

# NOVELAS GRÁFICAS: RECONSTRUCCIONES DE LA MEMORIA

**CATALINA MONTENEGRO GONZÁLEZ**

**UNIVERSITAT DE BARCELONA**

catalina.montenegro@gmail.com

## RESUMEN

Los cómic autobiográficos realizados por mujeres en los últimos años constituyen el punto de partida de esta investigación. Marjane Satrapi, Zeina Abirached y Parsua Bashi son tres de las exponentes contemporáneas más relevantes de este género. A partir de estos referentes y el rescate de estas historias de vida realizadas como novelas gráficas que se construyen desde las periferias de la sociedad, son las que desde una mirada educativa permiten la reconstrucción de las subjetividades de la infancia como recuperación de la memoria. La generación de una autoetnografía, una identidad construida desde las minorías: una re-visión de los márgenes sociales y la propia historia. El objetivo es plantear una problemática de autoconocimiento, mediante una metodología didáctica escolar que se desarrollará a través de la indagación de las propias vivencias, tanto en contextos europeos como latinoamericanos y a nivel global, abriéndose a una expresión gráfica libre, que utilice los procesos de construcción del arte contemporáneo, fusionando imágenes y textos personales que propicien la aceptación de las historias de vida, asumiendo sus propias experiencias.

**Palabras clave:** cómic, educación, infancia, minoría, subjetividades.

## ABSTRACT

The autobiographical comics made by women in recent years is the starting point of this research. Marjane Satrapi, Zeina Parsua Abirached and Bashi are three of the most important contemporary exponents of this genre. Aside from these references and the use of graphic novels as a means to rescue life stories that are built from the periphery of society, are those that from an educational look allow reconstruction of subjectivities of childhood as memory retrieval. The generation of autoethnography, a constructed identity from minorities: a re-vision of the social margins and the story itself. The goal is to raise the issue of self-knowledge through school teaching methodology that will be developed through the investigation of experiences in European contexts, Latin American contexts, and globally. This will allow for opening to a free graphic expression using the construction processes of contemporary art, fusing personal images and texts that encourage the acceptance of life histories, assuming their own experiences.

**Key words:** comics, education, children, minority, subjectivities.

## DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Los cómic autobiográficos realizados por mujeres en los últimos años constituyen el punto de partida de una investigación que poco a poco se fue haciendo concreta en las aulas de un colegio público y de integración en la Comuna de Puente Alto, al sur de la capital en Santiago de Chile, sector periférico por su geografía pero lleno de experiencias.

Marjane Satrapi, Zeina Abirached y Parsua Bashi son tres de las exponentes contemporáneas más relevantes de novelas gráficas autobiográficas.

Son estos referentes y el rescate de estas historias de vida materializadas como novelas gráficas las que se construyen desde las periferias de la sociedad y son las que desde una mirada educativa permiten la reconstrucción de las subjetividades de la infancia como recuperación de la memoria. La generación de una autoetnografía, una identidad construida desde las minorías: una re-visión de los márgenes sociales y la propia historia.

## INTRODUCCIÓN

Ya desde mediados de los años sesenta el cómic, también llamado historieta o tebeo ha ido sufriendo una transformación paulatina a través del tiempo, deja de ser un elemento atractivo sólo para niños y pasa a ser interesante también para los adolescentes y adultos. Comienzan a tocar temas de interés social y se perfilan como documentos críticos al momento de hablar de sociedad. Su transformación es natural, coincide con las revoluciones y conflictos más importantes del orbe, y el cómic no queda ajeno a ello. Pero es en los años ochenta donde se marca el despegue de la novela gráfica con la obra “Maus” de Art Spiegelman, relato de la supervivencia de su padre en un campo de concentración nazi.

La fuerza de la narrativa en esta obra marca un antes y un después del comic. Desde acá las entregas relacionadas con historias de vida, notas autobiográficas o pasajes cercanos a la realidad recibirán el nombre de novela gráfica, aunque hay quienes señalan que no es más que una cuestión de forma, y que, en esencia son lo mismo.

Con “Maus” se da el vamos a contar nuestras experiencias con dibujos. Así en el año 2000 Marjane Satrapi una joven iraní de 31 años publica la primera entrega de su obra “Persépolis”, novela gráfica que muestra su periplo de Irán a Europa en busca de una educación laica y relativa tranquilidad para vivir. Es esta obra el libro indispensable al momento de hablar de novela gráfica y es en este año donde el género es aceptado, respetado y valorado, dando impulso para que otras creadoras cuenten también sus propias historias de vida. Y no serán pocas las que se atrevan a abrir sus cabezas para realizar novelas gráficas autobiográficas. Zeina Abirached con “El juego de las golondrinas” (2008) y Parsua Bashi con “Nylon Road” (2008) completan las triplete de mujeres artistas no occidentales e inmigrantes que nos dan luces de lo que es la vida en países en conflicto, espejo de nuestras propias historias.

Cabe hacerse la pregunta: ¿con estos valiosos documentos, no se debería hacer algo? La respuesta es evidente. Tomar a estas mujeres, sus historias de vida y sus obras como testimonio de sus propias memorias, y de nuestras propias historias.

Esto hace eco en la idea de la discriminación, identidades indígenas o la búsqueda de intereses y es la escuela el lugar por excelencia para poder generar estos espacios de encuentro con quienes puedan ayudar a exteriorizar de forma gráfica y artística el pasado de cada uno, nuestras propias vivencias.

Llevar a cabo la creación de novelas gráficas como reconstrucción de la memoria en la escuela da la oportunidad de mostrarle al otro lo que nosotros hemos vivido o padecido, sobre todo si somos o creemos ser de una periferia que en ocasiones es cruel y limitante. Es tener la oportunidad de crear a partir de nosotros mismos. Para ello es indispensable trabajar con las metodologías adecuadas que nos faciliten la cercanía con los participantes. Llevar a cabo un trabajo emancipador, crítico y por sobre todo participativo.

## **NOVELAS GRÁFICAS EN LA ESCUELA CHILENA. CONFLICTOS Y VENTAJAS**

Luego de hacer el Máster de Arte y Educación con enfoque constructorista de la Universidad de Barcelona llegué a Chile con todas las ganas de transmitir lo que había aprendido, no tenía claro si sería en alguna institución de educación superior o en colegios de secundaria.

Finalmente comencé a trabajar en una escuela pública que atendía a niños/as y jóvenes desde la pre-escolaridad hasta el último año de enseñanza secundaria, tenía por lo tanto niños/as y jóvenes cuyas edades estaban entre los 4 y los 21 años de edad.

Este colegio tenía además la particularidad de ser integrado, eso significaba que en sus aulas habían niños y niñas con dificultades motrices desde muy leves como cojera hasta niños/as con daños severos como invalidez o enfermedades degenerativas a nivel físico. Esto por un lado, mientras que por otro habían también niños y niñas con dificultades de aprendizaje, retardo mental moderado, déficit atencional, autismo, sordera, mudez, síndrome de down y parálisis mental. El Colegio también posee la mayor vulnerabilidad social de la comuna de Puente Alto, 83%, siendo además la comuna más poblada de Chile.

El desafío para mí era mayúsculo pues nunca había hecho clases en un colegio integrado y en un principio fueron las inseguridades las que jugaron en contra, pero pensar en que tenía la libertad de trabajar los temas con mayor soltura me motivaba, esto pues en el colegio la mayor preocupación era por las asignaturas que se medían con instrumentos externos (simce-psu) mientras que los ramos llamados también “blandos” no tenían gran relevancia para el equipo directivo y eso mismo hacía que una como docente precisamente de esos ramos tuviera menores restricciones al momento de hacer las clases, adaptar contenidos o dar un enfoque distinto al propuesto por el Ministerio de Educación Chileno. Era tan poca la importancia que se le daba al área artística que nunca fueron a observar las clases e incluso los documentos de planificación del área fueron extraviados por el propio director del establecimiento, también profesor de Artes Visuales.

Me encontraba en un panorama complejo.

Llegada hace pocos meses a Chile, tenía muchas ganas de hacer clases de artes visuales, y lo fui logrando con los/as estudiantes, teniendo clases con personas de 12 a 21 años y con talleres extraescolares para los/as más pequeños/as. Sus edades iban de los 6 a los 13 años.

Comencé trabajando los contenidos formales del programa del Gobierno en el colegio. Realizaba presentaciones audiovisuales, ejercicios prácticos de los contenidos y llevaba de manera relativamente tranquila las clases teniendo en cuenta las dificultades y carencias propias del colegio en el cual me encontraba. Pero a medida que pasaban los meses comencé a hacer pequeñas adaptaciones en las actividades. Cambie contenidos para contextualizarlos a la realidad de la escuela pues muchas de las propuestas planteadas por el Ministerio eran absolutamente inviables para ser

realizadas en esta escuela, que generalmente pasaban por un tema de espacio fuera de las aulas que no podían ocuparse en horario de clases, como el patio por ejemplo, pues generalmente era utilizado por la asignatura de Educación Física, clase que tenía la prioridad del espacio. Sin embargo, las mismas precariedades que se presentaban en el establecimiento permitían que una como profesora pudiera hacer de esa precariedad una oportunidad para generar aprendizajes significativos en los estudiantes. Esto implicaba un cambio en los planes oficiales de trabajo. Por esto nunca recibí un comentario del equipo directivo del colegio, aunque nunca supe si fue porque no leyeron los cambios o porque en realidad estaban de acuerdo.

Es así como comencé a integrar y a contextualizar las actividades que iban realizando en el área de artes visuales, que para muchos era el momento en que podían canalizar de alguna forma las cosas que estaban sintiendo, como adolescentes, como jóvenes trabajadores/as, como personas enamoradas etc.

Es así como uno de los contenidos del último año de secundaria se transformaría en catarsis para muchos.

La unidad de cuarto medio “Explorando lenguajes artísticos de nuestra época”, trata el contenido de “Cómic” y está planteado por el Ministerio de Educación en una dimensión del mero aprendizaje de la técnica, de la estructura que caracteriza a este tipo de trabajo. Es entonces cuando pienso cual sería la forma mas adecuada de tratar el contenido en contexto. Es ahí donde les planteo realizar un trabajo donde puedan mantener la libertad de los formatos y de tomar como referentes las estructuras del comic pero no como un absoluto. La idea es escapar a la rigidez para lograr obras mucho más libres.

El desafío: Ser ellos y ellas mismas el centro de las obras, trabajar un relato visual que guarde relación con sus propias experiencias, su vida, pasajes de ella o acontecimientos que los hayan marcado como jóvenes. El objetivo del trabajo y lo que se entregó en el documento al equipo técnico pedagógico del colegio guardaba relación con la experimentación de técnicas y creación de relatos visuales. Haciendo referencia no sólo a la materialidad del trabajo, sino también a la forma de generar el relato.

Es aquí donde recurro a obras gráficas de mujeres como Zeina Abirached, Marjane Satrapi, Aude Picault y Parsua Bashi. Grande fue mi sorpresa cuando me di cuenta de que la mayoría de los estudiantes nunca había tenido acceso a un cómic o novela gráfica, aunque luego reflexionando acerca de esta situación, la mejor forma de llevar a cabo la actividad era ver esta ausencia de familiaridad con este soporte de historias, que en estos casos particulares eran historias de vida y situaciones personales, como una oportunidad, pues así no existirían prejuicios ni modelos preestablecidos que elegir, por lo mismo intenté que luego de ver los libros sólo tomaran la idea central del contar sus relatos pero que a nivel estructural dentro de las hojas lo hicieran de la forma mas libre posible, que fueran coherentes las historias con su forma de contarlas. Por tanto el proceso de creación si bien era individual podían socializar con el resto de los compañeros por la dinámica propia de una sala de clases. De esta forma se fueron generando códigos contextualizados a su propia realidad, al entorno en el que viven, a su vida diaria, a las cosas que los identifican, los códigos con los que se comunican y eran ellos ahora no sólo los que los utilizarían sino también los que los producirían, materializados en relatos visuales de soporte y materialidad libre.

Es aquí donde comenzó la producción de cultura visual. Códigos, imágenes, diálogos, miradas y relatos.

## OBJETIVOS

Plantear una problemática de autoconocimiento mediante una actividad de relativa simpleza en los recursos materiales pero de gran riqueza para el encuentro consigo mismos/as, una indagación por los pasajes mas importantes de nuestras vidas, situaciones que nos han marcado y que sin duda han ido marcando la personalidad, los miedos y los prejuicios de cada uno de los integrantes del grupo curso.

Propiciar espacios de creación donde se pueda trabajar sobre temas de intereses particulares de los adolescentes.

Creación autónoma.

## METODOLOGÍAS

Todo este trabajo está cercano a las metodologías biográfico-narrativas, de indagación, que se plantean sobre todo al momento de trabajar con personas y con relatos que no habían salido a la luz anteriormente por diversos factores, la premura de las clases o la falta de cercanía docente para abordar temas complejos sobre todo en edad adolescente donde muchas veces generan rechazo con todo aquello que sea parecido a si, ya sea en apariencia o convicciones, dejando fuera también a quienes son sus guías de clases, los/as profesores.

Todo esto contextualizado a la clase de artes visuales donde los estudiantes se abren a una expresión gráfica libre, donde utilizaron los procesos de construcción del arte contemporáneo, fusionando imágenes y textos personales que propicien la aceptación de las historias de vida, asumiendo sus propias experiencias.

## MARCO TEÓRICO

### NOVELAS GRÁFICAS O CÓMIC: TODOS A LA ESCUELA

Cuando se habla de Cómic o novela gráfica muchas veces nos parece estar hablando de lo mismo, y para algunos es así, pero también hay quienes marcan distancias señalando que la novela gráfica es una natural evolución de los cómic, tomando en cuenta que estos últimos han tenido un camino histórico de cambios que incluye el tebeo infantil, las tiras humorísticas de los periódicos, comic de seres con súper-poderes entre otros. Tomando el término evolución como un aumento de variedad en la oferta y giros en el trabajo literario, no necesariamente como la perfectibilidad de las primeras obras gráficas, que a estas alturas se erigen como “clásicas”. Pero es necesario mencionar que el cómic nace como un elemento de evasión tal como lo serán también la televisión o el cine. Actualmente estas etiquetas se han ido desvaneciendo y fusionando con otras características cercanas a la enseñanza o la cultura.

Se partía del supuesto de “ser un medio dirigido casi exclusivamente hacia un público infantil o infantilizado, actuando como un rígido corsé que limitaba su desarrollo” (Gálvez, 2008, 71). Con el tiempo el cómic ha ido ganando terreno y evidentemente fue, como fenómeno natural, eliminando el prejuicio de inutilidad que le envolvía y fue cada vez más provechosa su característica de medio masivo y de fácil acceso. La afirmación de José Luis Cantero señala este aspecto:

*El cómic, como lenguaje que se multiplica mecánicamente, tiene una posibilidad de alcance masivo, y como tal, llega a grandes sectores de público (...) ha podido conservar, guardar y es asequible a la observación por parte de sectores generacionales distintos (...), pero que parti-*

*cipan de una cultura cíclica masiva que constantemente está reencontrando la forma (Cantero, 1993, 23).*

Todo esto fue logrando que el cómic se haya ido reinventando a través de la historia en relación a los acontecimientos sociales y a la maduración de los lectores. La novedad se presenta cuando este formato, considerado infantil o de temáticas adolescentes traspasa la frontera de intereses a nivel generacional y logra captar el interés de los más adultos. Es así como nace la necesidad de contar lo que nos está pasando, no sólo a nivel personal o introspectivo sino que poniendo eso también en relación con el entorno social.

En los setentas los cómic comienzan a dar algunos pasos en relación a este tipo de relato, tal como señala Eisner: “No fue hasta que llegaron los cómics underground, en los setentas, cuando la gente empezó a hacer lo que yo considero literatura, por haber tratado sobre temática social real por primera vez” (Eisner, 2005, 43).

Pero el giro definitivo se da con el primer trabajo considerado como novela gráfica: “Maus” obra de Art Spiegelman que nace a partir de la necesidad de contar la experiencia de su padre en un campo de concentración nazi. El autor lo hace como una forma de luchar contra el olvido del dolor de la segunda guerra mundial y como una forma también de reencontrarse consigo mismo, a través de la dolorosa experiencia de su progenitor. Las primeras publicaciones de este trabajo fueron realizadas en el año 1972 en la revista *Funny animals* y en otras publicaciones underground.

El tiempo fue pasando y fue cada vez más común la utilización de la novela gráfica para dar testimonios de vida, y no es casual que las más importantes obras sean de autores enfrentados a situaciones límite, o personas que permanecían, no por voluntad, en los márgenes de la sociedad. Por esto se considera que “Maus” es el punto de partida y una de las obras íconos de este tipo de trabajo, pero sin duda, el verdadero despegue vendría con “Persépolis” de Marjane Satrapi, una joven iraní que se ve enfrentada a la revolución islámica y a la represión extrema, en contraposición a los valores familiares de tendencia más liberal.

A estas alturas, el comic fantástico había cautivado a millones de adolescentes, pero es la novela gráfica la que se presenta como un verdadero imán para los adultos. Personas que en otros tiempos nunca hubieran tomado un cómic ahora lo están haciendo gracias, básicamente al giro narrativo que tuvieron estas obras, mucho más próximos a relatos reales o cercanos a ella.

Desde aquí se pueden mencionar algunos puntos clave de la novela gráfica. Lo principal es que tratan temas muy cercanos al drama, historias de vida y generalmente en una sola edición o entrega se puede resolver toda una trama, es por ello también que su formato es mucho más cercano a un libro de literatura, tomando distancia del formato de revista de publicación mensual. Es fundamental el desarrollo literario de este tipo de obras, donde el énfasis está en las reflexiones en relación a lo relatado.

El dibujo de la novela gráfica tiene algunos rasgos muy identificables que ayudan a su caracterización. Son ilustraciones generalmente en blanco y negro para centrar la atención en el relato pero siempre manteniendo diálogo entre ambos. Decimos que el dibujo es generalmente en blanco y negro porque también hay autoras que trabajan la utilización de colores planos y muy tenues como ocurre en la obra de Parsua Bashi “Nylon Road”.

Las novelas gráficas autobiográficas muchas veces logran la identificación del lector pues se pueden encontrar con situaciones a las que nosotros mismos nos hemos visto enfrentados, porque, si bien,

la mayoría de las veces son temas muy personales, incluso íntimos, son también temas universales, como la migración, la diferencia o los conflictos religiosos, centrándose generalmente en situaciones relacionadas con estos temas para generar códigos reconocibles que ayuden a la identificación de quién lee.

En otro punto y aunque en la actualidad se siguen usando viñetas, ya la forma de trabajar el texto con la imagen es de forma libre, sobre todo si es autobiográfico, donde algunos se acercan más a un diario de vida o cuadernos de esquemas más que a un formato cómic tradicional.

En otro punto y como señalé antes, muchas de estas obras tocan temas autobiográficos o mejor dicho auto-etnográficos, dando luces de lo que pudieron ser pasajes de la historia pero desde una perspectiva más cercana, en primera persona, teniendo de esta forma la posibilidad de conocer los discursos oficiales de un hecho pero también las versiones menos escuchadas, las que se traspasan de boca en boca y que en ocasiones ni siquiera llegamos a conocer. De eso se tratan las novelas autobiográficas, nos ofrecen un viaje por sus propias historias, algunas prohibidas por sus sociedades, una bocanada de aire para sus autoras.

Para algunos pueden incluso ser una especie de exorcismo, de limpieza, contar lo que llevaban en secreto y que ahora relatan al mundo occidental como se vivía en sus países por ejemplo, esos que aman pero que a la vez dejan para vivir tranquilas, sin represiones y decidiendo por ellas mismas.

### **NOVELA GRÁFICA DE MUJERES: 3 HISTORIAS DE INMIGRANTES**

Luego de conocer cuáles son, a grandes rasgos las características de la novela gráfica, tres autoras fundamentales son Marjane Satrapi, Parsua Bashi y Zeina Abirached, coincidentemente mujeres, no occidentales e inmigrantes.

Se podría hacer la pregunta de por qué estas mujeres y no otras, y no se busca crear un ranking de novelas gráficas ni mucho menos. Uno de los puntos por los que decidí tomar a estas tres autoras fueron los puntos de convergencia que tenían entre sí, historias de vida muy parecidas, en países en conflicto y que de una forma u otra han llegado a Europa y han contado sus historias. Sin duda una historia recurrente pero nunca contada de esta forma.

La primera fue Marjane Satrapi, una joven iraní nacida el año 1969 en Rasht (Irán). Se forma en un colegio francés hasta que la envían a estudiar a Viena, desde aquí no acaba su periplo entre Europa e Irán. Con su obra “*Persépolis*” marca el inicio del gran destape de la novela gráfica femenina que tuvo cuatro partes entre el año 2000 y 2003 pero que luego sería editado en una sola gran entrega, convirtiéndose en el gran referente del género, donde narra toda su vida bajo el régimen islamista bajo el alero de una familia de pensamiento progresista.

Con esto se da a conocer su propia historia y sin duda la de la situación de la mujer en su país, tema no menor considerando que las mujeres eran castigadas por no llevar velo o censuradas a la hora de dar su opinión, relegadas siempre a un segundo plano continuamente por detrás del hombre y en inferioridad de condiciones a todo nivel.

Por su parte Parsua Bashi vive una situación similar. Nace en Teherán en 1966 viviendo cosas muy parecidas a las de Satrapi (en la página 114 de su obra “*Nylon Road*”, la autora hace una cita a *Persépolis*, donde ella se dibuja a sí misma leyendo la obra de Satrapi), evidentemente no historias

idénticas pero con el gran telón de fondo de la revolución islámica de 1979 y el vivir en la misma ciudad. A esta vida en Irán, Bashi suma experiencias en Suiza, una separación matrimonial y una hija que no ve crecer.

Podría pensarse que de alguna forma ambas obras son lo mismo, y no es extraño escucharlo desde la crítica pero sin duda los puntos de similitud no implican una copia.

Los estilos de expresión gráfica son absolutamente diferentes, tocando temas particulares de sus vidas pero universales a la vez. Bashi logra desarrollar de manera muy atractiva el juego entre si y sus “otros yo” (ella misma en distintos periodos de su vida en Teherán) con las que va conversando a través de la historia. Parsua escapa a la utilización del blanco y negro pues utiliza también el color, aunque muy tenue, logrando un dibujo expresivo y atractivo que coordina perfectamente con los diálogos. Todo su trabajo es contado desde Europa y lo que ocurre en su país de origen lo narra a modo de racconto hasta el inicio de la revolución islámica y la guerra entre Irán e Irak, llegando a contar situaciones extremas como la obligatoriedad del uso del velo, no hacerse acompañar por hombres que no fueran un pariente o el esposo o la censura en los libros de arte.

No busca una narrativa preciosista, sólo busca contar su historia, una autoetnografía recurrente para las mujeres iraníes pero que muy probablemente pocas han contado de esta forma.

En algún sentido Bashi y Satrapi son muy próximas en su forma de construir el relato en cuanto ambas trabajan el desarrollo de sus vidas para hacer sus obras, mientras que Zeina Abirached en “El juego de las golondrinas” recuerda un hecho puntual de su vida en Beirut para desarrollar la historia. Todo transcurre en la ciudad pero principalmente en un lugar específico de una casa, donde todos se juntan para acompañarse y hacer más llevadera la amenaza de los bombardeos por las noches. Cuenta con varios personajes lo que le da dinamismo al relato, mostrando los distintos puntos de vista de una misma situación. La espera por los padres de Zeina junto a su hermano y una serie de vecinos, dan lugar a conversaciones interminables, tan interminables como la espera de los pequeños hijos del matrimonio Abirached. Todo esto llevado al papel en blanco y negro con una gran riqueza en cuanto al diseño, pues cada personaje es un mundo de detalles.

A pesar de la enorme sombra de la obra de Marjane Satrapi y que muchos podrían ver como algo negativo en cuanto desde ahí muchos consideran meras “copias” las obras posteriores, en este caso podemos encontrar algunas características atractivas muy destacables entre las tres autoras y creo que la más importante son los grados de conexión que podemos llegar a sentir con cada una de las entregas.

Con estas tres mujeres no se puede más que sucumbir a sus obras sin poder evitar sentirnos absolutamente identificados con sus trabajos, no en cuanto obra artística, sino que como narrativas auto-etnográficas, logrando una empatía total con sus novelas gráficas, una aprobación de la diferencia de la que también podemos ser parte, con algunos matices pero con temas universales, donde la obra, muchas veces pasan a ser de todos quienes la ven y todos pasan a tener el derecho de decidir y opinar sobre ella.

Eso ha pasado, con estas 3 autoras, logramos apropiarnos de la obra y darle una re-lectura con nuestras propias historias de vida, transformando esos relatos en una fuente de evocación de mi propia etnografía.



Nací en el año 1983, después de 10 de años del golpe militar de Augusto Pinochet. Se podría decir que sólo viví 7 años de dictadura, pero sin duda fueron años cruciales pues a pesar de mi edad, viví el conflicto desde cerca en una familia que prefería mantenerse en silencio cuando comenzaban las discusiones políticas, carácter que incluso hasta hoy marca a Chile. La dictadura militar dividió al país en dos, ahora de forma moderada pero con profundas grietas en el carácter de la gente, hasta el día de hoy mi abuela nos prohíbe hablar fuerte, llamar la atención en lugares públicos o estar en desacuerdo con la opinión de una persona que no conocemos mucho. Una sociedad llena de prohibiciones y miedos. En este punto la libertad de expresión deja de ser un concepto viable para las sociedades sometidas. En Chile más de 3.000 personas murieron por estar en contra del régimen militar.

Estas situaciones se conectan directamente con la de vivir en un país islámico extremo con las privaciones y medidas que conlleva para obligar a la población a hacer lo que ellos consideran como lo correcto.

Por otra parte los viajes migratorios a Europa de estas tres artistas conectan nuevamente con nuestras historia de vida, quizás no en un punto tan extremo como el de salir de sus países por estar en medio de un conflicto interno, pero si como la posibilidad de conectarse con el mundo, viviendo la discriminación, quizás no como una mujer que viaja desde Irán o El Líbano.

Parece prioritario que las personas, al leer una novela gráfica sientan cierta identificación o empatía con la obra, pues si se piensa a nivel educacional puede llegar a ser una buena estrategia para generar un trabajo introspectivo importante, pues es habitual escuchar a los profesores que se dan cuenta de que hay cosas que se escapan de las manos por falta de conocimiento en metodologías y estrategias atingentes.

En el caso de las mujeres y el cómic podemos pensar inmediatamente en la identificación de las minorías, grupos que permanecen en los márgenes de las sociedades, siendo en este caso puntual el trabajo con niños y niñas que se verán reflejados en las obras de estas artistas, tal y como lo señala la cultura visual al plantear que “la reflexión y las prácticas en torno a las maneras de ver y visualizar las representaciones culturales, y en particular, las maneras subjetivas e intrasubjetivas de mirar el mundo y a uno mismo” (Hernández, 2007, 21) pensando que para aprender no sólo estaremos pendientes de nuestro desarrollo cognitivo, sino también de nuestro desarrollo emocional, pensando en un ser integral, y como profesores/as trabajar con los niños/as y adolescentes pensándolos/as como tal, teniendo conciencia de sus cargas, preocupaciones e intereses, permitiendo que mediante sus creaciones sean un poco mas libres.

Como señala Simone de Beauvoir las mujeres podemos hacer lo que queramos con nuestras vidas, de ninguna manera debemos sentirnos determinadas por el cuerpo y menos por la biología. Como mujeres somos seres de pensamiento y libertad. Y eso fue precisamente lo que han hecho Satrapi, Abirached y Bashi, liberarse y dar vida a sus novelas gráficas como mujeres libres, en países diferentes a los que las vieron crecer, pero sin olvidarse de ello, es por eso que están en constante movimiento entre, Irán, Líbano y Europa. Construyen hacia el futuro sin dejar de lado su pasado y muchas veces el doloroso presente. Y son estos valores los que en la escuela toman relevancia, siempre que consideremos las propias experiencias como centrales al momento de aprender, “dejando de ser la acción de un yo epistémico (el sujeto del conocimiento racional) para pasar a ser una aventura del yo empírico (el sujeto portador de experiencia)” (Hernández, 2007, 37).

## REFLEXIONES FINALES

Siempre es positivo generar nuevas formas de acercamientos a los/as jóvenes, ya sea en las escuelas o centros de formación general, y no sólo para generar aprendizajes cognitivos, sino también para generar autoconocimiento, sobre todo en situaciones complejas de inmigración, pertenencia a minorías sociales o marginalidad. El cómic de 3 mujeres que permanecen en los márgenes de la sociedad, propicia esta cercanía e impulsa a trabajar de la misma manera. Narrar nuestras propias auto-etnografías y generar una fuga de lo que muchas veces cargamos durante nuestras vidas y que no sabemos cómo exteriorizar. La novela gráfica es una forma de hacerlo.

El hecho de que sea de mujeres con infancias difíciles logra una inmediata identificación, propiciando un trabajo fluido, natural, ameno e indudablemente atractivo, lo que facilita el trabajo tanto para los profesores como para los propios estudiantes, y decimos esto último desde el doble rol de profesores-estudiantes.

Pensando en un desarrollo introspectivo y de reencuentro con ese un yo interno quizás anulado por las experiencias recientes, vale decir que el trabajo gráfico a desarrollar es de absoluta libertad, cada cual desarrolla su obra en cuanto sienta o intuya como debe ser, teniendo referentes claros en las tres autoras trabajadas, y debe ser así pensando en que este trabajo puede llegar a ser incluso sanador, por tanto la autorregulación es la forma más adecuada de trabajar, y nos referimos a esto no como una forma de libertad absoluta sino como una forma en que el profesor guía el trabajo y cada estudiante se desarrolla en base a esas primeras instrucciones en su obra personal.

El trabajar con mujeres artistas, pertenecientes a las minorías ya con el hecho de haber nacido mujeres, hace pensar en la importancia de mirar al otro, en aceptar la alteridad como parte también de nuestras propias vidas y aunque pensamos en la otredad siendo parte también de ella creemos que el hecho de que ahora se tomen en cuenta esas otras voces, nos ayuda también a aceptarlas. Es un constante fluir de experiencias y aceptaciones mutuas, quizás en muchos casos no llegando a la identificación pero sí logrando el respeto en todos los sentidos posibles.

Realizar un trabajo de desarrollo auto-etnográfico mediante una novela gráfica puede llegar a ser una gran estrategia no sólo en las áreas artísticas sino que también en talleres de desarrollo personal y jornadas de integración, todo teniendo conciencia del rol de los profesores y monitores: son guías y no la voz absoluta de lo que se realiza, por tanto es importante dejar los espacios para la introspección y reflexión en relación al contar sus historias de vida.

El hecho de trabajar con grupos, implica también tener el valor de mostrarle al otro mi intimidad, de lograr un diálogo y una empatía con el que tengo al lado.

## REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA

- ABIRACHED, Z. (2008) *El juego de las Golondrinas*, Madrid: Ed. Sinsentido.
- BACHI, P. (2009) *Nylon Road*, Barcelona: Norma.
- CANTERO, J. L. (1993) *El cómic: Plástica y estética de un arte figurativo y cotidiano*, Madrid: Universidad Complutense de Madrid
- De BEAUVOIR, S. (2005) *El segundo Sexo*, Cátedra: Madrid.
- EISNER, W. y MILLER, F. (2005) *Eisner/Miller*, Barcelona: Norma.
- GALVEZ, P. (2008) *De los Superhéroes al manga: El lenguaje en los cómics*, Barcelona: Centre d'estudis i recerques social i metropolitanas-Universitat de Barcelona
- HERNANDEZ, F. (2007) *Espigador@s de la cultura visual*, Barcelona: Octaedro.
- SATRAPI, M. (2007) *Persépolis*, Barcelona: Norma.
- SPIEGELMAN, A. (2009) *Maus*, Barcelona: Reservoir Books.