalmente rectangulares en las que se introducen textos verbales más o menos cortos, como cuando se hacía referencia al texto de relevo. Dentro de esta superficie se puede presentar otro

tipo de textos: los denominados textos de anclaje, cuya finalidad es la de reducir la indeterminación informativa, la excesiva sorpresa que causa, por ejemplo, un cambio de escenario. Estos dos tipos de textos, de anclaje y de relevo, son los que aparecen normalmente en los cartuchos. Cartuchos que, en ciertos casos y por razón de su extensión, llegan a ocupar una viñeta íntegra.

Además de los textos de anclaje y relevo, dos modos más de expresiones verbales suelen aparecer en el cómic.

Los *fragmentos dialogales* o expresión directa de los personajes, que se incorporan por medio del globo o bocadillo, constituyen una característica de especial relieve. El otro tipo de lenguaje verbal que queda por mencionar está constituido por las *onomatopeyas*. Palabras como *bang, boom, plash,* etc., cuya finalidad es poner de manifiesto algún sonido no verbal, pero que se expresa por medio de una verbalización de dicho ruido mediante una especie de transcripción fonética del mismo. Las onomatopeyas, normalmente, aparecen libremente indicadas en la superficie de la viñeta, sin encontrarse determinada a un tipo concreto de presentación, norma en los casos anteriores.

Se puede esbozar así, según Rodríguez Diéguez (1988) , una clasificación de los elementos verbales que integra el tebeo con lo icónico:



Se puede decir que el globo, usado en las historietas, es el más característico modo de integración de lo verbal y lo icónico. Sin embargo, comenta Rodríguez Diéguez (1988), modos equivalentes de integración verboicónica ha abundado en la historia:

> *Desde las filacterias con que era frecuente que se complementaran ciertas tablas de la pintura clásica, en las que de la boca de un personaje salían unas palabras expresadas a modo de cintas, hasta la integración en ciertos mapas clásicos de representaciones esquematizadas y conceptualizadas de la superficie de la terrestre, junto con elementos simbólicos y textos escritos.* (p. 35)

No se trata, por tanto, de una característica definitoria y exclusiva de la historieta.

Más claramente manifiesto aún es el hecho de la existencia de cómics en los que la palabra no aparece como tal: son las clásicas historietas mudas. "Se trata claramente, de un caso de elipsis verbal, en el mayor número de situaciones realizado mediante la sustitución del componente verbal por una expresión gestual autosuficiente. Así, la potencia del recurso queda supeditada, en gran parte, a la eficacia expresiva del dibujante" (Rodríguez Diéguez, 1988, p. 35).

Tampoco esta integración verbal e icónica constituye un rasgo distintivo suficientemente característico del tebeo.

El tercer elemento que debe ser tomado en cuenta, es que el cómic utiliza unos códigos definidos. Antes de clasificar los distintos códigos que convergen dentro del cómic, Rodríguez Diéguez (1988) plantea una definición de lo que se conoce como código.

Para ello, cita las palabras de Greimas y Courtes, quienes exponen que un código es "un inventario de símbolos arbitrariamente escogidos, acompañados de

un conjunto de reglas de composición de las 'palabras' codificadas, y a menudo puestas en paralelo con un diccionario...de la lengua natural" (Rodríguez Diéguez, 1988, p. 37).

Indicar que el cómics utiliza unos códigos definidos, quiere decir, por tanto, que cuenta con un conjunto de elementos peculiares de entre los cuales escoger unidades para elaborarlos.

Los códigos que se pueden puntualizar como conjunto de signos propios de la historieta son, en primer lugar, *la viñeta*, la cual cabe considerarla como elemento claramente característico, aunque no diferenciador. Un segundo aspecto es el *globo y sus elementos analíticos*: el globo en sí, el delta direccional, el contenido (verbal o no verbal), etc. Un tercer elemento son las indicaciones de movimiento, *los códigos cinéticos*, que revisten una amplia variedad de modos y estilos. El cuarto código que se puede establecer es *la expresión gestual* de los personajes, los modos de poner en evidencia la situación anímica de los mismos: alegría, enfado, astucia, etc. Por último, cabe diferenciar igualmente en el cómic una línea que iría desde el máximo realismo del personaje o de los personajes hasta la abstracción que supone la caricatura. Constituiría lo que se puede denominar *el nivel de iconicidad de las ilustraciones.*

La combinación de esa serie de componentes, la utilización de cada uno de los distintos códigos posible, permite la elaboración global del mensaje.

Es importante aclarar que tales códigos tiene el carácter de definidos. En este sentido, Rodríguez Diéguez (1988) comenta que eso lleva a considerar solamente como códigos aquellas formas expresivas generalizables y al tiempo estabilizadas:

> *El hecho de ser generalizable supone la posibilidad de uso en sucesivas situaciones para expresar algo similar...la estabilización de un código supone su 'introducción' en el stock*

> *propio, la generalización que rompe con el recurso estilístico concreto, con el hallazgo momentáneo y feliz de un autor en un momento concreto de la narración.* (p. 38)

Tampoco los códigos, elemento que se señalaba como una de las características del tebeo, son datos necesarios ni suficientes. El carácter de definidos de los códigos del cómic queda, en palabras de Rodríguez Diéguez (1988), también en entredicho ahora. :

> *Ni son generalizables siempre, ni son estables, se van viendo sometidos a un proceso progresivo de creación y estabilización casi 'biológico'. Un código surge como hallazgo personal de un autor, y a partir de su aparición comienza a funcionar como tal, o no, según una serie de circunstancias tales como su aceptación, sus posibilidades de aplicación a situaciones distintas, etc*. (p. 40)

Por otra parte, incluso el código identificado por excelencia, el globo, aparece como elemento de codificación compartido con otros géneros en los que la integración verboicónica es también necesaria. Y lo mismo cabe decir de la viñeta o la gestualidad.

Cuando se habla de una difusión masiva como cuarta característica del cómic, se plantea la necesidad y la posibilidad de lograr una difusión amplia, generalizada y económica.

En este aspecto, el cómic tropieza con ciertos obstáculos que ya otros medios, como por ejemplo el cartel publicitario, han sobrellevado. Para lograr el proceso de reproducción de un medio, por el cual se pueda facilitar el proceso automático de tiradas, se debe cumplir con dos exigencias básicas que permitan el logro del objetivo: uno, la fidelidad de la reproducción del original y, en segundo lugar, la amplitud de la tirada que se proyecta sobre un abaratamiento del costo unitario. Además de este problema de la reproducción, el cómic se encuentra

también ante el problema de crear su propio medio. Como consecuencia de todo esto, el nacimiento del cómic se hizo más tardío.

Del mismo modo, Rodríguez Diéguez (1988) comenta, que también parece clara la exigencia sociológica de "un potencial público necesitado de información y predispuesto al consumo de mensajes de una cierta simplicidad expresiva inicial. Esta situación, la existencia de posibilidades técnicas y la demanda —al menos difusa— de información, coincide en la sociedad norteamericana de finales de siglo pasado. Este contexto fue el que hizo nacer al cómic" (Rodríguez Diéguez, 1988, p. 42).

La repetición industrializada y homogeneizada, su amplia distribución y difusión es consustancial con el cómic.

Como quinta y última característica se encuentra la relativa al rasgo de finalidad distractiva, la cual ha sido considerada como la intención originaria de este medio. Ello no supone, según Rodríguez Diéguez (1988), que no se pueda producir un cambio de objetivos.

El propósito fundamental de la empresa del cómic se identifica con una motivación económicamente inicial y con una función de cobertura del ocio, y cuando estos dos elementos llegan a converger realmente, es cuando surge verdaderamente el cómic. Ciertamente esto puede reflejar, de alguna manera, la situación que en un comienzo vivió el cómic, pero ello no implica que en base a las distintas transformaciones que se han dado en el tiempo y la respectiva adecuación del medio a las mismas, no se puedan trasladar los objetivos del cómics a las nuevas circunstancias, reduciéndose así a la simple y doble función de generar dividendos y entretener.

La traslación de los objetivos no es, según Rodríguez Diéguez (1988), perder los fines originarios, la meta inicial; sino más bien completarlos con otros

más adecuados al momento. En este sentido, el cómic surge así como un instrumento concentrado hacia el entretenimiento y la diversión, basado meramente en una función distractiva casi exclusiva, pero "las necesidades sociales por una parte, y de otra la necesidad de prestigio social, obligan a una derivación progresiva hacia el campo instructivo. Así pretenden conseguir aquella tradicional máxima didáctica del instruir deleitando" (Rodríguez Diéguez, 1988, p. 44).

Sin embargo, y a pesar de esta última posibilidad que se le puede anexar al cómic, de los desplazamientos y traslaciones que se puedan dar, es importante recalcar que la finalidad primordial continúa siendo la del entretenimiento.

5.2.- Análisis de los componentes del cómic

Para llevar a cabo este análisis, se tomará el elemento principal y más relevante del cómic: la viñeta, tomando en cuenta su componente icónico y su componente verbal.

Al observar la estructura reticulada de la historieta, se puede ver que está constituida por la agregación de viñetas. Es así como la viñeta se convierte en la convención más fácilmente identificable, en principio, de las que se utilizan como recursos expresivos. Es por ello que el análisis de los componentes parte en este elemento.

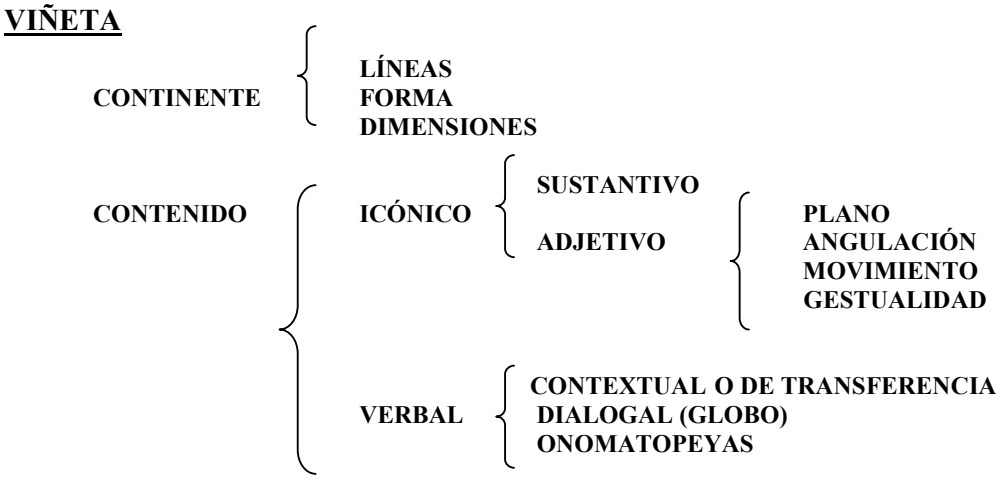
Para comenzar, se observarán algunas de los conceptos expuestos por algunos autores con respecto a este aspecto.

Román Gubern (1979) caracteriza a la viñeta como "la representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo, que constituye la unidad del cómic" (Gubern, 1979, p. 115).

Inicialmente se distingue en la viñeta un *continente* y un *contenido*. El continente está formado, normalmente, por una serie de líneas que delimitan el espacio total de la página del cómic. Tres aspectos relevantes cabe señalar del continente de la viñeta. En primer lugar, las características de las líneas constitutivas: rectas, curvas, ligeramente onduladas, de trazo, etc. En segundo lugar, la forma de la viñeta. La más frecuente es la rectangular, aunque también existen cuadradas, triangulares, etc. Por último, las dimensiones relativas y absolutas de la viñeta: dimensión de los ejes en las rectangulares, proporción relativa con respecto a otras viñetas, etc.

El contenido de la viñeta se puede especificar como contenido icónico y contenido verbal. Uno y otro tipo de lenguajes tiene cabida simultánea o diferenciadamente. El contenido icónico puede estudiarse en su dimensión sustantiva —qué se representa— y en su dimensión adjetiva —añadiendo una serie de características tales como el movimiento, la expresividad derivada del fragmento concreto que selecciona del total posible de información icónica que cabría presentar—. La adjetivación icónica se realiza, principalmente, por medio de los códigos cinéticos y la utilización de diferentes planos y angulaciones.

El contenido verbal, como se explicará más adelante, puede ser clasificado como textos de transferencia o contextuales, textos dialogales y onomatopeyas.



Al presentar de modo general el análisis, se señalaba la existencia de un contenido icónico sustantivo que se contraponía a un código icónico adjetivo. Inicialmente, su diferenciación parece fácil: sustantivo será aquello que se representa; adjetivo, cómo se representa lo representado. Esta diferenciación es más fácil en su formulación que en su constatación real. Para ello, se profundizará un poco más en el tema para que el lector pueda hacerse una idea clara de este aspecto fundamental de la historieta.

Cuando Rodríguez Diéguez (1988) hace mención a lo icónico sustantivo se refiere de modo principal a los personajes de la acción. Los personajes aparecen afectados en este caso por dos tipos principales de adjetivaciones: una, de carácter dinámico, que se representa por las líneas o trayectorias descritas por los citados personajes o los objetos por ellos manejados. Todavía cabe reseñar algún otro modo adjetivador. El plano acotado por los límites de la viñeta supone recortar de alguna manera el total del espacio en el que ocurre la acción.

Lo sustantivo icónico, entonces, hace referencia a los personajes que se incluyen en la acción, pero se puede decir que de una manera robotizada, inexpresivos e inmóviles. Según Rodríguez Diéguez (1988), los personajes en sí

mismos no habrían de estar afectados por dinamismo ni expresividad alguna, no adjetivados de modo alguno.

En lo que respecta a lo icónico adjetivo, hay cuatro nociones que complementan este concepto: el plano, la angulación, el movimiento y la gestualidad.

El plano se puede definir como “la delimitación espacial de la imagen a reproducir icónicamente” (Rodríguez Diéguez, 1988, p. 67). De la misma manera Luis Gasca y Román Gubern (1997) , exponen que "cada viñeta delimita una porción de espacio en el que se representa mediante el dibujo un espacio ficticio, en cuyo interior acontece una acción de duración variable... al igual que ocurre con los planos de las películas cinematográficas, cada viñeta delimita una porción de espacio, de extensión y escala variable” (Gasca y Gubern, 1997, p. 16). Además, estos últimos autores agregan que “siguiendo la misma tradición y nomenclatura que el cine, que toma al cuerpo humano como referencia, los encuadres de la viñeta se denominan Plano General, Plano Tres Cuartos, Plano Medio y Primer Plano” (Gasca y Gubern, 1997, p. 16). Iván Tubau (1971), de una manera mucho más sencilla y simplificada, comenta que “un plano, en historieta, es cada viñeta, cada cuadro..., y a esto agrega que...claro está, puede haber planos de muchas clases. La diferencia entre unos y otros obedecerá a uno o varios de estos factores: a) El ángulo de visión de la escena por parte del dibujante y el lector; b) La situación o colocación de personajes o cosas dentro de la viñeta y c) El tamaño de personajes o cosas en la viñeta” (Tubau, 1971, p. 56).

Además de este recorte del campo visual, en el proceso de reproducción de la realidad convirtiéndola en su equivalente icónico, influyen toda otra serie de aspectos relacionados con el punto de vista que, en el cine o en la fotografía, adopta la cámara. En el caso del cómic, como no existe cámara alguna, tal punto de vista es figurado. Este punto de vista puede definirse por dos criterios, a saber, la angulación y la localización del horizonte.

La angulación es "el lugar desde donde vemos la escena" (Tubau, 1971, p.56). Esta puede variar según el gusto del dibujante o según las necesidades del guión. El cambiar con frecuencia de ángulo de visión, según Tubau (1971), da riqueza y variedad a la historieta. Por su parte, Gasca y Gubern (1997) comentan que las imágenes impresas representan un campo óptico desde un determinado punto o emplazamiento físico. Por último, Rodríguez Diéguez (1988) se refiere a la inclinación que adopta al balancearse hacia arriba o hacia abajo ante los personajes o la realidad que se va a representar.

Rodríguez Diéguez (1988) agrega a la definición de angulación, lo que él considera cinco tipos básicos de presentación de imágenes:

> *La angulación horizontal: la cámara —o los ojos del espectador— se sitúa a la altura del torax o la cabeza de los personajes...Angulación en picado, en la que los objetos representados aparecen "vistos desde arriba", como si se les observara desde una elevación o un edificio alto...Angulación en contrapicado, aquello que se reproduce está tomado desde abajo, a la altura de los pies o las rodillas de los sujetos y el eje óptico de la supuesta cámara apunta hacia arriba...Angulación vertical prono, en la que manteniendo vertical el eje óptico de la cámara, ésta mira hacia abajo; sería la angulación que se necesitaríamos para fotografiar nuestros pies...Angulación vertical supino, en el que el hipotético eje óptico de la cámara se coloca verticalmente y se dirige hacia arriba.* (p.35)

En cuanto al movimiento, hacer una historieta dinámica no significa que los personajes hayan de estar chocando, moviéndose o llenos de energía constantemente. "Significa que, de uno u otro modo, en la historieta haya siempre un movimiento, que no ha de ser necesariamente violento, ni siquiera obligatoriamente físico. Claro está, que con gran frecuencia el dinamismo vendrá en gran parte dado por el movimiento, el cual se debe observar constantemente, lo mismo en hombres que en animales e incluso vehículos" (Tubau, 1971, p. 79). Para lograr esto, Tubau (1971) aconseja contemplar las posturas humanas, de

animales y mirar la naturaleza; todos aquellos elementos que puedan presentar un determinado momento de las personas o las cosas. Al hacer esto hay que tener mucho cuidado, pues puede resultar inadecuado a la hora de realizar una historieta, ya que se presentaría una sucesión de momentos. Copiar una fotografía o la pose de un modelo dará inevitablemente posturas estáticas y lo que se busca son posturas dinámicas. Por ello, se debe tomar a estos modelos como un método para orientarse y nunca una base para dibujar una viñeta.

Para ayudar a esa sensación de dinamismo en los movimientos, las historietas disponen, según Iván Tubau (1971), de una serie de signos convencionales, especialmente rayitas que siguen el movimiento.

En este sentido, Rodríguez Diéguez (1988) hace mención a una clasificación de los elementos adjetivos de expresión de movimiento en el cómic, de los códigos cinéticos, presentes en las distintas viñetas que intentan dar un sentido de dinamismo a la misma.

Esta clasificación podría ser la siguiente:

1.- TRAYECTORIA
- 1.1.- Trayectoria lineal simple
- 1.2.- Trayectoria lineal color
- 1.3.- Oscilación

2.- EFECTOS SECUNDARIOS DEL MOVIMIENTO
- 2.1.- Impacto
- 2.2.- Nubes
- 2.3.- Deformación Cinética
- 2.4.- Descomposición visual del movimiento

3.- INSTANTÁNEA

Para Gasca y Gubern (1997), “el dibujo del cómic genera imágenes estáticas, que por definición no pueden reproducir miméticamente el movimiento del mundo real”... “la simbolización cinética se inventó precisamente para expresar una amplia gama de movimientos físicos de las figuras inmóviles, que tuvieron especialísima aplicación en acciones privilegiadas, como las caídas, huidas y puñetazos, ingredientes muy característicos de los cómics humorísticos y de los de aventuras” (Gasca y Gubern, 1997, p. 194).

Por último, en lo que se refiere a la gestualidad, es bien sabido que el cuerpo humano constituye un potente vehículo de expresividad, utilizado habitualmente como medio de comunicación. Dentro de la naturaleza del hombre, se encuentran una serie de gestos conscientes e inconscientes que suministran información con respecto al estado de ánimo de las personas y del carácter de los sujetos. Existen gestos constantes, que se podrían catalogar de universales, a pesar de que no se pueden obviar las distintas expresiones que resultan de cada cultura.

“El arte de la pintura, que tenía que representar a sus figuras en inmovilidad y sin apoyo de textos escriturales aclaratorios, recurrió muy pronto a un gestuario explícito y estereotipado para expresar estados de ánimo o características psicológicas o intelectuales de sus sujetos” (Gasca y Gubern, 1997, p. 98).

De igual manera que las pinturas, el arte del cómic elaboró expresivos repertorios gestuales que, gracias al registro de la distorsión caricaturesca, podrían llegar a exasperarse: la exhibición de dientes como signo de cólera, las manos en el vientre del poseído por un ataque de risa, etc.

Por su parte, Rodríguez Diéguez (1988) comenta que se hace bastante difícil definir la amplitud expresiva de la gestualidad en el cómic. Según este autor, pertenece, de modo directo, al ámbito de la expresividad estética y está subordinada, esencialmente, a la capacidad creadora del dibujante.

Para mayor especificidad, es importante tomar en cuenta una clasificación que hace Claude Bremond y que es citada por este autor. Bremond (1968) realiza una categorización de los gestos y actitudes de los personajes de la historieta de acuerdo con los siguientes tipos básicos:

a) Expresión de sentimientos elementales, tales como temor, cólera, provocación, etc.
b) Expresión de conductas interpersonales expresadas a través de gestos o posturas tales como agresión, burla, ayuda, conversación, etc.
c) Expresión de acciones irrelevantes expresivamente, pero frecuentes: andar, leer, correr, etc.
d) Expresión de acciones complejas y poco frecuentes, que generalmente se obtienen por extrapolación o transferencia desde situaciones más habituales o frecuentes. Pilotar un avión es, posturalmente, similar al modo en que se conduce un coche; Superman vuela con posturas asimilables a las que realiza un nadador.

Dentro de los componentes que conforman el contenido verbal, se encuentra el cartucho. El cartucho no es sino "una superficie de una viñeta en la que se incluye un fragmento verbal que no ha sido emitido por ninguno de los personajes presentes" (Rodríguez Diéguez, 1988, p. 79)

Ya se ha señalado que estos textos cumplen dos funciones primordiales: función de relevo o función de anclaje.

El relevo, según Rodríguez Diéguez (1988) supone una adaptación o modificación del ritmo temporal preexistente en la historieta, sea planteando la coexistencia temporal de dos fenómenos (al mismo tiempo), sea acelerando el proceso temporal (unos días después...). Gasca y Gubern (1997), citando las palabras de Roland Barthes, lo denominan como de conmutación y se refiere a

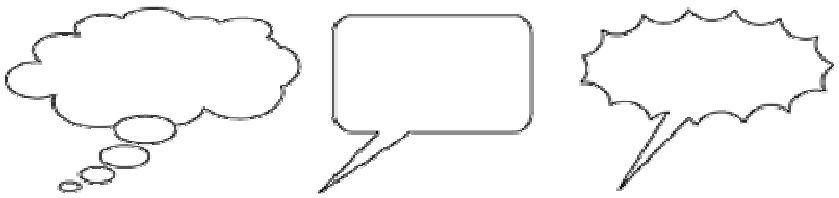
“cuando el mensaje lingüístico complementa las imágenes para hacer avanzar la narración” (Gasca y Gubern, 1997, p. 412).

El de anclaje, opera sobre el componente icónico reduciendo el ámbito de su posible significación de modo fuerte. Una imagen que pudiera provocar cierta desorientación o que fuese poco específica por resultar inesperada, cobra sentido como consecuencia de encontrarse en situación de interacción con cierto texto. De igual manera, Barthes, hace mención al texto de anclaje y lo define según su función: “para desvanecer la polisemia o ambigüedad de una imagen” (Gasca y Gubern, 1997, p. 412).

En el globo, por su parte, se integra, generalmente, el parlamento de un personaje de la historieta. El globo se pueden definir como "los recipientes simbólicos o contenedores de las locuciones de los personajes parlantes, cuya procedencia se indica con un rabo o delta invertido dirigido al emisor de la locución inscrita” (Gasca y Gubern, 1997, p. 422).

Más allá de una definición, Rodríguez Diéguez (1988) descompone al globo en tres partes: la silueta, considerada como la superficie útil para ser ocupada por elementos significativos; el delta, apéndice lineal, generalmente en forma de ángulo que marca la direccionalidad del mensaje, de dónde y de quién proviene; y por último, el contenido propio del globo.

Estos tres elementos pueden variar según la necesidad del texto, del dibujante, de los requerimientos del dibujo en sí y de lo que se quiera expresar. Estos factores originarán cambios, quizás, en la forma convencional del globo, en el contenido que se encuentren insertos en ellos y de la cantidad de personas de quienes proviene el mensaje, como se puede ver en los siguientes globos:



Para finalizar, y como consecuencia del contenido propio del globo, se puede hablar de las onomatopeyas. El texto primordial que se usa dentro del globo es el verbal. Sin embargo, puede darse que dentro de la silueta se puedan incluir lo que se conoce como *lettering* o rotulado, el cual tiene como objetivo añadir alguna caracterización adjetiva al texto emitido por medio del tipo de letra utilizado, y, por otro lado, las onomatopeyas.

Las onomatopeyas se definen como "la imitación de ciertos ruidos o sonidos por medio de letras: el ¡bang! de un disparo, el ¡brrr! de un motor, etc." (Rodríguez Diéguez, 1988, p. 81).

De igual manera, también se pueden definir a las onomatopeyas como "la representación visual de un sonido". (Tubau, 1971, p. 96).

En este sentido, Gasca y Gubern (1997) comentan que:

> *A diferencia del cine sonoro, los cómics se han visto obligados a incorporar de modo escritural gran número de onomatopeyas y de sustantivos y de verbos fonosimbólicos para expresar con estos sonogramas el rico universo acústico (no verbal) que en ellos es inaudible , tanto si se trata de ruidos como de emisiones animales...para aumentar su expresividad, las onomatopeyas de los cómics han recibido con frecuencia un tratamiento gráfico privilegiado, de gran vistosidad, tamaño y relieve plástico...*(p. 578)

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

1.- Objetivo general y objetivos específicos

1.1.- Objetivo general

Determinar la utilidad pedagógica de la historieta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a partir de sus características.

1.2.- Objetivos específicos

1.- Establecer una fundamentación teórica sobre la historieta como medio de comunicación.

2.- Determinar las potencialidades de la historieta como medio que facilita el proceso de aprendizaje, a partir de sus características como medio de comunicación.

3.- Explicar otras actividades que se pueden desarrollar con la historieta dentro del aula escolar.

4.- Diseñar una historieta piloto acerca de algunos hechos históricos venezolanos, que sirva como propuesta y cuyo objetivo sea el de servir como medio de difusión y divulgación del conocimiento de la historia de Venezuela.

2.- Entendiendo la investigación

Para poder entender este trabajo es necesario, primero, comprender el tipo de investigación que se va a realizar —tanto en las posibilidades que tiene la historieta con fines didácticos como para la elaboración de la historieta piloto— para poder sustentar el proyecto.

2.1.- Tipos de investigación

2.1.1.- Según su modalidad

En cuanto al tipo de modalidad de desarrollo, el proyecto de investigación, de acuerdo a los manuales de procedimientos suministrados por la escuela de comunicación social de la universidad católica Andrés Bello, se inscribe dentro de la modalidad III, la cual corresponde a la de proyectos de producción. Esta modalidad consiste, según Aguirre (1992) "en la proposición de un plan operativo y factible para resolver un problema comunicacional, producir mensajes a través de un medio de difusión o capacitar usuarios" (Aguirre, 1992, p. 218).

Lo que se quiere lograr con el proyecto es dar a conocer las posibilidades que tiene un medio para transmitir contenidos de una manera efectiva. A partir de este conocimiento, se pueden elaborar historietas que cuenten la historia de Venezuela, la cual podrá ser utilizada dentro del salón de clases como un medio auxiliar que estimule al niño en el conocimiento de esta materia y despierte su deseo de saber sobre la materia.

2.1.2.- Según su grado de profundidad

En cuanto a su profundidad, este estudio se podría definir de dos maneras: en primer lugar, de tipo exploratoria. "Los estudios exploratorios se efectúan,

normalmente, cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes. (Hernández Sampieri, 1998, p.58).

Durante la realización de la investigación se encontró gran cantidad de bibliografía entre libros, artículos de revistas, trabajos de grados y páginas web, relacionadas con el cómic, pero se pudo observar que en el área de la utilidad didáctica del mismo, no existe mucho material para consultar. Las pocas que se pudieron ubicar, se refieren más a la tarea de propiciar en el aula de clases la elaboración, por parte del alumno, de sus propias historietas o la de educar al lector para que aprenda el lenguaje del cómic; lo cual, a pesar de estar contenido dentro de la investigación realizada, no es el objetivo central del proyecto.

También se considera que es una investigación de tipo descriptivo, pues se trata de especificar las propiedades importantes de un tema. El objetivo de los estudios descriptivos es analizar cómo es y se manifiesta un fenómeno y sus componentes. Para Hernández Sampieri (1998), "los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. Miden o evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar" (Hernández Sampieri, 1998, p. 60).

Por ello, a través de la bibliografía general que se consiguió sobre el tema y la opinión de expertos, se dará a conocer cuáles son las características de este medio de comunicación, y a través de su explicación, se determinarán los beneficios y las utilidades que puede tener este medio para abordar temas históricos y para motivar al niño en el proceso de aprendizaje de la historia de Venezuela.

2.1.3.- Según su duración

En lo que a este punto se refiere, la investigación se clasifica como un estudio Transversal. En este tipo de investigación se recolectan datos en un momento y un tiempo único. Así, pues, se trata de estudiar cómo la historieta con fines educativos puede contribuir a conocer la historia de Venezuela en un momento en el que el país y, sobre todo, el sistema educativo venezolano está pasando por un período de desarraigo y desconocimiento histórico.

2.1.4.- Según su finalidad

En cuanto a la finalidad del estudio, se basa en una investigación aplicada, pues se trata de buscar conocimientos con fines de aplicación inmediata a la realidad, para modificarla. Con este trabajo se propone una herramienta más, entre muchas otras, para hacer frente al problema de desarraigo y desinterés presente en los niños y jóvenes venezolanos con respecto a su historia, cuya finalidad no es otra que promover e incentivar el deseo de la población por conocer su pasado.

2.2.- Diseño de investigación

Para realizar la investigación, se llevaron a cabo varios pasos que han permitido la consecución del trabajo de grado:

1.- Arqueo de información: para recolectar la información a utilizar en la elaboración del marco teórico e histórico, se buscó la bibliografía pertinente en diversas bibliotecas como la de la universidad católica Andrés Bello, en el UPEL, el Centro de Investigaciones Históricas de la UCAB y Mario Briceño Iragorry del UPEL, la Biblioteca Central de la Universidad Central de Venezuela y la

Biblioteca Nacional. También se buscó material en el Centro Gumilla, Ministerio de Educación, CERPE y la hemeroteca.

Debido a la escasez de material relacionado específicamente con el proyecto, también se obtuvo información a través de internet, pues la historieta en otros países, a diferencia de Venezuela, es de amplio uso, sobre todo con fines educativos.

En este sentido, se encontraron algunos libros y publicaciones periódicas que podrían haber ayudado a la mejor realización de este trabajo, pero debido a la inexistencia de los mismos en el país, fue imposible incluirlos dentro de este trabajo. Aún así, en este trabajo se encuentra una lista de estas referencias que no pudieron ser utilizadas aquí, pero que son importantes al momento de que alguien más desee profundizar en este tema (ver anexos I).

También se llevó a cabo la búsqueda de información relacionada con la parte histórica que se iba a dibujar en la historieta. Para ello, se hizo una investigación, cuyo fin era conocer los hechos y un poco la iconografía de la época: cómo eran los personajes, su vestimenta, los paisajes y establecer más o menos cómo podían ser las locaciones donde se llevaron a cabo los acontecimientos. En este sentido, se hizo un viaje a Puerto Ordaz y a Ciudad Bolívar, donde se visitaron los Castillos de Guayana y el casco histórico, específicamente la Plaza Bolívar (lugar donde fue fusilado Manuel Piar).

El proyecto necesitó de una exhaustiva investigación, también, de datos secundarios recolectados en otras investigaciones con fines distintos a este trabajo, las cuales fueron muy útiles para el desarrollo del mismo. Este hecho permitió recaudar información que de otra manera sería imposible, debido al poco desarrollo de esta actividad en el país y, por ende, la escasez de bibliografía sobre el tema.

2.- Jerarquización del material y consulta a expertos: ya revisada la bibliografía, se inició el proceso de jerarquizar la información. Esto permitió saber dónde se encontraban los vacíos teóricos del trabajo y cómo debían ser cubiertos. A este respecto, se llevó a cabo una investigación primaria, de donde se trató de obtener datos nuevos que no habían sido encontrados en la bibliografía consultada o, por lo menos, no expuestos de la forma que se necesitaba para alcanzar el objetivo propuesto. Para ello, se realizaron entrevistas a expertos para sustentar el análisis del trabajo, así como para obtener lineamientos y sugerencias en cuanto al diseño de la historieta piloto.

3.- Procesamiento de la información en base al esquema de tesis: se estructuró el esquema del trabajo de grado según el orden que deberían llevar los contenidos, para facilitar así el entendimiento del mismo por parte del lector. A partir de esto, se seleccionó la información que se consideraba pertinente para la elaboración del marco teórico, marco histórico y el análisis.

4.- Diseño de la historieta: por razones de tiempo, la historieta tuvo que realizarse de forma paralela a la investigación que se estaba llevando a cabo. se determinó, en primer momento, que debían realizarse dos historietas, cuyos contenidos eran consecución uno del otro; pero, finalmente, para este proyecto se decidió presentar una sola de las muestras, la cual se adecuaba más a los parámetros establecidos para la historieta piloto. Todo este proceso abarcó el desarrollo del guión, el story board, el diseño, entintado, digitalización y coloreado de la página.

5.- Redacción final: con toda la bibliografía consultada y la entrevistas a expertos, se procedió a la redacción del trabajo final. En esta fase, el trabajo fue entregado al tutor de la tesis para que se hicieran las correcciones oportunas.

2.3.- Universo y muestra

Tomando en cuenta la teoría expuesta por Hernández Sampieri (1998), el tipo de muestra utilizada en este trabajo corresponde con la llamada no probabilísticas, ya que en este proyecto se seleccionaron los entrevistados no al azar, sino arbitrariamente, estableciendo una causa de relación entre las personas a consultar y el tema que se trata: historietistas, pedagogos, historiadores y comunicólgos, los cuales se consideran expertos en la materia y que, ciertamente, aportarían información relevante con respecto al uso de las historietas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, específicamente en el área de historia de venezuela.

En este trabajo se manejaron cuatro tipo de muestras de expertos, tomando en cuenta lo siguiente:

1.- Una primera, conformada por personas conocedoras de la historieta, de manera tal que pudiesen ayudar a precisar información con respecto a las características del medio que pueden posibilitar el uso de la historieta en el aula escolar y las ventajas de la misma; así como de ciertos aspectos importantes para la elaboración del cómic piloto. las personas a entrevistar en esta área son:

- Jairo Osorio.
- Ricardo Arévalo.

2.- La segunda está conformada por personas relacionadas con la educación, específicamente con pedagogía. Con estas entrevistas se desea obtener información acerca de cuáles son los criterios que deben regir, de alguna manera, el uso de la historieta en la escuela y cómo debe ser implantada dentro de las mismas. figuran aquí las siguientes personas:

- Alexander Torres.

- Alexis Romero.

3.- La tercera muestra la componen historiadores, quienes aportarán información con respecto a su posición en cuanto al uso de la historieta como medio para la enseñanza, específicamente de la historia de Venezuela. Con esto se pretender conseguir información acerca de la factibilidad que encuentran ellos en la realización de cómics históricos, tomando en cuenta lo importante y delicado del tema que se pretende manejar. la muestra está conformada por:

- Elías Pino Iturrieta.
- Manuel Rodríguez Campos.

4.- La cuarta muestra está conformada por un comunicólogo, quien aportará su parecer en cuanto al cómic como medio e, igualmente, la opinión que a él le merece la utilización de la historieta como medio para la enseñanza. aquí se encuentra:

- Marcelino Bisbal.

2.4.- Diseño de la herramienta de investigación

En la realización del proyecto se elaboró un solo modelo de entrevista la cual, dependiendo del área del entrevistado, variaría en algunas preguntas, generalmente guiadas por el desarrollo de la misma conversación.

La entrevista realizada a los historietistas y comunicólogos, contribuyó a establecer cuáles son las características del medio que posibilitan su uso didáctico; además, más hacia la parte técnica, también se obtuvieron sugerencias con respecto a cómo debía estar diseñada la historieta, la elaboración de personajes y el guión. En este sentido, la entrevista de Ricardo Arévalo, más allá de lo

expuesto en estas páginas, se extendió a una asesoría que en todo sentido ayudó a la realización de la historieta piloto.

La entrevista a pedagogos e historiadores tiene como objetivo, más allá de indagar sobre el cómic, determinar la factibilidad de poder llevar la historia a cómic y poder insertarla en el sistema de educación formal. Es importante recalcar que el proyecto se basa en la posibilidad de la historieta como medio para la enseñanza, pero la realización del proyecto se enmarca dentro de un contexto educativo y abordando un tema en específico, sin que esto suponga que estas características en un sentido didácticas, puedan ser usadas en otros ámbitos y con otros contenidos.

2.4.1.- Modelo de las entrevistas

La pregunta principal que inicia todas las entrevistas es la siguiente:

1.- ¿Cree Ud. que el cómic puede ser un medio para educar?.

A partir de esta, según se fue dando la conversación y condicionado por el área donde se desenvuelve el entrevistado, se formularon las siguientes preguntas:

2.- ¿Cuáles son las características del cómic que pueden propiciar el uso de la historieta con fines didácticos?

3.- ¿Cree Ud. que el niño se pueda sentir interesado en este tipo de publicaciones?

4.- ¿Cree Ud. que se puede contar la historia de Venezuela a través de este medio?

5.- ¿se pueden tergiversar los hechos al contar la historia a través de la historieta?

6.- ¿de qué manera puede ser insertada la historieta dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje?

Con respecto al diseño de la propuesta, esta implicó un largo proceso no solamente en lo que se refiere a la búsqueda de información, sino también a la elaboración de la historieta. por ser este un punto muy extenso y cuya realización es un aporte a este trabajo, más que un objetivo que permitiera la elaboración del mismo, se decidió colocar este material en un capítulo aparte.

CAPÍTULO IV
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

1.- La historieta como medio para la enseñanza

Una de las características que define a la sociedad actual es la omnipresencia de los medios de comunicación en la vida de los seres humanos. Ellos mantienen informado al hombre de todo lo que ocurre en el planeta, lo proveen de conocimientos y le sirven de entretenimiento. Por ello, hoy en día, es difícil ignorar la presencia de los mass media y, sobre todo, no reconocer el influjo que tienen sobre aquellas personas que mantienen un contacto diario, por común, con ellos.

La radio, el cine, la televisión, la prensa, las historietas, etc., son agentes socializadores, que proporcionan a los individuos referentes para interpretar al mundo y conformar un universo de valores compartidos en general; incluso han llegado a desempeñar funciones que hasta ahora habían sido competencia solamente de la familia como es el cuidado de los niños, la transmisión de tradiciones, las enseñanzas morales, etc. Marfull A. Sanvisens, en la compilación hecha por Rodríguez Illera (1988), piensa que los medios de comunicación social no sólo son vehículos de socialización y de culturización, sino que también "son o pueden ser vehículos de educación sistemática y formalizada para llegar con rapidez descriptiva a gran número de personas" (Rodríguez Illera, 1988, p.40). Es en este orden de ideas donde se puede encontrar el potencial educativo de los medios.

Las historietas, en la mayoría de los casos, han sido concebidas como un medio puramente distractivo, cuya función de entretener apunta a su intención

originaria, pero ello no implica que con base en las distintas transformaciones que se han dado en el tiempo y la respectiva adecuación del medio a las mismas, no se puedan trasladar los objetivos del cómics a las nuevas circunstancias, muchas dirigidas hacia el campo instructivo, sin perder, claro está, su meta inicial.

En la actualidad, la manera preponderante de recibir información es la visual, y dado la primacía del uso de la imagen en este medio, la historieta debería enfatizar su función pedagógica tratando de acoplarse a los objetivos educativos del país. En este sentido, Marcelino Bisbal (1996) comenta:

> *...la educación y la comunicación son piezas constitutivas de un todo social y que como tales responden a realidades estructurales, por lo tanto de carácter cultural también, que hacen que sus respectivos comportamientos no siempre respondan a los objetivos para los cuales fueron ideadas e insertadas en la estructura social. Y es bueno recordar el papel de la 'mediación' que como estructuras o 'aparatos' cumple. Hay que reconsiderar a la educación por un lado y a la comunicación masiva por otro, como mediadores culturales. Solamente desde esa consideración lograremos entender el proceso que ambos 'aparatos' introducen en la dinámica social, es decir en la constitución de 'saberes' y en la 'sociabilidad' del sujeto primero, del grupo después y de la comunidad más adelante* (p. 17).

Las historietas en Venezuela, por lo general, no forman parte de la vida cotidiana de las personas, pues no existe una cultura arraigada del medio ni una industria que los produzca, como sucede en otros países que tienen un pasado en cuanto a producción de cómic se refiere; pero también es cierto que, por pocos que sean, niños y adultos están familiarizados con grandes historias de aventura como Batman, Superman, Spider Man y las actualmente llamativas historietas japonesas,

que proporcionan un precedente para establecer una relación de conocimiento entre medio y receptor.

Si este desconocimiento existe, aun, con aquellos cómics que contienen un mensaje atractivo por su colorido, por sus personajes y lo atrayente de su historia, no es difícil imaginarse que mucho menos interés han despertado aquellas historietas de contenidos históricos que para muchos son tediosos y poco simpáticos. A pesar de esto, en Venezuela, existe también antecedentes de cómics de esta naturaleza, los cuales se pueden ubicar en la década de los 80, donde se comenzó a elaborar una historia que se vale de este medio comunicativo. Para Jairo Osorio (1981), las razones que explican la tardanza del uso didáctico de este medio en Venezuela con respecto a otros países, son variadas: "Se aduce muchas veces a la arcaica afirmación de que el cómic debe cumplir funciones únicamente para el entretenimiento del gran público infantil. Por otro lado, la idea de implementar este medio en la difusión de conocimientos históricos, no ha conseguido el suficiente apoyo entre los intelectuales y científicos sociales venezolanos" (Osorio, 1981, p.7)

Sin embargo, las posibilidades de este medio sí han sido vistas y utilizadas, obviamente con mayor profusión en Estados Unidos y países europeos, por el gobierno, la industria y ciertos grupos, quienes no han titubeado en poner el medio de la historieta a trabajar sobre una base de masas. Así lo expresa Edgar Dale (1.964) cuando comenta que:

> *Es bien sabido que en los años 1950 se enviaron a Corea millones de historietas en las que se mostraba la forma de vivir norteamericana; que cifras inmensas de libros de historietas que hacen hincapié en cuestiones educativas y de información han sido distribuidos por empresas tales como la General Electric, la Westinghouse, la Goodrich y la General Motors. Los 'National Community Chest' y los 'National Community Councils' (Fondos y Consejos de Comunidad Nacionales), la Parents Magazine*

> *(Revista de los Padres), los sindicatos obreros y otras organizaciones similares, utilizan frecuentemente y en gran escala este medio* (p. 344).

Claro que estas historietas informativas difieren de las destinadas a fines comerciales, cuya sola finalidad es el entretenimiento. Entonces, "parecería lógico presumir que nuestras escuelas pudieran también utilizar un medio que ya se ha utilizado en gran escala para la instrucción informal" (Dale, 1964, p. 344).

Otro ejemplo del uso informal de la historieta, pero no menos educativo, es el proyecto que llevó a cabo el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), el gobierno de Estados Unidos, la Organización de Estados Americanos (OEA) y la compañía DC Comic. La idea de este proyecto es cumplir con el objetivo fijado por la OEA de eliminar para el 2010 todas las minas existentes en América Central, donde campesinos y niños han sido víctimas de la explosión de esos artefactos. Deborah Schwartz, de la Embajada de Estados Unidos señaló que el propósito de las historietas "no solamente es hacer reír, sino que también educar, entretener y reforzar con juegos la lección para que ésta no se olvide..." (Mejía, 1998). Así pues, de este tipo de historietas, se pueden encontrar muchísimos ejemplos que ilustrarían el uso del cómic en la educación informal.

Ahora bien, desde el punto de vista de un sistema formal educativo, la utilización didáctica del cómic puede responder a tres propósitos fundamentales: primero, para incitar, motivar y cultivar en los alumnos el interés en la materia; en segundo lugar, educar al alumno para que aprenda el lenguaje de la comunicación, en este caso, instruir al niño en los códigos utilizados en la historieta y, por último, propiciar la elaboración, por parte del alumno, de sus propios cómics. De esta manera, en cualquiera de sus tres modalidades, el cómic como medio para la enseñanza se plantea como un recurso complementario útil en la educación formal.

1.1.- La historieta como medio para incitar, motivar y cultivar en los alumnos el interés en la materia

Las ideas que a continuación se van a desarrollar son el resultado del análisis del material bibliográfico encontrando acerca del cómic y de la opinión de expertos en la materia que con su juicio colaboraron en la realización de este capítulo.

El uso de la historieta para estimular y motivar en el niño el interés hacia una materia, como por ejemplo la Historia de Venezuela donde se hace énfasis en este trabajo, debido a la existencia de una problemática, se evidencia a través de las características del medio y las ventajas que de este se pueden obtener para atraer la atención del alumno y alentar su interés por la información allí contenida, despertando así su curiosidad, e impulsándolo a buscar por otras vías el grueso de la información, sea buscando un libro especializado, preguntando a su profesor, etc.

Es importante destacar cierto aspecto que es, quizás, el punto más importante de este trabajo y la intención con la cual se elaboró el cómic de historia de Venezuela: demostrar que la historieta es un medio que, por sus características, puede incentivar al alumno en el estudio de una materia como podría ser la historia, ya que a través de este, el mensaje se puede transmitir de una manera, quizás, mucho más efectiva. Se cree que al mostrar contenidos a través de este medio se puede propiciar el descubrimiento del conocimiento por parte de los alumnos. Frente al libro de texto, que se caracteriza por ofrecer dosificadamente el conocimiento que un alumno debe adquirir y la presentación del mismo, en algunos casos aburrida y monótona, la utilización de la historieta posibilita y permite el desarrollo de estrategias más activas de aprendizaje que, junto con otros materiales, permitirán capacitar a los alumnos más como constructores del conocimiento que como receptores pasivos del mismo.

Entre los elementos del cómic que se consideran pueden ayudar al niño a adentrarse en el mundo del conocimiento de una forma mucho más atractiva y divertida, sin ser por eso menos educativo, se encuentran:

1.- La conjugación del verbo y la imagen: el cómic conjuga estos dos elementos de una manera formidable, y esto permite que con muy pocas palabras y muy poco texto se pueda dar un número mayor de información; es decir, que muchas de las cosas que se podrían decir con palabras están dichas en imágenes. Esto permite, sobre todo en los niños, un acceso a la información que con otros medios, como por ejemplo los libros de textos, no lo van a lograr, por lo menos, no con tanta facilidad. "La imagen permite comprender de un solo vistazo la situación que el relato puramente verbal haría aparecer complicado. El lenguaje que va unido a la representación pictórica está voluntariamente simplificado para dar relevancia a la imagen. Por una parte, y, por la otra, para que los niños puedan captar lo esencial" (Baron-Carvais, 1989, p.103).

Esto significa que con una sola imagen el niño asimila el concepto y significado de un ente difícil de hacerle comprender mediante una explicación razonada, por ejemplo: una máquina de tren, un submarino, el mar...etc.

Este aspecto es muy importante y, quizás, el que revela el rasgo didáctico más importante del lenguaje de las historietas: la semejanza de la imagen con la realidad que representa. "Por eso, cualquier lector de historietas 'entiende' las imágenes, las viñetas que lo forman, aunque no comprenda el texto escrito, incluso que esté en otra lengua, por el parecido entre las imágenes dibujadas y la realidad que les ha servido de modelo e inspiración" (Arévalo, 1998, s/p).

Con respecto al texto que acompaña a las imágenes, Alexis Romero (2000) comenta que "una historieta que pretenda convertirse en herramienta pedagógica y

metodológica para educar al niño, necesariamente tiene que tener un lenguaje llano, claro, no metafórico, un lenguaje cuyo significado sea lo que está diciendo para que el otro lo pueda atrapar" (Romero, entrevista personal, octubre de 2000). A pesar de que más adelante se habla de la importancia de aprender a "leer" un cómic y lo necesario que se hace entender el *metamensaje* que se esconde entre líneas e imágenes, es imprescindible recalcar que este tipo de historietas se está pensando, principalmente, para ser usadas por niños en las aulas educativas y que, si bien no se pretende menospreciar el lenguaje propio de este medio, es conveniente adaptarlo al nivel del niño y también al tema, el cual no implica, necesariamente, el uso de mayores complejidades lingüísticas.

2.- La temporalidad, la secuencia narrativa que tiene el cómic también es muy importante: el texto de las historietas funciona casi igual que el literario, con la ventaja de que no hace falta describir a los personajes, objetos y ambientes al existir las imágenes. "Decir que la historieta es una estructura narrativa implica reconocer la existencia de diacronía entre sus elementos, la presencia de una línea temporal marcada por un 'antes' y un 'después'. El antes/después en la historieta se apoya fundamentalmente en la estructura de la viñeta y su secuencia" (Arévalo, 1988, s/p).

En principio, una viñeta supone la presentación de un presente inmovilizado. En el momento de leer una viñeta o cuadro, la anterior —que fue presente instantáneo al ser leída— se convierte en pasado y la posterior se intuye como futuro. Esta característica de secuencia temporal es claramente dominante en la historieta.

Este elemento de diacronía permite, según Arévalo (1988), "la transposición de procesos de tiempo, que involucran un antes, un momento presente y un futuro, a módulos de carácter narrativo. Así, la historia, ha sido quizá la primera usuaria de la historieta como instrumento didáctico, puesto que el antes y después de la estructura

de la historieta se ajusta de modo casi perfecto al esquema temporal histórico" (Arévalo, 1988, s/p). Además, también comenta, que a partir de esta observación, cualquier proceso informativo que pueda ser articulado a través de una línea de temporalidad es fácilmente convertible en historieta.

Este aspecto es importante tomarlo en cuenta debido a que el niño presenta, en la mayoría de los casos, problemas en lo que se refiere al desarrollo de las nociones temporales, por lo cual se le hace difícil determinar fechas, acontecimientos, etc., Dentro de cualquier campo del saber. En el caso de la historia, "el tiempo histórico remite a un largo pasado, infinito, muy anterior a la vida humana, y a cuyo conocimiento el niño no puede acceder más que por el pensamiento abstracto y la reflexión" (Luc, 1981, p. 20). El no poder concientizar o bien entender la noción del pasado histórico y comprender el espacio temporal dentro del cual se pueden ubicar los fenómenos, es parte de una etapa, si se quiere, por la cual pasan los niños durante la edad escolar. Sin embargo, el dominio imperfecto de las nociones temporales impide, muchas veces, asimilar a la perfección aquellos contenidos que hacen referencia a una línea temporal. En este sentido, la existencia de una secuencia narrativa en el cómic, que determina claramente la existencia de un pasado, un presente y un futuro, puede ayudar a que el niño comprenda, quizás, este aspecto con mayor facilidad o, por lo menos, ubicarse cronológicamente y espacialmente en el tema que se trata en la historieta.

A esto se puede añadir, que esta línea que marca esta progresión temporal, está establecida de igual manera que el principio de lectura común; es decir, el proceso de leer la historieta está señalado por el seguimiento izquierda-derecha y de arriba-abajo, lo cual conduce a que el niño entienda claramente el sentido de la viñetas sin tener que establecer un nuevo orden que permita la comprensión del mensaje.

3.- Es un medio de comunicación que permite la participación activa del lector por medio de la conclusión o cierre: todos los seres humanos perciben el mundo como un todo a través de sus sentidos; sin embargo, estos sentidos sólo revelan un mundo fragmentado e incompleto. El proceso de percepción de la realidad es un acto en el que el hombre se da a la tarea de construir, basado en esas fracciones. Este fenómeno de observar trozos del entorno, pero percibir el todo se denomina el fenómeno de la conclusión.

En la historieta, este acto de conclusión o cierre es un agente de cambios, tiempos y movimientos. Se encuentra fijado en el espacio que existe entre viñetas, conocido como canal o corondel. Encierra en sí mismo mucho de magia y de misterio, pues muchas veces se utiliza con el fin de producir suspenso y forzar la participación del lector, aunque en algunos casos, esta se hace de manera automática y sin mucho esfuerzo.

"Los cuadros de la historieta desarticulan el tiempo y el espacio presentando un ritmo disparejo de movimientos inconexos. Pero el fenómeno de la conclusión nos permite conectar esos momentos y mentalmente armar una realidad continua y unificada" (Arévalo, 1988, s/p).

Este es un elemento importante que permite la participación del lector, en este caso el niño, otorgándole la posibilidad de que use su imaginación, tratando de adivinar o suponer qué acontecimiento puede suscitarse en la próxima viñeta o al voltear la hoja. "el cierre o conclusión en la historieta promueve una intimidad sólo superada por la palabra. Un contrato silencioso entre creador y lector" (Arévalo, 1988, s/p). Maricarmen González Videgaray (1998) expresa de igual manera que "la lectura de historietas exige de una gran imaginación, ya que los elementos son sumamente simples y se deja gran parte a la reconstrucción mental del lector" (González Videgaray, 1998, p.163).

4.- Crea hábitos de lectura: Al combinar texto con imagen, también se ayuda a los alumnos a desarrollar en ellos tanto los hábitos de lectura como la capacidad de expresión en códigos icónicos. Este es un punto bastante ambiguo. Para algunos autores, una de las ventajas que supone el uso de la historieta para la difusión de contenidos, radica en los pocos hábitos de lectura que tiene el venezolano. Para Ricardo Arévalo (2000), es necesario crear un instrumento didáctico que combine la palabra y la imagen de manera amena, llamativa, y donde muchas de las cosas que se podrían decir con palabras como descripciones, etc., se minimicen al máximo con imágenes y que este uso de muchas imágenes y pocas palabras permita que sea más digerible los textos históricos. "Yo creo que si en algo puede ayudar el cómic para la enseñanza de la historia es eso, o para la incentivación del estudio de la historia es eso, el poco uso de la palabra, pues en Venezuela nadie lee...es la realidad, aquí nadie lee y se necesitaría de muchos años para que la gente se crease un hábito de lectura, esas ganas de leer, que hacen que una persona se puede leer un libro de quinientas páginas fácilmente" (Arévalo, entrevista personal, julio de 2000).

Para el niño no existe, en su cotidianidad, el gusto y placer por la lectura. Esta situación, a pesar de que ha cambiado mucho y en la cual no se puede generalizar, es una de las más comunes. Unos pocos dicen que sí le gusta, pero al momento de mirar las competencias reales sus respuestas quedan vacías de sentido. Lo que pareciera ocurrir es una especie de malestar que viene, quizás, de la asociación de la lectura con un tipo particular de textos considerados como aburridos, pues hay cosas en ellos que no se entienden, lo que, a su vez, expresa la relación que estos niños hacen de la lectura con un único soporte impreso - el libro - y por lo tanto con un universo adulto dotado de competencias para entenderlo e interpretarlo. De aquí la importancia de usar el cómics como un medio que permite, no solamente, hacer la lectura más amena, sino también, iniciar al niño en la misma con un texto adaptado a su nivel, el cual pueda entender fácilmente. Es por esto que es considerado como vehículo de ejercicios de comprensión lectora.

Annie Baron-Carvais (1989) también expresa su opinión en este sentido y comenta que como iniciación al proceso de lectoescritura, la historieta puede representar la transición entre la primera infancia y la escuela. El niño entra a la historieta por voluntad propia, dando el paso de lo concreto (la imagen) a lo abstracto (las letras). Aquí, los niños podrían empezar a reconocer palabras asociándolas a imágenes de las historietas

Por otro lado, existen opiniones que consideran que el uso de poco texto y la práctica de enseñar a través de imágenes reduce en el niño su hábito de lectura, haciéndolo flojo; esto sin contar la cantidad de interjecciones, onomatopeyas, oraciones incompletas y frases estereotipadas que reducen en el lector su léxico y degeneran su lenguaje. Según Annie Baron Carvais (1989):

> *El debate que contrapone los pros y los contras tiene frecuentemente como temas: 'El libro requiere un sostenido esfuerzo del lector...El lector de historietas se hace perezoso...Lo que falta a éstos son la palabra. Leer una historieta no es leer, sino mirar las imágenes...Para conocer las reglas elementales de la gramática y poseer una buena ortografía se necesita leer. Es indudable que las historietas no presentan un texto lo bastante nutrido para que progresen los alumnos'* (p. 105).

Además también agrega que:

> *Un niño que desde muy pequeño ha sido iniciado en la lectura a través de las historietas, estará normalmente predispuesto para interesarse en los libros. Pero en ocasiones el paso de la forma en imágenes (acompañadas o no de un texto) a la forma escrita se efectúa con algunos tropiezos: el niño que rehusa el texto preferirá el dibujo adornado con burbujas, que le reclamará un menor esfuerzo. El peligro...sería conducir al niño a*

> *no querer más que esa clase de lectura que, por utilizar poco texto, se sirve de un vocabulario restringido que dificulta al joven adquirir el dominio correcto de su lengua materna* (p. 105).

Opiniones de este tipo son las que generalmente se escuchan por parte de aquellas personas que no han visto en la historieta su verdadero potencial y desvirtúan el papel que puede ejercer este medio en el proceso de lectura, como bien lo comenta esta misma autora cuando dice que ellas pueden ser una útil manera de pasar de la imagen a la palabra. Claro está que el cultivo de esta técnica no debe ir en detrimento de otras también muy provechosas y que su uso indebido, e incluso excesivo, puede lograr que en vez de educar, se creen hábitos en los niños que no son los adecuados.

5.- Permite a cada persona adecuar su ritmo de lectura a sus habilidades e intereses y llevar a cabo el aprendizaje en cualquier tiempo o lugar: la historieta es un medio de comunicación de fuerte expresividad que al estar al alcance de todos los lectores la convierten en un medio de gran popularidad y de fácil manipulación, sobretodo para los niños. Su estructura como lenguaje permite que el lector pueda realizar su lectura, análisis y comprensión a su propio ritmo sin estar condicionado por una imposición temporal exterior, como en el caso del cine o la televisión.

"Generalmente, los medios con apoyo en la imagen suponen un alto nivel tecnológico que exige la utilización de mediadores complejos para la decodificación del mensaje: proyectores de cine, receptores de televisión, etc. Sobre ello, es característica propia de estos medios la imposición de un ritmo de lectura marcado precisamente por el montaje efectuado para su exhibición a través del terminal técnico" (Arévalo, 1988, s/p). Esto no pasa con este medio, y muy bien lo explica Marcelino Bisbal (2001) cuando comenta que esta expresión comunicacional "se convierte en dicurso/mensaje y al mismo tiempo en medio/canal. Es un medio de

comunicación, pero al mismo tiempo es mensaje/contenido" (Bisbal, entrevista personal, agosto de 2001).

Cuando el niño un cómic, él puede tener presente todos los cuadritos al momento y leerlo a su nivel de captación; es decir, de repente un niño dentro del aula ya terminó de leer el cómic, pero otro grupo no, y ambos lo están haciendo perfectamente. ¿Qué es lo que pasa cuando se le va a presentar una película a una cantidad de muchachos? En primer lugar, no todo el mundo tiene un retroproyector, un vhs o un televisor; es decir, que todos no tienen los medios para generar imágenes. En segundo lugar, los muchachos tienen que adaptarse al ritmo de la película, al ritmo de la velocidad de la película. En este caso, según Ricardo Arévalo (2000), puede pasar muchas cosas: "primero, que el ritmo de la película se ajuste al nivel del niño, por lo tanto el muchacho va a entender perfectamente; un segundo caso es que puede que el nivel del muchacho sea más rápido que el de la película y se aburra; pero, en tercer lugar, puede pasar que su nivel de entendimiento sea más lento que la velocidad de la película y entonces no va a entender una parte y puede perder el hilo de la película y lo que puede suceder después. No va a tener la posibilidad de devolverse" (Arévalo, entrevista personal, julio de 2000).

En cambio, en el cómic, por no tener mediadores técnicos y por ser un recurso que, en principio, se maneja de manera individual, el niño puede adaptar su lectura a su nivel y si no entiende algo se puede devolver. El cómic le permite entrar en intimidad con el instrumento didáctico que estás manejando.

6.- Permite a los alumnos experiencias de conocimiento difícilmente alcanzables por la lejanía en el tiempo y en el espacio: Manuel Area Moreira (s/f) comenta, en este sentido, que "los medios permiten acceder a conocimientos, fenómenos o situaciones ocurridas en la antigüedad o bien en lugares lejanos a los alumnos, permitiéndole que accedan a realidades que desde su marco vital no podrían

conocer" (Area Moreira, s/f). Las historietas, así como los otros medios de comunicación, tampoco conocen a ciencia cierta esta realidad, sobre todo cuando se refieren a hechos históricos de los cuales no se tiene ninguna documentación, pero permiten mostrar lo que podría haber sido, bajo la presencia de imágenes y de manera figurativa o simbólica, este tipo de información, utilizando la creatividad e inventiva del guionista o el dibujante de la historieta.

7.- Puede utilizarse como centro de interés de cualquier tema: Con la historieta se puede desarrollar cualquier tipo de contenido y en cualquier nivel. "La utilización de la palabra, de la imagen y la idea que de esta combinación resulta pueden ser expresadas lacónicamente y de forma plausible a través de la narrativa de la imagen, sin que ello pueda afectar o alterar el mensaje que se pretenda transmitir" (Osorio, 1981, p. 2) Con ello, se pretende alejar el temor a la tergiversación del discurso histórico, por ejemplo, con la implementación de este estilo. Temor, por demás ficticio, si se entiende que un verdadero y científico análisis de los hechos o procesos históricos no puede caerse con la utilización de innovadores estilos y formas de comunicación.

Manuel Rodríguez Campos (2000) también opina lo mismo en este sentido. Para él, "el cómic es para atraer la atención hacia un hecho o hacia un personaje o un fenómeno, y grabar en la mente de quien lo ve la importancia que eso ha tenido, ubicarlo en un lugar del pasado, incluso del subconsciente, de manera que esa persona cuando tenga la oportunidad de leer algo acerca de eso, el subconsciente lo recuerda...eso me parece que no distorsiona, no niega, pero no la da la historia verdadera, sino que le induce a leerla (Rodríguez Campos, entrevista personal, agosto de 2000).

Además, la adaptación de cualquier contenido y el de la historia a través de los cómics puede explicarse muy bien, dependiendo de la investigación y del guión

que se haga, de manera tal que los datos y hechos que se exponen dentro de la historieta no cambien en ningún sentido el tema a tratar. Para Arévalo (2000), el que se le ponga cierta acción a algún momento de la historia no quiere decir que se esté tergiversando, lo que se está es agregando algunos elementos que la puedan hacer divertida para el niño. "Para mí tergiversar significa cambiar nombres, cambiar fechas, lugares, decir que Bolívar volaba. No es necesario tergiversar la historia, no debería modificarse en ninguna forma los contenidos históricos, lo que hay que tratar es de mostrarlos de la forma más atractiva posible por medio de una gran cantidad de cosas que se pueden hacer" (Arévalo, entrevista personal, julio de 2000).

Por otra parte, hay que tener en cuenta otro aspecto importante con respecto al tema. Puede darse el caso que la información no se haya tergiversado ni modificado, pero la forma en que ha sido tratado el contenido no es el adecuado para ser trabajado en este medio. Se pueden tener excelentes dibujantes, pero mucha pobreza en cuanto a los diálogos que se van a establecer.

Alexis Romero (2000) considera que el cómic debe ser una propuesta dialógica, una propuesta que conduzca al diálogo, una propuesta donde siempre los personajes están dialogando. Ahora bien, sobre qué van a dialogar, es uno de los elementos que Romero considera importante a la hora de realizar una historieta de este tipo, es lo que él llama contenido del discurso:

> *Vamos a hablar de lo que con frecuencia encontramos en algunos cómics de los periódicos nuestros: fechas, fechas, fechas... No tiene el mismo significado, porque eso se aprende por costumbre, el se va enterando, así no quiera...pero un cómic que pretenda enseñar la historia, que utilice el elemento historia como propuesta del elemento discursivo tiene que entender qué es lo importante de la historia y aquí, lo importante de la historia es el sentido para la vivencia actual que tenemos. Cualquier persona que pretenda darle un lenguaje a un personaje en una historieta*

> *tiene que darle un lenguaje de sentido histórico, que en el fondo te estoy hablando de la propuesta actual de la enseñanza de la historia. Ya esa historia fechada, repetitiva, de lo que hizo fulano de tal, anecdótica, no tiene ningún sentido... Se traducen, simplemente, en enseñar fechas, lugares, nombres, y eso no tiene ningún sentido, porque para el niño, para lo que él está viviendo, eso no le aporta ningún significado* (Ver anexos C).

8.- Es fuente de ejercicios que estimulan el método de síntesis: cuando se adapta un tema a este medio, no se puede colocar todo el texto tal cual como fue escrito, pues no fue hecho para una historieta. Es por ello que se deben tomar los aspectos más importantes, las ideas principales que puedan, a través de pocas palabras, narrar los hechos tal cual sucedieron, sin que se pierda la esencia del mismo. Esto permitirá que el niño o el joven entienda, con pocas palabras e ideas, lo importante del tema. En este sentido, guionista y lector forman parte de un ejercicio de síntesis, por medio del cual hacen entender y entienden, de manera sencilla, la trama de la historia.

9.- El cómic es un camino corto y seguro hacia el libro: "Algunos sostienen que los niños que leen en esta forma los libros llamados clásicos, se sienten motivados más adelante a leer los originales. Otros arguyen que no leerán los originales, porque el alumno cree que ya sabe lo que pasó. Parece que ambas clases de reacciones podrían ocurrir en distintos niños" (Dale, 1964, p. 346). Habría que agregar en este punto, que depende mucho de cómo esté elaborada la historieta, que se pueda despertar el interés para que el alumno se sienta motivado a leer las obras completas. En este sentido, es importante acotar que la buena estructura del cómic en cuanto a guión y diseño, aunado a las actividades que se lleven a cabo en el aula, seguramente pueden garantizar que se genere esa motivación hacia la historia y se estimule la curiosidad del alumno para que, posteriormente, se dirija al texto de

historia o se origine en él dudas que desee consultar con su profesor o compañeros de grupo.

10.- El cómic puede convertirse en un medio movilizador para la organización de debates, coloquios, etc.: "El poder de la imagen, la estructura del discurso y el contenido de ese discurso deben conducir a que en el aula suceda el diálogo permanente" (Romero, entrevista personal, octubre 2000). Ese cómic debe conducir a un debate constante, a un intercambio de ideas incesante. A través de esto va a aparecer la cultura del trabajo grupal, del trabajo en equipo, donde el estudiante, a través de su propia interpretación del cómic, conduce a una discusión en el aula, un debate donde cada uno va a decir con sus propias palabras qué es lo que él está viendo y qué cosas se pueden interpretar de allí. De esta discusión armónica se puede despertar la curiosidad por la materia, así como se pueden derivar un sin fin de actividades y trabajos dentro y fuera del aula que aumenten el caudal de conocimientos.

11.- Asegura la uniformidad del lenguaje: las historietas producidas en otros países como Estados Unidos o las europeas, que son las que mayormente se pueden conseguir en el mercado venezolano, llevan impresas sus propias características culturales, entre ellas, formas de pensar, modismos lingüísticos, fisonomías, etc. Marcelino Bisbal (2001) lo explica de esta manera:

> *...No puede haber comunicación sin la presencia de un horizonte cultural similar, que conlleva a la utilización de un lenguaje (o lenguajes) común...La cultura es una diversidad de mensajes expresados en actos de comunicación social. Por lo tanto la cultura y la comunicación se conciben como sistemas del ser del sujeto social en su convivencialidad con los otros, con los demás miembros en comunidad y de la comunidad. ¿Qué queremos decir? Estamos diciendo que en términos culturales el Cómic se explicita - desde formas distintas de la cultura, él asume características de la*

> *cultura. Pongamos un ejemplo, no es lo mismo el cómic chino que el cómic occidental. Ambos son medios de comunicación, pero las formas de expresión propias del cómic varían de acuerdo a la cultura (horizonte cultural-ideológico) en donde se inserta* (Ver anexos G).

Una historieta hecha en el país para gente de este país, asegura que el lenguaje que se está utilizando va acorde con la propia ideología, con la cultura del país y, sobre todo, que va a ser entendida por el público al que se le está dirigiendo.

12.- Apasiona a los chicos y motiva al niño porque sale de lo tradicional: en principio, se puede decir que los niños se sienten muy atraídos por este medio, pero es importante establecer una diferencia en este sentido: los niños en países donde hay cultura de cómics y los niños donde no la hay. Según Ricardo Arévalo (2000), aquí en Venezuela existe mayor interés por los dibujos animados y por las series televisivas, pero por las revistas de cómics como tal no. "Aquí nadie lee, nadie se interesa por leer ni siquiera una historieta, aquí la gente no lee. Entonces, como cómic, una revista con dibujitos y con palabritas no están interesados. Están interesados por los dibujos animados, pero en otros países si están verdaderamente mucho más interesados por esta cultura". (Arévalo, entrevista personal, julio de 2000).

Partiendo de esta diferencia, en líneas generales existen muchas razones por las cuales los niños se sienten atraídos por las historietas. Para Ricardo Arévalo (1998, s/p), estas razones pueden ser muchas, entre ellas:

Los niños pueden identificarse con los personajes de las historietas. Estas le comunican a los niños valores que ellos representan, sean positivos o negativos y pueden ayudarlos a resolver problemas personales o sociales. Lauretta Bender, citada

por Edgar Dale (1964), comenta que "mucho de lo que los niños encuentran en las historietas tiene que ver con sus propias fantasías inconscientes. Es muy posible que necesiten de este material para que les sirva de patrón de sus sueños, para darles un contenido con el que soñar sus problemas. Al igual que en las series por radio, los relatos continuados les dan confianza, porque ahí encuentran patrones de vida en los que se puede confiar que acabarán perfectamente bien" (Dale, 1964, p.343). Así, pues, según uno de los puntos de vistas psiquiátricos, la lectura de historietas procura al niño una salida a sus impulsos agresivos, o le sirve para ejercitar un poder que le gustaría poseer en la vida real, o para satisfacer sus deseos insatisfechos. "por medio de esta vida vicaria se libera de tensiones y tiranteces" (Dale, 1964, p.343).

En segundo lugar, atrae la imaginación y hace que despierten su curiosidad por lo sobrenatural, lo mágico, las aventuras, proezas, lo que le ofrece a los niños, además, un escape temporal de la realidad rutinaria de forma divertida.

Las historietas son fáciles de leer. El éxito de las historietas en los niños radica, básicamente, en que los mismos logran aprender las historias que se les relata a través de las tiras cómicas con una cantidad mínima de lectura. Es por este motivo que atrae tanto a los niños que todavía tienen dificultades al leer. Ellos deben prestar mayor atención a los mecanismos de lectura que al significado de lo que leen, lo que les permite comprender la esencia del mensaje usando únicamente las imágenes. Puesto que muchas historietas son excitantes, misteriosas y humorísticas, también puede proporcionar a los niños la motivación para aprender a leer, lo que no ocurre en el caso de muchos libros estipulados para público infantil.

Las historietas no son muy costosas, por lo cual cualquier niño a cualquier nivel, puede tener a su disposición algunos libritos de estos.

Si tienen forma de serie, las historietas le proporcionan a los niños algo que esperar.

Este medio es altamente atractivo y motivante para los niños ya que sus colores, formas, adornos, composición icónica atraen globalmente al ojo. En los procesos tradicionales de enseñanza, el alumno tiende a distraerse muy fácilmente porque no encuentra interés en lo que está viendo, sobre todo en los libros de historia que son poco agradables a los ojos del niño. Esto permite que el niño asimile el estímulo educativo de una manera fraccionada, lo que lo obliga a realizar el proceso de aprendizaje memorizando textos, logrando hacer de este un excelente repetidor. La utilización de este medio estimula el aprendizaje de manera entretenida.

13.- Se adquieren códigos que van a acompañar al niño a lo largo de toda su vida: la imagen necesita de un saber leer, lo que entraña, además de comprender los códigos específicos de los medios, una decodificación adecuada de los mismos, porque la imagen, a pesar de su valor icónico, no sólo representa una realidad, sino que la interpreta. "Las instituciones deben buscar los medios necesarios para la formación del nuevo lector, a través de propuestas que sobrepasen la optatividad que recorre todo el sistema educativo y asegure la alfabetización universal y obligatoria en los lenguajes de los medios audiovisuales" (Arroyo Almaraz, 2001).

14.- Enriquece las posibilidades comunicativas: en este sentido, la historieta no sólo permite acceder a realidades, situaciones o conceptos, sino que también se configura como un recurso que posibilita a los alumnos manifestar y expresar sus conocimientos, actitudes y sentimientos. Para ello, la enseñanza debe poner también a disposición de los alumnos, experiencias que vayan más allá de la decodificación de los mensajes y el aprendizaje de los contenidos, y permitir que este medio sea utilizado como fuente y forma de expresión.

Estos son algunos de los elementos que favorecen la utilización de la historieta con fines didácticos. Ahora bien, el poder de las historietas puede llevar a pensar que se puede utilizar este medio con la misma facilidad para enseñar algo importante como para entretener. Ciertamente esto no es así. "Las historietas instruyen no sólo porque son sencillas, claras y 'fáciles', sino también porque tratan con material que se ha hecho 'personal'. El hecho de que el contenido pueda ser instructivo no significa que el medio en sí pueda instruir siempre. No cabe hacer fáciles los conceptos difíciles azucarándolos con historietas" (Dale, 1964, p. 346).

En este sentido, Alexis Romero (2.000) comenta que:

> *Quienes pretendan utilizar el cómic como herramienta para la enseñanza de la historia deben entender que muy bien, que ese recurso metodológico y pedagógico va a facilitar el diálogo en el aula, va a facilitar el aprendizaje, lo va a hacer más fácil, más sencillo, y aquí la palabra sencillo adquiere cierta singularidad, porque lo sencillo es producto de una complejidad investigativa; es decir, esa sencillez es el reflejo de todo un proceso complejo de investigación de gente que se ocupó de reflexionar, que se ocupó de tener pruebas pilotos, gente que se ocupó de ensayar, de consultar con otros, de un equipo intermultidisciplinario que le va a permitir ver desde distintos ángulos cómo hacemos llegar a la boca de estos personajes lo que el niño debe aprender* (Ver anexos C).

Hay que tener mucho cuidado al elaborar la historieta y, sobre todo, en el tratamiento del tema que se va a manejar, para que el objetivo que se propone se pueda llevar a cabo en su totalidad.

A pesar de estas observaciones que bien hay que tomar en cuenta, la técnica de la historieta, sin duda, es un método adecuado para comunicar y educar. No hay que sentirse adverso a ella, debido a la forma y a los contenidos que aparecen en las

publicaciones típicas del cómic, y esto se puede corroborar una vez más a través de los siguientes ejemplos que muestran cómo un medio como este es utilizado para transmitir contenidos de educación formal:

En el año de 1998 el Centro de Bioética de la Universidad de Chile obtuvo financiamiento del Programa Explora de la Comisión para la Investigación Científica y Tecnológica (CONICYT), para llevar a cabo el proyecto " Historietas para aprender la Etica de la Ciencia". Este proyecto busca impulsar la educación bioética entre los jóvenes promoviendo la reflexión sobre los avances científicos y tecnológicos desde una perspectiva ética. Como medio educativo se utilizó principalmente el cómic, por medio del cual debían relatarse episodios de la Historia de la Ciencia que presentan dilemas éticos en su desarrollo. Estos serían acompañados por una guía para el profesor, lo que hacía posible su utilización como apoyo para el sector Lenguaje y Comunicación y en el ámbito de la Historia, la Biología y la Filosofía.

Thelmo Lobos, historietista chileno, ha tratado de llevar a cabo un trabajo de dos libros con las aventuras de Mampato, Ogú y Rena (personajes muy conocidos en ese país) para contar la Conquista e Independencia de Chile. Su trabajo está basado en la experiencia francesa, donde se hizo la historia del país en una obra de cómic de diez tomos, la cual, a su parecer, es una verdadera joya, muy bien documentada, que demuestra que se puede hacer algo de calidad, a pesar de la existencia de muchos elementos de entretención, lo cual no impide que exista una base histórica muy firme.

Por otra parte, Asterix, escrita por Goscinny, narra las aventuras de galos y romanos en forma humorística y es un formidable ejemplo de cómo integrar el cómic en la historia.

El gobierno de México, vía secretaria de educación pública, también lleva a cabo proyectos, siendo el primer experimento de un gobierno en utilizar el cómic como un medio educativo.

Perú, por primera vez, también está utilizando la historieta con fines didácticos y para educar políticamente a la población, con la participación directa de la gente, que es la que aporta la información y discute el texto de la historieta antes de hacerla. Igualmente, en este país se encuentran unas pequeñas historietas elaboradas por CELADEC (La Comisión de Educación Cristiana).

Países socialistas como China, también han hecho uso del cómic como medio educativo y concientizador, transmitiendo a través de ella, masivamente, la enseñanza de la historia y de la cultura.

En Venezuela, también se pueden encontrar buenos ejemplos. Una de las historietas más antiguas que se puede mencionar es H*éroes de la patria* donde se trata la vida de algunos personajes de la historia como Gual y España, Páez, Urdaneta y Sucre. Estas historietas forman parte de una colección llamada El niño aprende de La Editorial del Lago (de estas historietas no se tiene mayor información, ni se pudo precisar la fecha de su elaboración). También se pueden observar las historietas de Jairo Osorio, *Cipriano Castro ¡El vencedor jamás vencido!* Y *los comuneros de Venezuela...para el común*.

Otro ejemplo bastante interesante es el de la Fundación Historia y Comunicación, cuya misión fundamental es "investigar los hechos y divulgarlos entre profesores y estudiantes a o nivel del pueblo común" (Hernández, 1999). Esta fundación ha hecho investigaciones sobre José Leonardo Chirinos en Caracas, Coro y Sevilla, con lo cual publicó dos tomos y luego una historieta. También se hizo un estudio sobre Simón Rodríguez y esperan publicar títulos sobre Manuelita Sáez, José

Martí, Simón Bolívar, Francisco de Miranda, José Antonio Páez, Ezequiel Zamora y Andrés Bello. También le han sugerido a la fundación que se traten personajes de este siglo y que se cuenta la historia a través de hechos y no de personajes.

Josefina Jordán, presidenta de esta fundación, comenta que le gustaría a la fundación que preside dedicarse por entero a la labor de hacer historia con historietas, tener pintores y dibujantes a tiempo completo.

Existen muchos otros ejemplos que, aunque no se han llevado a cabo, no dejan de ser un referente que evidencia que la historieta puede también educar, más allá de entretener: "Walter Song cuenta de su experiencia en la incorporación del cómic a la educación, pues en una oportunidad en la editorial que el trabaja, vio la oportunidad de crear una historia a todo color sobre un episodio de la vida de bolívar en un libro de 9º grado para Cátedra Bolivariana. En su opinión, frente a la realidad de un país poco lector, el cómic podría ser un importante instrumento para promover la lectura o hasta una visión crítica de los medios audiovisuales, pues el cómic los precede en historia" (Rico, 1998, p. 15)

1.2.- Educación para la comunicación (instruir al niño en los códigos verboicónicos utilizados en la historieta)

Para Manuel Area Moreira (s/f):

> *La obtención del conocimiento a través de los medios exige en lo sujetos la decodificación de los mensajes simbólicamente representados. Cada medio por la naturaleza de su sistema simbólico, por el modo de representación y estructuración de dichos mensajes, demanda de los alumnos que*

> *activen distintas estrategias y operaciones cognitivas para que el conocimiento ofertado sea comprendido, almacenado significativamente y posteriormente recuperado y utilizado.*
>
> *La investigación sobre los medios ha puesto de manifiesto que en la interacción con los sistemas y estructuras simbólicas de los mismos, los sujetos no sólo adquieren conocimiento sobre los contenidos o información temática que se ofrece, sino también sobre el tipo de actividad y habilidad intelectual necesaria para la adquisición de los mensajes*.

El mundo de los medios de comunicación se configura como una potente maquinaria de representación y configuración cultural. En su devenir histórico han influido sobre los conocimientos, opiniones y creencias; por ello, se considera que es necesario adoptar una postura de discernimiento ante su impacto permanente, facilitando que el individuo vaya adquiriendo una postura crítica ante unos mensajes que está recibiendo continuamente y de los cuales no es posible que pueda librarse. Los medios de comunicación están cambiando la mentalidad de los niños y jóvenes actuales, su forma de atender y de captar la realidad, su actitud ante el conocimiento, su modo, en definitiva, de concebir el mundo.

Por tanto, si hoy día el sistema educativo quiere realmente educar y formar personas completas, armónicas, con voluntad propia, con principios éticos e intereses heterogéneos, tendrá que enseñarles a analizar las imágenes y a reflexionar sobre ellas para liberarlos así de su reduccionismo y favorecer la construcción y el desarrollo de mayores y más armónicas capacidades. Capacitar al alumnado para el uso crítico de los medios de comunicación debe formar parte trascendental de los objetivos de la educación para la libertad, pretendida por cualquier sistema educativo moderno, y así el currículo debe tener presente las incidencias de todo tipo que los medios de comunicación ejercen sobre los alumnos, tanto desde el punto de vista de los contenidos como de los objetivos, recursos, etc. En un informe de la UNESCO

titulado *Satisfacción de las necesidades básicas del aprendizaje. Una nueva visión para el Decenio de 1990*, citado por Pablo Ramos (1993) se hace referencia a que:

> *...el concepto de alfabetización tal y como debe ser entendido en nuestros días, tiene un alcance que va más allá de la capacitación básica para la lectura, la escritura y los cálculos aritméticos sencillos. En su sentido amplio, y por ello acorde con las realidades de la sociedad contemporánea, se refiere a un conjunto de capacidades intelectuales que permiten la obtención y procesamiento de la información significativa. Se habla pues de la alfabetización en las ciencias, la computación y en los medios de comunicación* (p. 51).

La Association for Media Literacy (AML), con sede en Toronto, dice que la alfabetización audiovisual es "la capacidad de decodificar, evaluar y comunicarse en una variedad de medios (vídeo, ordenadores, radio, prensa, televisión, etc.). La educación para los medios es el estudio de los medios de comunicación en contextos educativos con el fin de conocer las construcciones de la realidad que hacen los diferentes medios" (Aparici, 1997, p.89)

Partiendo de esta idea, se considera que el uso de los mass media en el proceso de enseñanza-aprendizaje no se puede ver realmente beneficiado si solamente se usa al medio como transmisor de mensajes y no se reflexiona acerca de lo que significa su utilización. El solo hecho de poner un vídeo, utilizar una historieta o proyectar una película no implica que los alumnos se van a favorecer o se van a transformar. El desconocimiento de las nociones básicas de cada medio puede, más que contribuir a la adquisición de conocimientos, a alterar o deformar su contenido por parte del receptor, debido a la incapacidad que tienen para entender muchos de

los códigos, planos, puntos de vistas, etc., que entran en juego a la hora de crear un mensaje de este tipo.

Es indiscutible que los medios de comunicación social son una manera adecuada y realmente ventajosa para transmitir contenidos educativos dentro de las aulas educativas. El uso que se pueda hacer de ellos como elemento formador dentro del sistema educativo venezolano, queda una vez más evidenciado al explicar las cualidades que el cómic tiene para ayudar a la transmisión de programas escolares en este caso históricos venezolanos. Sin embargo, el lenguaje utilizado por los medios, sobre todo el lenguaje verbo-icónico que caracteriza a la historieta, está cargado de un alto grado de complejidad que requiere el conocimiento y desarrollo de ciertas habilidades y destrezas para aquellos quienes no dominan su lectura. A pesar de que actualmente el hombre vive en la civilización de la imagen, no siempre tiene el entrenamiento suficiente para analizarla, para "leerla" correcta y completamente. Si bien está acostumbrado a verla, no domina su lectura, y para ello hay que conocerla.

En el caso de las historietas, como se explicó en capítulos anteriores, se puede apreciar claramente la existencia de un lenguaje conformado por la palabra y la imagen, que pone de manifiesto una gran cantidad de códigos de considerable significación.[2] Muchas veces se piensa que la lectura de este lenguaje es de fácil acceso, por el simple hecho de entender textos y dibujos, ignorando que cada elemento dispuesto en las viñetas y entre viñetas, lleva implícito un significado. Román Gubern (1979), lo expresa de la siguiente manera:

> *A pesar del aparente automatismo de tal lectura, examinada en detalle se revela como una coordinación de operaciones relativamente complejas, que abarcan la lectura*

[2] Para mayor información con respecto a este punto se puede revisar la obra de Román Gubern y Luis Gasca, *El discurso del comic (1997)*, donde se explica el significado de cada uno de los elementos encontrados en las viñetas.

> *en el interior de la viñeta, la interrelación entre viñetas consecutivas y los textos de apoyo en tercera persona. Tal aprendizaje suele llevarse a cabo, obviamente, desde la edad infantil, incluso desde una edad en que se desconoce o apenas se conoce la escritura alfabética, y el lector infantil se limita a una imperfecta y rudimentaria lectura de los signos icónicos.* (p. 176).

Una exposición ideal de los procesos comunicativos que tienen lugar en la operación de lectura de los cómics abarcaría las siguientes fases: "a) lectura de la imagen; b) conversión de la escritura de los textos en mensaje fonético; c) integración de los mensajes fonético e icónico para una comprensión global de la viñeta y; d) enlace lógico con la viñeta siguiente a través de nuevas operaciones a), b) y c)" (Gubern, 1979, p. 176).

Es evidente, entonces, que el proceso de lectura de las historietas se puede realizar con mayor o menor grado de automatismo y simultaneidad, así como de facilidad y mayor entendimiento del mensaje, según sea el aprendizaje, la experiencia y el nivel cultural de quien lo lee.

A pesar de la multiplicidad de elementos presentes en las viñetas y sus correspondientes acepciones, muchos cómics no hacen uso de todos estos códigos para transmitir su mensaje u ocultar detrás de ellos ideas y conceptos. Generalmente el uso de códigos que emiten un "metamensaje" se encuentran en historietas de autor o de vanguardia o aquellas que entre sus objetivos específicos se encuentra pretender divulgar "clandestinamente" una ideología definida.

Otro aspecto que debe interesar al momento de tomar en cuenta esta tarea de alfabetizar visualmente es que el aprendizaje de la lectura de los medios tendría como consecuencia que los niños puedan "desvelar la no transparencia de los medios de

comunicación, conocer el entramado ideológico que los sustenta, reconocerse como audiencias que pueden disfrutar del juego que proponen los medios sin que esto signifique la pérdida de su capacidad crítica" (Aparici, 1.997, p.92), lo cual ayudaría así a disipar aquellas críticas que condenan a las historietas y a los medios en general por ser portadores de ideologías dominantes y factores alienantes.

1.3.- El cómic como actividad didáctica en el aula

De la utilización del cómic dentro del aula como una manera de incentivar al niño en la materia, se pueden derivar otras actividades relacionadas con el medio y que también son de gran importancia para el alumno.

Este otro nivel educativo parte del hecho de que el receptor puede ser un ente activo, que el escolar no tiene por qué limitarse a conocer las visiones de otros, los mensajes que son preparados para ser consumidos por este o solamente aprender a leer y entender los códigos utilizados por el cómic.

El alumno, con la guía y ayuda de sus profesores, puede ocupar el lugar de productor de ideas, sensaciones, visiones de las cosas, sentimientos; en fin, crear sus propias formas comunicativas, a partir de la experiencia que haya adquirido a través del contacto continuo con la historieta. Es lo que María Teresa Quiroz (1993) llama "el otro lado del proceso educativo: la aventura de la experimentación, adueñarse del lenguaje, tentar la propia representación de la realidad, comunicarse utilizando otras formas" (Quiroz, 1993, p.48).

Este tipo de trabajo se puede sustentar en una finalidad didáctica que trasciende los esquemas de la pedagogía tradicional, donde el niño se convierte en

sujeto y no en objeto de la enseñanza. Existen algunos aspectos que son importantes tomar en cuenta al momento de proponer el uso de actividades como estas en el aula:

- Su carácter práctico, donde se enfatiza el aspecto creador del niño, para traspasar los límites de la simple apreciación e ir al proceso mismo de realización, en la búsqueda de un valor más auténtico de su expresión.

- Su carácter lúdico, movilizador del placer e interés de conocer los códigos que se conjugan en el medio, de manera que permita extender el tiempo dedicado al juego dentro del taller y muestre de forma activa cómo la utilización de estos códigos son elementos que el niño puede emplear para desarrollar su propia creatividad y expresividad.

- Su carácter grupal, que permite al niño interrelacionarse activamente con el colectivo infantil, enriqueciendo su experiencia individual y afirmando su propia personalidad.

Partiendo de esta idea y seguros de que la puesta en práctica de trabajos de este tipo son provechosos para el alumno, se plantearán, a continuación, algunos de los objetivos que se persiguen al utilizar el cómic en el aula, propuestos por algunos autores conocedores de la materia.

Para Rodríguez Diéguez (1988), el uso de la historieta dentro del salón de clases supone una serie de objetivos que se pueden lograr a través de actividades que propicia el mismo cómic. Entre ellos se encuentran:

- Posibilitar y demandar la traducción de informaciones verbales e icónicas y viceversa.

- La presencia repetida de elementos estructurados en el cómic, supone también un entrenamiento interesante para facilitar la capacidad analítica de los alumnos.

- Las posibilidades que ofrece la historieta en cuanto a la consecución de niveles de generalización, realizada a partir de procesos particulares de inducción, son también sugestivas. "Localizar los elementos que definen los códigos cinéticos y sus distintos tipos, no mediante la utilización de un criterio clasificador previo, sino intentando generarlo a partir de la observación directa, puede servir como ejemplo de lo que así se pretendería" (Rodríguez Diéguez, 1988, p. 132).

- En las actividades didácticas que se pueden generar dentro del aula, la metodología de trabajo puede ser adaptada y matizada por cada profesor según considere conveniente.

- El contenido que implica este proceso que combina lo individual y lo colectivo en el caso anterior, se orienta al mismo tiempo hacia la creatividad.

Pero tal vez el objetivo que supone un más alto nivel jerárquico, según Rodríguez Diéguez (1988), y que justificaría de por sí todo el proceso, es la consecución de un alto nivel de tolerancia crítica, la cual estaría basada, por ejemplo, en el estudio de viñetas altamente significativas que serán sometidas a un diálogo

armónico, cuyo objetivo no es otro que conseguir esa capacidad crítica y al tiempo tolerante que brinda esta oportunidad.

Elisabeth K. Baur en su libro *La historieta como experiencia didáctica*, citado por Rodríguez Diéguez (1988), realiza un análisis de cuáles objetivos se pueden perseguir mediante el cómic. Ella considera que los alumnos deben llegar a reconocer, en primer lugar, que la historieta conlleva una estructura determinada a través de los siguientes aspectos:

- A los personajes y espacios se les adjudican determinados valores morales.
- El héroe es él mismo en todas las aventuras.
- Las historias pueden reducirse a una fórmula: los héroes protagonistas vencen a los malhechores.
- Un alumno no solo es capaz de ser consumidor, sino que puede producir él mismo su propia historia.
- A través de la historieta se le transmite al lector una visión del mundo.

En segundo lugar, el alumno debe conocer los factores productor-producto-consumidor:

- El autor no es autónomo, se rige por las normas de la editorial.
- La editorial tampoco es autónoma, debe apegarse a las demandas del lector.

- El lector no es autónomo, el mercado del producto manipula sus deseos.

Por último, el alumno debe poder entender que en lo que se refiere a la producción de mercancías masivas, los intereses económicos ocupan el primer lugar:

- Las historietas son mercancías de consumo y, por tanto, no deben ser lanzadas al mercado por su valor de cambio, sino por su valor de uso.

- El productor tiene que elaborar su mercancía de la manera más barata posible.
- La estructura simplificada de las historietas no tiene su origen en el medio en sí, en la historieta, sino en sus condiciones de creación y comercialización.

- Hay otras alternativas.

Estos son, según estos dos autores, algunos de los objetivos que se pueden alcanzar al poner en marcha actividades en el aula que incluyan el uso del cómic por parte de los alumnos, pero también, por demás, y no menos importante, este trabajo en el aula le abre al niño y le facilita una comprensión activa y crítica del universo de imágenes que los medios ponen al alcance del hombre.

Rodríguez Diéguez (1988) plantea en su libro algunas de las tantas actividades didácticas que se pueden realizar a partir del cómic, como lo son caracterizaciones de la historieta, análisis de la línea de indicatividad interna y externa, clasificación de onomatopeyas, análisis inicial de los componentes de la viñeta, análisis de los distintos códigos presentes en una viñeta, recomposición de una historieta a partir de viñetas sueltas, etc.

Sin embargo, MariCarmen González Videgaray (1998), plantea algunas actividades que se pueden llevar a cabo en el aula, pero que se fundamentan en las etapas de desarrollo cognoscitivo de Piaget, específicamente con los últimos tres períodos, las cuales se expondrán a continuación. Estas tres etapas corresponden aproximadamente a los niveles de preescolar, primaria y secundaria.

¿CÓMO PUEDE UTILIZAR EL MAESTRO LA HISTORIETA EN EL AULA?*	
ETAPA DE PIAGET	**ACTIVIDADES EN EL AULA**
Actividades para educación preescolar y primeros lectores (2 a 7/8 años)	• Presentar una historieta sin texto y pedirles que hagan la narración. • Pedir una descripción de los personajes, ambientes y acciones de la historieta y analizar si se trata de personajes y situaciones reales o imaginarias. • Presentar una historieta incompleta, pidiendo a los alumnos que diseñen el final • También puede recortar una tira cómica por viñetas y pedir a los niños que ordenen la secuencia en forma lógica y coherente • El niño puede también identificarse con algún personaje o expresar sus sentimientos o estados de ánimo a través de los gestos del personaje.
Actividades para educación primaria (de 7/8 a 11/12 años)	• El maestro puede pedir a sus alumnos que actúen como críticos del arte, al polemizar acerca de los siguientes aspectos: ¿les parece que la historieta está bien diseñada?, ¿son agradables los personajes?, ¿es interesante lo que sucede?, ¿es graciosa o dramática?, ¿es real o imaginaria? • También es posible recortar y reordenar una historieta para modificar su sentido original. • Si un grupo está analizando los tipos de enunciados, por ejemplo, en la clase de español, la historieta puede ser muy práctica para localizar enunciados declarativos, interrogativos, imperativos y exclamativos. Pueden también detectarse las onomatopeyas. • Otra propuesta es borrar los textos de una historieta y pedir a los alumnos que reconstruyan las frases de acuerdo a las imágenes.

¿CÓMO PUEDE UTILIZAR EL MAESTRO LA HISTORIETA EN EL AULA?*	
ETAPA DE PIAGET	**ACTIVIDADES EN EL AULA**
Actividades para educación secundaria (11/12 a 14/15 años)	• En las historietas que manejan acciones violentas puede hablarse de derechos humanos. Las que tratan de médicos y hospitales pueden utilizarse para inculcar conceptos de higiene y salud. Los adolescentes pueden identificar estereotipos y conductas, pero no debe perderse de vista que la historieta transmite siempre al lector una visión particular del mundo que debe ser analizada. • El trabajo en equipos para diseñar o modificar historietas puede ser, además de muy divertido, un recurso excelente para reafirmar los contenidos de las asignaturas, dando al adolescente el reconocimiento colectivo y el sentido de pertenencia que le es vital en esta etapa. Puede recrearse una historieta con cualquier motivo o argumento, desde el descubrimiento de América a los deberes de los ciudadanos, desde las leyes de la física hasta propuestas de conservación del ambiente o de ecología. • También se puede desarrollar una actividad en donde un maestro con posibilidades artísticas y creativas pueda concebir y diseñar una historieta que apoye un tema en específico. Esta misma historieta puede sugerir reflexiones y actividades adicionales al aprendizaje de contenidos.

- Las actividades aquí nombradas fueron tomadas textualmente del artículo La historieta como instrumento didáctico de MariCarmen González Videgaray, en: *Didáctica de los medios de comunicación,*1998.

Para finalizar, esta autora comenta que "de nuevo, como en todas las formas de la innovación creativa, la variedad de usos y posibilidades de este recurso es infinita. No hay límites...Lo que no debe olvidarse es que la historieta está permanentemente ligada al humor, a la diversión, al suspenso y al vivo deseo de encontrar un desenlace que cautive. El uso de la historieta en la educación exige ser fiel a estas características, conservando para siempre la *mitología del cómic*" (González Videgaray, 1998, p.168).

2.- Posibles influencias negativas de las historietas: un obstáculo para su utilización didáctica

Considerado como algo diabólico por algunos, como una manifestación artística por otros, como negocio para muchos y como estafa para unos más, los cómics siempre han sido bastante polémicos e interesantes y, sin duda alguna, impactan a la sociedad en que se consumen.

La historieta, desde sus orígenes, ha sido calificada como productora de malas influencias, o culpada de ser la causante de algunas conductas sociales totalmente divergentes a las impuestas por la sociedad. La extensión masiva de los cómics desde su aparición hasta hoy día, ha provocado una oleada de investigaciones por parte de comunicólogos, psicólogos, sociólogos y educadores, además de las constantes valoraciones que estos libritos han recibido por parte de padres, para quienes generalmente los cómics son vistos como algo negativo y perjudicial.

Detractores y defensores de la historieta han debatido, generalmente, sólo por cuestiones de contenido; es decir, temas relacionados con lo que las tiras transmiten de manera explícita en el texto o en el dibujo. Un doctor de nombre Wertham, psiquiatra, adoptó hace años el papel acusador en una discusión sobre los contenidos y las imágenes de las historietas. En un libro titulado *La seducción del Inocente* desplegó imágenes de historietas de horror, con ojos usados como pelotas de béisbol, trozos de torsos utilizados como protectores pectorales y corazones e hígados colocados como bases en el campo de juego. Entre los motivos recurrentes de las acciones causados por la lectura de estas historieta listó: "ahorcamientos, flagelaciones, violaciones, torturas de mujeres, puntazo en los ojos" (Steimberg,

1977, p. 43). El doctor Wertham advertía sobre los efectos que la lectura de los cómics podía provocar en los niños, y señalaba casos de niños que habían aparecido ahorcados con una revista de historietas en la que figuraba un ahorcamiento abierta a sus pies; también mencionaba episodios en los cuales otros niños habían resultado heridos al intentar volar como Superman o el Capitán Marvel.

Evidentemente las respuestas no se hicieron esperar. A la par del juicio emitido por este psiquiatra, aparecieron críticos que, con una posición opuesta, trataron de demostrar que las historietas constituían algo de por sí beneficioso y hasta necesario para el desarrollo infantil. Como continuación lejana de aquellas posiciones, aparecieron algunas publicaciones, en pro o en contra, de las que se puede mencionar un libro de Alfredo Grassi llamado *Qué es la historieta*, en el cual se enfatizan "las virtudes formativas del género, que estarían basadas en la existencia de autorrestricciones en materia temática, y se citan opiniones coincidentes referidas, en algún caso, a la ayuda que prestaría la historieta a los niños en el aprendizaje de la lectura" (Steimberg, 1977, p. 43). Igualmente, obras como *Para leer el Pato Donald* de Ariel Dorfman y Armand Matterlat y *Superman y sus amigos del alma* de Dorfman y Manuel Jofré editadas en 1971 y 1974 respectivamente, en donde se lleva a cabo un análisis formal de los personajes, los temas y el espacio donde se realizan las acciones, muestran datos, opiniones y resultados de trabajos de investigación. Asimismo, en estas investigaciones se atienden a los recursos y valores manejados por el artista, a los mecanismos de acuerdo a los cuales operan las tiras para lograr un efecto y a los modelos reproductores de las mismas.

Ciertamente, no son falsas las apreciaciones que arrojan estas investigaciones, en las que se determina que muchos de los valores dominantes de la sociedad actual se encuentran presentes en los cómic, así como en todos los medios de

comunicación. Se habla del sexismo, la competición, el consumismo, la velocidad, la violencia, la agresividad, etc. Hay una gran sintonía entre los valores promovidos por las historietas y los que están presentes en el entorno social, de manera que las conductas desarrolladas en estás son las que encuentran un mayor apoyo y aceptación social o, a la inversa, podría decirse también que los niños y jóvenes van aprendiendo y socializándose en estos valores y actitudes a través de los medios de comunicación con los que conviven diariamente.

Eduardo Del Río (1984) considera que la capacidad de penetración de la historieta, como medio comunicativo, como portador de un mensaje, la convierte en uno de los elementos fundamentales de lo que se ha dado en llamar cultura de masas y por ello mismo es uno de los elementos fundamentales también de difusión y penetración de la ideología de las clases dominantes, "portadora de un contenido conservador y reaccionario cuyo fin no es otro que la justificación del sistema establecido y la asimilación por parte de las masas populares —a quienes va dirigida— de unos valores morales que le son ajenos y que ayudan a su mantenimiento en un estado de alienación" (Del Rio, 1984, p.120).

Pero a pesar de esta consideración, según este autor, sería un grave error considerar que la historieta por sí misma, conlleva elementos negativos y alienantes. "La historieta se ha convertido en un lenguaje asimilado por las nuevas generaciones y sería puro bizantinismo entrar en la metafísica del medio que se convierte en mensaje para justificar así un supuesto contenido reaccionario subyacente en la historieta como sistema" (Umberto Eco, citado por Jairo Osorio, entrevista personal, noviembre de 2000).

Sería bueno tratar de entender también que los cómics, así como cualquier otro medio, no pueden ser todo lo que podrían ser o la gente quiere que sea. Muchos de los autores, atrapados en el remolino del comercio, deben responder cada vez más a las modas y tendencias dictadas por las ocurrencias de los editores y las tendencias del mercado, para así poder defender una industria que de otra manera podría morir. La idea de "darle a la gente lo que quiere" ha servido como pretexto para uniformizar estilos y temas, dejando de lado la diversidad y promoviendo sólo aquello que los directivos creen que les gusta a las mayorías.

Pero basándose en este aspecto, no es válido adjudicarle al medio en sí, a las historietas como medio de comunicación, el juicio que se le puedan otorgar a los mensajes contenidos en el mismo, banalizando y desvirtuando al medio por los temas que maneja. La mayoría de las veces, los cómics han sido vituperados, y con lo anteriormente expuesto se demuestra esta apreciación, por el simple hecho de que el contenido mostrado a través de ellos no fue ni va acorde con los dictámenes morales o educativos impuestos durante su historia. De ser así, tanto cine, radio, televisión y multimedias también podrían ser juzgados de manera tan severa como se hace con el cómic, pues todos, en mayor o menor grado, ofrecen temas que pecan de agresivos, perversos y demás calificativos.

Mucho más importante y provechoso sería poder ver a este medio como cualquier otro, que dentro de sus características intrínsecas, es capaz de revelar de una manera distinta las informaciones. No debería interesar tanto el análisis de cada material en sí mismo, más de lo que sea imprescindible, ni lo que a través de su recorrido histórico se pueda concluir. Lo que hay que ver es el uso concreto del medio, las posibilidades que ofrece para el aprendizaje, qué se puede obtener a través de ellos. En este sentido, no debe preocupar si el mensaje fue y es, en muchas

ocasiones, grotesco, salvaje, violento, aberrado o ideológico, lo fundamental es poder entender que hoy, más allá de las exigencias de un mercado y del hacer lo que a la gente le gusta, está un medio que también puede impregnar sus páginas de contenidos altamente educativos, instructivos, informativos, que es, al final de cuentas, lo que aportará el material de aprendizaje necesario. En este sentido, Del Río (1984) comenta que "se trata de aprovechar su gran capacidad de penetración para convertirla en medio portador de un mensaje liberador, en un instrumento de concienciación, que posibilite el análisis y la crítica de la realidad circundante y ofrezca incluso alternativas a esa realidad" (Del Río, 1984, p.120).

Por ello, se considera que no es conveniente mirar desdeñosamente y con un cierto aire de superioridad a quien estime necesario, o simplemente conveniente, dar cabida como un recurso más, y con una programación adecuada, a alternativas tan válidas como la de la utilización didáctica de un medio, en este caso del cómic, por constituir su historia, para quien así lo considera, un legado de ideologismos, luchas de poder y mediocridades escritas entre imágenes y palabras que no producen provecho alguno para quienes lo leen.

Los paradigmas educativos contemporáneos ven y están conscientes de las virtudes y posibilidades, en algunos casos desmesurados, de los medios, y seguramente de la gran capacidad que tiene, entre ellos, el cómic para atraer y captar a un grupo de la población estudiantil que está hastiado de lo cotidiano y lo aburrido del sistema de enseñanza-aprendizaje. Ciertamente, no es la cómicmanía la mejor óptica para encarar el problema, pero tampoco la fobia a este medio es un buen punto de vista para estudiar, entender y resolver el divorcio que existe entre educación y cómics; al fin y al cabo no es sólo el medio en sí sino también su carácter de vehículo el que justifica su introducción en el campo de la pedagogía.

Con este último punto se da paso a las críticas que también se hacen presentes no sólo al hablar, como ya se hizo, de las influencias negativas que ejerce el cómic como medio, sino que por derivado, sobre la incapacidad, para algunos, que tiene la historieta con fines didácticos. En este sentido Rodríguez Illera (1988) comenta:

> *Por sus características estructurales, por su ser híbrido entre diversas artes, la historieta es fundamentalmente equívoca y perversa, puesto que hasta el momento la mejor definición que de ella puede hacerse es la de exclusión. La historieta no es cine, ni literatura, ni dibujo...,pero sí lo es, y por ello cuando se la juzga o interroga se hace desde los parámetros del cine, del dibujo, de la literatura, del arte...y la historieta no responde.*
>
> *Además por sus características industriales la historieta forma parte de los denostados medios de comunicación. El cómic, hasta hace relativamente poco, es un producto masivo y como tal profundamente antipedagógico, antieducativo, puesto que la lógica comercial del tebeo se opone al sentido disciplinar que, para utilizar la terminología de Foucault (1978), poseen la educación y la pedagogía. Como el resto de los media, el cómic introduce valores, pautas de comportamiento, muchas veces alejados de los propios de los grupos de referencia o socialmente instaurados por la cultura dominante. Por ello, las historietas, más que otros medios, por su condición bastarda, debe ser vigilada, lo que se traduce en los diversos mecanismos específicos de sanción social o legislativa que se crean para delimitar el marco de su posibilidad de existencia* (p. 168).

En pocas palabras, el texto anterior lo que señala es que la imagen — y el cómic es una de sus formas— puede utilizarse pedagógicamente siempre que pueda ser controlada su manifestación por determinadas instancias de los aparatos culturales. Esta historieta vigilada, pedagógica, tan sólo puede tener un carácter

educativo en el interior del aparato que la genera, fuera de él no tiene posibilidades de existencia, a menos que se plantee con criterios comerciales. Sin embargo, agrega Rodríguez Illera (1988) que a esta historieta que es comercial, esta que transciende la comprensión y el interés de aquellos que son los brazos ejecutores del sistema educativo, se le debe marcar con los peores reproches y restarle méritos.

Por su parte, José Bullande (1962) expresa su opinión, aunque no de manera tan radical e incisiva como la de Rodríguez Illera. Para Bullande, la historieta con un sentido educativo sólo resulta aconsejable cuando se utiliza en micro y no en macro. Con el término de micro, este autor se refiere a cuando el educador está cara a cara reunido con un grupo. "la historieta puede ser una gran ayuda siempre que se la utilice adecuadamente y no se pretenda lograr con ella lo que la historieta no puede dar. Puede ser útil para enseñar ciertas técnicas sencillas en la educación de la comunidad, para la educación diferencial y muchos otros campos donde cumple la función de ayuda" (Bullande, 1962, p.15).

Los educadores, según este autor, deben hacerse a la idea de que tienen la obligación de alentar continuamente a padres y alumnos acerca de las características de la historieta, en cuanto a que a pesar de que estimula la fuerza mental, resta interés por la lectura, fomenta la pasividad y promueve un lenguaje visual y verbal basado en manifestaciones muy primarias, en la mayoría interjecciones.

Si bien las historietas no se han caracterizado por la virtuosidad de sus contenidos, también es cierto que desde puntos de vista tan extremos como los aquí planteados, no se puede apreciar las bondades que posee este medio. Así, los cómics y los medios de comunicación en general han sido condenados únicamente por las apariencias, por el contenido, sin detenerse en la consideración de los elementos de forma. La función evasiva y de entretenimiento que caracteriza al cómic no puede

soslayar que a veces la historieta pretenda y lleve a cabo una importante función crítica y ejerza una influencia positiva en el público consumidor. "Se trata evidentemente, de una actuación paralela, de acciones aparentemente antitéticas que se producen de una manera simultánea" (Arizmendi, 1975, p.52).

Este medio de comunicación, como cualquier otro, es, sin lugar a duda, un vehículo de información importante con que cuenta, sobretodo, la juventud actual y que, a pesar de las anatematizaciones que se han hecho de él, permanece como un gran factor de socialización y culturización que debería ser aprovechado en las comunidades educativas.

CAPÍTULO V
DISEÑO DE LA PROPUESTA

1.- La historieta

1.1.- Concepto de la historieta

La historieta realizada en este trabajo, tiene como objetivo ser parte de un recurso más, entre otros, que se utilizan dentro del sistema educativo formal para la enseñanza de la Historia de Venezuela. A través de ella se desea transmitir aquellos conocimientos históricos que el niño recibe normalmente en su clases, con la diferencia que lo hará de forma entretenida, lo cual estimulará su proceso de aprendizaje hacia la materia. En este sentido, no es falso que muchos niños y jóvenes se sienten hastiados de tantas clases monótonas y aburridas que, a ciencia cierta, no están aportando mucho al alumno; a pesar de que la historia es una materia que manejada correctamente, puede hacerse muy atractiva e interesante.

Es por esto que se recurre al entretenimiento como un factor importante en este proceso, sin que ello signifique que sea menos educativo. Hay que tener claro que se busca realizar un cómic que satisfaga las necesidades de entretenimiento y diversión del niño, pero a la vez se desea ofrecer una herramienta que contribuya de forma satisfactoria en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este cómic posee algunas características importantes a destacar. En primer lugar, a diferencia de los cómics históricos hechos por personas ciertamente expertas en el área y que tienen una gran trayectoria en la elaboración de cómics, esta historieta piloto trata el tema de la Historia de Venezuela de una manera distinta a los

anteriormente hechos. La mayoría de los cómics que se han realizado son más biográficos o, por lo menos, los que se han encontrado. En este proyecto, se narra la historia más como hechos que por la historia de los personajes, sin que a través de ellos no se pueda vislumbrar un poco la semblanza de los protagonistas de la historia. Este se considera uno de los aportes de este trabajo.

En segundo lugar, la investigación histórica e iconográfica se hace presente en la historieta, pero, ciertamente, se puede observar en ella que el estilo de los dibujos no es muy clásico, por decirlo de alguna manera. Se ha optado por utilizar dibujos con un estilo manga, parecido al de los actuales cómics y animados japoneses. Este aspecto responde a la gran acogida que han tenido estos dibujos entre niños y jóvenes, y la creencia de que al hacerlos de esta manera pueden resultar mucho más atractivos.

Otro aspecto importante es que la historieta está elaborada como un comic-book. Este hecho parte, en principio, del mismo tema que se está tratando. La historia está formada por una serie de hechos que, básicamente, tienen un inicio, un desarrollo y un desenlace individualmente; pero esto no quiere decir que allí termina la historia, y que estos hechos son inconexos. Ciertamente continua, y sin perder la relación con hechos anteriores, los próximos acontecimientos se desarrollarán en otros episodios.

A parte de esto, al niño le gusta estos "seriados" ya que les divierte, poseen una estructura sencilla que pueden entender perfectamente y, como se mencionó anteriormente, se constituyen de diversos capítulos en donde se trata un tema específico que comienza y termina en la misma emisión; lo que hace que los niños sientan y vivan la emoción de esperar por el próximo ejemplar para continuar la historia. Esto contribuye a despertar su interés y lo ayuda a crear ansias de conocimiento, lo cual se convierte en una de las mejores vías para que los niños se sientan atraídos por la materia.

En cuanto a las propias herramientas del medio, se ha recurrido a la utilización de un ritmo alternado. Algunas acciones son mucho más lentas, de manera que el alumno pueda captar la esencia del mensaje y entienda lo que se quiere transmitir; otras veces, es más rápido, con lo cual se le dice al alumno que hecho ocurre sin mayor detalles del mismo. También se utilizaron colores vivos, los cuales son más llamativos para los niños, así como planos y ángulos que ayudan al desarrollo de la trama, creando estados de ánimo frente a las acciones que se llevan a cabo.

1.2.- Alcance de la historieta y público meta

Una de las primeras cosas que se tuvo en cuenta al momento de llevar a cabo este proyecto, era saber a quién iba dirigido este medio y tener claro con qué objetivo se estaba creando, de manera que los esfuerzos que se llevaran a cabo estuviesen dirigidos al logro del mismo.

En principio, el cómics de Historia de Venezuela está pensado como un recurso de difusión del conocimiento histórico; entendiéndose esto, como un medio que contiene datos históricos convenidos en el programa de Historia de Venezuela de la tercera etapa de Educación Básica, propuesto por el Ministerio de Educación (ver anexos H). En este sentido, es claro que el público meta son los niños entre 11 y 13 años que se encuentren dentro de un sistema educativo formal y que cursen la materia de Historia de Venezuela de séptimo grado.

De igual manera, ya que se encuentra interrelacionado, este medio también va dirigido a profesores de dicha materia, pues el manejo del mismo debe ser también del dominio de los educadores. Es necesario recordar que la misma está hecha para que despierte en el alumno la motivación y el interés imprescindible para aprender la historia y no para dar una clase completa de la materia.

Sin embargo, este uso específico que se le ha dado a esta historieta, no niega la posibilidad de que pueda llegar a manos de cualquier tipo de público. Aun así, no se pretende que este cómic tenga un sentido comercial, lo que limitaría de alguna manera el acceso que puedan tener todos al mismo; es decir, en un comienzo se espera que esta historieta pueda ser parte de un programa educativo en el que se incluya a la misma como un recurso para ser usado por alumnos y profesores en las aulas escolares. Con ello se busca que el niño se sienta mucho más estimulado y dispuesto a aprender aspectos importantes de la historia y ayude al maestro en la enseñanza de la misma.

Posteriormente, si este formato cumple con el objetivo para el que está diseñado, y se demuestra la utilidad de la misma dentro del proceso educativo, podría expandirse su radio de acción y llegar al punto de poder ser comercializado.

En este sentido, las características del medio, ya expuestas en este trabajo, que facilitan su uso en el aula y la historieta que se ha llevado a cabo, podría interesar a las instituciones del estado venezolano encargadas de la educación, o alguna fundación en particular, para promover y difundir el conocimiento histórico a todo nivel. A este particular, existen fundaciones como la Fundación Historia y Comunicación, Fundapinceladas, Fundacite y la Fundación Polar, entre otras, que han llevado a cabo proyectos de este tipo.

2.- Proceso de elaboración de la historieta

El proceso para crear una historieta consta, en líneas generales, de dos facetas: una, que es la concerniente a la investigación del material, en este caso, histórico. Esto implica conocer los hechos, determinar qué de la historia va a ser relatado, construir la trama, todo esto adaptado al contenido que se imparte en los planteles

educativos, según el nivel y los objetivos del programa. También hay que llevar a cabo una investigación iconográfica, estudiar la fisonomía de los personajes, su vestuario, posibles escenarios donde se desarrollaron los acontecimientos, etc.

La segunda fase, se refiere más a un proceso técnico que incluye la elaboración del guión, diseño de la página, digitalización y coloreado.

2.1.- Inicio de la investigación histórica e iconográfica

Teniendo claro cuál era el camino a seguir, se inició todo el proceso de recolección de la información histórica para poder realizar el guión de la historieta.

En primer lugar, se determinó qué momento histórico se iba a dibujar. Para esto, se acudió al programa de Historia de Venezuela de la tercera etapa de Educación Básica del Ministerio de Educación, para que tuviera correspondencia con el material que se le enseña a los niños en clases (ver los objetivos escogidos para la realización de esta historieta en el anexo H). Cabe recalcar nuevamente que este es el fin con que fue creada la historieta; además, en un principio, se pensó en la posibilidad de validar la historieta en un colegio para medir, de alguna manera, la factibilidad de este proyecto. Por ello era necesario que los contenidos insertos en la historieta fueran los mismos que se le facilitarían a los alumnos en el aula.

Para este proceso, se identificaron aquellos textos que podrían aportar información fidedigna y altamente valiosa con respecto a la riqueza de detalles necesarios para recrear la historieta, a pesar de que estos contenían un nivel de información mucho mayor al que requiere el estudio de la historia en este grado. Si se observa el programa de séptimo grado y la forma como se abordan estos objetivos en el texto básico de esta materia, se puede notar que los contenidos históricos son

presentados de una forma sumamente elemental, sin mayores complejidades históricas, las cuales si se consiguieron en los textos revisados. En este sentido, estos textos sirvieron de base para recrear algunos aspectos de las situaciones y hechos de la historia; sin embargo, todos los datos extraídos de estos libros fueron adaptados a las exigencias del programa.

Entre los textos utilizados para esta investigación histórica se encuentran *Crónica razonada de las Guerras de Bolívar* (1950) de Vicente Lecuna, *Historia de Venezuela* (1965) de J.M. Siso-Martínez, *Resumen de la Historia de Venezuela* (1939) de Rafael María Baralt y Ramón Díaz, el Diccionario de la Fundación Polar (1997), *Historia de Venezuela* (1991) de Aureo Yépez Castillo y Ermila de Veracoechea y *Biografía de Manuel Piar* de Sánchez Urquiola en La Página Patriótica (on line).

Cuando se realizó la lectura de estos textos se compararon los datos, tratando de buscar aquellos que estuviesen relacionados, en donde existiese similitud, de manera que la información expuesta en el cómic fuera lo más precisa posible, específicamente en cuanto a la participación de los personajes y el orden de los acontecimientos.

También se llevó cabo una investigación iconográfica, con la cual se buscaba estudiar la fisonomía de los personajes, su vestuario y posibles escenarios donde se desarrollaron los acontecimientos. Para ello se utilizó el libro *Iconografía del Libertador* (1983) compilado por Enrique Uribe White y las imágenes que aparecían en los textos anteriormente mencionados. El resto, fue información obtenida a través de libros relativos a la historia de Guayana, en donde se podía observar información con respecto a los Castillos, las misiones, el casco cultural de Ciudad Bolívar, etc. Estos libros son: *Los Castillos de Guayana* (1998) de la Corporación Venezolana de Guayana, *Geografía del Estado Bolívar* (1987) de Rodolfo Hernández Grillet y

Venezuela y su Geografía. Región de Guayana (1992) de Julián Castro y otros. El viaje a Puerto Ordaz y Ciudad Bolívar, se llevó a cabo en febrero del año 2000. Allí se tomaron fotografías del casco histórico, específicamente de la casa donde estuvo recluido Manuel Piar cuando fue sentenciado y el lugar de su muerte.

2.2.- Proceso técnico

2.2.1.- Guión

Luego de finalizada la etapa de investigación, se pasa a la segunda fase del proyecto que, se podría llamar, la parte técnica del proceso. Se comienza realizando un guión, proceso que en este caso no es tan fácil. La realización de un guión para historietas supone concebir una narración de forma gráfica y saber dialogarla de modo por lo menos funcional. Por ejemplo, el exceso de texto, en donde se redunda lo contado a través de la imagen no agrega nada, más bien estorba.

Hay que tener en cuenta ciertos factores que intervienen en la realización del guión; se podría hablar de factores de forma y de fondo. En los primeros, se puede encontrar cómo se distribuye el guión en la página, tipo de letra a utilizar, forma de las viñetas, etc. Esto viene dado mucho por la planificación que se lleve a cabo. En los factores de fondo, se ubican los personajes, ambientes, ritmo, necesidad de síntesis, entre otros.

2.2.1.1.- Los personajes

Deben estar bien definidos, no sólo en su aspecto físico, sino también en cuanto a su personalidad. En el caso de esta historieta, se podría decir que los dos personajes principales son Manuel Piar y Simón Bolívar, esto sin la menor intención

de desacreditar la participación de los demás personajes; sin embargo, mucho de la trama de la historia, a nivel de personas y hechos, gira en torno a estos dos figuras.

Teniendo en cuenta que con respecto a Simón Bolívar existe una mayor documentación, no fue tan difícil establecer sus características físicas y de personalidad. En lo que refiere a Piar, no se encontró mucho material que indicara cuál era su fisonomía, pero su personalidad si fue claramente descrita en los libros anteriormente mencionados, en donde se habla de un Piar soberbio, fuerte de carácter, altanero y con un alto sentido de superioridad, lo cual le impedía, en muchos casos, seguir órdenes.

2.2.1.2.- El ambiente

Los posibles ambientes también deben ser estudiados en la fase de guión. Dependiendo del tema que se vaya a tratar, se recomienda introducir suficiente variedad, evitando aquellos ambientes que vayan a resultar difíciles de resolver.

Para la realización de esta historieta no había gran variedad en el ambiente. La mayoría de la narración, por no decir toda, está hecha en una especie de campo o llanura, sin mayor descripción del sitio. En una parte de la historia, se hace necesaria la presencia de un río, el Caroní y el Orinoco, pero tampoco requería de una enorme precisión.

Igualmente sucede con la muerte de Piar. Aunque actualmente se conoce el lugar donde fue fusilado, esto no da mayor referencia a como fue este sitio en esa época, por lo cual se limitó a colocar un muro para ser fusilado, haciendo las veces de la pared de la iglesia de Ciudad Bolívar donde se encuentra la placa en memoria a su muerte.

Es importante acotar aquí que el tema que se desarrolla en este trabajo, permite que la creatividad del guionista y dibujante se haga presente. Los hechos se encuentran muy lejanos y no existen referentes que describan con exactitud los escenarios donde se desarrollaron los acontecimientos.

2.2.1.3.- Ritmo

Cada historieta tiene su ritmo, el cual puede ser más lento o más rápido, dependiendo de los requerimientos de la historia. El dinamismo que tenga la historia depende mucho de la forma en que se desarrollen los personajes, los movimientos, la acción. En este caso, a pesar de que las actitudes y las acciones que se le dan a los personajes son asumidas muchas por el guionista, la historia en sí misma describe los personajes y las acciones que se llevaron a cabo, por ello, no se puede "jugar" mucho con esta información. Sin embargo, hay escenas con mayor fuerza y otras más suaves.

2.2.1.4.- Síntesis expresiva

Este es un elemento que debe ser muy tomado en cuenta en el guión. Por más que se esté haciendo una adaptación de una obra, de un tema, incluso de la historia, no se puede pretender que todos los hechos aparezcan tal cual, viñeta por viñeta. Es evidente que el texto original no fue escrito para la historieta, por eso, se deben hacer algunos cambios que, por supuesto, no afectarán la veracidad de los hechos. Es, sencillamente, simplificar los hechos. Para esto, hay que quitar cosas, añadir otras, adaptar otras cuantas, sobre todo a nivel de los diálogos, los cuales deben ser breves y claros.

Se incluye dentro de este proceso del guión, la elaboración de un story board, donde se describen, por los menos, las viñetas más importantes o representativas de la historieta. Así se puede advertir algún detalle que deba ser tomado en cuenta o, simplemente, sirve para tener una idea del desarrollo de la historia. Es una especie de boceto, un mapa de lo que se plasmará en la página del cómic. Es el momento en que se establece la disposición de las viñetas y las secuencias entre éstas para que favorezcan la lectura de la página.

2.2.2.- Diseño de la página

Al momento de diseñar la historieta, hay que tomar en cuenta si se trata de una tira, una página o un cuaderno. Esto determina la cantidad de viñetas que se van a insertar. Esta propuesta, específicamente, supone la realización de un cuaderno que contiene una historia en sí misma, con un inicio, un desarrollo y un desenlace, pero que a la vez tiene una continuación en otra próxima publicación.

La cantidad de viñetas presentes en cada página depende mucho de lo que se desee mostrar. Hay viñetas de diferentes tamaños, las cuales obedecen a la información que se quiera dar y lo importante de la misma; inclusive, por el mismo estilo que se le quiera dar a la misma. Además, si se dispusieran todas las viñetas simétricamente y del mismo tamaño, un cómic podría tener problemas de ritmo y sería sumamente aburrido. En esta historieta se pueden encontrar viñetas generalmente de un mismo tamaño, en cuadros; así como algunas del tamaño de la página, lo que se conoce como macroviñeta.

Se recomienda dibujar la historieta de un tamaño mayor del que se va a reproducir, pues resulta mucho más fácil al momento de realizar los dibujos y porque al reducir posteriormente los dibujos se gana en calidad.

Este proceso se lleva a cabo a lápiz y, durante este proceso no se debe olvidar dejar el suficiente espacio libre de información para colocar los globos de diálogos y las cajas de texto en off.

2.2.3.- Entintado

La principal misión del entintado es dar volumen a los elementos, crear efectos de profundidad de campo y proporcionar detalles a la composición, pero principalmente el entintado tiene que definir qué es qué en la página.

Este permite delinear y dar forma a las figuras, haciendo sombreados, matices finos, entrecruzados, etc. Hay que recordar que para esto se utiliza una plumilla o un pincel, por lo cual se pueden hacer líneas o manchas. Todo depende del efecto que se quiera conseguir, pero hay que tener en cuenta que debe existir un equilibrio visual entre las viñetas, por lo menos en una tira.

Este proceso también permite delimitar los espacios, si están bien definidos, para que en la posterior digitalización se puedan colorear cada uno de ellos según sea necesario.

2.2.4.- Digitalización y coloreado

El proceso de digitalización empieza luego del entintado. La página se coloca en un scanner y se digitaliza, como cualquier proceso de estos.

Posteriormente, ya digitalizada la página, se puede trabajar en un programa como Photoshop, donde se van coloreando cada una de las partes según se desee por

capas. Aumentado la tonalidad del color se puede dar la sensación de profundidad. También se le puede dar luminosidad, agregando puntos blancos.

En esta parte también se rotulan los globos y recuadros para los textos. Para ello, se agrega una nueva capa, con lo cual se asegura que no se dañe la capa de colores. El estilo de la letra corrientemente usado es mayúscula y se dibuja a mano, pero aquí se realizaron en computadora a través de este mismo programa. Terminado el proceso de las capas por separado, se procede a la fusión de las mismas para tener la imagen completa.

2.2.5.- Impresión

El proceso de impresión puede variar. Esto depende de la forma y el sistema por medio del cual se vaya a reproducir la historieta.

En este caso, se imprimió a láser, en papel bond base 20 y se hicieron tantas copias como fuese necesario. No se usó ningún proceso de reproducción mecánico.

3.- Factibilidad y/o estimado de costos

3.1.- Análisis de factibilidad

Antes de llevar a cabo el trabajo de grado se realizó un análisis de factibilidad, para determinar las posibilidades de llevar a cabo este proyecto. Con este análisis lo que se pretende es hacer una exploración rápida del panorama tanto interno como externo que rodea a este trabajo. A través de este estudio de posibilidades y limitaciones, se llegó a la conclusión de que era posible realizar un trabajo de este

tipo, con una calidad aceptable, a pesar de los pocos recursos disponibles; además, que permitió identificar aquellos aspectos que pueden ser obstáculo para la elaboración de la historieta presente en este trabajo de grado.

Este análisis puede servir de precedente para futuras realizaciones, ciertamente mejoradas del mismo, en caso de que algún otro estudiante o alguna institución pública o privada desee llevar a cabo proyectos como este.

Se podría decir que para el proceso de elaboración de la historieta se encontraron elementos internos y externos favorables y no favorables al proyecto.

Estudiando las posibilidades internas que avalan la factibilidad de este proyecto se pueden mencionar, en primer lugar, la firme creencia de que los medios de comunicación en general, incluyendo las historietas, pueden ser más que un agente socializador y pueden entrar a formar parte de un proceso que ayude en el sistema de educación formal. El niño nace y crece en un mundo cargado de imágenes y el tratar de fomentar el estudio de los distintos conocimientos a través de un sistema que para ellos es común, ciertamente debe garantizar, por lo menos, que el mensaje sea recibido.

Como posibilidades externas, se contaba con la asesoría del profesor Ricardo Arévalo, Coordinador de la Escuela de Historietas López y Acosta para la elaboración del cómic. Además, a través de Arévalo se pudo contactar a las personas que pudieran realizar el diseño del cómic a bajo costo.

Entre las limitaciones o debilidades internas del proyecto, se encuentra, en primera instancia, la disponibilidad de recursos económicos para llevar a cabo el proyecto, lo que implicó buscar alternativas que disminuyeran los costos para hacer la historieta y se mantuviera, de igual manera, la calidad de la misma. Otra limitación

que se encontró era la poca disponibilidad de tiempo para realizar la historieta. Las actividades académicas propias del último año de la carrera, aunado a la investigación del marco teórico, del contenido histórico y del análisis propio de tema principal del trabajo, redujeron el tiempo para producir el cómic; esto sin contar que la posible validación a la que iba a ser sometida la historieta, debía ser hecha antes de culminar el año académico en curso, para que los niños que estudiaban en ese año aportaran su opinión acerca de la misma. Esto también contribuyó a la disminución del tiempo para esta fase del trabajo.

Un proyecto de esta envergadura requiere de mucha dedicación tanto en la parte de investigación del contenido histórico como del diseño, y todos estos factores, si duda, representaban una dificultad.

La existencia también de pocos precedentes en cuanto a historietas de este tipo, así como su debida bibliografía, dificultó la elaboración de la misma. Los pocos cómics históricos existentes tratan más la historia de un personaje y, además, abordan un estilo un tanto distinto al que se utilizó en este proyecto.

Un último obstáculo que se encontró al momento de llevar a cabo este proyecto, fue la falta de experiencia previa en cuanto a la realización de cómics, inclusive, del tema en general, lo que suponía tener que iniciar la investigación desde los términos más básicos.

En cuanto a las limitaciones externas, el tiempo también fue una enorme dificultad como ya se explicó anteriormente, además de las normativas impuestas por la escuela para la entrega y defensa del trabajo de grado. Otro factor, es la escasa bibliografía referente al tema, lo cual derivó en la necesidad de invertir una mayor cantidad de tiempo en la búsqueda de material indispensable para la elaboración del marco teórico y la historieta en sí misma.

Otra de las limitaciones externas, en cuanto a la viabilidad del proyecto, se encuentra en el posicionamiento del cómic. La idea de presentar el contenido de la materia de Historia de Venezuela, que muchas veces suele hacerse tediosa en el proceso de aprendizaje, a través de un medio que puede captar la atención del niño muy fácilmente, suena atractiva para cualquiera que desee llevar a cabo este proyecto. Aún así, la realidad es otra. En Venezuela no existe una cultura hacia los cómics, se podría decir que en ninguno de los tipos de públicos. La idea que se tiene de ellos en el país, se limita a reconocer a los cómics como las tiras cómicas aparecidas como encartados los domingos en la prensa o en una que otra revista. A excepción de una minoría que tiene conocimientos de este medio y de la gran cantidad y diversidad de estilos y temas que son manejados en él, y que basado en ellos accede a su compra, el resto de la población venezolana suele confundirlos con las ilustraciones, los dibujos animados, las comiquitas, etc., sin darle el verdadero valor que posee este medio en sí mismo.

3.2.- Estimación de costos

Realizando consultas informales con diferentes personas vinculadas al área del cómic y realización de los mismos, como por ejemplo Ricardo Arévalo, se puede evidenciar que el costo de producción de una historieta no es tan elevado como la elaboración de otros tipos de medios de comunicación.

El costo de elaboración de la historieta está divido, en líneas generales, entre el pago a un investigador, un director, un guionista y un diseñador, y, en ocasiones, un digitalizador. Existen casos en que la persona que investiga es la misma que dibuja, pero eso depende del tema que se vaya a tratar. En el caso del cómic histórico, se recomienda el uso de un especialista en el área, de manera que se puedan establecer, de manera certera, los fenómenos que se llevaron a cabo en el momento

histórico escogido y no se caiga en el grave error de tergiversar los hechos. De esta manera, en la medida en que el proyecto se hace más complejo, las funciones tienen a diversificarse y a especializarse.

Entre los costos hay que incluir, además, la compra de materiales varios como son cartulinas de ilustración cuyo precio oscila entre Bs. 5.000 y 6.000 c/u, a razón de 8 cartulinas utilizadas para este trabajo; lápices HB, 2B y 2H, tinta china, plumilla y pincel Nº4 pelo de Marta.

Bajo este panorama, pensar en el desarrollo de una historieta con los pocos recursos disponibles podría parecer desalentador. Sin embargo, se trató de realizar un piloto que, a pesar de las deficiencias de investigación histórica y técnicas que pueda tener, refleje la intención de este trabajo, aunque se espera pueda ser mejorada para poder ser utilizado con el fin que se creó.

Uno de los primeros problemas que se encontró al momento de realizar la historieta, y quizás uno de los más importantes, es el relativo a la investigación histórica. Sin duda, aunque la historieta en sí misma puede ser un medio muy ventajoso para ser utilizado en el aula escolar, la falta de un contenido sólido y verídico, en este caso que se trata de la Historia de Venezuela, puede llevar abajo cualquier proyecto por más bueno que pueda ser.

Por falta de presupuesto y tiempo para la realización de la historieta, la investigación histórica fue realizada por el tesista, así como también la elaboración del guión.

Con respecto al diseño del cómic, se buscó a una persona que pudiera llevar a cabo esta tarea de la mejor manera posible a pesar del presupuesto. Se buscaron estudiantes de la Escuela de Historietas López y Acosta para reducir costos, ya que un

profesional del área cobraría más por el mismo proceso. El costo de la página, para este trabajo, se estableció por un monto de Bs. 30.000 cada una, en el cual se incluía la realización del story board, el diseño de la página y el entintado. El valor de una página de cómics en manos de un profesional, que abarque el diseño, la diagramación y la posterior digitalización, puede oscilar entre los Bs. 50.000 y 80.000 por página o bien, puede encontrarse bajo la modalidad costo por cuadro el cual se puede encontrar entre Bs. 10.000 a 12.000 por cuadro.

La digitalización estuvo a cargo de una persona distinta a la que realizó las páginas, lo cual supuso un gasto más dentro del proyecto. El costo por página digitalizada fue de Bs. 10.000 por cada una. Después de este proceso, no hubo mayor gasto sino en la compra del diskette, el cual por el peso de las imágenes, tuvo que ser registrado en un Zip.

La impresión de la historieta se realizó a láser para que se pudieran apreciar las cualidades de la imagen y el atractivo del color. El costo en la calle de estas impresiones oscila entre los Bs. 800 a 1.000 por página; sin embargo, esta impresión se llevó a cabo dentro de las instalaciones de la Universidad Católica Andrés Bello, donde se redujeron los gastos considerablemente. En total, la elaboración de esta historieta supuso un gasto de Bs. 700.000, aproximadamente.

Es importante acotar, que el costo de esta historieta con aquellas comerciales varía considerablemente. Esto se evidencia claramente al tomar en cuenta que para el proceso de impresión de cualquier material de este tipo varía el tipo de papel que puede ser el glasé, la compaginación, el encuadernado y la carátula, los cuales no fueron usados para este proyecto.

Los costos para la elaboración de este proceso pueden variar también dependiendo de su fin, así como de quien lo manda a realizar; es decir, si va a ser producido por un independiente o si es asumido por una empresa, organización etc.

4.- Recurso humano involucrado en el proyecto

En el punto de estimación de costos se explicó brevemente que recursos humanos suelen estar involucrado en el desarrollo de una historieta.

Se necesita, y se recomienda en alto grado para quien así no lo considere, contar con un historiador, una persona que tenga una noción global de la Historia de Venezuela, de manera tal que pueda extraer de todo ella, aquellos acontecimientos que son relevantes, sin dejar, obviamente, de establecer las relaciones que existen entre cada uno de los hechos ocurridos, pues en ello hay una relación de dependencia causa-efecto que no debe ser eludida. Esta visión global permite que se haga mayor énfasis en los hechos que deben ser aprendidos por los niños. A la vez, también, esta persona debe tener conocimientos sobre los detalles de los acontecimientos, para así poder recrear la historia y ser dibujados sin alejarse de la realidad estudiada, aunque esto no se puede dar en todas las situaciones, por la lejanía de los acontecimientos y la falta de documentación con respecto a la misma, en donde se da cabida a la inventiva del guionista y del dibujante.

En segundo lugar se necesita la presencia de un director que encamine el desarrollo de la historieta, identificando las necesidades del proyecto y aportando sugerencias y soluciones. A este respecto, no siempre se cuenta con esta figura en la elaboración de proyectos como este, pues muchas veces se pasa la información obtenida de la investigación al diseñador de la historieta quien se encarga de la elaboración del guión y del diseño de la misma.

También debe haber una persona que pueda trasladar el material seleccionado al guión; una persona que maneje los conocimientos de este procedimiento y pueda plasmar en papel toda la información suministrada por el investigador. Esta persona puede ser, igualmente, el mismo dibujante, quien a través de la asesoría del historiador, podrá ir ideando y creando cada uno de los personajes y escenarios.

La persona encargada de diseñar la historieta, determinará la ubicación de las viñetas y los elementos que irán en cada uno de ellas, así como su distribución en cada una de las páginas y dentro del cómic en su totalidad. Esta persona puede aportar información con respecto a planos, angulaciones, y otro tipo de detalles necesarios que pueden ayudar en la trama. Esta persona también puede ser la misma encargada del proceso de entintado, digitalización y de ponerle color al trabajo. Esto dependerá de las habilidades de la persona seleccionada.

Es importante destacar que para la realización del guión, se debe hacer un estudio detallado y profundo de los acontecimientos a relatar para que en el proceso en donde la palabra pasa a imagen no se trastoque la información, debido a la importancia de los mismos y su repercusión en el público al que va a llegar. Además, se trata de llevar los conocimientos de la historia de una manera divertida y no tergiversando los contenidos. De llegar a ser factible la utilización de este medio en las aulas, seguramente se contará con un personal capacitado para realizar el proyecto. Teniendo todos estos elementos disponibles, el objetivo es trabajar en conjunto para que pueda haber una correspondencia entre el contenido histórico en si y lo que se ve en el arte final, de manera que se pueda obtener el producto deseado.

Evidentemente para realizar este proyecto no se disponía de tal cantidad de recursos humanos, por lo que la investigación histórica se llevó a cabo por el tesista como se mencionó anteriormente, al igual que la realización del guión; esta última con ayuda de quien hizo las veces de director del proyecto. Esta misma persona se

encargó de contactar a los posibles estudiantes que estarían capacitados para elaborar el diseño de la historieta y la digitalización.

Sin embargo, como ya se mencionó, es importante que dentro del proceso cada persona desempeñe el papel que le corresponde para que así se pueda garantizar el éxito de casa fase y, por ende, el del arte final.

5.- Marco histórico escogido para la historieta: Campaña de Guayana

Es importante señalar que toda la información aquí expuesta, es el resultado de un recopilación de datos extraídos textualmente de cada uno de los libros consultados. No se utilizó el sistema de citas directas en todo el texto, pues esto implicaría hacer una cita general de todo lo aquí escrito, a excepción de algunas referencias. Los datos de cada autor se encuentran combinados con los de otros, tratando de dar la mayor precisión en cuanto a los hechos.

5.1.- Antecedentes: visión global de la situación de los patriotas para 1816

El proceso de consolidación de la independencia comprende, como antecedentes, el conjunto de hechos de 1816, los cuales se pueden sintetizar con el título de Expediciones de los Cayos y la visión general sobre la reestructuración de las fuerzas patriotas en Oriente:

Después de estar en Jamaica, Bolívar pasa a Haití, donde obtiene el apoyo del presidente Alejandro Petión para realizar una expedición liberadora que sale de los Cayos de San Luis y se conoce como Expedición de los Cayos. En el itinerario de

esta travesía se cuenta el desembarco en Margarita, en donde se realiza la Asamblea de Villa del Norte, que ratifica la jefatura de Bolívar, e igualmente, desembarcos en Carúpano y Ocumare. En esas ciudades lanza el Libertador un decreto y proclamas sobre abolición de la esclavitud. Bolívar emprende la liberación del centro por los Valles de Aragua, pero no tiene éxito, por lo cual debió embarcarse. Se fue a Bonaire y luego a Oriente, donde Mariño y Bermúdez lo desconocen como jefe. Vuelve a las Antillas y, de nuevo, a Margarita. Desembarga en Juan Griego y pasa a Barcelona. Aquí se reconoce nuevamente su jefatura.

La reestructuración de las fuerzas patriotas en Oriente se logra con la concentración de numerosos jefes independentistas en la zona, el triunfo de Piar sobre los realistas en la batalla de El Juncal y la jefatura única del Libertador. Mac Gregor, que acompañaba a Bolívar cuando éste se retiró de Ocumare, y que había quedado allí con parte del ejército, se fue a los llanos y se unió a las guerrillas de Pedro Zaraza en la región del Guárico.

5.2.- La liberación de Guayana

La provincia de Guayana se había mantenido en poder de los realistas desde los inicios de la guerra de independencia. Junto con Coro y Maracaibo se había negado, en 1810, a seguir las directrices de Caracas y formar una junta similar a la junta suprema. En 1817 se logra la liberación de Guayana a través de los siguientes hechos:

5.2.1.- Sitio de Angostura

No existían en Guayana fuerzas enemigas considerables, porque siendo teatro de la guerra las provincias interiores, se limitaban los españoles a tener guarnición en

la dos plazas; más la aparición de Sedeñó en la comarca les hizo pensar en asegurarla y empezaron a organizar fuerzas con que destruirle o contenerle. La contienda, empero, se limitó a contados reencuentros de guerrillas, poco importantes y nada decisivos, hasta que Piar, unido a Sedeño con las tropas que sacó de Barcelona, dio mayor extensión y actividad a las operaciones.

Desde luego Piar se propuso marchar sin demora a Angostura, embestirla y tomarla, pero la ejecución de este proyecto, diferida con motivo de la creciente de los ríos, estuvo a punto de frustarse por nuevos disgustos y rencillas entre jefes y oficiales. Siendo Piar, según Baralt y Díaz (1939), un hombre de genio duro y violento, no se curaba de ganar el afecto de sus compañeros, y estos, voluntariosos e insubordinados, como partidarios al fin, o se separaban de él o contrariaban sus proyectos. Varios hicieron lo primero, y los restantes reunidos en junta de guerra entraron sin considerar si convendría seguir en la empresa comenzada. La influencia del valeroso coronel José Antonio Anzoátegui hizo decidir la cuestión a favor del proyecto, y si bien algunos jefes y oficiales quedaron disgustados y se fueron, los otros, olvidando piques y miserias, convinieron en acompañar al general. El 25 de diciembre de 1816 se puso éste en marcha para el Caura, en cuyas orillas se detuvo hasta lograr la construcción de embarcaciones para pasarlo.

El 31 de diciembre de 1816 Piar y Sedeño pasan el río Caura y avanzan hacia Angostura. "Había comenzado la campaña para la liberación de Guayana" (Diccionario de Historia de Venezuela, 1992, p. 628) . El 1º de enero se echaron al agua dos buquecillos mandados a construir por el general, uno de los cuales se inutilizó en el acto, pero fue reemplazado por el que Rafael Rodríguez apresó. En ambos se embarcaron dos piquetes de infantería para hacer río arriba su desembarco, a tiempo que la artillería abría sus fuegos por el frente y que Sedeño a la cabeza de un escuadrón se arrojaba al río con dirección al paso real, donde estaban las fuerzas sutiles enemigas. Pero tanto estas, como las tropas de tierra, después de haber

disparado algunos tiros de cañón, huyeron vergonzosamente como sorprendidas de un arrojo tal. Su infantería siguió en retirada hacia la ciudad de Angostura, viva y eficazmente perseguida por Sedeño hasta el pueblo de San Pedro, distante del Caura legua y media. Vencido el paso del río y no habiendo ya inconveniente para seguir a Angostura, continuó Piar su marcha.

Mientras Piar avanza en esta lucha, Bolívar le dirige una carta desde Barcelona con fecha de 10 de enero de 1817, en la cual anuncia la llegada de Arismendi y le insta a reunirse. Sánchez Urquiola (s/f) cita algunas palabras de esta carta:

> *La salvación de nuestra patria, señor general, depende de la reunión de todas las fuerzas nuestras, diseminadas ahora y separadas por grandes distancias. Toda operación parcial aun siendo feliz no producirá sino ventajas efímeras y puede tener consecuencias muy funestas siendo desgraciadas…pequeñas divisiones no pueden ejecutar grandes planes…la reunión sola puede salvarnos… estoy seguro, por informes los más exactos y dignos créditos, que sin una flotilla respetable no es posible tomar Guayana… no perdamos nuestros esfuerzos. Aún no es tiempo de tomar Guayana*.

Sin embargo, Piar llegó frente a la ciudad el 12 de enero, estableciendo su campo en el sitio llamado del Juncal. No más tarde que el 18 por la noche, intentó un asalto contra la plaza, pero fue rechazado con pérdida considerable por las fuerzas de mar y tierra que la defendían, hubo de volver mal trecho a sus cuarteles en la incapacidad de hacer un nuevo ataque.

Él mismo lo explica al Libertador en carta de 19 de enero. Igualmente, a través de Urquiola (s/f) se obtienen estas líneas:

> *...resolví el 17 hacer un reconocimiento con toda la fuerza, aproximándome cuanto fuese posible. Las observaciones hechas este día me animaron a hacer una tentativa sobre ella, y en efecto, el 18, entre la una y las dos de la mañana, se ejecutó un ataque que nos hizo dueños de una de las baterías, y destruyó la fuerza que la defendía y aumentó el terror de que estaba poseído el enemigo. A pesar de estas ventajas, nuestras tropas no pudieron pasar muy adelante...frustrada así la empresa con pérdida de ochenta hombres entre muertos y heridos... he desistido de tomar la plaza por asalto y me he limitado a estrecharla por sitio...yo espero que siendo mi proyecto tan conforme al bien de la patria y a las intenciones y planes de V. E. merecerá su aprobación y la cooperación que pido de las fuerzas marítimas... las ventajas que nos ofrece esta provincia libre son incalculables... nos permite organizar un ejército fuerte y valeroso capaz de libertar la república si V.E. viene a Guayana. Todos estos recursos, manejados por su sabia dirección adquirirán un nuevo mérito y producirán efectos más grandes... <<cuartel general de la mesa frente a Guayana. Enero 19 de 1817>>.*

La inacción a que le redujo este suceso desgraciado y las noticias que se recibieron de Bolívar, despertaron las mal apagadas disensiones y fueron causa de que algunos descontentos le abandonasen para irse a reunir al general en jefe del ejército.

Entonces se le ocurrió a Piar el excelente pensamiento de ocupar las misiones del Caroní, de cuyo territorio sacaban los de la plaza abundantes provisiones y donde él mismo podía rehacerse y descansar.

5.2.2.- Las misiones del Caroní

El fracaso del 18 de enero demostró a Piar y a Sedeño la imposibilidad de tomar la plaza de Angostura con los medios que disponían, y sin otro partido mejor resolvieron asediarla con dos escuadrones y dirigirse a las misiones del Caroní,

abundante en toda clase de víveres y débilmente defendidas por tropas colecticias y mal armadas.

Ante tal situación, Piar procedió, de inmediato, a reorganizar sus fuerzas en vista de nuevas operaciones, pero, ciertamente, había concebido un plan cuyo objetivo, Guayana, no era ni claro ni atrayente para muchos. Sus recursos en hombres no eran grandes; sin embargo, el territorio de las misiones, como ya se mencionó, bien explotado podría significar buenos recursos económicos. Sánchez Urquiola (s/f) lo explica de esta manera:

> *Si Piar calculó todas las consecuencias de su acción, se puso con ellas al nivel de los grandes de la guerra; si sólo entrevió los resultados, es bastante para que justifique la valía de su generalato en jefe (todavía por obtener), y si procedió por parroquialismo, rehusando esperar a Bolívar para abrir la campaña que éste planeaba sobre el centro, al iniciar exitosamente su proyecto, atrajo la atención del Libertador sobre las fuerzas en el momento mejor organizadas y sobre un teatro de operaciones, cuyas ventajas no habían escapado a su genio vigilante.*

Resuelta la ocupación de este territorio, los insurgentes levantaron su campo de La Mesa el 25 de enero y se dirigieron a él. Sedeño, con dos de sus escuadrones, acostumbrados a cruzar los ríos a nado, llevaba la vanguardia para procurar los medios de atravesar el Caroní. Piar lo seguía con el resto de las tropas: frente a Angostura quedó el Coronel Miguel De Armas, con los escuadrones Caicara y Altagracia, encargado de impedir a los de la plaza sacar ganados de los hatos del sur.

El 30 de enero 70 jinetes de Sedeño dispersaron en Uri, del otro lado del Caroní, a unos 200 hombres indisciplinados al mando de Sánchez y todas las misiones inmediatas al Caroní quedaron a merced de los patriotas. Ni los indios ni los frailes se escondían.

Los que no fueron muertos o prisioneros se refugiaron en las fortalezas de la vieja Guayana, único punto que por aquellos parajes continuaron dominando los españoles hasta más adelante. Piar entró en la Villa de Upata con toda su fuerza el 17 de febrero e inmediatamente trató de utilizarse de su conquista, tomando dos medidas igualmente decisivas: "una fue la de reunir en el convento de Carhuachi a 22 misioneros que encontró regados por los pueblos, privándolos al mismo tiempo de toda función administrativa y religiosa...la segunda fue encargar al honrado y activo José Félix Blanco de la administración de las misiones con título de comandante general de ellas" (Baralt y Díaz, 1939, p.374).

Pasados algunos días, Piar volvió con sus tropas al sitio de Angostura, la cual sitió, al igual que a la vieja Guayana, con lo cual quedaron los republicanos dueños del interior de la provincia de Guayana. Luego, envió al Libertador aviso de todo lo ocurrido.

Pacificadas las misiones y asediadas las dos plazas fuertes, todo el interior de la provincia, desde Caicara hasta la frontera del este quedó en manos de los patriotas. En cambio los españoles dueños de la marina y de las comunicaciones del río se consideraban seguros.

5.2.3.- Batalla de San Félix

Piar había vuelto a las misiones del Caroní, y su enemigo concibió el proyecto de quitárselas, por ser ellas el único almacén de provisiones que tuviese angostura. "Esto y una peste de fiebre horrorosa que a la sazón afligía a la ciudad, le determinaron a hacer una salida hacia el hato llamado Ferranero, al sur de ella, como si fuese para coger ganado, y en realidad para llamar la atención de piar al propio punto" (Baralt y Díaz, 1939, p.377). La Torre, pues, fingió una gran necesidad de

sacar su ejército de la plaza, para que su contrario pasase el Caroní con su caballería: su plan era salirle entonces al encuentro, en la confianza de que cuando Piar estuviese cerca del hato, distante dos o tres jornadas del Caroní, y con sus caballos estropeados, le sería fácil volver a la plaza, embarcar su gente en buques al intento preparados y meterse en las misiones por la baja Guayana. Pero desgraciadamente para La Torre y sus tropas, Piar era más astuto de lo que aquel se figuraba. "Apenas se le dio parte de la salida de los realistas, puso en movimiento su caballería...llamó a Blanco, le instruyó confidencialmente del plan de La Torre, y del modo como pensaba frustarlo" (Baralt y Díaz, 1939, p.378).

Todo sucedió como se había imaginado. Al saber el jefe español que tenía a su enemigo muy cercano, hizo al anochecer grandes fogariles entre los dos cuerpos, y al favor de ellos, burló, a su parecer, la vigilancia de Piar. Marchó luego a la capital, se embarcó al siguiente día y muy pronto estuvo en la vieja Guayana. El jefe republicano, por su parte, encontrando al amanecer limpio el campo de La Torre, le reconoció y a poco ver quedó convencido por la huella del destino y objeto de su adversario. Motivado por esto, contramarchó para irle a encontrar en las misiones. Cuando llegó al río y lo pasó frente al pueblo llamado Caroní, ya el activo Blanco había puesto en camino 700 caballos por la vía recta de Upata a Altagracia, según como Piar y él ya habían acordado. De esta manera, los patriotas estuvieron a la espera de sus contrarios, resueltos a combatirlos formalmente.

En efecto, el 2 de abril a vuelta de las dos de la tarde se avistaron realistas y patriotas entre los pueblos de San Miguel y San Félix. La disposición y el número de combatientes de ambos ejércitos en el campo de batalla se encuentran descritas por distintos autores (Baralt y Díaz, 1939; Lecuna, 1950). "La Torre contaba con 1000 infantes y 150 húsares, lanceros y artilleros, casi todos de pie, por carecer de caballos...Piar disponía de 700 fusileros, 600 jinetes, entre carabineros y lanceros, 300 de estos a pie y 200 indios flecheros. Total 1800 hombres" (Lecuna, 1950, p. 13)

El ejército de los españoles se alistó en tres columnas cerradas, guarneciendo sus costados con tropas ligeras y caballería. Piar adoptó una formación contraria; extendió cuanto pudo su línea de fusileros y flecheros, y colocó en segunda fila a los indios lanceros. Al detenerse, su dispositivo sería una línea extensa, apta al envolvimiento de los realistas. En la relación de Juan José Conde, citada por Urqiola (s/f) se explica:

> *Piar buscó primero apoyarse sobre un morichal espeso y fangoso, pero al empeñar con este fin nuestra masa, cambió de opinión, mandando que por el flanco izquierdo marchásemos a establecer la línea a la falda de una pequeña altura por temor de que se apoderara de ella el enemigo. La torre observó el cambio de maniobra y aceleró su gente, dispuesto a cortar el centro patriota. Pero, el jefe del batallón Barlovento cuando estaban a tiro de pistola, ordenó: "alto, frente, alinear" y en seguida, el capitán graduado de teniente Coronel José María Landaeta, dio la voz "fuego, a la bayoneta". La línea dio frente, lanzó sobre el enemigo una descarga cerrada y en seguida los acometió a la bayoneta. En tanto, Piar en persona llevó una carga de caballería sobre la retaguardia, mientras el frente fue atacado por Anzoátegui y Pedro León Torres; el resto de la caballería cargó sobre los flancos realistas. La Torre había sido envuelto y los realistas lucharon desesperadamente, tratando de retirarse. Ya no se oyeron más tiros que los que ellos solían hacer en su retirada y las voces de "firme Cachirí", con que Cerruti,Jjefe del E.M. y de la plaza de Angostura, logró todavía conservarlos en algún orden.*

Los españoles envueltos, sin poder maniobrar, por la violencia y simultaneidad de los ataques, formaron una sola masa, y después de media hora de resistencia, emprendieron la retirada, tratando de ampararse en los montes del Orinoco, pero no lo pudieron lograr, porque se desorganizaron y en el desorden fueron destrozados. Sólo se salvaron, al parecer, el capitán Sevilla, 10 oficiales y 250 hombres de tropas, en su mayoría del Cachirí. La Torre se escapó metiéndose en la vegetación que cubre la margen del río. Caída la noche, se interrumpió la persecución.

Este brillante triunfo que dio a Piar hombres, municiones, armas, vestuarios y dinero, no dejaba sin embargo indefensa a Angostura, mientras que los patriotas careciesen de fuerzas navales con que batir las del enemigo y hacerse dueños del curso del Orinoco.

5.2.4.- Encuentro naval en aguas del Orinoco[3]

Entre tanto, Bolívar con tropas pasaba el Orinoco hacia Angostura, después de pasar el río Aro. El 2 de mayo a las cuatro de la mañana salió piar a encontrarlo y a las once de la mañana estaban en el campamento de El Juncal. Bolívar fue reconocido como jefe supremo y con ello, gracias a los éxitos de Piar, se inicia un nuevo período republicano. "Desde el primer momento el Libertador confirmó los ascensos y condecoraciones militares acordados por Piar, y lo elevó al grado de General en Jefe; y el mismo día envió por tierra al comandante Salcedo con despachos urgentes para el almirante Brión llamándolo a penetrar con su escuadrilla en el Orinoco, para intimidar a los españoles, cortarle sus comunicaciones y producir la rendición de las plazas" (Lecuna, 1950, p. 19)

Bolívar, entonces, tomó las medidas conducentes al inicio de operaciones navales y para cerrar todos los pasos todavía utilizados por los realistas para entrar a Angostura. Bolívar había querido que Piar se encargara de mantener el sitio de las fortalezas y del mando de las tropas del Caroní, pero este no esperó al libertador sino que se fue a Upata, donde pretendió por ser general en jefe, desposeer del mando al comisionado Blanco.

[3] Los datos de esta parte fueron tomados textualmente en su totalidad del Diccionario de la Fundación Polar, 1.997

La operación naval que se llevó a cabo para la liberación de Guayana, se puede enmarcar dentro de los siguientes hechos, según los datos que se narran en el Diccionario de la Fundación Polar (1997):

Para los primeros días de julio de 1817, el almirante Luis Brión se hallaba en Margarita organizando una expedición naval contra Guayana; a sus órdenes estaban el capitán de navío Antonio Díaz y su hermano Fernando, a quienes envió adelante con varios buques en auxilio de las tropas republicanas que, por orden del General en Jefe Simón Bolívar marchaban a establecer el asedio de aquella provincia. Con la debida anticipación salió Fernando Díaz al mando de 3 flecheras y con instrucciones de penetrar por el Caño Macareo, recorriéndolo hasta el Orinoco y bajar luego a encontrarse con la escuadra que por el mismo debía remontar; pero al llegar al río, el 7 de dicho mes, se encontró con las fuerzas sutiles del apostadero de la vieja Guayana.

Allí se empeñó un combate en el cual los republicanos fueron derrotados y pasados a cuchillo, excepto uno pocos hombres que escaparon y llevaron la noticia de lo ocurrido al comandante Antonio Díaz, quien resolvió seguir en busca de su adversario. Los realistas continuaron aguas abajo, pero poco a poco fueron interceptados por Antonio Díaz frente a la isla de Pagayos. Inmediatamente se entabló un nuevo combate, con victoria para los republicanos. Este acontecimiento se realizó el día 8 de julio de 1817.

Los realistas se retiraron hacia las fortalezas de la vieja Guayana y los republicanos hacia Guarapiche a reparar sus naves. La acción de Pagayos abrió para los republicanos la navegación por el Orinoco y así la escuadra del almirante Brión pudo remontar hasta Casacoima, donde lo esperaba el general Bolívar. Tan pronto como Miguel de La Torre tuvo noticia de la presencia de Brión en el Orinoco y que las fuerzas sutiles realistas se habían retirado después del combate de Pagayos,

resolvió evacuar la plaza de Angostura. El embarco se efectuó bajo los fuegos de las tropas del general José Francisco Bermúdez quien, el 18, procedió a ocupar la plaza. El 19 del mismo mes, la escuadrilla realista llegó a los castillos de la vieja Guayana, y de esta plaza emprendieron los realistas su retirada definitiva el 3 de agosto del mismo año. El convoy se puso en marcha bajo los fuegos de los republicanos apostados en los cerros que conducen a los fuertes; mientras tanto, el general Bolívar pasó a Cabrián con 2 batallones a sostener la escuadra.

Con la esperanza de recibir ayuda del general Pablo Morillo quien se encontraba en Margarita, Miguel de La Torre se había detenido 15 días en la vieja Guayana, sitiada por los republicanos; pero, acosados por el hambre y toda clase de miserias, el jefe realista tomó la decisión de abandonar aquella plaza. Durante la retirada, el día 3 de agosto, los realistas empeñaron en Cabrián un combate contra la escuadra de Brión, con el propósito de librarse de la presión de la persecución. La batalla se decidió a favor de los republicanos. Al final del día, los realistas emprendieron la retirada hacia los brazos del Orinoco. Con este hecho se declara libre a Guayana. Los patriotas pudieron asegurar, con estos sucesos, la navegación por el Orinoco y la comunicación con las Antillas, el Norte de América y Europa, además de obtener grandes recursos económicos y una base estratégica para emprender sus acciones.

5.3.- Proceso y muerte de Piar

Piar había pedido licencia al ejército, la cual le fue concedida el día 30 de junio de 1817. Con esta, podría trasladarse al lugar que a él le pareciera bien dentro de la república o en colonias extranjeras. Piar se dirigió a Upata, donde recibía las visitas de jefes y oficiales, a quienes exponía ideas atrevidas sobre el gobierno, las cuales provenían, posiblemente, por el congreso de Cariaco, cuyo objetivo "no tuvo

otro fin que desposeer a bolívar de la jefatura suprema y concedérsela a Mariño" (Siso-Martínez, 1965, p.346). Entre las ideas que se pronunciaron en este congresillo se encuentran la reforma del sistema, instalándose un consejo para resolver los asuntos civiles y encargando al Libertador de la prosecución de la guerra. Con ello cesaría el gobierno autócrata de Bolívar y se vendría a un sistema más cónsono con el pensamiento de la gente y con los deseos de organización racional del país de muchos patriotas, de los cuales piar creían interpretar el pensamiento. Según Baralt y Díaz (1939):

> *El vencedor de San Félix no pudo llevar en paciencia que el Libertador le arrebatara la satisfacción de entrar triunfante en guayaba, aprovechándose de sus trabajos, sin pensar que éstos no perdían su mérito porque Bolívar los perfeccionara, y que en realidad el plan concebido por Sedeño y planteado por él debía precisamente ser llevado a cabo por el jefe supremo...pero la vanidad irritable y violenta de Piar le cerró los ojos para que no viese estas verdades, y en seguida, como se envenenase más y más con la propia sinrazón, le condujo al horroroso proyecto de destruir al Libertador y la república* (p. 396).

Piar en Angostura seguía en sus peligrosas conversaciones, por lo cual el Libertador ordenó a Bermúdez comunicarle al general que debía presentarse en el cuartel general del jefe supremo, y que si no acataba la disposición lo remitiera preso. "El Libertador al principio le escribió a Piar amistosamente, llamándole a ocupar su puesto en el ejército, bien que sin darse por entendido de sus tramas criminales; pero viendo que estas continuaban y que despreciaba su clemencia, mandó prenderle en Angostura" (Baralt y Díaz, 1939, p. 398).

Piar había sabido algo de las órdenes de Bolívar y en vez de acatarlas, se fugó, con lo que añadió a las acusaciones de presunta conspiración la efectiva de desobediencia y deserción. Se dirigió después a Maturín, y allí, al general Andrés

Rojas, a quien consideraba amigo de Bolívar, no le expuso sus disociadores y quiméricos proyectos, permitiéndosele continuar viviendo en dicha ciudad. Buscó contacto con Mariño, quien estaba en franca rebeldía. Diego de Alcalá, enviado al efecto por Rojas, lo rehuyó, para encontrarse finalmente en Chaguaramal de Aragua, donde se cree cambiaron puntos de vista y llegaron a algún acuerdo. Habían reunido unos 200 hombres. Rojas actuó con prudencia en aquellas circunstancias y alertó al Libertador y pidió refuerzos. La actitud de Piar, lo conversado con Alcalá y la falta de fuerzas decidieron a Mariño separarse de Piar y marchar a Güiria en busca de tropas. Pero Güiria había caído en poder de los españoles y se refugió en los montes, dispuesto si es necesario a pasar al exterior. Piar, sin el apoyo de las fuerzas de Mariño, destruidas por los españoles, quedó con poquísima gente. La posibilidad de establecer un gobierno independiente y la de encender la guerra civil las había perdido. Bolívar lanzó un manifiesto contra él, en el cual se exponía la situación del momento, los manejos de Piar y los peligros que corría la república. Finalmente este decide mandarlo a aprehender para lo cual se comisionó al general Sedeño quien encontró a Piar en Aragua de Barcelona el veintisiete de septiembre. Piar se negó y hasta intentó resistir.

El 2 de octubre en la noche llegó a la ciudad. El 3 de octubre el Libertador ordena al general Soublette para que en su carácter de juez fiscal instruya el proceso de Piar por los crímenes de insubordinación a la autoridad suprema, de conspirador contra el orden y tranquilidad pública, de sedicioso y últimamente desertor. El catorce se nombraron los miembros del consejo de guerra. Este consejo condenó a Piar por unanimidad a la pena de muerte con degradación el día 15 de octubre de 1817, la cual fue confirmada por Bolívar, pero sin degradación. La ejecución se llevó a cabo el día 16 de octubre a las cinco de la tarde. Piar murió como había vivido, no rehuyendo el pecho al plomo mortífero.

6.- Guión, ficha técnica y arte final

TÍTULO: Forjadores de Patria
TEMA: Campaña de Guayana
CAPÍTULO: Nº 15
GUIÓN: Joninka Baudet, con la colaboración de Ricardo Arévalo

VIÑETA	DESCRIPCIÓN	DIÁLOGOS Y TEXTOS
1	PP DE PIAR Y BOLÍVAR CON FUEGO A SUL AREDEDOR	TÍTULO: FORJADORES DE PATRIA CAPÍTULO: Nº 15 LA CAMPAÑA DE GUAYANA
2	PE DE BOLÍVAR CON EXPRESIÓN DE FRUSTRACIÓN. AL FONDO, LUCHA ENTRE REPUBLICANOS Y ESPAÑOLES. SOLDADOS HERIDOS, PODER DE LOS REALISTAS	Muerto...parece que todo ha muerto. Otra vez ha caído la república. La segunda. Por los momentos no hay nada que hacer en estas tierras. Hay que huir. Quedarse es poner en peligro la vida. Bolívar se dirige a las Antillas. Su esfuerzo heroico de la Campaña Admirable ha fracasado en manos de Boves. Es tiempo de reconocer los errores y emprender una nueva lucha. Así queda reflejado en la Carta de Jamaica. Pero no todo queda en palabras...Bolívar se une a un grupo de militares emigrados de Venezuela y, con ellos, trata de formar una expedición para regresar al país. Esta es la Expedición de los Cayos. Mientras tanto, en el país, los patriotas que se quedaron combaten en una guerra de guerrillas, cada quien como puede. La situación de los patriotas tiene que cambiar. Este es el momento...

3	PS. PODER DE LOS REALISTAS SOBRE LA ZONA DE GUAYANA Y SOBRE LOS PATRIOTAS	La Provincia de Guayana se había mantenido en poder de los realistas desde los inicios de la guerra de Independencia, pero esto no durará mucho tiempo...
4	PA DE PIAR HABLANDO CON OFICIALES Y SOLDADOS	OFICIAL: ¿Cómo que por Guayana? PIAR: Si, estoy seguro que por esta vía lograremos obtener una buena posición para darle fuerza a nuestra independencia.
5	PM DE PIAR HABLANDO CON OFICIALES Y SOLDADOS	OFICIAL: Ya has tenido algunas diferencias con Bolívar por no querer reconocerlo como jefe supremo. Ahora esto... PIAR: El territorio de Guayana podría significar muchos recursos y, además, tendríamos una base de operaciones estratégica para defendernos y atacar al enemigo.
6	PE DE PIAR HABLANDO CON OFICIALES Y SOLDADOS	OFICIAL: Tu sabes que por muchísimo menos Bolívar ya ha mandado a fusilar a algunos. OFICIAL 2: ¿Qué estás buscando? ¿La ira de Bolívar? ¿Quieren que nos fusilen?.
7	PM DE PIAR QUE TOMA POR LA GUERRERA A SOLDADO	PIAR: (Molesto) ¿Y qué pasa si soy yo quien te fusila?
8	PM DE ANZOÁTEGUI QUE SEPARA A PIAR DEL SOLDADO	ANZOÁTEGUI: No pierdan la cordura. No entienden que la guerra no es entre nosotros sino en contra de ellos.

9	TH DE ANZOÁTEGUI. AL FONDO SOLDADOS	ANZOÁTEGUI: (Reflexionando) La idea no es tan mala. Si tenemos el territorio y dominamos el río...las instituciones encontrarán una base conveniente.
10	PM DE ANZOÁTEGUI. AL FONDO SOLDADOS QUE AGUANTAN A PIAR	ANZOÁTEGUI: Quizás la idea de Piar no es tan mala... SOLDADO: Bolívar no va aceptar esto. Vamos a tener problemas.
11	PM DE ANZOÁTEGUI. AL FRENTE, PP DE ROSTRO DE SOLDADOS	ANZOÁTEGUI: Tranquilos, quizás Bolívar nos entienda y comprenda lo conveniente de esta decisión.
12	PE DE PIAR CON SOLDADOS	SOLDADO: ¡Ah si!, pues este es tu punto de vista, y en lo que a nosotros respecta, no vamos a hacer nada que vaya en contra de las órdenes de Bolívar.
13	PE DE PIAR. AL FONDO SOLDADOS	PIAR: Entonces váyanse. Nosotros estamos listos para la lucha.
14	PS. BATALLA ENTRE PATRIOTAS Y REALISTAS	Después de esto, los realistas lanzaron un ataque contra Angostura, pero los atacantes fueron rechazados. Piar, imposibilitados para tomar Angostura, decide tomar las misiones del Caroní, fuente principal de los medios de subsistencia de los realistas.
15	PS DE PIAR ARREGLANDO SU CABALLO. AL FONDO, SOLDADOS ARREGLANDO SU EQUIPO.	

16	PML DE SEDEÑO APUNTANDO A ALGUIEN	SEDEÑO: Piar, ya hemos recorrido un largo trecho. Espero que esto no termine mal por tu orgullo y falta de humildad.
17	TH DE PIAR. A SU LADO SEDEÑO	PIAR: Ja, Ja... SEDEÑO: Deja de sonreír. Esto no es juego. Puedes morir en el intento
18	PMC DE PIAR. A SU LADO SEDEÑO	PIAR: ¿Qué quieres decir con eso? SEDEÑO: Ahora debemos estar más unidos. Nos espera una gran batalla y el apoyo de Bolívar nos podría ayudar. PIAR: Debemos partir...
19	PS. BATALLA ENTRE PATRIOTAS Y REALISTAS	Batalla de San Félix
20	PM DE PIAR EN SU CABALLO QUE ENTRA TRIUNFANTE	SOLDADOS: ¡Piar!, ¡Piar!, ¡Piar! Una vez más triunfó el ejército de Piar. Y esta era la batalla decisiva.
21	PS DE BOLÍVAR Y SUS TROPAS QUE ATRAVIESA EL RÍO	Entretanto
22	PMC DE BOLÍVAR	BOLÍVAR: Es necesario que tomemos el Orinoco y hacernos dueños de él. de lo contrario, Angostura sigue indefensa.

23	PMC DE BOLÍVAR QUE HABLA CON PIAR	BOLÍVAR: Grandiosa labor Piar, pero aún nos queda por hacer. PIAR: Si, he estado pensando en como tomar el río y creo que....
24	PP DE BOLÍVAR	BOLÍVAR: Ya todo está listo.
25	PML DE BOLÍVAR QUE HABLA CON BERMÚDEZ, ARISMENDI Y BRIÓN.	BOLÍVAR: Bermúdez, hágase Ud. cargo de Angostura.
26	TH DE ARISMENDI Y BRIÓN	ARISMENDI: Si mi General, prepararé todo para organizar el levamtamiento de las fortificaciones a la orilla del Orinoco. BRIÓN: Y yo bloquearé la entrada del río.
27	PS BATALLA EN EL RÍO. LUCHA ENTRE PATRIOTAS Y REALISTAS. AL FRENTE PMC DE ANZOÁTEGUI	
28	PML DE BOLÍVAR QUE LLEGA AL FUERTE	BOLÍVAR: ¡El Orinoco está dominado! EL PUEBLO: ¡Victoria! ¡Victoria!
29	PE DE BOLÍVAR A CABALLO QUE ENTRA TRIUNFANTE. ALREDEDOR EL PUEBLO Y SOLDADOS. PP DE PIAR.	SOLDADOS: ¡Hurra!, ¡Hurra!, ¡Gloria al bravo pueblo! PIAR: No me gusta que otro me mande, así sea Bolívar. Ahora tengo el rango de General y soy igual que él.

30	PA DE PIAR QUE HABLA CON BOLÍVAR	PIAR: Ya es noticia su triunfo en las aguas. BOLÍVAR: Ha sido un gran combate...pero tu y yo tenemos que hablar.
31	PP DE PIAR QUE MIRA A BOLÍVAR	PIAR: (Con curiosidad) ¿Y qué será lo que quiere Bolívar?
32	PS DE BOLÍVAR Y PIAR	BOLÍVAR: Me he enterado andas disgustado por allí. ¿Qué es lo que pasa Piar?
33	PMC DE BOLÍVAR Y PIAR	PIAR: ¿Qué habría de suceder? BOLÍVAR: Piar, no olvides que soy tu amigo. Aprecio tus virtudes y lo que has hecho por nuestra patria.
34	PM DE BOLÍVAR Y PIAR	BOLÍVAR: Eres un gran soldado.
35	PMC DE PIAR QUE HABLA CON SOLDADOS EN CONTRA DE BOLÍVAR	PIAR: Recuerden lo que pasó en el Congreso de Cariaco... SOLDADO: ¿Qué debemos hacer? SOLDADO 2: Aconséjanos.
36	PM DE PIAR	PIAR: Debe reformarse el sistema...hay que acabar con la dictadura de Bolívar!!!

37	TH DE SOLDADOS	SOLDADO: Estas ideas son muy peligrosas.
38	PP DE PIAR Y SOLDADO	SOLDADO: Tu estás en contra del Bolívar y del gobierno.
39	PM DE BOLÍVAR QUE HABLA CON SOLDADO	SOLDADO: General, Piar ha decidido ir a Upata y desobedecer sus órdenes. BOLÍVAR: ¿Cómo ha dicho?
40	TH DE BOLÍVAR QUE HABLA CON SOLDADO. AL FONDO ROSTRO DE PIAR EN LLAMAS	SOLDADO: Piar ha animado a muchos para que actúen en contra del gobierno y lo obedezcan a él. Ha pedido permiso para dejar el ejército y comenzar toda una revuelta. BOLÍVAR: No me queda otro remedio...que sea sometido a un consejo de guerra.
41	PMC DE SOLDADOS QUE APUNTAN. AL FONFO PE DE PIAR CONTRA UNA PARED	SOLDADO: Ud. ha sido encontrado culpable de los delitos de conspirador, rebelde y desertor.
42	PP DE SOLDADO	SOLDADO: Soldados...¡Disparen!
43	PLANO DE FUSIL	¡Bang!, ¡Bang!, ¡Bang!
44	PP DE PIAR. PE DE CUERPO DE PIAR CAYENDO HERIDO. PS DE PIAR EN EL PISO MUERTO.	PIAR: ¡Noooooooo! ¡Bang!, ¡Bang!, ¡Bang!

Ficha técnica:

Director Creativo: **Ricardo Arévalo**

Guión: **Joninka Baudet, con la colaboración de Ricardo Arévalo**

Story Board: **David Bisbal**

Ilustración: **Javier Ruiz**

Digitalización y Colorista: **Miguel Ángel López**

CONCLUSIONES

Las conclusiones de este trabajo están íntimamente relacionadas con la investigación hecha en cuanto al problema de la enseñanza de la Historia de Venezuela en el sistema educativo venezolano, pues a partir de ella es que surge la idea de buscar entre muchas posibilidades, algo que pueda contribuir a la solución de este problema. Actualmente, este sistema se ve plagado de mediocridad y de falta de recursos, lo cual trae como consecuencia que, tanto el proceso de enseñanza como el de aprendizaje, se vean obstaculizados. Esto va en detrimento no sólo del conocimiento del pasado histórico venezolano, que ya es mucho decir, sino también va en perjuicio de los niños y jóvenes que asisten a las aulas, pues la formación que reciben no es la adecuada ni en cuanto a contenidos ni a sus propias necesidades; esto es, manera de percibir el mundo que los rodea y su forma de participar en el mismo.

Ante la problemática existente, es necesaria la participación de toda la sociedad en la búsqueda de posibles soluciones, pues de alguna u otra manera todos pueden verse afectados. En este sentido, el comunicador social debe, dentro de sus facultades, aportar lo mejor posible de sí y del medio, poniendo los recursos que tiene a su disposición (los medios de comunicación) al alcance de las aulas educativas.

La incursión de los medios dentro del ámbito educativo no debe parecer un hecho extraño y mucho menos arbitrario. Los seres humanos, por el increíble desarrollo de las nuevas tecnologías y los medios masivos de comunicación, reciben una enorme cantidad de información de todo tipo a través de ellos; sobre todo los niños y jóvenes de hoy día que han nacido y crecen en un mundo donde la presencia de los medios no puede pasar inadvertida. En un proceso de enseñanza-aprendizaje que está sometido a la carencia de estrategias adecuadas, con notables consecuencias de apatía, frustración y falta de interés entre los

educandos, los medios de comunicación se convierten en una herramienta realmente atractiva para ser utilizada por el maestro en el aula, sobre todo, aprovechando el gran interés que despiertan los mass media entre los jóvenes.

El uso de los medios de comunicación dentro de las escuelas es un intento para solucionar los problemas del aprendizaje. Incluir nuevas herramientas en este proceso permite mejorar el ambiente de aprendizaje, cambiar el paradigma de la educación en el aula de cuatro muros alejada del contexto social en el cual se circunscribe la escuela, favoreciendo un aprendizaje lúdico, agradable, atractivo y novedoso, en donde el estudiante deja la pasividad y pasa a interactuar con una gama de nuevas posibilidades.

Dentro de los medios de comunicación, las historieta se perfila como un recurso de posibilidades educativas evidentes. Aunque este medio no fue creado con propósitos específicamente instructivos, sino más bien distractivos, la ventajas de ser utilizado dentro del aula son muchas.

A pesar de esto, la lectura de historietas por parte de niños y jóvenes no siempre ha sido bien vista. Se les acusa de ser enemigas de la cultura y la educación. Las opiniones que se vierten sobre la historieta se refieren al pobre contenido que estas ofrecen y a la enajenación que producen. El problema más allá de estar dentro de la historieta, radica en que hay un desconocimiento por parte de mucha gente sobre este medio, lo cual crea un rechazo o falta de interés en promover y utilizar los cómics.

Aunque no se puede negar las posibles influencias negativas que han ejercido muchos cómics sobre sus lectores, también es cierto que dentro de sus características se pueden encontrar posibilidades y ventajas para su utilización como recurso en el salón de clases.

La utilidad del medio para educar ha tenido mayor desarrollo dentro de un sistema educativo informal. Sin embargo, su introducción dentro del sistema formal también es factible a través de las siguientes funciones que puede cumplir. En primer lugar, motivar al niño en el interés por un tema; en segundo lugar, introducir al alumno en el lenguaje de la comunicación, en este caso de las historietas y; en tercer lugar, propiciando la creación de historietas por parte del niño como medio de comunicación y expresión.

En lo que refiere a la primera función, la capacidad que tiene el cómic para motivar e incitar el interés de los alumnos hacia una materia, se puede apreciar a través de las características del medio y las ventajas que se derivan de él. La conjugación de la imagen con la palabra es el elemento que revela el rasgo didáctico más importante del lenguaje de las historietas. Otros aspectos son la secuencia narrativa que tiene el cómic, la participación activa que puede tener el lector por medio de la conclusión o cierre, crea hábitos de lectura, permite a cada persona adecuar su ritmo de lectura a sus habilidades e intereses y llevar a cabo el aprendizaje en cualquier tiempo o lugar, permite a los alumnos experiencias de conocimiento difícilmente alcanzables por la lejanía en el tiempo y en el espacio, puede utilizarse como centro de interés de cualquier tema, es fuente de ejercicios que estimula el método de síntesis, es un camino corto y seguro hacia el libro. También el cómic puede convertirse en un medio movilizador para la organización de debates, coloquios, etc., asegura la uniformidad del lenguaje, apasiona a los chicos y motiva al niño por diversas razones, se adquieren códigos que van a acompañar al niño a lo largo de toda su vida y enriquece las posibilidades comunicativas.

Estas dos últimas funciones pueden darse como consecuencia de la utilización del cómic dentro del aula, pero también son actividades que se pueden dar de manera individual, generando también distintos aprendizajes en el niño.

El aprendizaje del lenguaje de los medios en general, y específicamente del tema que ocupa este trabajo, es fundamental hoy día. La alfabetización audiovisual cobra importancia no sólo por la decodificación de mensajes que pueda hacer el receptor, lo cual, ciertamente, le permite entender mucho mejor lo que se quiso decir con la información que está recibiendo y ubicar el mensaje dentro de un contexto de la cultura dominante y de los modos de entender la realidad. También este proceso es importante porque le permite al niño asumir una posición crítica ante el bombardeo continuo al que se somete todos los días. Esta postura crítica le ofrece al niño herramientas que le permite discernir sobre los contenidos que está recibiendo.

La puesta en práctica de actividades escolares a partir del uso del cómic dentro del aula, es también un factor importante, pues permite el desarrollo de capacidades en el niño. Con la historieta se pueden llevar a cabo tareas como reordenar viñetas, colocarle el texto a los globos, inventar una historia, etc. Pero, también, esta otra función permite que el receptor puede ser un ente activo, en donde su participación no sólo se limita a recibir información o a la reconstrucción de una historieta, sino que le posibilita al niño utilizar este medio como una forma de comunicar y expresar sus vivencias, su modo de pensar, sus sentimientos, entre otros.

A pesar de todas estas evidencias, se considera necesario reiterar una vez más que la historieta es un medio que posee en sí misma grandes potencialidades para ser utilizada dentro del aula escolar. En cualquiera de sus tres formas, su uso supone muchas ventajas para el maestro que sepa darle un buena aplicación y, sobre todo, para los niños quienes bajo la premisa de educar entreteniendo, podrán asumir ante el proceso de aprendizaje una actitud positiva y de entusiasmo que, seguramente, derivará en el mayor y mejor conocimiento de los contenidos académicos impartidos.

Ante esta realidad, sólo queda sugerir una actitud positiva hacia la historieta. Que el desconocimiento que se tiene de la misma se convierta en entendimiento y conciencia de las bondades que representa su uso como medio de comunicación en cualquier ámbito de la sociedad.

|RECOMENDACIONES

Las recomendaciones que se derivan de este trabajo, están relacionadas con la aplicación de la historieta dentro del aula escolar y con su proceso de elaboración.

En primer lugar, la utilización de la historieta dentro del aula, en principio, supone la existencia de una intencionalidad específica. Esta puede ser exploración, motivación, desarrollo temático, expresión, entre otras. El conocimiento de esta intención y la forma como se aplique influye en la efectividad de su uso.

Su uso no debe sustituir al maestro. El solo uso del medio dentro del aula no supone que se eduque o que se pueda llevar a cabo un aprendizaje efectivo. La historieta debe ser acompañada de la guía del profesor.

En ningún caso la historieta debe ser un recurso utilizado para cubrir algún momento del horario sin que de ella se deriven una serie de actividades.

Es muy importante que la utilización de la historieta en clases se haga teniendo en cuenta una serie de criterios como:

1.- Objetivos perseguidos.
2.- Contenido a transmitir.
3.- Características de los destinatarios.

En este sentido, todos los medios, incluida la historieta, pueden ser usado para fines educativos, pero la precisión en los objetivos que se atienden, la claridad en el uso del producto y el soporte metodológico que le de lógica y

pertinencia con respecto al público al que se dirige, son los que determinarán su efectividad.

Hay que tomar en cuenta que la historieta, como medio, impone ciertas características a los mensajes. Hay grandes diferencias entre transmitir una información en un material impreso y difundirla a través de la televisión En cada caso, la relación de los destinatarios con los medios asume características distintas, lo que condiciona la propia estructura de los mensajes.

También es diferente la forma en que las personas se relacionan con el medio: la lectura de un texto exige el dominio de ciertas habilidades lectoras y el conocimiento de algunas normas de lectura predeterminadas. Es por ello que se hace necesario que tanto profesor como alumno tengan conocimiento y dominio del lenguaje de las historietas, para poder llevar a cabo la lectura adecuada del mismo y se pueda dar un mejor comprensión del contenido.

En cuanto a la elaboración de la historieta se recomienda tener muy claro cuál es el objetivo para el que se pretende crear.

También se debe contar con los recursos humanos y económicos que posibiliten la realización de una historieta de calidad. Esta calidad se refiere al contenido y a la forma de la historieta.

La investigación que se haga en cuanto a contenido debe ser hecha por una persona capacitada para este propósito; es decir, que domine la materia. Aunque este aspecto no se aplica para todos los casos, pues muchas veces quien dibuja también se ha dado a la tarea de estudiar el tema y hacer el guión, en el caso de la Historia de Venezuela, se hace necesaria la participación de un historiador que posea conocimientos generales y detallados del tema, lo cual permita que durante toda la historieta exista un orden lógico, coherente y real de los hechos. Así se

evita la tergiversación de los acontecimientos, lo cual sería un error bastante grave.

También se recomienda que la elaboración de la historieta en sus dos facetas sea realizada con bastante antelación al momento de entrega. Tanto el proceso de investigación como el del diseño de la misma requieren de gran dedicación y de un trabajo arduo que no se puede llevar a cabo en tan poco tiempo, por lo menos no para un trabajo de excelente calidad.

También es importante saber adaptar los contenidos a la forma propia del lenguaje del medio, sobre todo en este tipo de adaptaciones donde el material originario fue creado con un fin distinto.

Con respecto al cómic histórico hecho para este trabajo, se recomienda específicamente, la mejora del producto. El hecho de que la investigación fue realizada por el tesista quien no tiene dominio de la historia, la escasez de tiempo para realizar la historieta y la falta de recursos económicos, influyeron en la calidad de la misma. Sin embargo, se cree que este cómic es una aporte que sienta precedentes para su utilización en el aula.

También se recomienda la validación del mismo dentro de un aula educativa por parte de educadores.

Cualquier otra sugerencia que no esté señalada en este trabajo es valedera para las futuras realizaciones de historietas educativas y, sobre todo, de cómics históricos. Todo aquello que se haga en pro de abrir y facilitar el camino para que este medio pueda mostrar sus potencialidades comunicacionales y educativas, son válidas para quien hizo este trabajo y para todo aquel que crea en la historieta como un medio para la enseñanza.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ÁLVAREZ, R. M., & DÍAZ, H. (1989) Metodología de la enseñanza de la historia. Tomo I y II. Editorial de Libros para la Educación, Cuba.

ARÉVALO, Ricardo (1998) Justificación de la materia optativa semestral: La historieta como instrumento para la enseñanza. Caracas, Venezuela.

ARIZMENDI, Milagros (1975) El cómic. Ediciones Planeta, España.

AROSTEGUI, J.; CAMPUZANO, A.; PAGES, J.; RODRÍGUEZ DE LAS HERAS, A. & VALDEÓN, J. (1989) Enseñar historia. Ediciones Laia, Barcelona.

ARREAZA, Aymara (1999) El cómic: un código que genera señales de cultura. Aproximación a dos muestras venezolanas. Tesis de grado. Escuela de Letras, Universidad Católica Andrés Bello.

BARALT, R. M., & DIAZ, R. (1939) Resumen de la Historia de Venezuela. Desde el año 1.917 hasta el de 1.830. Tomo I. Reimprensión de la Academia Nacional de Historia, Bélgica.

BARBIERI, Daniele (1993) Los lenguajes del cómic. Ediciones Paidós, España.

BARON-CARVAIS, Annie (1989) La Historieta. Fondo de Cultura Económica, D.F., México.

BULLANDE, José (1962) El nuevo mundo de la imagen: Introducción a los medios audiovisuales. Editorial Universitaria de Buenos Aires, Argentina.

COMA, Javier (1979) Del gato Felix al gato Fritz. Historia de los comics. Editorial Gustavo Gili, S.A., Barcelona.

DALE, Edgar (1964) Métodos de enseñanza audiovisual. Editorial Reverté, S.A., México.

DEL RIO, Eduardo (Rius) (1984) La vida de cuadritos. Editorial Grijalbo, S.A., D.F., México.

GASCA, L., & GUBERN, R. (1997) El discurso del comic. Cátedra Signo e imagen, España.

GUBERN, Roman (1979) El lenguaje de los comics. Ediciones Península, Barcelona, España.

HERNÁNDEZ SAMPIERI, R., FERNÁNDEZ COLLADO, C., & BAPTISTA LUCIO, P. (1998) Metodología de la Investigación. Mc Graw Hill Interamericana Editores, México.

LECUNA, Vicente (1950) Crónica razonada de las guerras de Bolívar. Tomo I y II. The Colonial Press Inc, New York.

LEÓN MIRANDA, Gustavo (1999) La Revista Tricolor 1949 - 1959: Héroes militares y civiles. Tesis de Doctorado en Historia, Dirección de Investigación y Postgrado, Universidad Católica Andrés Bello.

LUC, Jean-Noël (1981) La Enseñanza de la historia a través del medio. Editorial Cincel, S.A., España.

MANACORDA DE ROSETTI, Mabel (1976) La comunicación integral: la historieta. Editorial Kapelusz, S.A., Buenos Aires.

OSORIO, Jairo (1981) Los Comuneros de Venezuela...para el común. Un ensayo de difusión histórica. Tesis de Grado, Escuela de Historia, Universidad de Los Andes, Mérida, Venezuela.

OSSANNA, Edgardo (1984) El material didáctico en la enseñanza de la historia. El Ateneo Editorial, Argentina.

RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, José Luis (1988) El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza. Colección Medios de Comunicación en la Enseñanza, España.

RODRIGUEZ ILLERA, J.L., (1988) Educación y comunicación. Paidós Comunicación, España.

S/A (1997) Operaciones para la liberación de Guayana (1817). En Diccionario de Historia de Venezuela (Tomo I, pp. 622- 623). Fundación Polar, Caracas, Venezuela.

S/A (1997) Campaña de Guayana (1817) En Diccionario de Historia de Venezuela (Tomo I, pp. 628- 629). Fundación Polar, Caracas, Venezuela.

SALAZAR, Luis Alfaro (1989) Pedagogía de la Historia. Colección Pedagógica, Ediciones Co-Bo, Caracas, Venezuela.

SIERRA, Víctor (1982) La Enseñanza de historia y geografía en la didáctica actual. Caracas, Venezuela.

SISO-MARTÍNEZ, J.L (1965) Historia de Venezuela. Editorial Yocoima, Venezuela.

STEIMBERG, Oscar (1977) Leyendo historietas. Estilos y sentidos en un arte menor. Ediciones Nueva Visión, S.A.I.C., Buenos Aires.

TORRES, Ildemaro (1988) El humorismo gráfico en Venezuela. Ernesto Armitano Editor, Caracas, Venezuela.

TUBAU, Iván (1971) Dibujando historietas. Ediciones CEAC, S.A., Barcelona, España.

VÁSQUEZ, P. T., & SISO-MARTÏNEZ, J..M. (1951) La Enseñanza de la Historia en Venezuela. Instituto Panamericano de Geografía e Historia.

YÉPEZ CASTILLO,A., & DE VERACOECHEA, E. (1991) Historia de Venezuela. 7º grado de Educación Básica, Editorial Larense, C.A., Caracas, Venezuela.

Referencias hemerográficas y publicaciones periódicas

AGUIRRE, Jesús (1992) Trabajo Especial de Grado: Procedimientos y Modalidades. Temas de la Comunicación, Nº 1, Escuela de Comunicación Social 30 años: 1961-1962/1991-1992, Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela, pp. 209-226.

APARICI, Roberto (1997) Educación para los medios. Voces y culturas, Nº 11/12, Revista de Comunicación, España, pp.89-100.

BISBAL, Marcelino (1996) La relación Educación y Comunicación: Ideas para reubicar una reflexión. Comunicación, Nº 95, Caracas, Venezuela. p. 16-20.

FUNDACIÓN POLAR (1997) Encuesta sobre Enseñanza de la Historia de Venezuela. Tierra Firme, Nº 60, Año 15, Vol. XV, Caracas, pp.545-594.

GONZÁLEZ VIDEGARAY, MariCarmen (1998) La Historieta como instrumento didáctico. Didáctica de los medios de comunicación, México, pp. 162-168.

ORTEGA, David (1997) Reforma Curricular y enseñanza de la Historia en la primera etapa de Educación Básica. Tierra Firme, Nº 60, Año 15, Vol. XV, Caracas, pp.595-606.

QUIROZ, María Teresa (1993) Educar en la COMUNICACIÓN/Comunicar en la EDUCACION Diálogos de la comunicación, Nº 37, Revista de la Federación Latinoamericana de Comunicación Social (FELAFACS), Perú, pp. 38- 49

RAMOS RIVERO, Pablo (1993) El otro lado de la imagen. Diálogos de la comunicación, Nº 37, Revista de la Federación Latinoamericana de Comunicación Social (FELAFACS), Perú, pp. 50-59.

RENGIFO, Edgar. (1998, Febrero 15) Caricaturas de los tiempos modernos. El Universal, Cuerpo 3-22.

RICO, Rodolfo (1998, Diciembre 16) Cómic a la venezolana. El Diario de Caracas, p.15

TORRES, Alexander (1999, Noviembre 30) Profesores críticos para la historia. El correo del Presidente, Año 1, Nº 90.

Medios electrónicos

AREA MOREIRA, Manuel (s/f) Los medios de enseñanza: conceptualización y tipología. [En línea].Web de Tecnología Educativa. Universidad La Laguna. <http://www.ull.es/departamentos/didinv/tecnologiaeducativa/doc-ConcepMed.htm>
[2001, Junio, 4].

ARROYO ALMARAZ, Isidoro (2001, Marzo) La comunicación audiovisual en la escuela. [En línea] Cuadernos de Pedagogía. <http://comunidad-escolar.pntic.mec.es/674/triburev.html> [2000, Noviembre].

HERNÁNDEZ, Ana María (1999, Febrero 23) Aprender la historia por historietas. [En línea]. El Universal Digital. <http://universal.eud.com/1998/08/08/08319DD.shtml> [2000, Agosto 3].

MEJÍA, Thelma (1998, Agosto 8) Superman y la Mujer Maravilla combaten minas antipersonas. [En línea]. El Universal Digital. <http://universal.eud.com/1998/08/08/08319DD.shtml> [2000, Agosto 3].

RODRÍGUEZ, Mariveni (1999, Mayo 7) El diseño gráfico y el comics se unen en un seminario. [En línea]. El Universal Digital. <http://universal.eud.com/1998/08/08/08319DD.shtml> [2000, Agosto 3].

SANCHEZ URQUIOLA, Marcos (s/f) Biografía de Manuel Piar. [En línea]. La página patriótica. http://www.puroveinte.com/compartidos/histosepti78.htm#BIOGRAFIAS [2000, Marzo]

Fuentes vivas

ARÉVALO, Ricardo. Entrevista personal, julio de 2000

BISBAL, Marcelino. Entrevista personal, agosto 2001

OSORIO, Jairo. Entrevista personal, noviembre de 2000

PINO ITURRIETA, Elías. Entrevista personal, octubre de 2000

RODRÍGUEZ CAMPOS, Manuel. Entrevista personal, agosto de 2000

ROMERO, Alexis. Entrevista personal, octubre de 2000

TORRES, Alexander, Entrevista personal, agosto del 2000

GLOSARIO *

ANALOGÍA: Similitud perceptual o relacional entre un objeto y su representación.

ANGULACIÓN: Punto de vista que adopta el hipotético observador de una viñeta. Se pueden considerar hasta cinco tipos básicos de angulación: picado, contrapicado, horizontal, vertical prono y vertical supino.

BANDE DESSINEE: Véase Tebeo.

BOCADILLO: Véase Globo.

CARTUCHO: Superficie acotada a modo de viñeta, ocupada tan solo por un mensaje verbal.

CÓDIGO: Conjunto de signos utilizados para construir un mensaje.

CÓDIGOS CINÉTICOS: Repertorio de signos que utiliza el tebeo para expresar movimiento.

COMIC: Véase Tebeo.

COMIC-BOOK: Conjunto de historietas o tiras recopiladas en forma de un libro.

CUADRO: Véase Viñeta.

DECODIFICACIÓN: Proceso de transformación de un determinado código en otro distinto, respetando el contenido de la comunicación. También puede referirse a la interpretación de un mensaje.

DELTA: Fragmento direccional del globo, que suele indicar a qué personaje hay que atribuir el texto.

EXPRESIÓN: La representación de un objeto se encuentra siempre adjetivada o modificada por una serie de aspectos, tales como su nivel de iconocidad, encuadre, etc.; esta adjetivación global se denomina expresión.

FLASH-BACK: Interpolación de una escena retrospectiva en la secuencia temporal normal de un film o comic.

FLASH-FOWARD: Interpolación anticipada de una secuencia en el proceso temporal normal de un tebeo o film.

FUMETTO: Véase Tebeo.

GESTUALIDAD: Adjetivación o expresión de un personaje efectuada por medio de gestos.

GESTUARIO: Repertorio de gestos básicos utilizados en el tebeo.

GLOBO: Superficie sobre la que se inscriben los parlamentos de los personajes en la viñeta.

HISTORIETA: Véase Tebeo. Puede referirse también a un episodio completo narrado en forma de tebeo.

ICONICIDAD, NIVELES DE: Realismo o similitud perceptiva entre el objeto representado y su representación. El nivel de iconicidad de una fotografía, por ejemplo, normalmente es mayor que el de una caricatura.

ICÓNICO: Que hace relación a la imagen.

ICÓNICO ADJETIVO: Véase Representación y Expresión.

ICÓNICO SUSTANTIVO: Véase Representación y Expresión.

INTERACCIÓN VERBOICÓNICA: Un mensaje verboicónico no es igual al mensaje verbal más el icónico presentado. Lo verbal y lo icónico interaccionan entre sí, recortando o reforzando su sentido. A este fenómeno de refuerzo o recorte se le llama interacción verboicónica.

LÍNEA DE INDICATIVIDAD: Línea de lectura del tebeo, determinada por el seguimiento izquierda-derecha y arriba-abajo.

MACROVIÑETA: Viñeta que incluye un alto número de personajes y situaciones; normalmente ocupa toda una página.

ONOMATOPEYA: Imitación mediante formas verbales de sonidos reales.

PERSUASIÓN OCULTA: Se habla de persuasión oculta cuando se intenta introducir una información o desarrollar una actitud en el espectador de modo encubierto.

PLANO: Delimitación del espacio total supuesto que se realiza en la viñeta en función de sus límites. El continuo que supone el acercamiento del punto de vista suele considerarse referido a cinco situaciones tipo: plano general, plano entero, plano americano, primer plano y plano detalle.

RECEPTOR: Se denomina así el organismo al que, en los procesos de comunicación, llegan las señales y las decodifica. De tal modo, el auricular de un aparato telefónico es receptor, puesto que las señales eléctricas que recibe las decodifica en señales auditivas.

REDUNDANCIA: Reiteración de una información ya presentada. Puede constituir una disfunción informativa por su inutilidad, o una función que garantiza la correcta decodificación.

REPRESENTACIÓN: Hace referencia al objeto que se presenta a través de un procedimiento icónico, al margen de las posibles adjetivaciones que pueden afectar al mismo.

SEMIÓTICA: Conjunto de normas o reglas que rigen la relación existente entre signos, objetos y situaciones.

SIGNO: Objeto o acontecimiento que sirve para transmitir pensamientos.

SILUETA (DEL GLOBO): Límite exterior del globo.

TEBEO: Sistema comunicativo caracterizado por:

a) su estructura narrativa
b) la integración de lo verbal y lo icónico
c) la utilización de códigos específicos
d) su tendencia a la difusión masiva
e) su finalidad distractiva.

TEXTO DE ANCLAJE: Texto cuya misión es reducir la indeterminación de una imagen que no es suficientemente expresiva.

TEXTO DIALOGAL: Texto, generalmente incluido en un bocadillo, que expresa el diálogo entre personajes.

TEXTO DE RELEVO: Texto que marca una transición entre una situación y otra distinta.

TEXTO DE TRANSFERENCIA: Texto cuya función es el apoyo a la acción general de la historieta. Los tipos más frecuentes son el texto de relevo y el texto de anclaje.

TIRA: Episodio breve narrado en forma de tebeo que generalmente se publica en la prensa diaria.

VECTOR DE LECTURA: Véase Línea de indicatividad.

VIÑETA: Superficie acotada en la página de un tebeo sobre la que se realiza la representación de un plano.

- Todos los conceptos aquí expuestos, fueron tomados textualmente del libro *El cómic y su utilización didáctica*, de Rodríguez Diéguez, 1988.

ANEXOS

ANEXO A

Ricardo Arévalo. Historietista. Coordinador de la Escuela de Historietas López y Acosta. Licenciado en Educación Ciencias Sociales de la Universidad Católica Andrés Bello.

1.- ¿Cree Ud. que el cómic puede ser un medio para educar?

Si, si puede ser un medio para educar por el cómic, al igual que otros medios tiene, o sea hay una gran posibilidad para la educación a través de cómic, debido a sus características, a sus signos, lo que pasa es que es una pregunta tan amplia que no es sencilla de responder; pero vamos a empezar por decir que el cómic conjuga el verbo y la imagen de una manera formidable y esto permite que con muy pocas palabras y muy poco texto se pueda dar un número mayor de información, o sea, que la persona que lee un cómic, muchas de las cosas que se podría decir con palabras están dichas en imágenes y esto permite sobre todo a los niños un acceso a la información que con otros medios, como por ejemplo los libros de textos no lo van a lograr. El cómic puede educar, puede embrutecer, puede, verdaderamente, hacer mucho bien o mucho mal, dependiendo de su utilización. Es normal que un medio de comunicación con una potencialidad increíble para comunicar, y comunicar puede ser enseñar cosas malas y cosas buenas, o sea, la educación, para que haya una buena educación tiene que haber una buena comunicación y estoy convencido de que el cómic puede ser un gran medio para que la comunicación llegue lo más clara posible a los alumnos.

2.- ¿Cuáles son las características del cómic que pueden propiciar el uso de la historieta con fines didácticos?

Hay elementos del cómic que ayudan y posibilitan que un contenido como el de la Historia de Venezuela, pueda ser llevado a este medio. La temporalidad, la secuencia narrativa que tiene el cómic es muy importante. Cualquier módulo histórico puede ser traducido al cómic porque cada, recordemos que el cómic es una secuencia narrativa para contar historias, entonces todo lo que son procesos de tiempo, que involucra un antes, un momento presente y un futuro es perfecto para eso. Para enseñar historia, eso es un elemento importantísimo y no sólo la posibilidad de enseñar historia, porque también se puede impartir cualquier tipo de conocimiento a través de personajes dibujados, donde se planteen situaciones graciosas, de aventura.

Hay algo muy importante con respecto a la primera parte y no es tanto con el hecho de enseñar historia, el cómic lo que busca, para mí, es incentivar a la curiosidad, generar en el joven la curiosidad sobre el estudio de la historia. Definitivamente la historia, la geografía y cualquier conocimiento se tienen que estudiar con el libro, si no fuese el conocimiento muy superficial, pero el cómic puede ayudar a generar ese amor a esos estudios, porque si tu presentas eventos resaltantes de la historia con ese matiz donde haya aventura, suspenso, cosas graciosas, te aseguro que vas a captar la atención del joven y después ese joven va a querer con una mayor profundización de detalles querer saber quién fue ese personaje que inicialmente leyó en cómics, va a querer saber más, oye qué interesante lo que pasó con Bolívar, lo que pasó con Andrés Bello. Es también tocar puntos humanos de los actores históricos y hechos históricos que sean resaltantes para que llamemos la atención al muchacho.

Entonces, yo no creo en eso de enseñar a través del cómic, sino incentivar a través del cómic. Uno si puede enseñar esas cosas, pero con respecto a la historia lo que uno puede permitirse es incentivar el estudio de la historia, para que después con una mayor profusión de detalles buscar en los libros.

3.- ¿Cree Ud. que el niño se pueda sentir interesado en este tipo de publicaciones?

Los niños se sienten muy atraídos por este medio, pero hay que diferenciar una cosa, los niños en países donde hay cultura de cómics y los niños donde no la hay. Aquí en Venezuela por lo que hay mayor interés es por los dibujos animados, por los cortos animados, por las series televisivas, pero por las revistas de cómics como tal no. Aquí nadie lee, nadie se interesa por leer ni siquiera una historieta, aquí la gente no lee.

Entonces, como cómic, una revista con dibujitos y con palabritas no están interesados. Están interesados por los dibujos animados, pero en otros países si están verdaderamente mucho más interesados por la cultura, ahora, que es preferible utilizar para la enseñanza de la historia cómics en vez de libros de texto, por supuesto, es preferible, y creo que llamaría más la atención al muchacho ver el contenido de la historia reflejado en cómics que como usualmente se ha hecho. Además, hay que recordar algo, hacer cómics históricos no es ilustrar libros de historia, cómic histórico tiene que tener una gran cantidad de cosas que no es ilustrar lo que fue la historia, sino que hay que hacer adaptaciones para que sea bastante amena.

4.- ¿Cree Ud. que se puede contar la Historia de Venezuela a través de este medio?

Para completar un poco el punto de cómo la historia se puede ver beneficiada utilizando el cómic para su difusión, es importante destacar que por esos pocos hábitos de lectura que tiene el venezolano, es necesario crear un instrumento didáctico que combine la palabra y la imagen de manera amena, llamativa, y donde muchas de las cosas que se podrían decir con palabras como descripciones, etc., se minimicen al máximo con imágenes y que hayan imágenes y pocas palabras para que sea más digerible los textos históricos.

Yo creo que si en algo puede ayudar el cómic para la enseñanza de la historia es eso, o para la incentivación del estudio de la historia es eso, el poco uso de la palabra y en Venezuela que nadie lee, eso es fundamental, aunque, puede sonar extraño y que yo como educador lo diga, que es mejor porque se lee menos, pero es la realidad, aquí nadie lee y se necesitaría de muchos años para que la gente se crease un hábito de lectura, esas ganas de leer, que hacen que una persona se puede leer un libro de quinientas páginas fácilmente.

5.- ¿Se pueden tergiversar los hechos al contar la historia a través de la historieta?

El contenido de la historia a través de los cómics puede explicarse bien, dependiendo del guión que se haga, pues si no este se pudiera ver tergiversado. El que tu le pongas cierta acción a algún momento de la historia no quiere decir que estés tergiversando, tú lo que estás es agregando algunos elementos que la puedan hacer divertida para el niño. Ahora, para mí tergiversar significa cambiar nombres, cambiar fechas, lugares, decir que Bolívar volaba. No es necesario tergiversar la historia, no debería modificarse en ninguna forma los contenidos históricos, lo que

hay que tratar es de mostrarlos de la forma más atractiva posible por medio de una gran cantidad de cosas que se pueden hacer, pero ya poner a Bolívar con rayos x, no me parece. De que se puede hacer se puede hacer, de hecho se puede ver en Hércules de Disney, eso es una tergiversación de la historia: Hércules tomando en un vaso desechable y otras cosas, pero en función del objetivo que se quiere. El objetivo de Disney es vender, es meramente distractivo, nada educativo, si por casualidad llegan a decir un dato es porque, pero no es la intención básica, su función es distraer. En un cómic educativo uno tiene que tener mucho cuidado a la hora de elaborar el guión para no tergiversar.

Todos los medios tiene una potencialidad para educar, sin embargo, el medio del cómic se permite una ventaja que no tiene los otros medios: uno, lo relativamente económico que puede ser, tu simplemente necesitas reproducir varias hojas y entregárselas al muchachito que puede estar en el cerro o en el este, pero que pueden acceder a esa información a través de imágenes y palabras. O sea, es el medio que conjuga la imagen y la palabra más barato que puede haber. Además, cuando el niño lee un cómic, él puede tener presente todos los cuadritos al momento y leerlo a su nivel de captación; es decir, de repente el muchachito al lado ya terminó de leer el cómic, pero él no lo ha leído, pero él lo están entendiendo perfectamente. ¿Qué es lo que pasa cuando se pone enfrente de una película a una cantidad de muchachos?, que bueno, no todo el mundo tiene un retroproyector, un VHS o un televisor, eso en primer lugar, que todo el mundo no tiene los medios para generar imágenes. En segundo lugar, los muchachos tienen que adaptarse al ritmo de la película, al ritmo de la velocidad de la película, o sea, que muchas veces el muchacho, puede pasar muchas cosas, que el ritmo de la película se ajuste al nivel del muchacho, por lo tanto el muchacho va a entender perfectamente, puede que el nivel del muchacho sea más rápido que el de la película y se aburra, pero puede pasar que su nivel de entendimiento sea más lento que la velocidad de la película y entonces no va a entender una parte y puede perder el hilo de la película y lo que puede suceder

después. No va a tener la posibilidad de devolverse después. En cambio, en el cómic, tu lees a tu nivel y si no entendiste algo te devuelves a la página anterior. Ya por ahí es algo muy personal, el cómic te permite entrar en intimidad con el instrumento didáctico que estás manejando.

Otra cosa, por lo mismo de la velocidad que suelen tener los medios de comunicación audiovisual, muchas veces hay un bombardeo de cosas que tu no captas, te lo dan todo fácil, tu no eres capaz de pensar un poco, interpretar un poco, todo es un bombardeo de imágenes que no te permiten pensar; sin embargo, en el cómic tu puedes ver una imagen acá de una persona con un cuchillo que va a matar a otro, entonces tu dices, ¿a quién va a matar? y en el otro cuadro lo que ves es un grito y te preguntas ¿quién grito aquí?, la persona que tiene el cuchillo y se lo quitaron a la persona que fue apuñalada, en este sentido se crea una gran cantidad de dudas, entonces, dependiendo de la trama tu puedes imaginar muchas situaciones factibles, ahí se da un proceso de inventar, pensar. El televisor no te permite pensar, conjeturar, imaginarte cómo será el final de algo. Inmediatamente te dan la respuesta, no, aquí tu tienes la posibilidad de reflexionar, tu puedes tener una participación activa no pasiva, tú al cambiar de una página a otra puedes imaginar, pensar qué es lo que puede suceder en la página siguiente. Y puede ser más activo dependiendo de la manera cómo se plantee el cómic.

ANEXO B

Jairo Osorio. Historietista y Licenciado en Historia de la Universidad de Los Andes, Mérida.

1.- ¿Cree Ud. que el cómic puede ser un medio para educar?

Pues realmente el trabajo que realicé sobre Cipriano Castro ya no es un ensayo de historietas como lo fue el primer texto de Los Comuneros de Venezuela...para el común. Fue un ensayo de difusión histórica a través de la historieta. Eso fue mi tesis de grado para obtener la licenciatura en Historia de Venezuela en la Universidad de Los Andes en Mérida. Ahora ya, después de 15 años de no trabajar, de no dedicarme a lo que fue nuestro proyecto, lo que nos llevó a la ULA, elaboramos la historieta de Cipriano Castro justamente, y por casualidad también con respecto a la primera que hicimos, porque la historieta de los comuneros la hicimos en el bicentenario del movimiento comunero, o en las cercanías del año del bicentenario del movimiento comunero. Casi como para aprovechar la fecha, y esta de Cipriano Castro también la hicimos cerca del centenario de la Revolución Liberal Restauradora también con la idea de aprovechar la fecha histórica.

Pero ya esto de Cipriano Castro, El Vencedor Jamás Vencido, fue una historieta, ya no un ensayo como la primera, ya esto es una historieta y aquí queríamos utilizar el poder que tiene la historieta como medio de comunicación, como portador, justamente, de valores, dirigidos hacia la población infantil, valores de amistad, de solidaridad, de valores humanos y valores de carácter también históricos; es decir, buscar enseñar también un poco la identidad de este pueblo, de dónde venimos, cómo han sido nuestros héroes como seres humanos, como personajes históricos, sus hechos, su ascenso social, su ascenso político y, finalmente,

mostrar al personaje. Cipriano Castro en este caso, como un niño, común y corriente de nuestro Táchira que fue a la escuela, que fue travieso cuando niño, que hizo sus travesuras, que nació en un parto común y silvestre, de una señora andina, de una mujer andina de Capacho. Inclusive, en el primer capítulo quisimos mostrar un poco cómo nace un niño, para desmitificar un poco el nacimiento de los niños a través de esas fábulas que siempre le hemos contado sobre la cigüeña y demás. Un poco también para hacerlo más realista, ni simplificar tanto la historieta: decir Cipriano Castro nació en Las Lomas, Capacho, en tal año, sino simplemente ponerle un poquito más de aventura y entonces en vez de decir nació poner a parir a la mamá de Cipriano Castro y mostrar lo que es el parto.

Para esto tuvimos que revisar también textos de medicina para conocer como puede ser un parto en aquella época, en la Venezuela del siglo XIX y en una aldea de los andes venezolanos, y en parte de eso, atendido por una partera en la propia casa de los padres de Cipriano Castro. Detalles que nos ayudaron a ambientar la historieta, porque es importante que si vamos a realizar una aventura allí, en cierta forma a fabular, no nos equivoquemos. En este caso, queríamos representar un parto podálico, un niño que nació de pie, que esa simbólico también. Queríamos, no sabemos si históricamente, este dato no lo consultamos allí, especulamos, no sabemos si Cipriano Castro nació de pie o normal, pero en todo caso para darle una connotación al personaje en su situación de personaje histórico, de líder, de personaje importante para los andinos, para esta región y en este caso cuidamos todos los detalles y logramos un primer capítulo que mostraba un parto y no era otro parto que el de Cipriano Castro y, a parte, el primer capítulo nos sirvió para decir otras cosas a parte del simple nacimiento de Castro, sino para avanzar en el cuento, para hacer la historia y decir que Cipriano Castro fue el tercero de sus hermanos y presentar la padre de Castro, a la madre, el sitio donde nació, el ambiente de Las Lomas, que fue su sitio de nacimiento y la aldea de Capacho en aquella época. Todas esas cosas dichas en muy

pocos dibujos; es decir, lo que para un historiador puede representar un capítulo completo.

En este caso yo soy historiador, pero yo no escribo la historia, yo la dibujo. Normalmente un historiador de nuestro país escribe la historia y hace historia para ser leída. Yo hago historia para ser disfrutada, para que la gente se divierta con lo que yo escribo, con lo que yo dibujo. Entiendo que tengo una doble misión, la de historiador que tiene que hacer una historia con toda la rigurosidad científica de una investigación de las Ciencias Sociales, y la del caricaturista, historietista, que sabe que este medio es para divertir expresamente, y que este medio nació no dirigido a los niños, sino que nació como un medio para adultos, pero que tiene una alta penetración en los niños, poderosa penetración en los niños y en los que leen poco, en los adultos que leen poco. Creo que es un medio que podemos aprovechar para la difusión de la historia y por eso estuvimos allí.

2.-¿Qué vino antes como inquietud en su vida. El gusto por el dibujo, por plasmar en historietas o es el enfoque hacia la historia?

Yo dibujo desde pequeño, desde la escuela. En el aula de escuela yo competía con mis compañeros de estudio en dibujo para participar en la cartelera de la escuela. Ahora en la inquietud...yo tengo 30 años haciendo caricaturas, los cumplí justamente el 6 de septiembre. Comencé en el año 70, tenía trece años cuando comencé en un periódico a trabajar y a ganarme como profesión hacer dibujos, hacer caricaturas para un periódico y comencé justamente dirigiendo un periódico infantil, y allí tenía que crear mis dibujos aunque ahí todavía no dibujaba muy bien, no era el mejor de la clase, pero en todo caso tenía recursos para dibujar y empecé a hacer de esto una profesión, pero fundamentalmente lo que me motiva a estudiar historia es unos textos de historia que se publicaban en los años 60 de un mexicano Rius. Tengo justamente un libro de él. Él se llama Eduardo Del Río, es mexicano y su seudónimo es Rius.

Rius comenzó en los años 60, publicó una serie de historias en cómics. Rius le dio prácticamente un vuelco al cómic a nivel mundial. En los años 60 el cómic fue bombardeado como un medio de penetración cultural del imperialismo, bueno, nació así, de cierta forma el cómic, el gran cómic nació de la rivalidad en la prensa norteamericana de fines del siglo XIX y principios del siglo XX. Los dos magnates del periodismo norteamericano Pulitzer Y Hearlt, la dos grandes cadenas de periodismo norteamericano empezaron a utilizar la historieta, los cómics para llegar hasta los inmigrantes que venían de Europa y no manejaban el inglés. Muchos de ellos polacos y toda esa migración que no hablaba inglés, pero que ellos necesitaban vender sus productos, sus periódicos y crearon los cómics, los suplementos de cómics con las tiras cómicas. Hasta un personaje muy conocido de la historieta, Yellow Kid, muchacho amarillo. Ese en la historia del cómic, Yellow Kid, es un personaje que se identifica como de los primeros cómics, de los primeros personajes del cómic con bastante lectores. Ahora bueno, esa penetración del cómic en adultos y en niños hizo que el diario norteamericano comenzara a utilizar este medio de comunicación para llegar a penetrar ideológicamente. La historia del cómic ha sido la historia del manejo político de este medio por parte del gobierno norteamericano. Hay casos para citarte, aunque no viene al caso, pero sería importante anotar. La tesis de grado de los comuneros tuvo una investigación del cómic muy importante que no aparece con la historieta, pero que si fue presentada para el jurado que aprobó la tesis de grado, en este caso de esa tesis me gustaría anotar una partecita de ella.

En los años 30 del siglo XX, se agrega a los suplementos de comiquitas un nuevo y distinto género de este arte comunicacional: la historieta. Comienzan así a proliferar las historietas de carácter ya no esencialmente humorístico, del personaje invencible, entonces era protagonista de un nuevo género. Aparece Dick Tracey en 1.931 de Chester. La delincuencia desatada en los Estados Unidos en la época de los años 30 y gran parte de eso fue culpa de la depresión. Urgía de la presencia de un detective y el cómic se la dio, de un héroe, justamente Dick Tracey. Dick Tracey no

aparece por mera casualidad. Dick Tracey aparece casi como por misma planificación del gobierno norteamericano para buscar un héroe en la lucha contra la delincuencia organizada de los años 30, contra los capos, la mafia. Entonces, fíjate que ese uso del cómic y la mala fama que empezó a crearse el cómic con la manipulación ideológica por parte de los gobiernos, en este caso del gobierno norteamericano, y eso que fuese bombardeado como lo fue en un principio por los intelectuales del mundo. Pero en el caso de Rius, Eduardo Del Río, el mexicano, propone el uso del medio pero en beneficio de la sociedad, en beneficio de la humanidad. Rius le propone al mundo la utilización de la comiquita en otro sentido, pues, quizás, la proposición más lógica sea que si aquellos la utilizan para manipular ideológicamente al pueblo con ideología de derecha, los izquierdistas la manipulan ahora para utilizarla en beneficio de sus políticas de izquierda. Yo creo que lo ideal es, y en lo que coinciden la mayoría de los investigadores de historia que trabajan con cómics, es la importancia que tiene el medio, la importante penetración que tiene el medio de comunicación cómics en las masas. Esa es la parte esencial y bueno, siguiendo a Rius, llegamos a la Escuela de Historia de la ULA en Mérida.

3.- ¿Cree Ud. que el cómic tiene algunas características que puedan propiciar el uso de la historieta con fines didácticos?

Yo te voy a dejar grabada una experiencia. Yo tengo más de 40 talleres de caricaturas, tengo mi propio taller de caricaturas, mi propio curso de caricaturas y lo doy para niños y adultos, pero he tenido en mi trabajo de adulto, profesionales de bioquímica de la Universidad del Táchira que necesitan del cómic para poder hacen entender un poco más a los muchachos. Y he tenido docentes de postgrado en Educación en materias como psicología o médicos de postgrado también que necesitan del cómic para llegar un poco más en su mensaje. Y lo mismo, ahora que hay estudiantes de diseño gráfico que necesitan conocer realmente este medio, porque

con el uso de la computación, las herramientas de la computación y el buen manejo del dibujo ellos saben que pueden ser mucho más creativos.

Y en el caso de la historieta, que es la profesión que nosotros ejercemos, nos llevó a especializarnos en historia. La necesidad de continuar el trabajo de Rius. Creemos y aprendimos en la universidad, y aprendimos luego de todas las publicaciones que hemos leído, de la necesidad de utilizar el cómic como medio de discusión de los conocimientos históricos. Es decir, la historia en nuestro país se ha creado como un elemento de lujo, pues para una clase social o clase intelectual que está interesada en el tema, pero realmente nuestra historia no tiene una penetración importante en niños y adultos; es decir, la historia se queda para los especialistas en este país y a través del uso de la historieta, la masificación de la historia del conocimiento histórico a través de la historieta podríamos realmente cumplir la función, la verdadera función de la historia, que es la de crear una memoria colectiva de la sociedad, afianzar la identidad nuestra, un poco nuestras costumbres, nuestra música, lo que nos caracteriza como pueblo, lo que nos identifica como nación, como región, esos valores que nos hacen pertenecer a una sociedad, tener un sentimiento de que somos una colectividad, que nosotros pertenecemos a donde estamos ubicados, a un espacio geográfico, que por conocer lo geográfico y lo histórico, nosotros podemos con amor ponernos a producir y trabajar por ese espacio. A lo mejor eso nos puede dar mucha autoestima para progresar como miembros de una nación y eso es importante, este tipo de valores que el niño puede adquirir perfectamente a través de la historieta. Los niños y los adultos son la misión que nosotros nos hemos encomendado en este trabajo

4.- ¿Qué posibilidades presenta este medio para educar?

Bueno, muchísimas. Aparte de la historieta, yo tengo más de 30 años de experiencia con las caricaturas. Ya lo señalaba, y en estos 30 años que han sido 30

años de aprendizaje, los últimos 20 años la caricatura que publico a diario, estamos hablando de todos los días, 30 años durante todos los días ha adquirido una fuerza y una penetración en el Táchira que la caricatura es lo primero que leen los lectores de La Nación. Como un record de la caricatura de Zapata en El Nacional; es decir, cuando uno compra un periódico lo primero que hace si es un buen lector de ese periódico, si es un buen lector de las caricaturas de ese periódico, lo primero que hace es irse a las caricaturas, busca las páginas de caricaturas para saber que genialidad se le ocurrió al caricaturista sobre el tema noticioso del día.

La caricatura resume la información, en todo caso la chispa del caricaturista, el humor del caricaturista, el genio del caricaturista, puede hacer de una noticia un chiste y ese chiste te puede representar una crítica resumida de un hecho noticioso; es decir, tu puedes fijarte una opinión en base a lo que el caricaturista señala; es decir, hay quien también entiende la caricatura como una editorial, ve la caricatura como una editorial, así no lo sea, pues las caricaturas no son editoriales. Algunos, en el caso del diario donde yo trabajo, el diario La Nación, en algunas oportunidades los dueños del diario, en forma un poco mal entendida, se han quejado de que para ellos la caricatura es una editorial y cuando yo opino y de alguna manera hiero susceptibilidades y llaman al periódico para hacer presión, pues ellos conversan conmigo respecto a eso y realmente la caricatura no es una editorial, la caricatura es del caricaturista, del autor de la caricatura, del humorista, pero tiene ese poder y esa fuerza para que mucha gente se guíe por lo que el caricaturista hace y si es como en el caso nuestro, que esto ha sido una caricatura que ha crecido con nosotros, una caricatura que se ha identificado con nuestra forma de pensar, una caricatura que ideológicamente ha evolucionado con nosotros. Yo, en alguna oportunidad dije que mi caricatura era una caricatura, no recuerdo bien porque eso fue hace 20 años atrás. Alí Primera decía que él militaba con su canto, y parafraseando un poco a Alí Primera, yo decía que yo militaba con mi caricatura. Pero era un poco porque me identificaba con la caricatura como Alí se identifica con su música. Él hacía una

música militante, él creía en lo que hacía y así ha sido mi caricatura, una caricatura de protesta, una caricatura de crítica. Ya hoy día entendemos la caricatura, no deja de ser de protesta, de ser de crítica, no deja de identificarse con lo que pensamos, pero entendemos este medio con mucha más madurez, como una cuestión de diversión. Para nosotros lo fundamental en la caricatura es divertir, lo fundamental es que la gente compre el periódico, que nos siga todos los días, esa es la principal función, y que la gente se divierta y no que se enrolle, para que gocen como nosotros cuando hacemos las caricaturas, ellos lo gocen terminándola, porque entiendo que la caricatura no la hace sólo el caricaturista; el caricaturista la crea y la dibuja, pero el lector la termina cuando la entiende y la disfruta, y así esta misma forma de ver las caricaturas la aplico a las historietas.

La historieta, aparte que la hace el historiador, la persona que se especializó para transmitir los conocimientos históricos, en este caso cuando se trata de la historia no sólo interviene el historiador, el investigador, interviene también el dibujante, interviene también el hacedor de historietas, que es una persona también que hace diversión, crea entretenimiento, y cuando en este caso el historiador y el hacedor de historietas son uno solo, imagínate la historia tiene que ser para gozarla, entonces la historia tiene que ser divertida, porque la historia es eso, aventura, es acción, es emoción, la historia es una diversión, un medio de entretenimiento, pero cuando es usado este medio de entretenimiento para fines de difusión de conocimientos históricos, para fines educativos, culturales, este medio bienvenido sea, osea, cumple doble función y yo creo que esa es la vida de la historieta.

5.- ¿Qué futuro piensa Ud. que tiene la historieta como medio didáctico?

En cierta forma estamos respondiendo esa pregunta. Hoy en día he leído, en estos meses leí una noticia de cable que hablaba de una historieta de Schumager, lo que es el padre del actual Schumager en Europa, campeón del automovilismo, pero

que hablaba de la historia de Schumager en Europa, y lo que me llamaba la atención es que de esa historieta se imprimieron 100.000 ejemplares, 100.000 ejemplares en Europa, bueno, yo creo que en Europa es poquito, pero de todos modos la historieta es importante. Tengo aquí señalado pues un comentario de Umberto Eco sobre la historieta misma y que dice lo siguiente: La historieta se ha convertido en un lenguaje asimilado por las nuevas generaciones y sería puro bizantismo entrar en la metafísica del mensaje para justificar así un supuesto contenido reaccionario, subyacente en la historieta como sistema; pero, además agrega, por el contrario, se trata de aprovechar su gran capacidad de penetración, y una partecita más adelante que señala lo siguiente: pero seamos objetivos, una historieta determinada sólo cumple sus objetivos cuando se vale de lleno de los procesos de discusión industrial, asegurándose con ello el acceso al más amplio sector posible de la población.

Yo hago historia en historietas, pero yo no hago historia en historietas para que mis libros de historia en historietas se quede como los libros de los historiadores tradicionales, en edición de 1.000 ejemplares, para que vayan a las bibliotecas y a los coleccionistas de libros de historia; es decir, los historiadores escriben para ellos mismos, para que entre ello mismos se hagan las críticas, entre ellos mismos se leen los libros y entre ellos mismos se ubican, se califican y se nombran y hacen de eso una elite de historiadores y de nada sirve haber iniciado esta lucha con la historieta en la historia, para que nuestras historietas se queden en edición de 1.000 ejemplares que van a llegar a mil afortunados en la historia, que van a tener esa historieta en la biblioteca privada. No, la idea es que si se va a hacer historia en historietas, es para que se difundan, se masifiquen, s editen en cantidades tan grandes que pueda llegar a cada niño de cada escuela, sólo así cumple su función la historieta.

Si la historieta no se edita en forma masificada, no tiene sentido hacer la historia en historieta, porque para ilustrar la historia, bueno, se encuentran en el

mercado con libros muy bonitos, con buenos materiales, con buenos colores, pero si vamos a seguir con una historia de elite no tiene sentido.

En mis dos textos, el primero es el de los comuneros en Venezuela, apareció publicado en la revista Presente y Pasado como una separata de la revista Presente y Pasado de la Escuela de Historia de la ULA. Esa fue una edición de 500 ejemplares. Bueno, no importa. Nosotros lo que hicimos fue ceder nuestra historieta para que los compañeros que editan esta revista la mostraran, porque esa historieta desde que yo presenté esa tesis en la ULA, pasaron 15 años y en esos años los estudiantes de la Escuela de Historia revisaban mucho esa historieta, pues fíjate que fue la primera edición especial, la edición especial #1 de la revista Presente y Pasado.

Ellos me solicitaron el permiso y a raíz de que ellos se interesaron en editar esa historieta que fue mi tesis, a partir de allí yo empecé a editar nuevamente historietas. Y ahí fue cuando con Fundacite, editamos 2.000 ejemplares de los comuneros y estamos hablando del año 98. Y para el año 99, comenzamos en el mismo año 98, una investigación, un reto de investigación con Fundacite, sobre la Revolución Liberal restaurador y una biografía de Cipriano castro hasta la revolución restauradora pero en historietas, un proyecto en historietas. En ese proyecto empleamos un año y publicamos 2.000 ejemplares nuevamente con Fundacite. Pero no conforme con esto, yo comencé un proyecto particular de edición y logré 10.000 ejemplares de la historieta en convenios de cooperación mutua con alcaldías del Táchira. Claro, eso fue un trabajo de 3 meses, donde con un carro me movilicé por todos los municipios, convenciendo a los alcaldes de que así como ellos invierten en deporte, en cultura, mostrándole la historieta ya publicada por Fundacite, y convenciéndolos de apartar algunos recursos para esta edición. No nos dio tiempo suficiente para pasar de 10.000, porque justamente llegamos a los 10.000 ejemplares en el mil en el mes del centenario de la revolución restauradora, y después de esta fecha el ánimo bajó entre los alcaldes para patrocinar esta edición y coincidió con una

depresión económica en todo el país, en las alcaldías a nivel nacional, pero ahorita ya estamos recuperando quizás la estabilidad política, ya pasaron todas las elecciones que teníamos, faltaba una, pero no importa, eso ya es pasado. Ya ahora hay como una estabilidad política y económica en las alcaldías, ya vamos a emprender nuevamente ste proyecto.

Queremos que de una historieta salgan como mínimo, tenemos que hacer el esfuerzo para que se hagan 100.000 ejemplares. Ahora, de todos modos, trabajamos con un papel costoso, trabajamos con una carátula de glasé 100 y trabajamos con papel bond. Eso eleva mucho los costos, además del tamaño de la historieta.

Creemos que tenemos que hacer historietas que se adapten más a los quioscos, a lo comercial, más comercial y entendiéndose esto que te decía que esto es un producto comercial, esto es un medio de comunicación de discusión masiva, pero de todos modos de contenido educativo, el contenido histórico va a salir beneficiado de hacer de un buen medio de entretenimiento dispuesto para la enseñanza, para el conocimiento histórico.

6.- ¿Tiene proyectos a futuro con respecto al uso de la historieta como medio didáctico?

Si, en la caricatura si. En la caricatura de Táchira, pinceladas es algo. Se ha convertido en un cuadrito muy pequeño del diario que tiene una amplísima penetración dentro del Estado Táchira y fuera del Estado Táchira. Mis caricaturas, hoy en Guasdalito, nada más para poner un ejemplo, desde hace diez años la gente juega lotería con las caricaturas mías. Es decir, en Guasdalito, Estado Apure, yo compito con Lolita, con Panchita.

Panchita es una caricatura norteamericana que aparece en el meridiano y su autora a lo mejor tampoco sabe que a través de sus chistes juegan lotería los venezolanos; pero la célebre Panchita, el personaje de este autor norteamericano se ha convertido en este país como una especie de dibujo mágico, no que a través de esos dibujos se consiguen los números para ganar en las loterías. Yo no creo que el autor lo haga a propósito, yo no creo que Panchita, la cadena esa norteamericana meta números allí. Lo que pasa es que la inventiva de nuestro pueblo, la creatividad de la gente, un poco la fe, hace que en los garabatos que salen allí se vea ocho, se vea nueve.

Yo voy y enseño a los niños a dibujar orejas con números, les advierto que esa no es la intención, le digo que los números son dibujos, son unos garabatos que hace un número, pero son dibujos y en los cursos de dibujo enseñamos esto, y que mis caricaturas, ya sean caricaturas que el pueblo tome para utilizarlos, para darle ese carácter esotérico, mágico, de que ellas produzcan números es importante, porque yo estoy llegando a niveles de población de muy escasa formación, no quiere decir esto que los analfabetas son los que juegan lotería, o los que juegan lotería son analfabetas. Mis caricaturas llegan a muchas personas que no saben leer ni escribir, inclusive, tengo experiencias con personas que leen prensa que me conocen, que saben que yo soy quien hago las caricaturas del diario. Me defienden y no saben leer, y defienden mis caricaturas y saben que todo lo que yo digo ahí es cierto y son capaces de discutir con cualquiera por si no está de acuerdo con lo que yo opino.

Son personas que no saben leer y escribir, pero ellas entienden las caricaturas u es un hecho, es mirarme entonces en el dibujo, porque mis caricaturas no pueden hablar sólo con el texto sino con el dibujo. Y en la historieta sigo la misma corriente; es decir, la historieta la enfoco desde ese mismo punto de vista. El problema no es simplemente escribir, el problema es dibujar y las historietas quizás a futuro, las que vamos a producir a futuro, tengan menos texto y más dibujos, en todo caso el texto

mínimo, el texto necesario para tratar de llegar a esa población que aún tiene fobia a la palabra, al texto. Claro, eso también ayuda y no quiere decir con esto que estemos en contra de que la gente lea menos, si la historieta lo que ayuda es que la gente se inicie en la lectura. Yo recuerdo que cuando yo estudiaba bachillerato, tuvimos buenos profesores. Pedro Pablo Moreno es una persona reconocida en el Táchira como un escritor y persona de letras, de nuestro estado pues, poeta y demás; y Pedro Pablo Moreno es un profesor de Castellano y Literatura, y recuerdo que nos obligaba a leer aunque sea aquellas novelitas de Marcel, La Fuente, Estefanía, de vaqueras, del corazón y demás, pero, porque después de todo, la historieta es un medio para hacer que se inicien los niños y los adultos en la lectura, para que se motiven en la lectura.

Condorito son chistes latinoamericanos, son una representación de los chistes de la calle, llevados a la historieta. Pero fíjate que no es lo mismo oírlo que verlo representado en la historieta, dibujado, y eso motiva a leer, así te vas iniciando en la lectura y así los muchachos se van iniciando en la lectura. La historieta cumple también esa función de iniciarte en la lectura.

Lo que tiene que ver con mi última historieta, la de Cipriano Castro que tuvo tanta difusión en los municipios del epicentro de la revolución restauradora, tuve una experiencia en un encuentro de las Sociedades Bolivarianas en Capacho, donde los niños presentaban sus informes, sus trabajos, y tenían que hablar sobre una composición de Castro, sobre Castro y la revolución restauradora, y alguno de los niños se paraban allí nerviosos y sudaban para decir el caletre que allí se habían aprendido como de memoria y tener que llegar ahí y recitarlo. Pero hubo un niño en especial, con muchas más seguridad que todos, se paró ante el micrófono y yo supe enseguida que ese niño había leído mi tesis, mi trabajo, había leído mi historieta, porque el niño a pesar de algunas imprecisiones que tuvo para él, él estaba convencido de que sabía de Castro y de la revolución restauradora, porque citaba

muchos pasajes de mi historieta y sentí por algunos detalles y precisiones que uno tiene en la historieta, que ese niño había aprendido algo, que algo le había quedado.

En todo caso, allí no fue a llevar un caletre, sino simplemente a expresar lo que él sabía. Era un muchachito de escasamente seis o siete años. Fue muy interesante. Yo dije: ese niño me pagó a mi toda la investigación. Y con él cumplí yo. Ese niño, estoy seguro, que con el paso de los años ese niño va a seguir leyendo de Castro y a lo mejor llegará a ser un investigador de Castro; así se motiva a un niño en la historia, para leer historia y cualquier otro tipo de literatura; y sobre Castro en mi época de joven también llegó un libro de la revolución restauradora de Cipriano Castro hecho por un señor telegrafista de la época llamado Venecio Parada, y era una aventura interesante de un muchachito telegrafista, un muchachito que correo de la revolución restauradora. El correo eran los muchachos de la época que eran utilizados por los soldados y por las tropas para llevar información de un sitio a otro. Esos muchachos conocían esas montañas y todos los caminos, porque muchos de ellos sirvieron de mandaderos y lo digo yo también expresado en la historieta. Sirvieron de mandaderos, muchachos del mandado y la gente que vivía en las aldeas tenía que desplazarse para la ciudad. Era un premio para el muchacho mayor de la casa, para el muchachito que ya había crecido que hacer de muchacho del mandado, las responsabilidad que también tenía de hacer compras y tener no sólo que ir a comprar sino tener que negociar; es decir, manejar dinero.

Entonces, bueno, esta historieta telegrafista que se llamaba Vísperas y comienzos de la Revolución Liberal Restauradora de Cipriano Castro, la editó la biblioteca de Autores y Temas Tachirenses. No lo he encontrado, no he vuelto a ver a ese libro, a mi se me perdió, pero desde el momento que lo leí y siempre dije, bueno, este es un buen tema para una historieta, lástima que cuando estuve haciendo la historieta de Cipriano Castro yo no lo tenía, pero estaba dentro del proyecto crear un personaje que era el muchachito este.

Fíjate, la historieta es como hacer cine en dibujos.

7.- ¿Tiene algún trabajo en mente en base a la historieta como medio para la enseñanza?

Si. No tenemos en mente ningún trabajo para la enseñanza, nosotros acabamos de registrar una fundación, se llama Fundapinceladas. Se registró con los recursos que logramos de la edición de 10.000 ejemplares, editamos una edición de 500; es decir, imprimimos una edición de 500 para que estos 500 se convirtieran en el capital de esta fundación. El capital de esta fundación es una edición de Cipriano Castro y la idea de la fundación es hacer la historia en historietas, es dedicarme a hacer historia en historietas.

8.- ¿Se han hecho planteamientos al Ministerio de Educación?

No se ha hecho, ni a nivel regional ni a nivel nacional, pero la historia de Cipriano Castro se la hicimos llegar, cinco ejemplares, al Presidente Chavez, a muchas personas del gobierno regional, pero de todos modos no recibimos respuesta de ellos. El próximo lunes vamos a conversar con personas del gobierno regional. El planteamiento no parte de mi; es decir, me llamaron para hacer esto, para utilizar la historieta dentro de la promoción de mucho del trabajo de cambio que necesita el país y yo me he venido ofreciendo porque yo sé que son pocos los que hacemos caricaturas o dibujos humorísticos aquí, y el ofrecerlo y las posibilidades que tiene el país para difundir material de este tipo. De todos modos también hemos venido adelantando un trabajo sobre la Constitución Bolivariana de Venezuela, llevar la Constitución Bolivariana de Venezuela a historietas. Es un trabajo bien difícil, porque la constitución es pura letra, la constitución son ciento y pico de páginas de letras. Son 300 y pico de artículos expresados en texto, un texto que a veces es cansón y

aburrido. De todos modos hay una experiencia en España, nos llegó una copia de algo que se hizo con la constitución española que es, no es exactamente lo que queremos, pero en la constitución española utilizaban textualmente los artículos de la constitución y los acompañaban con una ilustración de un chiste de un caricaturista muy famoso. No es lo que quisiéramos hacer, más bien resumir la constitución en dibujos, expresarlas en el mensaje del cómic, en comiquitas, procurar una constitución corta, pero muy sustanciosa, con respecto a lo que simboliza nuestro deberes, nuestros derechos y cada uno de los contenidos completos de lo que es la Constitución Bolivariana.

Ya comenzamos ese trabajo, yo creo que lo podemos hacer y quizás no he querido continuarlo porque no he querido hacerlo solo y como ya hemos dado más de 40 talleres de caricaturas y hemos visto tantos talentos, muchos niños con talentos, entonces estamos interesados en armar un buen equipo y un poco también porque, para que esto no se quede en los sueños nuestros sino que se convierta en lo que se debe convertir, en una empresa y que a futuro otros también emprendan comercialmente este tipo de trabajo. De todos modos no somos los únicos, ante de todas estas motivaciones que tenemos ahora, hace 15 años cuando estabamos estudiando historia en la ULA, vendíamos guiones a una editorial de Maracaibo, la Editorial del Lago. Le vendimos a esta editorial una edición completa que se editó a nivel nacional y que se llamó primero uno, Héroes de la Patria, pero la nuestra se llamó Caudillos de Venezuela, y en estas historietas aparecen registrados nuestros nombres y currículos como estudiantes. Ahora aparecen como licenciados de historia, participamos como guionistas y no como dibujantes. Los dibujantes, algunos de ellos españoles y chilenos, pero gente de nuestro talento, pero los guiones eran nuestros. Por supuesto que cuando hicimos esa propuesta no teníamos muchos recursos. Yo recuerdo que los guiones les vendimos en Bs. 3000 cada uno, que era bastante plata en esa época. Pero hoy en día los editores han hecho varias impresiones de esos

textos y han ganado un dinero, pero de todos modos aparecen nuestros registros en esas historietas.

Lo que te quería decir era que mucho antes que nosotros, la editorial El Lago, luego la editorial Futuro, ahora la editorial Nuevas Ideas, hacen historia en historietas y tengo también referencias de una fundación a nivel nacional ubicada en el centro del país que se llama Historia y Comunicación y hacen historia en historietas. Han publicado historietas de Simón Rodríguez y con el mismo estilo que las nuestras o por lo menos con el mismo estilo que las historietas.

La historieta de Cipriano Castro para nosotros es muy especial, porque yo creo que en la historieta de Cipriano Castro nosotros no hicimos una historieta simplemente. Allí hicimos un trabajo de investigación de historia como lo que nos enseñaron en la universidad, técnicas de investigación científica, pero que la combinamos con la historieta. Nuestra hgistorita de Cipriano Castro tiene pie de páginas, tiene citas numeradas y es una investigación realmente bien hecha. Lo que pasa es que se comunicó a través de los dibujos, y queríamos un libro más que una historieta. Ahora estamos convencidos de que debió ser una historieta. Si tenemos que contar una historia en varias historietas lo hacemos, pero utilizar un libro a vecves es bastante pesado ¿no?. Y, sin embargo, el de Cipriano Castro lo ha leído los niños y les gusta y todo. Lo hicimos con la idea no de hacer una historieta sino un libro hecho en historietas. Y nos falta la contonuación porque se quedó el libro en el final de la revolución restauradora, pero no continuó la historia de Castro. Y está en mente también hacer una de Gómez, que es un personaje que llama mucho la atención a nivel nacional. También queremos trabajar fundamentalmente la historia regional, procurar que la historieta trabaje más a historia regional, tabajar la historia local, la historia de nuestros pueblos, de nuestras aldeas, buscar la identidad, reforzar la identidad nuestra.

Hace poco en la feria del libro universitaria de Mérida encontré un texto que se rfería espècíficamente a esto, a la comunicación de la historia a través de la historieta y hecho creo por unos periodistas españoles. Yo la había apartado, pero cuando llegué ya lo habían vendido, pero es un tema que está ahorita en el tapete. Fíjate que ese libro voló, lo aparté. Y en este país la historieta es virgen, está totalmente virgen, aquí no tenemos tampoco un desarrollo editorial como el que tienen otros países de América Latina como Colombia, Argetina, España en el caso de Europa, pero debe venir un desarrollo editorialñ a nivel del país y eso va a beneficiar mucho a los que hacemos historia en historietas.

ANEXO C

Entrevista a Alexis Romero. Profesor de Educación.

1.- ¿Cree Ud. que el cómic puede ser un medio para educar?

Viendo la historieta como una propuesta pedagógica y comunicacional, hay que tomar en cuenta ciertos elementos. Responder de antemano que la historieta si sirve para, sería dar una respuesta superficial si no se tienen en cuenta cuáles son esos elementos que van a configurar esa supuesta utilidad.

2.- ¿Cuáles son, entonces, las características del cómic que pueden propiciar el uso de la historieta con fines didácticos?

Lo primero tiene que ver con la imagen. Es indudable que el niño nace en una cultura de la imagen y vive en una cultura de la imagen. Segundo, son los significados de esa imagen. Ya, sobretodo Habermas, plantea cómo la imagen tiene mayor poder comunicacional que la misma palabra. ¿Cómo hacer que la imagen tenga mayor poder comunicacional que la palabra? Indudablemente que quienes pretendan hacer esto tendrán que comenzar a estudiar cómo piensa el niño y cómo aprende el niño, porque no todo cómic comunica, al contrario, incomunica, distorsiona la información, y esa imagen tiene que ver con la construcción de los personajes.

Yo pongo como ejemplo clásico que a mí me llama mucho la atención que es el de Calvin y Hobbes. Calvin y Hobbes, no hablemos de Mafalda porque este es un estereotipo que intelectualmente hay que superarlo, porque para un niño Mafalda no

dice mucho, Mafalda está dirigida a un público estrictamente intelectual. Calvin y Hobbes me pareciera que se acercan más por la configuración psicológica y la configuración social de los dos personajes. ¿Quién es Calvin?, un niño común, cualquiera, travieso, tiene unos padres y hay además algo en el discurso de Calvin que puede servir para mostrar, a parte de la imagen, el segundo elemento: el discurso, la estructura del discurso que debe tener. Si el público es el niño, entonces el personaje debe ser un niño. Un personaje que hable con los códigos y con los sentidos del niño, que sea pensado de acuerdo a la moral del niño. Porque muchas veces nosotros encontramos en el cómic de Olafo, Calvin y la misma Mafalda, y Beto el Recluta, que tiene que ver mucho con el mundo de la estupidez, y uno se pregunta dónde está el destinatario de ese personaje, de ese cómic. ¿Es un cómic para niños?

3.- ¿Cree Ud. que el niño se pueda sentir interesado en este tipo de publicaciones?

El cómic muchas veces es para un adulto, porque la mayoría de esos cómics están estructurados de acuerdo a un metalenguaje, un metasentido. Es decir, después que la persona ha leído el texto, tiene que comenzar a interpretar qué fue lo que quiso decir. Una historieta que pretenda convertirse en herramienta pedagógica y metodológica para educar al niño, necesariamente tiene que tener un lenguaje llano, claro, no metafórico, un lenguaje cuyo significado sea lo que está diciendo para que el otro lo pueda atrapar y, sobretodo, un discurso que promueva el diálogo, que es otra de las grandes carencias, y esto no lo digo yo, esta respuesta que yo te estoy dando son las respuestas fundamentales en los textos del Profesor Martín Barbero y en Monsilval, ensayista que también ha hecho muchas críticas al cómic dirigido a niños, porque esto está de moda.

Se quiere implementar el cómic como una herramienta en las escuelas para enseñarle a los niños, pero la estructura del discurso falla. Tienen excelentes

dibujantes, pero mucha pobreza en cuanto a los que elaboran los diálogos que se van a establecer. Si acudimos a Paulo Freirez, sabemos que un cómic debe ser una propuesta dialógica, una propuesta que conduzca al diálogo, una propuesta donde siempre los personajes están dialogando. Yo me imagino que en la enseñanza de la historia, que es lo que tú estás proponiendo, necesariamente los personajes de la historia deben estar dialogando. Ahora, sobre qué van a dialogar, que es el otro elemento, el contenido del discurso. En el discurso, qué contenido vamos a hablar en el caso de la historia.

4.- ¿Cree Ud. que se puede contar la Historia de Venezuela a través de este medio?

Esto está relacionado con lo que te venía diciendo. Lo de la propuesta dialógica, el discurso, en este caso histórico. No vamos a hablar de lo que con frecuencia encontramos en algunos cómics de los periódicos nuestros: fechas, fechas, fechas...el personaje se va a preguntar en qué año murió Simón Bolívar, ¿es eso significativo para un niño?. No tiene el mismo significado, porque eso se aprende por costumbre, el se va enterando, así no quiera, la fuerza social lo va llevando a aprender eso, pero un cómic que pretenda enseñar la historia, que utilice el elemento historia como propuesta del elemento discursivo tiene que entender qué es lo importante de la historia y aquí, lo importante de la historia es el sentido para la vivencia actual que tenemos.

Cualquier persona que pretenda darle un lenguaje a un personaje en una historieta tiene que darle un lenguaje de sentido histórico, que en el fondo te estoy hablando de la propuesta actual de la enseñanza de la historia. Ya esa historia fechada, repetitiva, de lo que hizo fulano de tal, anecdótica, no tiene ningún sentido. Con frecuencia yo he visto el cómic español y chileno, y tienen esa falla. Se traducen, simplemente, en enseñar fechas, lugares, nombres, y eso no tiene ningún sentido,

porque para el niño, para lo que él está viviendo, eso no le aporta ningún significado. Entonces el personaje de la historieta tiene que ser un personaje que hable del sentir de la historia, está obligado a eso: a plantear preguntas que conduzcan a respuestas que sólo se puedan obtener a partir del diálogo.

A qué va a llevar esto, y aquí viene el otro elemento. El poder de la imagen, la estructura del discurso y el contenido de ese discurso deben conducir a que en el aula suceda el diálogo permanente. Ese cómic debe conducir a un diálogo permanente, a un intercambio de ideas permanente; es decir, va a aparecer la cultura del trabajo grupal, de la cultura del trabajo en equipo, donde el estudiante, porque como ese cómic puede tener tendencias policémicas; es decir, cada lector, cada destinatario lo puede interpretar de una manera distinta, lo que va a conducir en el aula es a una discusión donde cada uno va a decir con sus propias palabras, con las palabras de un niño, porque lo que entendió allí fueron palabras de un niño, qué es lo que él está viendo y qué cosas se pueden interpretar de allí. Indudablemente que detrás de esto aparece un maestro que sabe leer un cómic. ¿Cómo se lee un cómic?, eso sería una excelente tesis aquí en la universidad, porque está bien que se utilice como propuesta, pero cómo enseñarle a un maestro a que lea un cómic cuando él no ha sido formado para eso, además, a él no le interesa eso. Es más, ni siquiera ve las comiquitas de la televisión, las considera infantiles.

5.- ¿De qué manera puede ser insertada la historieta dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje?

Lo primero, de educar al maestro sobre la importancia que tiene el cómic como herramienta metodológica es un trabajo arduo, es un trabajo de modificar las estructuras cognitivas que tiene, las costumbres que tiene de cómo aborda el aula de clases; cuando a él se le educa sobre cómo se lee un cómic y él logra entender que cada lector, cada destinatario, de acuerdo a la teoría de la recepción, recibe la

información de una manera distinta y que entienda que lo que el cómic debe transmitir no es información sino conocimiento, porque el conocimiento es activo, conduce al diálogo, construye significados; la información es estéril, pasiva, en un receptor que cumple perfectamente con la estructura de la comunicación de David Berlo, clásica, no hay interferencias de ningún tipo y una gran interferencia actual que es el contexto, el niño se tiene que preguntar a partir de ese contexto cómo explico esto, y eso es un ruido en palabras de Marshall McLuhan es un ruido. El cómo hacer para que ese maestro entienda todos los elementos y pueda en el aula de clase propiciar el trabajo, no es nada fácil.

Para enseñar historia a partir del cómic, primero hay que ir a las instituciones educativas a ver si la cultura del cómic existe. Porque muy bien, lo podemos hacer, está hecho, pero qué hacemos con eso. El maestro entiende los códigos, el maestro entiende los personajes que están allí, porque incluso el éxito que ha tenido y no sé si vale o es pertinente nombrarlo como elemento, pero como se vende tanto y se ha convertido incluso en luto para muchos, este año murió el creador de Condorito, que era chileno, se ha hecho una fiesta allá, incluso hay un sitio allá donde hay una estatua ya colocada a partir de ese personaje porque parece que hablaba del sentir latinoamericano, el asombro ante las cosas vulgares y silvestres, un cómic como Condorito, cuando tu le preguntas a un maestro ¿Ud. lee esto? o te ve leyéndolo, se escandaliza porque eso no se debe leer, se debe leer cosas serias. Son muy bonitas las propuestas metodológicas, pero detrás de ellas debe existir todo un trabajo terapéutico, un trabajo de saneamiento, de crear una cultura de que esto puede servir. Te voy a poner un ejemplo que es el de España.

Yo fui hace tres años a España para un congreso de pedagogía y en una de las mesas de trabajo se hablaba del cómic y el obstáculo mayor que encontraron todos en las propuestas que tenían, fundadas en teorías psicológicas del aprendizaje, teorías sociológicas del aprendizaje, teorías morales del aprendizaje, una construcción

religiosa del aprendizaje, una construcción pedagógica del aprendizaje, todo eso estaba atendido en la elaboración del cómic de historia, porque es donde hay más tendencia y más facilidades puede haber, supuestamente. Ellos encontraron que esos cómics no tenían percepción en el maestro, porque el maestro no lo sabía leer, porque el maestro no había sido educado. Los elementos que yo te mencioné: el poder de la imagen utilizada, la estructura del discurso, el contenido de ese discurso y la capacidad heurística que tiene; es decir, la capacidad de decir un conocimiento y de generar a partir de él otro conocimiento, que es la característica de que debe tener todo cómic que pretenda tener una intención pedagógica y educativa, capacidad heurística, capacidad de generar otras discusiones, capacidad de generar diálogos; ellos decían no logramos sacar nada. Y en el congreso iban a mostrar por qué no sacaron nada y qué lograron después de haber enseñado a los maestros sobre cómo se leía el cómic. Como se propiciaba en el aula de clases, que llegaban con copias de los cómics y decían niños siéntanse y lean, los niños disfrutaban los personajes, porque tiene que ser un personaje que atrape al niño, que le guste al niño, diría yo que sea un arquetipo social, que cuando el niño lo vea sienta que toda la vida lo ha estado viendo. Cuando uno ve a Pinky y Cerebro uno dice: yo toda la vida he visto esto. Y son dos animalitos vulgares y silvestres que ridiculizan la obsesión por la intelectualidad, por el dominio del mundo, una parodia al poder, una parodia a la gente que se cree muy seria, diría Platón: “Los serios son los mayores reveladores de la estupidez”, porque el conocimiento se toma con alegría no con seriedad. Entonces estas maestras, después que distribuían los materiales, le pedían un comentario sobre el cómic y ahí terminaba toda la información.

Lo grave de esto, ya yo he mencionado cuatro elemento, ahora viene el quinto elemento, cómo evaluamos las actividades del cómic: con exámenes, escrito, no tiene sentido, porque el cómic no es para eso. El cómic es para generar discusión, para generar, por lo menos, una idea escrita para discutirla en clases, el cómic es para ponerlo en escena y, a partir de lo que los muchachos proyecten, se arroja un

resultado. La propuesta que tú tienes se adapta mucho a lo que el Ministerio de Educación desde hace dos décadas quiere: acabar con esos exámenes conductista donde el niño tiene que vomitar un poco de información y que la historia deje de ser fechada, repetitiva, anecdótica, para que se convierta en algo vivo, en palabras de Guillermo Morón y de Uslar Pietri, la historia viva, que el niño sienta que está cerca de él, que le pertenece a él. Estos sistemas de evaluación niegan, incluso, la misma posibilidad del cómic, porque el cómic ya en sí mismo hasta articula cómo va a ser la evaluación de él, si va a ser a través de una discusión, si va a ser a través de una puesta en escena de lo que está allí, a través de incluso lo que hizo la Profesora Carmen Revilla en Colombia, en la Universidad de Antioquía, Medellín, que ella a partir de unos cómics les pedía a los muchachos que elaborara la biografía de alguno de los personajes. Los muchachitos asumían alguno de esos personajes y elaboraban una biografía de esos personajes de acuerdo a lo que habían visto y llegaban al salón y hablaban del personaje. Esa información servía de retroalimentación para los encargados de elaborar los personajes. El cómic ya te configura el elemento de evaluación que va a utilizar. A mí me parece muy ligero que en muchas instituciones educativas se pueda asumir el cómic como propuesta pedagógica si no se toman en cuenta todos estos elementos que te he mencionado: psicológicos, sociológicos, pedagógicos, de corte religioso, de corte moral, porque cada uno de esos personajes es un ser social, los personajes de un cómic son seres sociales.

Hay un cómic por ahí que se llama “Bichitos feos”. Ese “Bichitos feos” es el cómic más candente dentro de la crítica social, Zapata se queda corto ante la crítica social de ese bichito. Esos bichitos parecen unas hormigas, pero ellos tienen un estereotipo, un arquetipo social y la gente se identifica porque cada uno de ellos representa lo que Habermas llama la opinión pública de un sector de la sociedad. Tiene poder de acción comunicativa, tiene una estructura de discurso comunicativa, tiene impacto en la sociedad y, por supuesto, detrás de quienes elaboran el cómic está un grupo de personas, en donde esos bichitos representan metafóricamente la síntesis

de un poco de opiniones que están detrás. ¿A qué nos va a llevar un cómic usado para la historia? Necesariamente los que van a elaborar el cómic tienen que ser investigadores o tener un equipo de investigadores para poder elaborarlo, y cuando el personaje hable está hablando la síntesis de todo aquello. Estos personajes son, desde el punto de vista kantiano, sintéticos, sintetizan todo. Ya todo ha sido elaborado, ellos llegan y sacan la conclusión final, no llegan con verdades a priori, es decir, esto es lo que yo opino sobre lo que es la historia, sino que eso obedece a un proceso de investigación. Ellos saben que esa síntesis va a conducir a la producción de nuevas ideas, de nuevos conocimientos. Entonces, quienes pretendan utilizar el cómic como herramienta para la enseñanza de la historia deben entender que muy bien, que ese recurso metodológico y pedagógico va a facilitar el diálogo en el aula, va a facilitar el aprendizaje, lo va a hacer más fácil, más sencillo, y aquí la palabra sencillo adquiere cierta singularidad, porque lo sencillo es producto de una complejidad investigativa; es decir, esa sencillez es el reflejo de todo un proceso complejo de investigación de gente que se ocupó de reflexionar, que se ocupó de tener pruebas pilotos, gente que se ocupó de ensayar, de consultar con otros, de un equipo intermultidisciplinario que le va a permitir ver desde distintos ángulos cómo hacemos llegar a la boca de estos personajes lo que el niño debe aprender. Y esto lleva necesariamente a olvidar los muñequitos, de las figuras del cómic, del color del cómic, para empezar a preguntarnos cómo se debe enseñar historia, qué se debe enseñar de la historia, qué debe aprender el muchacho de la historia y por qué tiene que aprender eso. El personaje tiene que responder a las preguntas fundamentales: para qué sirve la historia, qué tipo de conciencia forma la historia, porque el cómic con los personajes que tiene lo que está haciendo hablando del ciudadano que debemos tener, porque ellos van a ser el estereotipo, Jungianamente el arquetipo de ciudadano que queremos, ellos van a hablar interpretando la historia a partir de lo que vive y eso es lo que el niño va a querer para poder entender en al aula, buscar el significado que tiene, el impacto que tiene y cómo esos personajes en el propio cómic porque ellos lo están leyendo y lo están discutiendo logra ver que ellos construyen su realidad, vamos a

llamarla artificial para no decirle virtual, una realidad artificial que puede hacerse posible en la vida real de cada uno de ellos.

ANEXO D

Entrevista a Alexander Torres. Profesor de Historia y Estrategias didácticas del IPC

1.- ¿Cree Ud. que el cómic puede ser un medio para educar?.

Lo que tu estás planteando, tu trabajo en sí, tiene tres dimensiones. Primero, que es el aspecto técnico, construir y hacer la historieta. Hacer eso, implica tener cierta habilidad para resolver problemas de esta naturaleza, el dibujo, el diseño gráfico, tiene que tener cierta especialidad que todo el mundo no la tiene. La segunda dimensión es el problema de la enseñanza de la historia. Si tu te planteas el cómic es porque ya tu presumes que la enseñanza de la historia debe generar métodos más creativos para resolver eso. El tercer y último problema es el problema educativo en general. Todo está dentro de un marco de la filosofía de la educación, de una relación didáctica-pedagógica, de una orientación mayor; entonces, yo antes de poder responder esta pregunta me gustaría poder hacer varios señalamientos.

2.- ¿Quizás se podría hablar aquí de cómo puede ser insertada la historieta dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje?

Si, pero antes de eso hay explicar el problema que enfrenta la enseñanza de la historia de Venezuela en nuestras aulas. El primer problema, y que para nadie es un secreto, es el problema que está atravesando la enseñanza de la historia. Fíjate que en el año 1.996, ya tu debes manejar estas cifras, la Fundación Polar hizo un famoso trabajo sobre la enseñanza de la historia. Para ese entonces, creo que se consultaron 4.443 alumnos de Educación Básica y Diversificada (cuarto y quinto año) de liceos

públicos y privados en las principales ciudades de Venezuela: Maracaibo, Caracas, Barquisimeto, Aragua, etc., y lo que arrojó es que ante un promedio 1/20, de 1 sobre 20, los alumnos sacaban 9,8, lo que refleja cuantitativamente que el alumno está raspado en Historia de Venezuela. Ahora, cuando los analistas iban mucho más allá se dieron cuenta que cualitativamente hay un problema mucho más grave o más arraigado, un problema que tiene que ver con la ausencia de una conciencia histórica, un problema que tiene que ver con la apatía con que se ven los estudios sociales, un problema mucho más grave que incluso trasciende la enseñanza de la historia y la enseñanza misma, es un problema de lecto-escritura. Porque para nadie es un secreto que el discurso histórico es un discurso de mayor abstracción donde hay tres elementos básicos: tiempo, espacio y el hombre como inventor de un eje tempo-espacial, y eso genera para acceder a ese conocimiento, generalmente, un vehículo que es lo que, comúnmente, llamamos el discurso escritural o la lectura, y si nosotros tenemos problemas de lecto-escritura básicos para escribir palabras, para decir frases, ¿cómo será si nos exigen un máximo de abstracción que es un análisis o la síntesis en determinado caso?. Entonces se dieron cuenta que el problema de la enseñanza de la historia traspasa el umbral de la didáctica de la historia misma y cae en otros horizontes, porque cuando tu le dices a los chamos ¿no te gusta la historia? te dicen no me gusta, pero ¿te gusta matemáticas? no, ¿biología? no, entonces ¿qué te gusta a ti?, PlayStation. ¡Qué maravilla!. Pero no es como era antes que era más optativo, no me gusta esto, pero me gusta lo otro, o me va mal aquí, pero me va bien allá, y eso es algo que nos llama a la reflexión.

El problema de la enseñanza de la historia va más allá que la historia misma. Ahora bien, esto es un problema muy complejo que ya tu verás. Cuando se empieza a hablar de la enseñanza de la historia, hay varios planos en esta discusión. Un primer plano general que es el de la educación, del sistema social mismo; es decir, que no es solamente tarea de la escuela la enseñanza de la historia, también los medios de comunicación, la familia, los otros agentes socializantes tienen un compromiso con la

conciencia nacional. Ese es el primer problema. El segundo problema es el sistema escolar; hasta qué punto el sistema escolar refuerza en el alumno los valores nacionalistas, no patrioteros, sino nacionalistas serios, que hagan que el niño aprenda historia y se enamore de ella. Hay otro plano que es este, el plano universitario, la formación docente. Hasta qué punto el profesor de historia formado en las universidades y en los pedagógicos, que compiten muchas veces con los licenciados en historia, con profesionales como los abogados, trabajadores sociales, por nombrar algunos, que invaden el campo de las ciencias sociales; hasta qué punto tiene responsabilidad, hasta qué punto los pensa de estudio en los cuales se forma el profesor responde a los intereses y a los programas estipulados por los ministerios. Por decirte algo, de primero a quinto grado se han llevado reformas en la Educación Básica y en sociales no hablamos de objetivos generales y objetivos específicos, sino de bloques de contenido actitudinales que tiene que ver con los valores, procedimentales con el saber hacer y conceptuales que tiene que ver con el contenido. Pues mucha gente vive a espaldas de las reformas que se están llevando a cabo para hacer la enseñanza de la historia mucho más dinámica, y los pedagogos están ausentes o a espaldas de muchas cosas.

El otro plano es el alumno, ¿quién es el alumno?, ¿cuáles son los intereses del alumno?. El docente y el alumno, o el docente cuando confronta al alumno en el salón de clases, toma en cuenta los valores, los intereses, toma los aportes de la psicología del aprendizaje para entender, para mejor comprender la función docente o, simplemente, le da la espalda a eso y va a lo empírico a lo ramplón, muchas veces sin análisis previo. Otro elemento es el manual y los programas docentes. ¿Quiénes elaboran los manuales?, ¿cómo los elaboran?, ¿hay algún sesgo?, ¿la historia que está allí es la que nos interesa?, ¿este manual reproduce deformaciones estilográficas y nos la vende como la verdadera historia?.

Otro nivel, y en este cae tu trabajo, es el que tiene que ver con los métodos, estrategias y recursos para la enseñanza de la historia. Toda una gama de posibilidades que se están abriendo para hacer más efectiva la enseñanza, el aprendizaje, todo, haciendo la salvedad de que el medio no es el fin.

Ahora fíjate, de todo esto yo me detendría en el problema del docente, la visión del docente, porque te propones algo, pero un docente que no sea de avanzada no te va a tomar el planteamiento que tu le puedes hacer o el recurso que tu le puedas plantear. Yo parto de la idea de que un docente de historia que no sepa la responsabilidad que tiene sobre la enseñanza de la historia, que se apersone en un salón de clases sin haber previamente hecho un examen de conciencia y entender la función que tiene, es un docente empírico, errado y escéptico, sino cree en dos cosas fundamentales que debe tener toda ciencia social, primero es el cambio social, no cree que lo que yo estoy enseñando va a modificar la conducta del sujeto, lo que es un sin sentido porque si soy educador es porque creo que la gente mejora, sino qué hago yo apostando, educando si sé que va a ser el mismo de siempre. La tercera idea es que cae en la tesis de que no hay otra forma que la tradicional para enseñar historia, que una cosa está consustancial con la otra.

Entonces, yo a un profesor de historia le haría cuatro preguntas que están íntimamente relacionadas y que, de alguna manera, apuntan hacia la innovación que tu quieres plantear. La primera pregunta es ¿qué es la historia para él? Porque esto no es gratuito, depende de la concepción que se tenga de la historia, también así se va a enseñar historia. Es decir, si yo sigo repitiendo que la historia es la narración de hechos pasados, que la historia es lo acontecido, es lo ocurrido pero que debe ser recordado o memorizado como tal, pues la reproducción mía de la historia, mi manera de transmitir el conocimiento histórico, mi manera de dar la historia, estará circunscrita a una escuela tradicional, que impide la innovación de cualquier otra cosa, de cualquier estrategia. Si yo concibo que la historia la hace el alumno, que la

historia no es la ciencia del pasado sino del presente, que la historia que inicialmente se quedó atrapada en su etimología, indagación del pasado con los griegos, pero después con el desarrollo de la ciencia es una ciencia en construcción y, por ende, tiene que ver con el desarrollo del hombre en el tiempo, y que la historia no es sólo enseñar historia sino hacerla también, y que somos entes, actores participativos, por tal transcendental, entonces la visión de la historia cambia, porque al muchacho le hablan de la historia y piensa y le sabe a remedio, entonces se enclaustran en el pasado y creen que es un viejo, por eso son los primeros que se asombran cuando ven a un joven hablando de historia, porque ellos asumen que la historia es memoria y es pasado. Si tu dices que la historia es movimiento y es presente, la cosa cambia y el docente se va a hacer una segunda pregunta: si yo sé qué es la historia, se van a derivar tres preguntas más; es decir, cuál historia enseño, cuál historia estoy enseñando, le estoy enseñando la historia de las proezas, las batallas, la historia de las largas retahílas de eventos, algunas veces inconexos e insustanciales. Se está enseñando una historia eurocéntrica, sesgada, una historia ideológica que detrás del culto desmedido al héroe, una historia que no cree en la participación del colectivo en la construcción de su propio proceso histórico, una historia que dice que fuimos descubiertos y que en nuestro afán filohispánico nos civilizaron los españoles, porque nosotros éramos unos bárbaros, unos indios; o una historia para puro decoro intelectual y pura memoria.

Ante esa historia, existen planteamientos históricos diferentes, la historia concebida como la realización del hombre a través del tiempo, no existe prehistoria porque el hombre siempre ha hecho historia, la invención de la escritura no puede determinar el nacimiento de la historia porque la escritura es un hecho, si se quiere, cultural, y la historia es el hombre a través del tiempo, y que hay historia también de los oprimidos o historia de los excluidos, que no es el héroe. Qué decir del pueblo de Coro que siempre fue realista y Bolívar nunca lo quiso, son antipatriotas, enemigos de la causa, son traidores a la patria, son antibolivarianos y, por ende, no tiene

historia. Entonces yo puedo poner un Mc Donald en la Cruz de San Clemente o tumbar a la pureña capital de Venezuela, considerado patrimonio de la humanidad, simplemente porque mi interpretación de la historia dice que ellas no son afectas a las ideas bolivarianas y Bolívar es mi identidad, primer error. Bolívar padre de la patria, la madre es España y madre y padre se odian, se enfrentan, entonces tu tienes que quedarte como un huérfano desde el primer momento.

Una confusión que ahorita se está viendo más claramente, primero un uso y abuso de la historia y, segundo, hay una confusión de lo que es conciencia nacional y lo que es culto alegre. Todavía seguimos creyendo que identidad nacional es arpa, cuatro y maracas, creemos que tradición es identidad nacional, que costumbre es identidad, per es ese afán de decir que todo aquello que entra al territorio nacional está soslayando la soberanía como si nosotros fuéramos aislados, como si no estuviéramos a tono con un contexto mundial. Osea, tenemos que revisar todos esos conceptos. Entonces ahí nos invitamos a ver, sabemos que la historia y tenemos que estar claros qué historia enseñamos, porque el medio no es el fin, yo puedo tener los medios, pero decir le indio es bruto, el venezolano es flojo, Okey, y el negro es inferior.

La segunda es qué historia enseñamos, la tercera pregunta está íntimamente relacionada ¿Por qué enseñamos historia? Y esa es una reflexión importante, por qué enseñamos historia, por qué no enseño matemáticas, por qué no enseño inglés. Entonces un docente que va a un aula de clases y no sabe por qué enseña historia, cualquier muchacho se le va a parar y va a decir que fastidio, para qué vamos a ver eso si eso ya pasó, como se dice: para qué leer el periódico de ayer, noticia que ya todos saben ya yo no quiero ni ver. Ahora, si nosotros entendemos que la historia es como decía E.H. Carr, es pasado en cuanto a lo que ocurrió hoy y ayer determina lo que va a pasar mañana, entonces decimos como Carr, que historia es memoria y es esperanza; memoria porque mira hacia atrás, pero no se queda atrás contemplando

ociosamente el pasado, no se queda en el inherente culto del pretérito, de lo pasado, sino que a su vez asume retos presentes para un mejor futuro, entonces es esperanza. Alguien lo decía de una mejor manera, más hermosa: el desconocimiento del presente nace fatalmente de la ignorancia del pasado, pero para qué agotarnos al pasado si no hay manera de hacer más vivible el presente. De tal manera, que la historia, ciceroneanamente hablando, es una especie de maestra de vida, aunque la historia pueda servir como curiosidad intelectual, así como se colecciona barajitas, como decoro, como ornamento, como me cultivo en un sitio. La historia también tiene una funcionalidad social, una misión social, entonces el docente de historia que entra a un salón de clases sin entender lo que representa su materia para conservar y reproducir los valores que habitan en la sociedad, para revolucionar o contradecir lo que hay, ese es el docente clave. Y ahí tienes la última pregunta que está muy interrelacionada con tu trabajo. ¿Cómo enseñar historia? Tenemos cuál historia enseñar, por qué enseñamos historia y, la última pregunta, que tiene que ver con el cómo, pero para llegar al como, tenemos que agotar el qué, el para qué y el cuál, todo este tipo de cosas.

Lo que hemos visto hasta ahora tipo extremo, todavía y cada día si cabe algo, toda enseñanza es enseñanza de algo, entonces el problema de la enseñanza no se puede quedar en el cómo enseñar nada más, sino en el qué enseñar, porque vuelvo y repito, aunque tengamos Encarta, aunque tengamos Internet, aunque los métodos sean más efectivos, el método per se no me garantiza que el contenido sea el más idóneo. Esto es bien interesante, porque cuando uno hace un trabajo en el que hay un gran afán por el cómo, se dan cuenta que descuidan lo otro que es el qué, el por qué y el cuál. Esto está bien que lo hagas, porque si tu presentas un cómic muy bueno, pero si estás reproduciendo malversaciones historiográficas, historia tendenciosa, un culto desmedido al héroe, etc., entonces tú lo que estás es afinando más los mecanismos para confundir al receptor, que en estos casos son los alumnos.

Yo digo esto porque hay un culto desmedido a lo procedimental, al saber hacer, al como hacer las cosas, pero cómo hacer no necesariamente, y mucho menos en didáctica, garantiza que es lo ideal lo que estás haciendo. Entonces, en este plano de cómo enseñar historia hay una revolución verdadera. De verdad que sí. Basta con dar una mirada retrospectiva, para darse cuenta que del pizarrón a la tiza hay una gama de posibilidades increíble en la enseñanza y el aprendizaje de la historia, una gama que obedece a una revolución educativa real y a una nueva concepción o a una concepción que siempre ha estado, pero que no había emergido sobre la enseñanza de la historia, que es el del método activo y la visión dialógica de la historia; es decir, que la historia se está redefiniendo, el alumno ya no es el ente pasivo, el bancario que decía Freide, que recibe la información, ahora es interactivo, por ende participativo. Segundo, él mismo construye su historia, por eso los métodos más activos, por ejemplo, como historias de vida, donde él le vea sustancialidad, aprendizaje significativo en la enseñanza-aprensizaje de la historia. Otro, es el docente, la redefinición del docente. El docente no es el dador de clases, sino que simplemente es un facilitador del aprendizaje y los métodos son variados, que atienden o están orientados a los nuevos planteamientos de inteligencia múltiple. Nos planteamos la pregunta de cómo aprende el alumno; entonces decimos que aprende de diversas maneras: hay una inteligencia visual-espacial, una auditiva, kinestésica, etc., y eso hace o invita a los diseñadores del aprendizaje a buscar mecanismos más idóneos para dar una gama de posibilidades de enseñanza y hacer más aprehensible , que puede ser una de las limitantes que puede tener tu trabajo. Si hay alguien kinestésico, pues le gustaría hacer más una dramatización. Te lo digo porque yo he cultivado varios mecanismos de la enseñanza-aprendizaje de la historia, pero hay dos fuentes que yo he estado trabajando y que he escrito sobre ello, una es la radio, la pantalla más grande del mundo y la otra es el museo desde una perspectiva del descubrimiento, un planteamiento del museo como ver para comprenderlo, como síntesis del proceso socio-histórico venezolano, y una de las limitantes que uno se consigue cuando valida estos instrumentos es el nivel de atención del alumno y el nivel de interés o desarrollo

de inteligencia múltiple. Hay alumnos que verdaderamente son muy audiovisuales, hay algunos que son extremadamente kinestésicos, espaciales, más abstractos, hay unos que les va mejor escribiendo, hurgando documentos, etc. Esto es sumamente importante, porque pese a todo el alarde de la pedagogía contemporánea y la irrupción de todos estos nuevos métodos activos, sigue el vicio didáctico, que ya nos había avisado el profesor Luis Alfaro de pedagogía de la historia hace ya muchos años. Es decir, si nosotros entramos a un salón de clases, cuál es el paradigma de la enseñanza-aprendizaje hegemónico: ¿el conductismo o el positivismo? Conductismo es estímulo-respuesta, el positivismo, los hechos, la historia es la narración de hechos pasados. ¿Qué va a hacer el docente en el salón de clases? Va a reproducir exactamente los vicios didácticos si me paro en ese paradigma, va a ser un docente manualero, el manual es el que dice, responde a las preguntas que dice el manual. Va a ser un docente verbalista, cree que enseñar y dar clases significa hablar, es el discurso como tal. Yo di clases, yo doy mi clase completa, yo hablo dos horas y media completas que es lo que dura la clase.

El otro es el apuntismo: ya lo dije, anoten. Eso de que salió mal, dónde están sus apuntes. ¿Ud. copió lo que yo dije? Y ese apuntismo es hermano del didactismo, que es exactamente eso, dictar, anoten lo que yo le voy a decir. Otro vicio es el cronologismo, y ese es el más predominante, que es la retahíla de fechas inconexas, de batallas y proezas, que muchas veces la gente confunde la historia con la cronología; la cronología nació como un mecanismo necesario como de periodificación, por razones didácticas, para hacer más comprensible la historia, pero una cosa es el medio y otra es el fin que es la historia. Entonces la gente cree que aprendiendo fechas aprende historia, y la historia más que fechas es la comprensión del proceso, por eso la palabra proceso. Cuando nosotros decimos proceso histórico, es con clara orientación didáctica-metodológica, de no decir que no son hechos aislados. No son hechos, no son fenómenos aislados, son procesos, todo es un

proceso. Ante los hitos históricos planteamos la idea de una visión más integral del proceso histórico.

Otro vicio muy común es el dogmatismo; es decir, creer que el docente tiene la razón, y se es dogmático cuando no se aceptan diferencias al punto de vista, y esto es sumamente grave, porque si a ver vamos, el conocimiento de la historia es multifáctico, hay mucha diversidad, muchos puntos de vista sobre un mismo hecho histórico, los mismos muchachos lo manifiestan, por eso siempre hay que darle esa visión a los muchachos de que la historia no es como la matemáticas, no es ciencia exacta donde dos más dos es cuatro y no se discute. La historia es amplia y, por ende, es un discurso escrito, pero no es que reproduce a los intereses de los grupos, los puntos de vistas, los métodos, los conceptos de cada quien, verbigracia de lo que te digo, hay dos grandes manuales que tienen un control en Venezuela, el de nuestro profesor y amigo Napoléon Franchesci y el del difunto Alberto Arias Amaro. Tu ves el de cuarto año de Franchesci y ves la visión que tiene de la historia y ves el de Arias Amaro y fue el único que se casó con el materialismo histórico, entonces te habla de estructura económica de 1.830 a 1.936, estructura social y te entra con una introducción marxista de fuerza de trabajo, fuerza productiva, etc. Cuando tu agarras uno y otro ves en uno un punto de vista marxista-estructuralista y la otra que se basa más en los hechos que se ven, es más positivista tradicional. Son dos buenos manuales que no excluye al otro, pero el problema es de que hasta qué flexibilidad tiene el docente para entender que hay cosas más allá de lo que él puede manejar o pueda entender.

Entonces fíjate tú que en el cómo enseñar hay recursos, hay estrategias, hay procedimientos y hay métodos y este es mucho más grande que todo eso, métodos ya es una visión mucho más global de todo esto, pero si es pertinente la siguiente separación. Cuando uno adopta una estrategia o adopta un recurso, uno se hace preguntas básicas. La primera de ellas es ¿qué voy a enseñar? No todos los medio sirven para el mismo fin. ¿Qué voy a enseñar?, ¿cuál es el objeto que persigo?, ¿qué

es lo que quiero lograr?, ¿cuál es mi objetivo específico?, ¿cuál es mi bloque de contenido? Por qué, porque entonces digo: esto lo puedo lograr con una película, esto lo puedo lograr un casette-foro, esto lo puedo hacer con una dramatización, una simulación, esto lo puedo hacer con una sopa de letras, un crucigrama, con una mapa de conceptos, un mapa mental; no todos los recursos tienden al mismo fin. Entonces, la primera pregunta es la audiencia, y esa audiencia tiene características propias, como te decía yo, hablándote de las inteligencias múltiples, los intereses de los muchachos, etc., y esa es una de las cosas que hay que tomar en cuenta. La primera es qué voy a enseñar, la segunda es las características de la audiencia, la tercera es la más operacional, cómo voy a disponer del grupo, cómo lo voy a organizar, cómo voy a trabajar con ellos para alcanzar esto. El otro aspecto tiene que ver con el factor ambiente-tiempo. ¿Cuánto tiempo creo yo que con este recurso, con este medio, los muchachos van a alcanzar este fin? Esta es la primera cuestión que te puedo decir. La segunda idea que te puedo manejar es que detrás de cada método, estrategia o recurso, también hay una concepción o varias concepciones didácticas-pedagógicas. Dicho de otra manera, hay un soporte psicopedagógico detrás de toda propuesta que yo haga, aun de manera inconsciente. Nosotros nos casamos, aun o queramos, con una idea. Si tu lo que quieres es que el muchacho mismo construya un aprendizaje, crear significado, que sea capaz de generar conclusiones sin intervención del docente, tu estás tratando con una visión fundamentalmente conductista, pero aunado a eso, tu le dices compáralo con la vida actual, qué sentido tu le ves, qué relación le ves con la situación actual de tu país, en qué medida te comprometes tú para que eso que ocurrió hace años se repita o por qué se repitió, qué moraleja se puede sacar; aun ahí aunque haya muchos elementos conductistas, hay elementos socioconductistas, problemitizados, por eso cuando yo te decía el docente tradicionalista está casado con el visor, con el enfoque conductista-positivista, es porque está reproduciendo una didáctica de esa naturaleza, es porque tiene una idea de eso, que cree que eso es así, a veces inconscientemente. Entonces, cuando tu estás planteando unos mecanismos, abriendo un abanico de cosas, de repente puede ser muy directiva, aun cuando estás

planteando una nueva estrategia. Eso también hay que revisarlo. Preguntar con cual te casas.

En este método que tu vas a plantear, tu crees que va a desarrollar la capacidad analítica del alumno por él mismo o todo se lo vas a dar a él y él no va a tratar de connotar y sacar sus propias conclusiones. Esto hay que preguntárselo, porque como te decía anteriormente, todo medio es medio de algo y a veces reproducimos los vicios, aunque sea muy hermoso lo que estamos planteando. También tenemos que preguntarnos hasta qué punto una intervención didáctica también tiene una filosofía mayor o una concepción de la historia mayor, porque si tu sigues creyendo que la historia es pasado, que la historia la da el docente y el docente es el que sabe, no haces recurso alguno, no usas método alguno, es más, no detectas ningún problema, tu dices que yo aprendí historia así y bien bueno, porque dicen que yo no sé dar historia, como me dijeron una vez, si yo tengo más de cuarenta años dando historia. Profesor, yo le digo, que tenga cuarenta años dando historia no quiere decir que lo esté haciendo bien. La experiencia, pues, no certifica que tu hagas las cosas bien, lo que lo hace es eso exactamente, validar instrumentos, discutir, generar conocimientos, porque eso te da a ti como teoría, quizás, algunas prácticas exitosas. Eso por este lado.

En el cómic, por ejemplo, tu te pones a ver lo siguiente. Hoy en día hay una irrupción, bueno que yo te voy a plantear un caso muy concreto para que tu lo veas. Yo tuve la oportunidad en julio del año pasado, con unos profesores amigos, de dar un mal llamado taller de capacitación, nosotros lo llamamos de actualización docente. Estos talleres obedecían a las nuevas directrices que estaban partiendo del Ministerio de Educación, cuya finalidad última era habilitar mínimamente a los docentes sobre los cambios curriculares que se están dando en matemáticas, etc., a raíz de la nueva reforma curricular. Lo cierto es que te recomiendo, no sé si te dije, había algo que se llamaba la cajita feliz, que eran unos cuadernillos para la reforma que salieron, donde hablaban sobre educación en valores, del PPA y PPT, porque es bueno no perder la

línea de lo que está pasando en educación. La línea era poner el acento ante los objetivos, ante los bloques actitudinales, conceptuales y procedimentales, poner el acento a los procedimentales, al saber hacer. Lo que se está planteando ahora es que sea exactamente el alumno que construya propiamente su aprendizaje, que tenga las herramientas con la orientación del profesor, de construir ciencias sociales; es decir, las ciencias sociales como ejercicio no de contenidos acabados que el docente le da al alumno, sino que el alumno mismo construya, que el alumno sepa explicar una encuesta socioeconómica, sepa aplicar una entrevista con la finalidad de captar la esencia de la comunidad, la esencia histórica de su comunidad, que el alumno sea capaz de manejar periódicos de la localidad, que el alumno sea capaz de hacer mapas de conceptos, que tu le plantees la información y ellos sean capaces de generar los mapas mentales, y esto es sumamente interesante. Hay algo que se me había olvidado decir, lo que tu estás planteando viene a tono con lo emergente, con la necesidad de paradigmas donde la enseñanza-aprendizaje sea más significativa, más constructiva, y ya es una necesidad, un imperativo. Anteriormente se hacía, pero de una manera cuasi clandestina, ahora es de arriba, es el Ministerio de Educación que lo está exigiendo. El estudio de la historia local, se está privando un 20% de curriculum estatal y 80% del curriculum básico nacional. De este modo, estamos obligados en sociales, que por lo menos el 20% de la educación sean problemas locales, porque la historia comienza por lo inmediato y uno antes de llegar a lo conocido llega a lo desconocido, okey. Entonces, es bienvenida tu propuesta, en la medida que está inscrita en la necesidad de abrir nuevas estrategias en la enseñanza de la historia, es aporte, porque la primera crítica que se le ha hecho a la enseñanza de la historia es que es muy aburrida, ha sido oral y es mera transmisión profesor-alumno, y muchas veces unidireccional, donde es el maestro el que dice, una tendencia medieval. El muchacho, el alumno, se llena de información, entonces, si tu pones una cosa más atractiva, más seductora para los alumnos, la denuncia que ellos han venido haciendo es verdad, lo efectivo es lo afectivo; a medida que les gusta algo lo ganamos para eso.

Lo otro es que tenemos que entender lo siguiente. La enseñanza de la historia no tiene porque saber a remedio y esa es una idea, un atavismo que nos han vendido, eso son rémoras que nos han vendido, de creer que la historia como siempre se ha enseñado es productiva, es buena y es efectiva. Entonces, en la medida que tu la hagas más atractiva, la vas a hacer más efectiva para los intereses de los muchachos. Otra cosa que se varía del cómic, por ejemplo, es el problema de la competencia. Hasta qué punto una historia de un manual no va a ganar a la historia recreada por dibujos, donde la información no sea solamente escrita sino visual; de ahí que tienes que cuidar mucho el ser fidedigno al hecho, pero visualmente también a los fenómenos, porque, por ejemplo, puedes reproducir a Bolívar con las botas de un capataz cuando es un tipo refinado, por decirte algo. Y se me está generando otra idea, es que tu planteamiento del cómic en la enseñanza de la historia no se queda única y exclusivamente en el problema de la enseñanza de la historia misma, sino que está a tono también con los nuevos planteamientos de la globalización del conocimiento; es decir, tu estás involucrando educación artística ahí, estás creando red semántica, aunque sea Bolívar podemos hablar de la naturaleza y eso es ciencias biológicas, el discurso es castellano, si yo pinto a Bolívar en el siglo XVIII, arte colonial, entonces eso es educación artística, si yo estoy infundiendo valores, entonces eso es educación familiar y ciudadana. Entonces hasta qué punto los planteamientos de la enseñanza de la historia no se quedan en enseñanza misma, esto es sumamente importante. Lo que puede ser involucrar a otros agentes dentro de un trabajo, que los chamos construyan sus propios cómics, los que tengan habilidad para ello, y el respeto a los hechos históricos. Digo también lo de la competencia porque hoy en día es imperativo hacerla más atractiva y más creativa, porque sobre todo, estos chamos que están sobreestimulados y que tienen excesividad de medios, la manera como tu se lo das tradicionalmente no les va a gustar, ¿por qué?, porque tiene otras gamas de posibilidades más atractivas, unos chamos que tiene internet, unos chamos que tienen computadora, que tienen multimedia, o sea, lo que tu le digas les da risa. De repente es más efectivo para un sector que otro, es bueno señalarlo, y te lo

digo porque yo trabajé en radio y mira, mucha gente con la que uno trabaja y no es igual la receptividad entre uno y otro, porque estamos hablando de que el desarrollo cognitivo o intelectual de los muchachos no es igual. Si creo que, así como uno en radio lo hace, de crear empatía, los cómics deben generar empatía en el estudiante, de tal manera que se sientan identificados de alguna forma, identificados en el sentido de que la cosa no sea tan solemne y de que le deje alguna moraleja última al asunto, porque aunque nosotros podemos entender a estas alturas que la historia no es necesariamente moraleja, es verdad, pero a un muchacho como decirle que no hay moraleja alguna, o como no dejarle moraleja al muchacho.

Otra observación bastante buena, yo pienso, que son los asuntos técnicos, que tiene que ver con el color, la especialidad, ya eso es digno de un especialista. En Venezuela existen algunas experiencias, yo te nombraba el caso de algunos elementos de, pero fíjate tu, algo interesante, que el cómic en la enseñanza de la historia general, en otros países como en Francia o en México, tienen mucha tradición; en España, Asterix, yo he visto y me ha parecido muy efectivo el uso de los cómic, por ejemplo, en instructivos como los del metro, instructivos que son más procedimentales, es lo que se llama inteligencia más algorítmica, es más haz esto, cómo hacer para votar y entonces te ponen a un tipo con la mano, después sale búsqueda de información, etc., eso, visualmente, es muy atractivo, es muy efectivo. Otra cosa con los cómics y que yo creo que es una de las virtudes que no tiene la radio, es la fugacidad. Nosotros en la radio utilizamos mucha redundancia, porque una vez que ponemos la información pocas veces nos devolvemos. El cómic son como cuadros que nos proporcionan la posibilidad de jugar y de devolvernos y de visualizar. Uno de los enemigos, yo diría que es la estaticidad, es el cuadro per se, pero no le podemos decir a un medio que se transforme en otro medio, porque no estamos hablando ni de la tv, ni de otra cosa. Otra cosa que se me ocurre con esto del cómic es el de la esencialidad, atrapas lo que tu en poco tiempo quieres logarr, y eso lo hace la persona que tenga la habilidad para hacerlo y algo que es inherente y está relacionado con el cómic es que afirma cada

vez más el compromiso docente con la investigación. Hacer un cómic es la resultante de una larga investigación, tienes que quemar etapas para llegar a eso, lo que significa un docente de avanzada y actualizado. Ahora fíjate, que yo pienso que nosotros como docentes tenemos tres grandes compromisos: el primer compromiso, que es el general, que es el compromiso propiamente relacionado con la educación, somos educadores primero que nada, la especialidad viene después. El segundo elemento es el propiamente de la especialidad. Yo soy profesor de historia; y por último, el problema didáctico-pedagógico que es lo más operacional; es decir, tenemos que crear nuevos planteamientos en la manera de valorizar la historia, en lo didáctico, en la manera de enseñar historia y en lo metodológico, en la manera de investigar historia, y todo eso está íntimamente relacionado y tu, con tu trabajo, estás abriendo posibilidades a ello. Lo que quiero decir es que tu trabajo tiene que estar inscrito en una visión didáctica mayor, no debe estar aislado y no debe desconocer los intentos que por otros medios se están haciendo, que nos invitan a una visión multimédica también, porque el cómic por el cómic no se puede quedar solo, sino que lo puedes acompañar con otros mecanismos; imagínate un cómic con una radio, con la tv, con el cine; después de leer un cómic responde a la siguiente pregunta, escucha el cassette, estás de acuerdo con lo que plantea este, investiga luego, la próxima semana vamos a ver la película tal que tiene que ver con esto; es decir, nosotros todos los días, hasta de manera inconsciente, somos multimédicos, entonces, a mí me molesta la gente que dice no, los multimedias, pero es que nosotros somos multimedia, somos visuales, nosotros con nuestras palabras pintamos, narramos, decimos, utilizamos la gestualidad, utilizamos todos los medios para alcanzar el fin que es el que propones.

ANEXO E

Entrevista a Manuel Rodríguez Campos. Historiador de la Fundación Polar.

1.- ¿Cree Ud. que la historieta es un medio que sirve para enseñar?

Yo sostengo que lo fundamental en el mundo intelectual moderno contemporáneo, es que las nuevas generaciones se forman ideas más por imágenes que por textos. Eso se lo atribuyo indudablemente a la Tv, a Internet, y tantas publicaciones donde la imagen es determinante. Eso es una realidad y la manera de captar la atención de los lectores jóvenes y niños es a través de la imagen, Con el mayor colorido posible, porque eso deslumbra y eso si, la imagen debe ir acompañada de un texto, por un lado, para explicar de qué se trata, por otra, para tratar de dirigir al lector a los textos, porque una imagen por muy explicativa que sea la leyenda no se puede dejar en total de la descripción del hecho que refleja, sobre todo cuando se trata de hacer entonces que el entusiasmo de las personas por la imagen más la buena explicación que se le de en la leyenda lo conduzca a la lectura de los textos más amplios donde se desarrollen los acontecimientos y las ideas totalmente. Eso lo estamos viendo ahora como experiencia práctica con los fascículos que estamos haciendo la Fundación Polar y El Nacional de la Historia de Venezuela en imágenes.

La edición de El Nacional ha subido de 120.000 ejemplares a 240.000 diario. Tuvo un éxito extraordinario, primero, porque se trata de la Historia de Venezuela que siempre ha sido muy maltratada por algunos autores y, segundo, por el atractivo de la imagen. Esa es mi tesis. Esto fue corroborado por otra colección, pero ya desde antes lo venía manejando hasta el fin de la lectura de los cómics Asterix y obelix, que indujo a mucha gente en Francia y en Europa a leer historia antigua, a enterarse de

dónde provenía esta rica imaginación que entra en función allí con la imagen de estos personajes. Y, además, algunos teóricos de la comunicación han escrito ensayos muy densos y muy profundos acerca del tema. En la revista Documentos, Nº 100, creo que la dirige Marcelino Bisbal, hay todo un desarrollo de ideas acerca de lo que es la imagen, te sugiero que la leas porque puede servir de apoyo a tu tesis.

Es lo fundamental que te puedo decir. Lo demás, es la búsqueda de la prensa misma. A veces una imagen es la que lleva a leer el artículo, y hay algo más. El diseño tiene importancia fundamental, depende de cómo se ponga la imagen, dónde se ubique, el tamaño que se le dé en la publicación. Todo es parte de un juego serio que hay que saber manejar para crear los atractivos.

2.- Cree Ud. que se pueden tergiversar los contenidos históricos al ser contados a través del cómic?

No, porque el cómic no es suficiente. El cómic es para atraer la atención hacia un hecho, o hacia un personaje o un fenómeno y grabar en la mente de quien lo ve la impresión que eso ha tenido, ubicarlo en un lugar del pasado, incluso, del subconsciente, de manera que esa persona cuando tenga la oportunidad de leer algo acerca de eso, el subconsciente lo recuerda, eso es importante. Eso me parece que no distorsiona, no niega, pero no da la historia verdadera, sino que te induce a leerla.

ANEXO F

Elías Pino Iturrieta. Historiador. Centro de Investigaciones Históricas de la Universidad Católica Andrés Bello.

1.- ¿Se puede enseñar la Historia de Venezuela a través del cómic?

Yo pienso que más que enseñar se puede divulgar, que es lo que importa en el caso del vehículo informativo o de comunicación que tu me estás planteando. El problema de la historia en el caso venezolano puede ser el siguiente: los historiadores, en general, escribimos para un grupo muy reducido de destinatarios y, por consiguiente, el conocimiento histórico o el nuevo conocimiento que cada vez se hace no llega a las masas. No se puede incluir en esto a los manuales de bachillerato, que lo que hacen es repetir conocimientos antiguos, usualmente no muy bien expresados en los textos. De manera que una de las tareas fundamentales de la historiografía consiste en la divulgación, hacer llegar a grandes masas de destinatarios el conocimiento histórico. Eso se puede hacer a través de los medios radioeléctricos y la prensa escrita, pero uno de los vehículos más atractivos que puede llegar a millones de personas es, por supuesto, el cómic. Pero yo entiendo más al cómic como elemento de divulgación que como un elemento de creación del conocimiento histórico.

El cómic no es para dar clases, es para ofrecer una nueva perspectiva, simplemente para que llegue desmenuzado el conocimiento a través de un método especial a un tipo determinado de lector, seguramente al más joven, este tipo de conocimiento que generalmente se queda en el gabinete, usualmente en el aula o en libros eruditos que muy poca gente lee.

Entonces, en ese sentido, es casi insustituible en un país como el nuestro el cómic. Yo pienso que la imagen y la combinación de la imagen con el texto resultarían fundamentales para la divulgación de la historia. Más pienso que ese es un trabajo pendiente que no se ha hecho. Hay algunos intentos, pero no hay una costumbre de que, por ejemplo, el padre le compre al hijo un cómic, simplemente porque no existe un cómic conocido, no existen cómics conocidos que permitan esa divulgación. En ese sentido, esa sería mi respuesta. Más que un factor de creación de conocimientos, debería ser de divulgación y creo que es imprescindible.

2.- ¿Cree Ud. que se puedan tergiversar los contenidos o la forma cómo ha sido concebida la historia si se lleva a un cómic?

Más que tergiversar, yo creo que podrían ocurrir dos cosas: la primera, se puede simplificar; es decir, lo que es usualmente muy heterogéneo, el pasado, puede aparecer como muy homogéneo, muy simple. Lo que usualmente es muy complicado, puede aparecer como muy sencillo. Ese es el riesgo que se corre, el riesgo de la simplificación. Pero también se corre el riesgo de la personificación; es decir, si se entiende que la historia es un fenómeno social, difícilmente el cómic divulga el fenómeno social sino partiendo de una figura o un personaje. Entonces, la mirada se centra en una especie de protagonista, es un héroe de cómic que sustituye a la sociedad. Entonces, a lo mejor ese es el camino y se necesita ese anzuelo, pero se corre el riesgo de atribuirle a un individuo la obra de la sociedad. Entonces podemos caer en la historia heroica, en la historia hecha por un héroe, que es la que usualmente conoce Venezuela a través de la historiografía tradicional, el gran héroe de la independencia, el gran héroe de la revolución, el gran héroe de la federación que solapa o que oculta más bien lo que hace el pueblo, lo que hace la sociedad. Un cómic que, yo pienso que como las fotonovelas o las telenovelas, debe concentrar la trama o tener como plataforma de la trama a un personaje o a una pareja; entonces, quizás, ahí podría haber un problema si no de tergiversación si de reducción del conocimiento

histórico. Yo no pienso que se tergiverse a la fuerza o que se vaya a deformar el conocimiento, pero se puede simplificar lo que dije al principio, necesariamente hay que reducir eso a cuadros, a planos, y quizás lo que más convine con los cuadros, con los planos, sea la vida de un fulano muy importante o de una fulana muy importante, o de una pareja. Son cuestiones que se tendrían que considerar, pero pienso que no necesariamente se tergiversa.

3.- ¿Cree Ud. que el niño se pueda sentir interesado en este tipo de publicaciones?

La simplificación y la fijación en la actualidad en los héroes, son muy buen anzuelo. Ahora, cuál es el problema de la historia. El problema de la historia es el fastidio que crean en un joven que no siente ningún aliciente porque se le explica mal. Entonces, las posibilidades de eliminar esa pereza, ese fastidio que produce, consiste en encontrar un elemento grato para divulgarla, pero aquí caemos en el mismo problema. Per se, el cómic no reemplaza, no soluciona el problema si también es fastidioso, si también es pesado, si también es necio. Entonces también hay que buscar un cómic que lleve los requisitos de atracción y de coqueteo con el niño para que las cosas sea atractiva. El cómic per se no soluciona el problema, el problema de la divulgación de la historia, el problema del afecto con la historia, depende del cómic si es grato, si es atractivo, de lo contrario un cómic o una enciclopedia da lo mismo. Si no está bien dibujado, si la historia no está tramada sucesivamente de manera que provoque una curiosidad, no va a llegar a nada. Hace falta elementos de técnica, de color, de dibujo, pero también elementos de guión o de libreto para que sea atractiva. El cómic es fundamental, siempre y cuando sea el cómic ideal. Un libro puede ser mejor que un cómic, si el libro está bien hecho. Entonces, todo depende de la hechura de la factura del cómic, pero evidentemente si llena todos esos requisitos, yo creo que puede ser el complemento ideal. Debería tener siempre un historiador por detrás. No es un trabajo de dibujantes, no es un trabajo de libretistas, no es un trabajo de

comunicadores, es un trabajo de historiadores; es decir, una asesoría, una presencia profesional especializada; más bien de esa presencia profesional especializada depende el éxito, la fortuna del cómic. El cómic va a cumplir una función histórica si tiene un especialista detrás, a unos historiadores, o sea, un problema de la boca lo arregla un dentista no yo. Entonces hay que verlo desde ese sentido. Un equipo muy moderno, pero a la vez muy dependiente de la óptica histórica, tiene que haber un especialista, para que sea más verosímil, para que no caiga en errores, en equivocaciones. Porque el cómic tiene que ser muy fiel, si se trata de la historia tiene que ser fiel en fechas, en nombres de personajes, en descripción de situaciones y para ello siempre hace falta a parte de la consulta en bibliotecas y archivos, la presencia de un experto, alguien que pueda determinar donde están los errores y pueda salir de allí un gran trabajo.

4.- ¿En caso de que haya situaciones en donde realmente no se sabe cómo ocurrieron los hechos, que la historia no dice cómo ocurrieron, el utilizar la imaginación para ello, puede significar que se cambie la historia?

Eso es válido, es muy bueno. Vamos a suponer que haya versiones encontradas. Lo idea sería no tomar partido por ninguna, sino plantear, contar un cuento y contar el cuento rival y dejarle al niño la posibilidad de que haga una historia de las dos, de las dos versiones enfrentadas o que entienda que la historia no es hecho cumplido, en el sentido de que solo es hecho cumplido, pero el conocimiento de ese hecho cumplido no tiene que ser uno solo. Eso sería importante, pero es difícil, yo creo que el problema es el cómic, en una etapa como en la que tenemos nosotros en donde la inexistencia de este vehículo, comenzar por historia que no ofrezca esa problemática, escoger una serie de sucesos a nivel de personajes donde no exista la polémica, ni esa falta de claridad. Buscar los temas más claros porque tampoco se puede dejar en las manos de un destinatario el destino de la memoria. En la memoria tiene que haber una proposición de memoria, que no ofrezca

mayores dudas, como lo es por ejemplo la independencia de Venezuela , la guerra Federal. El problema no está en opinar, el cómic no es para opinar, el cómic es para informar gratamente, eso es una primera etapa del conocimiento, una información plana que le puede provocar a una persona, posteriormente, mayor curiosidad para que profundice, para que tenga su versión propia del pasado. Eso ya no es un fenómeno de la infancia o un proceso del conocimiento de la infancia sino de la madurez y de la adultez, y se supone que en la madurez o en la adultez uno vaya a leer un cómic. Uno debe pensar que quien va a leer no está para opinar todavía, está para que se le siembre una idea, para que se le crea un amor por algo, en este caso de la historia. Luego, ese amor, le puede llevar en un futuro a más familiaridad con el pasado, a más interés por él y a la vez de la familiaridad y el interés nace la posibilidad la necesidad o la posibilidad de profundizar y de tener una versión propia, personal, que sería lo ideal en definitiva, porque la historia debería ser así, una asimilación de cada individuo que fabrica partiendo del pasado su propio presente, particular e individual. Eso es lo ideal.

ANEXO G

Marcelino Bisbal. Comunicólogo.

1-¿Qué opinión le merece a usted el cómic como medio de comunicación social?

Digamos en primer lugar que el Cómic constituye un medio de comunicación como cualquier otro ya que reúne todas las características inherentes a la llamada Estructura de la Información. Es decir: fuente, emisor, mensaje, código, destino… Además rebasa a la misma Estructura de la Información, porque esa expresión comunicacional se convierte en dicurso/mensaje y al mismo tiempo en medio/canal. Es un medio de comunicación, pero al mismo tiempo es mensaje/contenido.

Lo que ha sucedido en el tiempo, con el desarrollo de los otros medios de comunicación como la radio, el cine o la televisión y ahora el internet, es que el cómic pasó a ser considerado un "medio menor" o un "medio despreciado" por carecer de ciertos elementos que le imprimían las nuevas tecnologías de la información a los otros medios. Pero el cómis ha sabido adaptarse a los tiempos, a los nuevos tiempos, y se ha introducido en los "nuevos medios" como el cine, la TV y ahora el Internet. Ha abandonado su soporte natural, el papel, para adquirir otros soportes dados por esas nuevas tecnologías. El cómic ahora está en el Cine convirtiéndose en multimedio (recordemos la película de Stone, *Asesinos por naturaleza*) es decir, imbricándose con otras formas de expresión del audiovisual en movimiento; el cómic está ahora en la TV adquiriendo de igual forma el movimiento y las características propias de código televisivo; lo encontramos también en Internet e igualmente asumiendo los elementos del lenguaje característico de este medio.

Otro aspecto que habría que resaltar es la relación entre el Cómic como medio/mensaje comunicacional, la comunicación social y la cultura. De alguna forma son el anverso y el reverso de una misma significación. No puede haber comunicación sin la

presencia de un horizonte cultural similar, que conlleva a la utilización de un lenguaje (o lenguajes) común. Pero desde otro punto de vista, la cultura en su sentido antropológico, es la esencialidad del hombre en tanto ser social y esta se expresa a través de la comunicación como proceso de producción de complejos efectos de sentido. Es decir, que la cultura es una diversidad de mensajes expresados en actos de comunicación social. Por lo tanto la cultura y la comunicación se conciben como sistemas del ser del sujeto social en su convivencialidad con los otros, con los demás miembros en comunidad y de la comunidad. ¿Qué queremos decir? Estamos diciendo que en términos culturales el Cómic se explicita desde formas distintas de la cultura,él asume características de la cultura. Pongamos un ejemplo, no es lo mismo el cómic chino que el cómic occidental. Ambos son medios de comunicación, pero las formas de expresión propias del cómic varían de acuerdo a la cultura (horizonte cultural-ideológico) en donde se inserta. Lo mismo sucede para los otros medios.

2-¿Cree usted que el cómic puede ser utilizado con fines pedagógicos?

La respuesta es afirmativa. De hecho, el Cómic en un primer momento nace con fines estrictamente informativos y políticos, pero con el paso del tiempo va adquiriendo otras significaciones en relación con el contexto socio-cultural y con sus creadores. De ahí la relación que hacíamos al final de la primera pregunta entre cómic-como medio de comunicación-, la comunicación social y la cultura. El cómic no sólo fue un medio informativo y doctrinario, ha sido y lo es todavía, un medio de expresión artística. Es la relación entre Arte y Cómic.

El cómic ha suplido, en algunas ocasiones o en muchas ocasiones, al libro. En campañas de alfabetización como las que se llevaron en la Cuba de Fidel Castro o en la Nicaragua de comienzos del Sandinismo, el cómic jugó un papel fundamental como instrumento de adquisición de las primeras letras. Todavía las “cartillas“ de aprender las

primeras letras están siendo decoradas o adornadas con el cómic. Allí está el uso pedagógico de este medio de comunicación tan peculiar.

Lo que sucede hoy día es que los otros medios, más espectaculares como la TV o el Cine o el internet rebasan esas expresiones “simples“ o “sencillas“ del cómic como medio pedagógico, pero el cómic ha sabido (como decíamos también en la primera pregunta) acoplarse a los tiempos y ha adquirido los signos nuevos que esos medios han asumido: color, movimiento, imbricación con otras formas de comunicación,… en fin han adquirido nuevos códigos y subcódigos que hacen de este medio tan particular un “multimedio“.

En estos momentos hay una recuperación de este medio. Se están produciendo compilaciones sobre los primeros cómics, recopilaciones que significan a ciertas etapas históricas de un sociedad en particular y se están produciendo mensajes multimediáticos que insertan al cómic desde vertientes nuevas que se aproximan o se acercan bastante a la relación Arte y Medios de Comunicación.

ANEXO I

Existe mucha bibliografía referente al tema del cómic y a su posible utilización didáctica, pero, lamentablemente, estas referencias son extranjeras, principalmente españolas y mexicanas. Esto impidió su utilización en este trabajo, a pesar de haber tratado por los medios posibles ubicar tales materiales.

Sin embargo, se considera que la informaciones allí expuestas pudieron haber sido de gran utilidad para este trabajo, por lo cual, a continuación, se nombran algunas de la referencias que fueron encontradas en otros libros, en internet y otras revistas, para que estén al alcance de quienes deseen ampliar sus conocimientos sobre este tema, y trabajar en ello. Algunas referencias se presentan de manera completa; otras, sólo con referencia a la publicación y su número.

Cuadernos de Pedagogía: es una revista española. Se encuentra difícilmente en el país, a excepción de los números nuevos que están llegando recientemente. Entre ellas se encuentran:

LUCAS IBAÑES, P. & SEOSANE HERRERO,M. (1.996) Viñetas para aprender a leer. En Cuadernos de Pedagogía, Nº 247, Editorial Fontalba, España.

LUIRI,G. & SEGALÉS, M. (1.992) El cómic histórico. En: Cuadernos de Pedagogía, Nº 199, España.

MARTÍNEZ LORENZO/DELGADO TAPIAS (1.982) El cómic, una experiencia para la globalización. En: Cuadernos de pedagogía, Nº 89, España, pp.29.33.

S/A (1.979) Los cómic en el aula. En: Cuadernos de Pedagogía, Nº 54, España, pp. 30-34.

S/A (1.981) Cómic en la escuela. En: Cuadernos de Pedagogía, Nº 74, España.

S/A (1.989) El cómic En: Cuadernos de Pedagogía, Nº 173, España.
Igualmente en el Nº 213 se encuentra material relacionado con el cómic.

Bibliografía varia:

El cómic en la escuela, Escuela de Verano de Cuenca, 1.988.

Repaso al cómic, Cuadernos de literatura infantil y juvenil, número. 6, 1989.

BAUR, Elizabeth (1.978) La historieta como experiencia didáctica, Nueva Imagen, México.

FERNÁNDEZ, M. & DÍAZ, O. (1.990) El cómic en el aula, Alhambra, Madrid.

MONFORT, M. & JUÁREZ SÁNCHEZ, A. (1.987) Cómics para hablar 1-2-3, CEPE, Madrid.

MUÑOZ ZIELINSKI, Manuel (1.982) El cómic, el sistema de comunicación, arte y recurso pedagógico, Universidad Complutense de Madrid, 1.982.

OSORO, Andrés (1.996) Los lenguajes del cómic. En: Textos de Didáctica de la Lengua y la Literatura. Imagen, Lengua y Comunicación, Nº 7, Barcelona - España.

ROLLÁN MÉNDEZ, M. et al (1.986) El cómic en la escuela, aplicaciones didácticas, I.C.E., Valladolid.

ANEXO J

Caracas, jueves 23 de octubre, 1997

La historia a través del comics

El profesor Manuel Rodríguez Campos es un versado en las letras históricas. Coordinar esta edición ha sido una experiencia enriquecedora dado el caudal de conocimientos ilimitado que emana de esta publicación. Sin embargo, se muestra preocupado cuando opina acerca de la enseñanza de la historia del país.

'Tanto en los sistemas educativos como en las casas hay muy poca preocupación, por no decir que es nula, para cultivar el aprendizaje de la disciplina. A ello se suma que las casas editoriales tienen un campo muy preciso, por lo que la historia queda relegada a un segundo plano. Todo esto se suma a la fascinación audiovisual de algunos medios lo que inhibe la capacidad de comprensión de los chicos'.

Para cambiar este panorama, Rodríguez realza la labor de los medios impresos. 'Ellos penetran fuertemente en los niños y jóvenes, de ahí que pueden colaborar mucho con la promoción de suplementos o encartes que abunden en información'. Empero, el catedrático piensa que es necesario hacer amena la instrucción de la historia y para ello recomienda la elaboración de comics como los Asterix y Obelix, estrategia que ganaría muchos adeptos.

En el Universal Digital:
http://www.el-universal.com

ANEXO K

Martes, 20 de Abril de 1999

CARTAS DE LOS LECTORES

Historia en cómics

Por todos es sabido que los niños tienen sus héroes a quienes les gustaría parecerse. Son sus ídolos, y siguen sus andanzas, bien sea por televisión o leyendo revistas de cómics. Así, nuestros niños conocen muy bien historias como las de Batman o Superman, el Hombre Araña, etc.

El secreto radica en cómo mostrar la información. Creo que para nuestros niños sería más atractivo estudiar historia (por lo menos en sus primeros años de la escuela), si hubiese cómics de Simón Bolívar, Páez o Sucre. Es muy aburrido estudiar historia si se hace al caletre.

La enseñanza actual de la historia obliga a los niños a memorizar un cuestionario de x cantidad de preguntas, las cuales, después de presentar un examen, ya es materia olvidada. La historia sería otra, si hubiese cómics donde los héroes fuesen nuestros próceres, ya que además tenemos la ventaja de que tenemos muchos héroes, y además todos ellos cargados de gran cantidad de hazañas.

Para esta tarea se pueden reunir a los mejores dibujantes de historietas y a los mejores historiadores de Venezuela. Se crearía un proyecto conjunto con autoridades del Ministerio de Educación para implementar esta nueva forma de enseñar historia. La idea no es que esto sea una metodología, sino un apoyo a la enseñanza de la historia.

Uno de nuestros principales vacíos en educación, es la carencia de una buena formación histórica. Quizás este pueblo no cometería los mismos errores si al menos supiese un poco de su propia historia.

Dorian Oria
ORIAD@pdvsa.com

En El Nacional (on line)
http://www.el-nacional.com/secciones/ombudsman/cartas20abr.htm