

*“Aquellos que no saben leer contemplan a través de los trazos de la pintura lo que no pueden ver por medio de la escritura”.*

Extracto del Sínodo de Arras (Francia), año 1025 d.C.

**Viñeta** (del francés, *vignette*), según recoge el Diccionario de la Real Academia de la Lengua puede definirse de tres formas distintas. Como: *“Cada uno de los recuadros de una serie en la que con dibujos y texto se compone una historieta”*; un: *“Dibujo o escena impresa en un libro, periódico, etc., que suele tener carácter humorístico, y que a veces va acompañado de un texto o comentario”* y un: *“Dibujo o estampa que se pone para adorno en el principio o el fin de los libros y capítulos, y algunas veces en los contornos de las planas”*. En definitiva, hablaríamos de imágenes y ese es, justamente, el elemento vehicular de esta exposición. Muy significativamente, alguien tan conocido como Platón ya hacía uso del término *iconographia* para referirse a una suerte de lenguaje figurado que servía para explicar o dar a entender ideas por medio de las imágenes.

Ciertamente, hace ya unos cuantos años que se viene discutiendo -y el debate permanece abierto- el origen de lo que conocemos como literatura gráfica, cómic, tebeo, historieta, historias de monitos, *bande dessinée*, *fumetto*, *manga*... y si sus inicios se podrían remontar, por ejemplo, a las pinturas paleolíticas de Altamira, Lascaux o las más lejanas de Australia. Otros autores han planteado manifestaciones culturales de carácter plástico más cercanas como el impresionante estandarte de Ur del Museo Británico, la espectacular columna de Trajano en Roma, el famoso tapiz medieval del Bayeux en Normadía o los grabados japoneses *ukiyo-e* por citar sólo algunos de los referentes artísticos más conocidos.

Nada más lejos de nuestra intención tratar de mediar en esta larga y antigua discusión sobre la que existen numerosos y excelentes trabajos monográficos. Esta exposición no está enfocada al estudio sistemático sobre el mundo del cómic. Nuestro propósito ha sido visibilizar los materiales que la Biblioteca Universitaria, en este caso concreto la Biblioteca de Ciencias de la Educación, atesora en sus fondos y, precisamente por ello, mostrar y poner en valor el carácter educativo de la imagen. Una excelente fuente de información que permite, como vehículo difusor de ideas, conocer, aprender, valorar y enseñar a través ellas de una manera didáctica aunque en numerosas ocasiones haya sido de forma inconsciente para muchos de nosotros.

Desde la Prehistoria nuestros primeros sistemas de referencias y categorías culturales vienen definidos por las imágenes, que dependen a su vez de la memoria visual. Esta memoria no es innata, no nacemos con ella sino que, al contrario, su contenido y significado se va construyendo a partir de la experiencia. De esta forma nuestro cerebro aprende a reconocer e

interpretar las imágenes dentro de ese archivo que conforma nuestra biblioteca visual. Un hecho que nos permite dar sentido al mundo que nos rodea.

En nuestro caso, el marco referencial al que nos referimos es a esas viñetas que, en nuestra juventud, nos llamaban poderosamente la atención, que leímos y releímos hasta que, prácticamente, se deshacían en nuestras manos los tebeos, ahora cómics. Viñetas que nos transportaron a mundos desconocidos, que nos permitieron viajar y conocer otras civilizaciones y culturas, lugares y paisajes remotos; en muchos casos irreales pero en otros tan impresionantes e icónicos como las pirámides de Egipto o el Coliseo en el antiguo Imperio Romano.

Inconscientemente esta formación lectora también nos serviría para entrenar nuestro cerebro en el modo en que percibimos dichas imágenes, la figura o la forma, y en el modo en que rellenamos los espacios vacíos que en muchas ocasiones nos desvelan detalles aparentemente no visibles pero que, como en cualquier sistema simbólico, están presentes. Una combinación de textos y figuras, imágenes lingüísticas e imágenes ideales heredadas de épocas anteriores. El historiador del Arte Ernest Gombrich decía: *“Todas las imágenes deben más a otras imágenes que a la propia naturaleza”* de ahí que las páginas de nuestras lecturas de juventud sirven para (re)configurar una serie de convencionalismos culturales que se retroalimentan entre sí y que, por otra parte, no niegan las innovaciones. Pertenecen a un imaginario colectivo impulsado e idealizado a lo largo del s. XX por los medios de difusión de masas como el cine y la televisión. El mismo rol que jugarían en la Antigüedad las escenas pintadas en una vasija, los relieves, los frescos...

En un momento dado el *Homo sapiens* evolucionaría del lenguaje hablado y la historia oral a la plasmación y narración gráfica escenificada en las pinturas rupestres como una forma diferente, y a la vez complementaria, de comunicación social. La imagen como estrategia de visualización y codificación de un hecho determinado; como por ejemplo, los mitos que guardamos en el subconsciente.

Tanto la percepción, como la representación, son actos de carácter social, igual que la creación de ese “alfabeto de imágenes” que conforma parte de la memoria visual surgida a partir de los convencionalismos y de los iconos establecidos. Lo mismo que sucede en los cómics. Un modo de expresión y articulación del pensamiento de una sociedad dada con una lógica propia, cuyo procedimiento de representación, reafirmación y retroalimentación aúna, imagen, pero también texto.

Así pues las imágenes, como metáfora visual, funcionan perfectamente, pues tanto en la cerámica, como en los comics, se pueden recrear monumentos, personajes, batallas o

ambientes de forma magistral. Especialmente cuando se conjuga imaginación y rigurosidad, atendiendo siempre al contexto y momento cronológico en el que se desarrolla la acción; hecho que no siempre resulta posible. Difícilmente podríamos creer que los artistas del estilo corintio de figuras negras que establecieron los modelos básicos, que servirían de referencia para la recreación de los episodios mitológicos en la Grecia Clásica, fueran a realizar una investigación para recrear de forma exacta como eran las espadas, lanzas o corazas empleadas por los soldados de la Edad de Bronce. Como tampoco lo hacen en las recreaciones de Hollywood.

No debemos olvidar que, la mayor parte de las veces, no son representaciones de la realidad circundante sino abstracciones de la misma que juegan con convencionalismos y soluciones gráficas específicas, propias de cada cultura y momentos determinados. Es por ello que para la necesaria comprensión de la imagen se requiera de una experiencia cultural común y compartida por una comunidad.

Un buen ejemplo lo encontramos en las referencias al humor gráfico que aparecen en numerosas piezas cerámicas como los de la antigua Atenas que jugarían con los tópicos de la época, perfectamente comprensibles por sus espectadores, como lo hacen los chistes mudos que casi a diario o al menos muy frecuentemente podemos encontrar en los periódicos y revista de prensas actuales.

Como se puede apreciar en la exposición, la construcción de imágenes ha tenido como efecto una estandarización de aquellas de carácter individual creadas a partir del mundo de imágenes que rodean a su creador y a sus observadores y posibilita el efecto colectivo. Desde el ciudadano de a pie a los personajes y los superhéroes, son un recurso que ayuda a hacer reconocibles y distinguibles no solo a los mitos sino también las situaciones de la vida cotidiana o el escape de ésta. El éxito o el fracaso de este método visual de comunicación depende por tanto de la facilidad con la que el lector reconozca, por un lado, el significado de aquello que se nos quiere transmitir y, por otro, el impacto emocional de la imagen.

En definitiva, una función didáctica como una herramienta más para codificar y plasmar determinados hechos -reales o no- y que siempre ha formado parte de nuestra historia personal y colectiva.

Gregorio I en el s. VI d.C. afirmaba que: *“...la pintura se expone en las iglesias para que los que no conocen las letras, lean al menos con la vista en las paredes lo que no pueden leer en los códices”*. No inventaba nada nuevo y sin duda era una herencia recibida. El poder de la imagen se refleja muy gráficamente en la definición que en el s. IX d.C. el monje Walafridus Estrabo hace de la pintura denominándola: *“la literatura de los incultos”*.

La vertiente educativa de la imagen tiene muchas y variadas posibilidades. Dejamos en manos de los docentes la misión de expresar todo su potencial.