

Metodología, métodos, técnicas

La historieta como herramienta educativa en la iniciación artística de niños y niñas de comunidades rurales

Patricia Ayala García

Resumen

Esta investigación presenta evidencia de que la lectura y creación de historietas puede ser una manera apropiada de iniciar al niño en el mundo de la creación artística. El estudio se llevó a cabo en cuatro comunidades rurales del estado de Colima, México. Se realizó un estudio cualitativo con técnicas etnográficas que incluyó: entrevistas, observación de campo y análisis de documentos visuales. Los resultados mostraron actitud positiva y placer estético durante las creaciones individuales de los participantes, ambos elementos esenciales en la iniciación artística infantil. La creación de cómics reporta también la expresión de emociones personales y la práctica de acciones formativas. La investigación fue financiada con recursos de la beca INBA educación artística 2011.

Palabras clave: Educación artística, Historietas, Comunidades rurales

Abstract – Comics as an Educational Tool in the Artistic Initiation of Children in Rural Communities

This research presents evidence that reading and creating comics may be an appropriate way to introduce children to the world of art creation. The study was conducted in four rural communities in the state of Colima in Mexico. This is a qualitative study with ethnographic inquiry techniques: Interviews, field observation and analysis of visual documents. The results showed positive attitudes and aesthetic pleasure during the individual creations of the participants, both essential elements in the artistic initiation of children. Creating comics also resulted in the expression of personal emotions and the practice of formative activities. The research was funded with resources from INBA educación artística 2011.

Key Words: Art Education, Comics, Rural Communities

Patricia Ayala García. Mexicana. Profesora investigadora de tiempo completo en el Instituto Universitario de Bellas Artes de la Universidad de Colima. Estudió dos maestrías y un doctorado en la Universidad de Columbia en la ciudad de Nueva York. Ha sido merecedora de las becas Fulbright, FECA, FONCA, INBA, PADID y SEP para estudios en el extranjero. Cuenta con tres libros editados, ha publicado en revistas indexadas de México, Chile y España. Ha participado en 21 exposiciones colectivas de fotografía, pintura y escultura en México y Estados Unidos. Actualmente es directora de la Sociedad de Narradores Gráficos de Colima (SoNaGraCo) y realiza investigaciones sobre caricatura e historiética, temas que ha trabajado y divulgado desde 2005;

La historieta se conoce como la mezcla ideal de representaciones visuales y lenguaje escrito para contar una historia; sin embargo, como expresión creativa ha sido frecuentemente ignorada en el mundo del Arte. Para muchos, este género, también llamado cómic, es un arte menor, no obstante, sus capacidades son considerables.

Un cómic es una representación artística o creativa con cinco elementos muy particulares: a) el cómic cuenta una historia b) el cómic tiene una naturaleza secuenciada, es decir, una serie de viñetas ordenadas para el entendimiento del lector, c) incluye generalmente imágenes y texto, d) contiene personajes y lugares reconocibles dentro de la narración y f) se distribuye habitualmente como un medio masivo de comunicación que busca a toda costa un lector virtual (Carrier, 2000; Eisner, 2007; McCloud, 2000 y 2006; Gombrich, 1960; Toki, 2001b).

Hoy en día, muchos niños y niñas gustan de dibujar relatos y de copiar hasta el cansancio a los personajes de sus historietas y caricaturas favo-

ritos. Es común que muchos niños que asisten a la educación primaria y secundaria tengan un cuaderno –o una parte de su cuaderno– dedicado exclusivamente a sus dibujos, bocetos o garabatos, lo carguen a todas partes y, a diferencia de un diario personal, lo enseñen a todo aquel que muestre interés.

Basada en la observación de este hecho y en mi interés personal por la historieta, es que se planeó una investigación para recabar información sobre la relación entre la iniciación artística y la creación de historietas en estudiantes de educación básica de cuatro comunidades rurales del estado de Colima. La muestra de participantes se realizó entre los niños y niñas que asistieron a un taller itinerante de historieta de tres sesiones. Se observó a los participantes mientras asistían al taller y se les realizó una breve entrevista durante la intervención. Los niños y jóvenes asistieron al taller con el permiso de sus padres y los talleres se realizaron con la autorización de las autoridades de cada localidad.

La historieta en la vida

de niños, niñas y jóvenes

La creación de dibujos e historietas creadas por niños y jóvenes muestra que son capaces de plasmar las experiencias que obtienen, crear a sus personajes basados en ellos mismos, crearles un futuro y dominar todos los eventos que acontecen en la historia al tiempo que satisfacen su necesidad artística (Burton, 2005). Los jóvenes creadores se muestran aptos de explorar el mundo que les rodea, de plasmar sus vivencias cotidianas y de generar ideas concretas sobre sus representaciones artísticas (Thomas, 1983; Seifert & Hoffnung, 1987).

Por la disponibilidad que existe de leer cómics de otros países y observar sus personajes femeninos, la creación de historietas es hoy, una actividad que realizan tanto niños como niñas por igual. En la mayoría de los talleres impartidos durante esta investigación las niñas superaron en número a los niños participantes, hecho que sugiere que la actividad de dibujar historietas puede cobrar mayor valor como iniciadora de valores que benefician a las niñas y la relación de los niños con ellas (Bitz, 2006; Burton, 2005; Toku, 2001a).

Hasta hace poco tiempo era difícil pensar que dibujar historietas podía traer beneficios a los niños y niñas. Los padres las prohibían y los maestros no las recomendaban (Richardson, 2006; Thomas, 1983; Warshow, 1970).

Resultaba difícil entender que la lectura y creación de páginas ilustradas de ‘poco valor literario’ podía ayudar a los niños y niñas a conocerse a sí mismos y a desarrollar su interés por el arte. Sin embargo, recientemente, la historieta ha demostrado tener la flexibilidad de convertirse en un apoyo en el aprendizaje de algunas materias académicas (Bitz, 2009; Collingwood, 1997; Hazard, 1947; Warshow, 1970; Thomas, 1983; McLaughlin, 2005).

Hoy en día, es fácil percatarse de que a través de la creación de historietas originales, los niños exploran su entorno y sus ideas, y pueden tomar decisiones serias e importantes que no sólo afectan a sus personajes, sino también a ellos mismos. Los niños conocen y exploran su mundo al explorar y crear el mundo de otros (Bitz, 2009; Burton, 2005; Collingwood, 1997). La mayoría de los niños y niñas de comunidades rurales no tienen un considerable contacto con el arte y se cree que las ilustraciones de libros e historietas son a veces el único contacto con una cultura visual artística, que estimula su imaginación y su curiosidad (Bettelheim, 1977; Bitz, 2006; Burton, 2000; McCloud, 2006).

La presente investigación intenta dar seguimiento a la hipótesis de que la creación de historietas puede funcionar como una herramienta o guía en la iniciación artística de los niños y jóvenes de comunidades rurales, es decir, de niños y jóvenes con acceso limitado a las artes visuales urbanas, escolarizadas o museográficas. Esta hipótesis está basada principalmente en observaciones personales y estudios que indican que los niños y jóvenes se sienten satisfechos al plasmar algunas de sus ideas en forma de comics (Bitz, 2006; Burton, 2000; Csikszentmihalyi y Larson, 1984; Csikszentmihalyi y Robinson, 1990; Gewirth, 1998; Kroger, 1996; Kegan, 1982; McCloud, 2006; Seifert & Hoffnung, 1997).

La creación de historietas enseña al iniciado maneras de comunicar artísticamente su mundo interior, sus ideas y emociones con una combinación de imágenes y palabras. La práctica creativa de contar historias se basa en la necesidad de expresión del creador y en el goce creativo que experimenta con esta actividad (Dewey, 1934; Efland, 2002; Alexander, 1987).

Al consultar los lineamientos del *Plan mexicano de estudios 2011. Educación Básica RIEB*, notamos que algunos de los preceptos para favorecer el desarrollo de las competencias artística y culturales están presentes en la creación de historietas. Entre estas prácticas podemos mencionar: la apreciación y análisis de reproducciones bidimensionales, la manifestación de ideas, sentimientos, emociones y experiencias, la observación e identificación de diferentes formas de representación de formas, el uso de esas

formas en una creación personal a partir de un tema y la diferenciación de las representaciones figurativas y abstractas (<http://basica.sep.gob.mx/reformaintegral/sitio/>).

Para que la iniciación artística pueda entenderse como efectiva, ésta debe tocar las fibras sensibles del niño, fomentarle la curiosidad, la espontaneidad y la imaginación. Ayudarle a desarrollar su gusto estético por las representaciones visuales creadas por otros y las suyas propias, así como a fomentar su creatividad con ejercicios y experiencias que lo lleven a expresar su mundo interior de forma cómoda utilizando el lenguaje más apropiado al tiempo que disfruta del proceso de creación.

La práctica artística de crear cómics también da la oportunidad al niño de comunicar sus percepciones con respecto a las historietas, propias y ajenas. A través del diálogo, el alumno reflexiona y expresa su interés no sólo por la historia, sino también por las imágenes que la representarán. Al dialogar con sus compañeros e intercambiar puntos de vista, el alumno tiende a sentir mayor respeto y atracción por la lectura de los cómics creados por otros niños (Bitz, 2009; Graham, 2003; Lowenfeld & Britain, 1964).

El Taller Itinerante de Historieta

Objetivo, temas y pedagogía

El objetivo específico del taller itinerante de historieta es proporcionar al alumno una experiencia que le aporte un disfrute artístico, que le permita adentrarse en el mundo de la expresión de sus sentimientos y pensamientos a través de la práctica y creación de cómics.

Este taller incluye una explicación sobre los orígenes de la historieta y sus características, para adentrar a los participantes en la creación de personajes, sus entornos y lo que les pasa. Se dialoga con el niño para ayudarlo en la planeación visual de la historia que ha elegido contar. Generalmente, se realizan tres ejercicios de creación de historietas.

Los temas sugeridos suelen variar e incluyen: el entorno o comunidad que lo rodea, sus sueños o historias favoritas y sus familias, incluyendo ancestros, parientes lejanos o historias contadas por algún familiar. En ocasiones, se sugieren otros temas, por ejemplo: valores, acoso escolar o liderazgo. Para esta investigación se sugirieron los temas que se utilizan comúnmente: entorno, sueños y familia, y se respetó la cercanía con el tema y la introducción de elementos fantásticos en los temas realistas seleccionados por los alumnos.

El taller itinerante de historieta es un taller de tres sesiones de aproximadamente tres horas cada una. Este taller está planeado para niños de 8 a 15 años ya que es a esta edad cuando comprenden claramente la estructura, secuencia y reglas de sus proyectos creativos. Se considera que a esta edad los participantes tienen el desarrollo cognitivo necesario para planear proyectos más precisos, profundos y de una extensión mayor (Bitz, 2009; Burton, 2005; Lowenfeld & Brittain, 1964).

El taller se inicia con una presentación de los maestros y de los niños uno por uno. Después se habla sobre las historietas, sobre qué son, sobre dónde las podemos leer y sobre sus contactos con ellas antes del taller.

La primera actividad del taller consiste en conocer y desarrollar las habilidades necesarias para la creación de emociones. Se les pide a los alumnos que dibujen una cara feliz, una cara triste, una cara llorando, una cara enojada, entre otras cosas. Posteriormente se hacen ejercicios de mayor nivel de complejidad cada uno: dibujar una niñita feliz o un anciano enojado, enfatizando la representación de emociones, elemento fundamental en la creación de cómics.

Cuando el alumno siente confianza en las expresiones de sus dibujos, entonces se le pide que invente un personaje, cosa, animal o ser humano y que escriba un breve guión acerca de él. Se le sugiere al alumno que mientras crea su personaje, vaya pensando en la historia que nos va a contar. Durante la primera sesión se trabaja en la creación del personaje, de la historia y se inicia la historieta.

En la segunda sesión se completa el argumento de la historieta y se trabaja un ejercicio para ayudarle al alumno a darle flexibilidad y movimiento a su personaje. Se reparte plastilina y se estimula al niño para que modele un personaje para después dibujarlo en papel desde diferentes ángulos. En esta sesión, el niño sigue trabajando su historieta.

En la tercera sesión se concluyen las historietas y se trabaja en un cómic grupal acerca de las cosas que les gustan y no les gustan de su comunidad. Para cerrar el taller se hace una lectura de los cómics realizados y ofrece jugo y botanas a los niños mientras ellos admiran sus trabajos terminados. En todas las sesiones se hacen juegos o dinámicas grupales para ayudar a que los participantes se sientan parte de un grupo creativo.

Durante el taller itinerante de historieta, los participantes, además de practicar el dibujo, realizaron una práctica de modelado con plastilina para apoyar la creación de un personaje, experimentando así con al menos tres

materiales de creación plástica: lápiz, plastilina y crayones o marcadores. Aunque el taller no incluye temáticas de teorías del color se incluye una explicación a fondo del uso del color y de la decisión de dejar los cómics sin colorear, tomando en cuenta la historia del cómic y de su equivalente asiático, el *manga* o cómic japonés que se publica en blanco y negro y que no por ello es menos llamativo e interesante.

Metodología de la investigación

Para conocer la relación que hay entre la práctica artística de los participantes y la iniciación artística se construyó esta investigación de carácter cualitativo con métodos etnográficos de recolección de información (Kimmel & Weiner, 1995; McMillan, 2000). Los participantes fueron seleccionados de entre los niños que asistieron al taller dominical de su comunidad. Ninguno de ellos fue presionado para realizar una actividad, dibujo o historieta y todas las creaciones realizadas fueron del interés de quien las practicó. En cada comunidad se trabajaron tres sesiones semanales dominicales de tres horas. Se realizaron breves entrevistas con los participantes, se efectuaron observaciones de campo y análisis visual de sus creaciones después de ser escaneadas. Al término de las tres sesiones se expusieron los trabajos en mamparas.

Los lineamientos metodológicos propuestos en esta investigación consideran que la investigación educativa puede hacerse tanto en una locación formal -escuela o salón de clases- como en un espacio alternativo en donde se imparta una actividad con fines educativos (Kimmel & I.B. Weiner, 1995; McMillan, 2000; Merriam, 1998). La iniciación artística aun fuera del salón de clases puede tener relevancia en las vidas de los niños y jóvenes en zonas rurales (Bettelheim, 1977; Bitz, 2006; Burton, 2005; Hochtritt, 2004; Miller, 2001; Parducci, 1995).

Las comunidades rurales elegidas al azar fueron: Pueblo Juárez, en el municipio de Coquimatlán, Suchitlán en el municipio de Comala; Los Asmoles y El Chanal en el municipio Colima, todas ellas en el estado de Colima.

Los participantes

Los talleres de historieta itinerante se impartieron a más de noventa niños y niñas de cuatro comunidades rurales. Las edades de los asistentes a los talleres fluctuaron entre 4 a 16 años de edad. De entre los 90 participantes se seleccionaron 40 para hacer las entrevistas.

La mayoría de los asistentes al taller itinerante de historieta fueron niñas. Y aunque aún no sabemos la razón de esto, ellas se mostraron muy interesadas. Algunos niños llegaban en bicicleta y se ponían a jugar entre ellos mientras iniciaba el taller. Las niñas, por lo general, venían en grupos, caminando y platicaban entre ellas mientras iniciaba el taller. A veces las niñas se sentaban separadas de los niños y éstos en grupos formados sólo por varones.

Al término de las sesiones era común que las niñas abandonaran el jardín para regresar a sus hogares y que los niños permanecieran jugando por unos minutos más en los alrededores. Algunas niñas hablaban de ayudar a sus madres con el aseo de sus casas. Los niños rara vez hablaban de sus mamás, pero ambos sexos comentaban frecuentemente que no les gustaba la escuela.

Las diferencias económicas entre los niños de las diversas localidades eran evidentes en la forma de hablar de los niños y niñas y en la ropa que vestían, siendo alguna muy gastada, alguna semi-nueva y otra de marcas conocidas. La mayoría de los niños que participaron en el taller vivían en condiciones humildes, pero sus casas eran amplias y tenían mascotas y árboles frutales.

Obtención de la información

A cada participante de esta investigación se le hizo una entrevista oral de tres preguntas:

- ¿Te gusta dibujar?
- ¿Conocías la historieta?
- ¿Cómo fue tu experiencia en este taller dominical?

De entre todos los trabajos de los alumnos, se seleccionaron 25 cómics. La selección de éstos siguió las siguientes recomendaciones.

- Los personajes son en su mayoría originales.
- La historia es en su mayoría original.
- Las historietas están terminadas.
- Las historietas cuentan una historia y se pueden leer como una unidad narrativa completa.

La historieta se terminó sin presiones de ningún tipo (tiempo, familia, compañeros).

Las delimitaciones en la selección de las historietas tienen como finalidad lograr mayor claridad en el cotejo de los elementos plasmados en la obra con los objetivos del taller y su funcionalidad como herramienta educativa de iniciación artística.

Lo que se observa en cada cómic terminado:

- Expresión de emociones.
- Preferencia por el color o por la representación en blanco y negro.
- Preferencias temáticas (cercanía con el tema).
- Comprensión de lo que es un cómic (mezcla de imagen y palabra, desarrollo de viñetas, personajes y fondos y uso de globos).
- Valores estéticos (lo que consideran debe o puede ir en un cómic, reflejo de lo que les atrae cotidianamente).
- Influencia de los medios masivos de comunicación (personajes de la televisión, otros cómics, cine y cultura popular).
- No se tomó en cuenta la habilidad artística, es decir, la habilidad de representar ideas o cosas a través de imágenes.

Lo que se observó en la investigación de campo:

- Satisfacción por crear
- Respeto por el taller y los instructores
- Respeto por los compañeros
- Compromiso e interés

Lo que nos dijo la entrevista:

- La existencia del goce del acto creativo
- La existencia de la experiencia previa con la historieta

Resultados

De la entrevista

Durante las sesiones del taller itinerante de historieta se entrevistó a 40 de los participantes. Las entrevistas tenían lugar en las locaciones del taller. Se buscaba un momento de pausa o de reflexión del alumno y al platicar con él se le hacían las tres preguntas y se recababan sus respuestas.

En algunas sesiones del taller había alumnos de cuatro o cinco años, por tanto, las preguntas se les realizaban a los niños mayores de ocho años, debido a que así se planteó al organizar la investigación.

Sobre la pregunta: «¿Te gusta dibujar?» 39 de 40 de los participantes opinaron que sí.

Sobre la interrogante: «¿Conocías la historieta?» 22 de 40 de los participantes ya habían tenido un contacto previo con la creación de historietas, en sus casas o en el salón de clases.

Sobre el cuestionamiento: ¿Cómo fue tu experiencia en este taller dominical? 38 de 40 de los alumnos contestaron con afirmaciones positivas acerca de su experiencia con frases como “me gustó mucho” “ojalá durara más tiempo” y preguntas como “¿Cuándo va a haber otro taller?” “¿Vendrán en las vacaciones?”

De las observaciones

Todas las sesiones del taller itinerante de historieta tuvieron lugar en los jardines principales de las comunidades rurales. Casi todas las actividades ocurrieron en los kioscos, monumentos que abundan en los jardines de Colima. Los kioscos proporcionaban techo y protección del sol. Además, al estar en un nivel superior al resto del jardín, estaban a la vista de los transeúntes. Los kioscos miden alrededor de cuatro metros de diámetro. Dentro de ellos, sentados en círculos cabían hasta 30 niños cómodamente.

Un instructor y dos asistentes formaban parte del taller itinerante de historieta. Los niños que asistían al taller tenían entre 4 y 16 años de edad. Los asistentes al taller fueron invitados públicamente. Se esperaba que llegaran por decisión propia y con permiso de sus padres o tutores. Las actividades del taller se realizaban al aire libre y de vez en cuando llegaban los padres o hermanos a observarlas.

Los asistentes a los talleres tenían una actitud positiva con respecto al taller y se comportaban con mucho respeto hacia los instructores y los compañeros. Algunas veces se suscitaban rivalidades entre alumnos, rivalidades que existían anteriores al taller, pero que no ocasionaron ningún disturbio.

Generalmente, los niños y niñas se acomodaban en pequeños grupos. Niños con niños y niñas con niñas, y parecía que se conocían de antemano. En algunas actividades, se les pedía a los niños que formaran un solo círculo. El instructor y los ayudantes se sentaban en ese mismo círculo y practicaban las mismas actividades del taller, pero dando explicaciones y mostrando sus trabajos como ejemplos de posibilidades de expresión creativa.

Las actividades tenían diferente duración, pero casi todas estaban planeadas para ser concluidas en un tiempo estipulado. Los participantes se enfocaban en las actividades y las realizaban con gusto y emoción. Ningún participante se opuso a los ejercicios del taller. Al término de cada sesión, siempre había niños y niñas que se acercaban a pedirles a los instructores que continuáramos trabajando o a preguntarles si el siguiente domingo continuaríamos con otra sesión. Durante todas las sesiones, los alumnos tenían la oportunidad de comentar sus trabajos en público y de cuestionar los trabajos de otros compañeros.

Tanto los alumnos como los instructores llegaban puntuales a las sesiones del taller. La asistencia era parte de la actitud de respeto de los participantes, quienes se comportaban con responsabilidad sobre su compromiso de asistir al taller. Durante todas las sesiones se observó respeto y camaradería entre los alumnos. De vez en cuando existía competencia entre algunos participantes, y la competencia propia entre niños y niñas, quienes mencionaban en plan de broma que unos eran mejores que otros por sus temas, el tiempo en que terminaban sus actividades y por sus habilidades en el uso de materiales. Los alumnos expresaban frecuentemente alegría y contento por estar en el taller. Se acercaban con confianza a los instructores y se comunicaban con mucha cordialidad hacia ellos. Durante las actividades recreativas, los instructores eran vistos como compañeros de juego por los niños.

De los cómics

De entre todas las historietas realizadas en las diversas sesiones del taller itinerante de historieta se seleccionaron 25 cómics. Sobre las generalidades de la creación del cómic se encontró que nueve de éstos contenían expresiones de emociones sólo en el texto, uno sólo en las imágenes y 15

cómics contenían emociones tanto en texto como en imágenes. 13 cómics estaban realizados sólo en blanco y negro y 12 tenían color. Cuatro cómics trataban temas autobiográficos y 21 cómics hablaban de diversos temas que no se consideran autobiográficos, pero sí de importancia para los creadores (véase la Tabla I).

Tabla I
Análisis visual de los 25 cómics seleccionados

		Análisis de los cómics																												
Cómics seleccionados		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Total			
Expresión de emociones	estados																												10	
	en el fondo																												40	
Preferencia por	color																												11	
	blanco y negro																												14	
Temática	por sí sola																												4	
	en personajes																												11	
Elementos del cómic	aparición de cómics																												21	
	balance entre imagen y texto																												20	
	desarrollo de viñetas																												20	
	uso de globos de diálogo																												19	
	personajes en definición																												25	
	personajes en contextos																												18	
	acción																												14	
	representación de escenas																												15	
	temas																												16	
	variedad de fondos																												8	
	líneas recorridas																												8	
	uso del "fin"																												15	
Faltas			9	10	3	10	7	2	8	5	7	7	4	9	6	6	10	8	12	12	6	7	4	11	12	9	8	25		
	imágenes estáticas																											18		
	personajes estáticos																											20		
Valores estéticos	exceso de texto																											18		
		1	3	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3			3	2	2			2	2	10			
	belleza técnica																											7		
	ritmo visual																											11		
	personajes																											7		
Influencias	animación																											11		
	formas recurrentes																										10			
		3	2	4	4	2		1	1	1		1	4	3	5	3	4	1	5	1					3	1	12			
Influencias	animación																										4			
	televisión																										14			
	películas																										9			
	teatro y poesía																										2			
		1					3	7	2	1	1	5			2	3	1	1	2			2	2	1	1	15				

Con referencia a los elementos propios del cómic, 20 historietas tenían la apariencia de cómics, los restantes parecían más bien solo dibujos con descripciones o cuentos ilustrados. 19 cómics mostraron balance entre las imágenes y los textos. 20 cómics desarrollaban viñetas claras e independientes unas de otras. 19 utilizaban globos de diálogo, algunos solo para

señalar onomatopeyas, otros para permitir que sus personajes se comunicaran entre sí. 23 cómics tenían personajes bien definidos. 11 cómics mostraban acción en sus viñetas. 15 representaban escenas diferentes unas de otras. 16 contenían fondos o ambientación en las viñetas, ocho variaban sus fondos en cada viñeta, ocho dibujaron fondos que podían ser reconocidos dentro de la historia como diferentes lugares y 15 contenían la palabra “fin” en la última viñeta.

En cuanto a elementos negativos que se observaron después de la experiencia de aprendizaje en el taller, 18 cómics mostraron imágenes estáticas en diferentes viñetas, 20 mostraron personajes estáticos y ocho incurrieron en exceso de texto. Esto desde luego se debe a que el taller solo tuvo tres sesiones por localidad y a que algunos asistentes tenían muy poca experiencia dibujando o eran muy jóvenes. Estas características no se comentaron con los creadores.

En referencia a valores estéticos o cosas que los alumnos consideraban atractivas y que podían ser parte del cómic y de sus propiedades atractivas, siete cómics contenían imágenes de belleza física, 11 de la naturaleza, siete retrataron paisajes, 11 animales y 10 incluyeron formas memorizadas que se interpretan fácilmente, como el sol, el mar y los árboles entre otras.

En relación a las influencias temáticas, cuatro cómics referían influencia de otros cómics, 14 de historias televisivas, nueve de películas, la mayoría infantiles, y dos de historias de la cultura popular. Algunos cómics contenían influencia de varios al mismo tiempo, 15 cómics en total refirieron influencias reconocibles, tales como *Spiderman*, La sirenita o Blancanieves.

Interpretación

de los resultados

La técnica de creación del cómic es bastante compleja, tanto como cualquier otra técnica de creación artística. Es muy importante considerar la etapa de desarrollo en la que se encuentran los niños para exponerles las opciones de lo que pueden hacer con la historieta. El goce por la práctica de una actividad artística dependerá siempre de la edad del niño, de su interés y de su disposición. La profundidad que le demos a la teoría dentro del entorno educativo también puede fomentar o prevenir que el alumno quiera después continuar con la actividad que experimentó.

El taller itinerante de historieta reveló que, a pesar de ser impartido en jardines públicos de localidad rurales, éste fue tomado en serio por los

asistentes, quienes se mostraron atentos y respetuosos hacia el maestro, el horario y las instrucciones dadas. Reveló que a pesar de reunir asistentes de diversas edades, estos se sintieron cómodos y contentos con la experiencia. Que los temas sobre la creación de cómic permearon y que la práctica de la actividad produjo productos personales que orgullecieron a sus creadores.

Los resultados de la investigación nos indican que sí existió un goce en la práctica de las actividades presentadas y que sí había conocimiento sobre la historieta y la práctica del dibujo de personajes para contar historias.

La investigación señaló que la iniciación artística, es decir, el conocimiento inicial sobre la expresión creativa, en la forma de creación de historietas fomenta la práctica de varias acciones formativas, entre las que se encuentran: la manifestación de ideas y sentimientos, la creación personal a partir de un tema, la apertura a nuevas formas de representación visual, la visión sobre el destino de la obra, elementos disciplinarios, experiencias positivas, desarrollo creativo e independencia al momento de crear.

Acciones formativas

Manifestación de ideas, sentimientos, emociones y experiencias

Figura 1
Cómic sobre preocupaciones infantiles



La creación de historietas permite que los niños y jóvenes expresen emociones que han experimentado en carne propia, ya sea en historias basadas en sus propias vidas o en historias imaginadas por ellos. En la Figura 1 encontramos retratadas las emociones de alegría y tristeza en el texto. Sentimientos de duda, frustración y alivio son evidentes en la construcción de la historia. Al final de la historia encontramos que el personaje se despierta de un sueño: el sueño que contenía la historia. Este es un cómic especial porque en él se sucede la manifestación clara

de ideas, sentimientos, emociones y experiencias personales. Cabe señalar que en la mayoría de los cómics se observaron sentimientos y emociones importantes para sus creadores.

Creación personal a partir de un tema

Esta acción es una de las recomendadas en el plan de estudios para la educación básica RIEB. A través de la creación de cómics los niños aprenden a crear una historieta basada en un tema en particular. Durante el taller se les recomendaron temas, pero los participantes decidían las ideas o los temas que iban a desarrollar. En la Figura 2, se retrata la historia de dos niñas y su relación de amistad.

Figura 2
Cómic sobre la amistad



La interpretación de la amistad como tema central denota confianza en la joven artista. Asimismo, en el diálogo amistoso podemos observar también la entereza e interés con que se trata esta relación entre dos niñas.

Apertura a nuevas formas de representaciones visuales

En la práctica de la historieta los participantes pueden hacer uso de su propia lógica y crear la sucesión de eventos como a ellos mejor les convenza. En la Figura 3 se observó que cada viñeta retrata una cosa diferente y plantea una manera poco convencional de retratar eventos y acciones haciendo uso de las líneas cinéticas o de movimiento (tema discutido en clase). Hay alegría y desesperanza en la misma historia. En la Figura 4, el creador retrata a una pareja discutiendo en la cama, imagen poco común en historietas

infantiles, pero necesaria en este caso para enfatizar la importancia del reloj despertador en esta historia.

Figura 3
Cómic sobre rivalidad



Entender que un producto artístico tiene un destino

Figura 4
Detalle de un
matrimonio en la cama



La visión

No todas las creaciones artísticas son un proyecto y un producto al mismo tiempo. En el caso del cómic crear la visión de un lector disfrutando la historia es esencial para despertar un nivel de compromiso e interés en el creador. En el taller itinerante de historieta, se discutieron temas, representaciones y estrategias para atrapar y convencer al lector de seguir leyendo. En la Figura 5, el joven artista eligió el color para decorar los globos de diálogo de sus personajes. Práctica poco común, pero que parecía garantizarle la atención de sus compañeros.

Disciplina

La creación de historietas contempla la posibilidad de mostrar a los niños que la asistencia, el respeto al instructor, el seguimiento de instrucciones y el esfuerzo, los llevan a experimentar grandes satisfacciones. Como se mencionó antes, la técnica del cómic es tan rígida como cualquier técnica artística; como práctica continua ésta fomenta valores y capacidades que son de utilidad para que el participante pueda convertirse en un artista profesional.

Figura 5
Cómics sobre la adopción de un conejo



El cómic de la Figura 6 fue uno de los más extensos y detallados del taller. El joven artista se tardó dos sesiones completas en concluirlo. Su creación le aportó la admiración de los demás, pero además le hizo considerar su esfuerzo y su compromiso con la historia.

Figura 6
Cómics sobre la historia de Hulk



Experiencias positivas

Figura 7
Cómic sobre la superación del miedo



Durante las tres sesiones dominicales del taller itinerante de historieta se observaron mejoras en los cómics de los asistentes y en las decisiones que tomaban para contar sus historias. También se observaron grandes avances dentro

de un mismo cómic cuando se trabajó lentamente, disfrutando de la actividad. En las figuras 7 y 8 se puede observar que el alumno carece de arranque y de confianza para plasmar lo que él va contando en su historia y que prefiere dibujar formas memorizadas, en este caso, unos patos, que se repiten viñeta tras viñeta sin denotar acción o retratar movimiento alguno. Pero poco después los dibujó nuevamente con fondo y prometió experimentar con movimiento (Figura 8).

En la Figura 9, vemos un cómic de tres viñetas en donde se aprecia cómo la descripción textual va dando pie al diálogo entre personajes. Los alumnos aprendieron, a través de esas sesiones, que cada cómic es mejor que el anterior y que “la práctica hace al maestro”.

Figura 8
Personajes con fondo



Desarrollo creativo

Los niños y las niñas tienen que seguir lineamientos muy estrictos a lo largo de su formación básica en diferentes materias, el arte es un espacio en el cual se fraguan las posibilidades para ser ellos quienes crean la información y la forma de contarla. Los niños parecen decir: “En el arte puedo inventar lo que yo quiera,” y en el caso de la historieta esto es verdad. En las figuras 10 y 11 encontramos temas que muy posiblemente no han sido experimentados en carne propia por los creadores, “la maldad del diablo” y “la

Figura 9
Cómic sobre los poderes de Spiderman



amistad con un muñeco de nieve”. Sin embargo, al observar los cómics, notamos que el creador plantea estas circunstancias con mucha confianza y conocimiento del tema.

Independencia

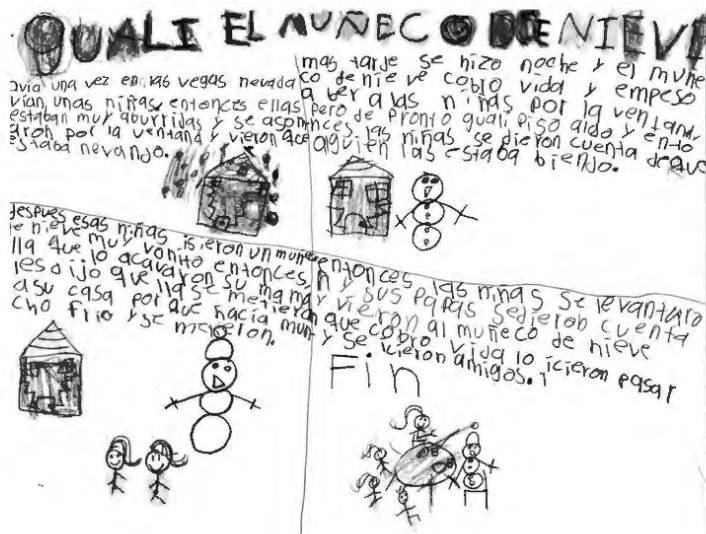
Una parte importante del desarrollo del ser creativo es la capacidad de ser independiente para crear y elaborar proyectos artísticos. En el caso de la historieta, después de algunas sesiones, los alumnos experimentan su creación, concentrados en sus trabajos y casi sin pedir ayuda o consejo. Con una

sana actitud que parece decir: “Es mi proyecto, yo lo puedo hacer solo.” Después de los ejercicios iniciales del taller, los participantes tomaban sus propias decisiones para crear cada elemento de sus cómics.

Figura 10
Cómic sobre las tendencias asesinas del diablo



Figura 11
Cómic sobre un muñeco de nieve amistoso



Conclusiones

A través de la creación de la historieta el niño crea representaciones de escenas, formas, paisajes, personas y objetos reales o imaginarios a partir de sus propias experiencias. Aprende a comunicar sus emociones, sentimientos e ideas claramente, asimila lo que quiere expresar y con la práctica continua cultiva también control de sus músculos y vigoriza sus habilidades motoras y visuales y el acoplamiento entre ambas. Si la enseñanza artística a través de la historieta es constante, el niño también aprenderá no sólo que sus creaciones son artísticas, sino que existe una valoración social por ellas que le adjudicará sensaciones de éxito más allá de la satisfacción de terminar su historieta. Si sus padres o profesores lo validan como creador, dibujar historias se convertirá en una experiencia positiva en su vida que podrá propiciar un desarrollo más pleno de su capacidad creadora (Efland, 2002; Lowenfeld & Britain, 1964).

Para muchos niños y jóvenes no es fácil comunicar sus emociones, sin embargo, con la historieta hacer esto se convierte en parte del gusto de crear. Gradualmente, la historieta da pie a mucha experimentación creativa, a numerosa planeación previa y a una gran satisfacción personal. Esta investigación ha permitido que sepamos que la historieta sí fomenta el gusto por la expresión creativa, que es la base de la iniciación artística.

Con una muestra tan pequeña de participantes en una investigación es difícil obtener conclusiones generales que muestren algo más que una breve visión de la esencia de la creación de cómics por niños de comunidades rurales. El valor de esta investigación reside en la generación de preguntas reveladoras sobre lo que significan estos dibujos en la vida de los niños y sobre la necesidad de apoyarlos en estas creaciones que al parecer, a veces para el mundo adulto carecen de importancia. Queda un largo camino por recorrer para estudiar si las acciones formativas derivadas de la creación de historietas, propician cambios significativos en los creadores o promueven el deseo de seguir creando arte.

Figura 12
Cómic sobre Blancanieves



Bibliografía

- Alexander, T. (1987). *John Dewey's Theory of Art, Experience and Nature: The Horizons of Feeling*. New York: State University of New York Press.
- Bettelheim, B. (1977). *The Uses of Enchantment. The Meaning and Importance of Fairy Tales*. New York: Alfred A. Knopf.
- Bitz, M. (2009). *Manga High. Literacy, Identity and Coming of Age in an Urban High School, Boston: Harvard University Press*.
- Bitz, M. (2006). "The Art of Democracy / Democracy as Art: Creative Learning in After School Comic Book Clubs", en: *After School Matters*, 7 (2), 1-20.
- Burton, J. (2000). "The Configuration of Meaning: Learner-Centered Art Education Revisited", en: *Studies in Art Education*, 41 (4), 330-345.
- Burton, J. (2005). *The Integrity of Personal Experience or the Presence of Life in Art*. New York: Teachers College Press.
- Carrier, D. (2000). *The Aesthetics of Comics*. Pennsylvania: The Pennsylvania University Press.
- Collingwood, R.G. (1997). *Outlines of a Philosophy of Art*. Bristol, England: Thoemmes Press.
- Csikszentmihalyi, M. and Robinson, R (1990). *The Art of Seeing. An Interpretation of the Aesthetic Encounter*. Malibu, California: The Getty Center for Education in The Arts and The J. Paul Getty trust, Office of Publications.
- Csikszentmihalyi, M. and Larson, R. (1984). *Being Adolescent. Conflict and Growth in the Teenage Years*. U.S.A: Basic Books.
- Dewey, J. (1934). *Art as Experience*, New York: Perigee Books.
- Efland, A.D. (2002). *Art and Cognition. Integrating the Visual Arts in the Curriculum*. New York: Teachers College Press.
- Eisner, W. (2007). *El comic y el arte secuencial*. Barcelona: Editorial Norma.
- Gewirth, A. (1998). *Self-Fulfillment*. Princeton: Princeton University Press.
- Gombrich, E. H. (1960). *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. London: Phaidon Press.
- Graham, M. (2003). "Responding to the Demise of Adolescent Artmaking: Charting the Course of Adolescent Development in an Exceptional Art Classroom", en: *Studies in Art Education*, 44 (2), 162-177.
- Hazard, P. (1947). *Books, Children and Men*. Boston: The Horn Book.
- Hochtritt, L. J. (2004). *Creating Meaning and Constructing Identity Through Collaborative Art Practices among Urban Adolescents*. Tesis doctoral: Teachers College, Columbia University, New York.
- Kegan, R. (1982). *The Evolving Self: Problem and Process in Human Development*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Kimmel, D. C. and Weiner, I. B (1995). *Adolescence. A Developmental Transition*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Kroger, J. (1996). *Identity in Adolescence. The Balance Between Self and Other*. New York: Routledge.
- Lowenfeld, V. and Brittain, W. L (1964). *Creative and Mental Growth* (4th ed.). New York: The Macmillan Company.

- McCloud, S. (2006). *Making comics. Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*. New York: Harper.
- McCloud, S. (2000). *Understanding Comics*. New York: Paradox Press.
- McMillan, J. (2000). *Educational Research. Fundamentals for the Consumer* (3rd ed). New York: Addison, Wesley, Longman.
- McLaughlin, J. (ed.) (2005) *Comics as Philosophy*. Mississippi:University Press of Mississippi.
- Merriam, S. B. (1998). *Qualitative Research and Case Study Applications in Education*. San Francisco:Jossey-Bass Publishers.
- Miller, G. F. (2001). "Aesthetic Fitness: How Sexual Selection Shaped Artistic Virtuosity as a Fitness Indicator and Aesthetic Preferences as Mate Choice Criteria", en: *Bulletin of Psychology and the Arts* 2 (1), 20-25.
- Parducci, A. (1995). *Happiness, Pleasure, and Judgment: The Contextual Theory and its Applications*. New Jersey:Laurence Erlbaum Associates, Publishers.
- Plan de estudios 2011. Educación Básica RIEB. Disponible en: <http://basica.sep.gob.mx/reformaintegral/sitio> (consultado: enero 2012).
- Seifert, K. L. and Hoffnung, R. J. (1987). *Child and Adolescent Development*. Boston:Houghton Mifflin Company.
- Richardson. M (ed.) (2006). *Eisner/Miller. Entrevista moderada por Charles Brownstein*. Barcelona: Editorial Norma.
- Thomas, J. L. (ed.) (1983). *Cartoons and Comics in the Classroom. A Reference for Teachers and Librarians*. Colorado:Libraries Unlimited, Inc.
- Toku, M. (2001a). *Cross-Cultural Analysis of Artistic Development: Drawing by Japanese and U.S. children*. Visual Art Research, 27 (1), 46-59.
- Toku, M. (2001b). "What is Manga? The Influence of Pop Culture in Adolescent Art", en: *Art Education*. 54 (2), 11-17.
- Warshow, R. (1970). *The Immediate Experience. Movies, Comics, Theatre and Other Aspects of Popular Culture*. New York:Atheneum.

Recibido: 22 de enero de 2016 Aprobado: 15 de marzo, 2016