

Un cómic acerca la historia de Jorge Bonsor, el arqueólogo del Castillo de Mairena, al público juvenil

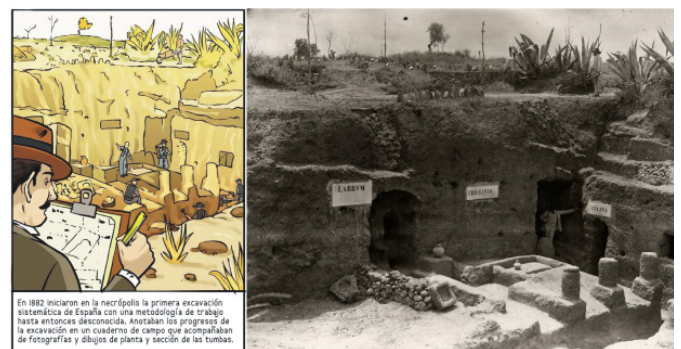
Las búsqueda de nuevas estrategias y herramientas de trabajo para lograr la atracción del público a los museos ha permitido la irrupción del cómic en las instituciones museísticas. La edición del cómic *Jorge Bonsor el arqueólogo que vivió en el Castillo de Mairena* (2018) es el broche final a un taller de cómic organizado por la Delegación de Juventud del Ayuntamiento de Mairena del Alcor en colaboración con el Instituto Andaluz de la Juventud (IAJ), y se enmarca en los nuevos mecanismos de difusión educativa, conjugando la divulgación científica rigurosa de la historia del arqueólogo con un formato que la hace más atractiva y cercana para el público juvenil.

Ana María Gómez Díaz | arqueóloga del Ayuntamiento de Mairena del Alcor (Sevilla)

URL de la contribución <<http://www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/4391>>

La interacción de diversas disciplinas a la hora de hacer posible la difusión y valorización del patrimonio actualmente es un valor en alza. La búsqueda de nuevas estrategias y herramientas de trabajo para lograr la atracción del público a los museos ha permitido la irrupción del cómic en las instituciones museísticas. El poder de la ficción y la atracción de la imagen son un revulsivo que están posicionándolo como una pieza fundamental a la hora de utilizar el dibujo y la narrativa como vía de divulgación patrimonial. Museos como el Prado y el Louvre han abrazado el considerado como noveno arte para hacer llegar a su público la historia de sus colecciones o los entresijos de su propia gestión de la mano de grandes autores. Este mismo año la institución española ha editado un cómic dedicado a sus 200 años de vida en el que narra aspectos de su quehacer cotidiano¹, y el Louvre cumple quince años de su aventura junto a la editorial Futurópolis gracias a la cual han invitado a conocidos historietistas a producir volúmenes inspirados en el museo y sus colecciones².

El cómic *Jorge Bonsor el arqueólogo que vivió en el Castillo de Mairena* nace como una herramienta de difusión educativa que pretende, a modo de preámbulo, hacer llegar la historia de la relación de Jorge Bonsor con el Castillo de Mairena del Alcor y los avatares de su evolución y desarrollo profesional y personal como arqueólogo al público juvenil, que en cierto modo suele ser el más difícil de atraer a los museos. Su edición es





el broche final a un taller de cómic organizado por la Delegación de Juventud del Ayuntamiento de Mairena del Alcor en colaboración con el Instituto Andaluz de la Juventud (IAJ) como parte del programa educativo del Castillo de Mairena³. Con la celebración de esta actividad se invitó a los jóvenes a introducirse en el mundo de la elaboración de cómics, al mismo tiempo que se sumergían en la historia del castillo de su localidad y la vida y obra de uno de sus personajes más destacados.

Con este fin se reunió a un cuerpo docente pluridisciplinar formado por el dibujante y guionista de historietas Abel Ippólito y la arqueóloga que suscribe este texto que a su vez serían los encargados de la producción del cómic. La programación del taller incluía sesiones teóricas y prácticas en las que los alumnos tenían la posibilidad de conocer de primera mano la historia del Castillo y la vida de Jorge Bonsor, y los procesos de concepto, creación y producción de cómics. Los discentes fueron invitados a poner en práctica sus conocimientos a partir de la creación de una tira sobre un acontecimiento o aspecto relacionado con la historia del monumento y el personaje de su libre elección que han visto la luz en formato de marcapáginas.

El objetivo de la edición del cómic era la creación de una herramienta que conjugara la divulgación científica rigurosa de la historia con un formato que hiciera más atrac-

tiva y cercana su lectura. Todo ello fue posible gracias a la colaboración establecida entre ambos autores y a la abundante producción científica consultada, que junto a la documentación conservada en diversos archivos⁴ y las colecciones atesoradas en el castillo nos facilitaron la reconstrucción de los diferentes ambientes y escenas.

Su argumento sumerge al lector en el contexto real de una visita realizada al castillo en la década de los años 70 del pasado siglo guiada por Antonio Domínguez, hijo de Silvestre, uno de los trabajadores que acompañaban al arqueólogo en sus excavaciones, y su viuda Dolores Simó.

En las sucesivas viñetas se suceden los principales hitos de la vida y obra del arqueólogo: su llegada a España, el descubrimiento y gestión de la necrópolis romana de Carmona, la exploración de la comarca de Los Alcores, la compra y rehabilitación del Castillo de Mairena y el establecimiento de relaciones con muchos de los principales protagonistas de la arqueología española a finales del siglo XIX y principios del XX en lugares como Baelo Claudia, Itálica o el Coto de Doñana.

El carácter didáctico del volumen se ha completado con una breve presentación de los personajes protagonistas de la historia, una bibliografía básica que permite a los interesados profundizar en algunos de los aspectos

tos tratados y los datos de contacto y localización del monumento.

La primera fase de distribución del trabajo se concreta en la entrega un lote de ejemplares a todos los centros educativos de la localidad en un número suficiente que les permita trabajar de forma individualizada con ellos en el aula⁵. Para la continuidad del proyecto se contempla la creación de un entorno virtual en la página corporativa del monumento donde se haga accesible una versión electrónica de todos los materiales producidos en el taller y, como punto y seguido, existe la propuesta de traducción a diferentes idiomas, la realización de versiones y adaptaciones que faciliten su lectura a diferentes niveles educativos, y la posible continuación de la colección con la edición de otros volúmenes centrados en momentos o situaciones concretas de la vida y obra de Jorge Bonsor y el propio monumento.

NOTAS

1. *Historietas del Museo del Prado*, Vicent "Sento" Llobell Bisbal, 2019 [en línea] <<https://www.museodelprado.es/actualidad/multimedia/historietas-del-museo-del-prado/571772da-4833-4b0b-a917-5e29ea8361e5>> [Consulta: 28/06/2019].

2. *Le Louvre et le bande dessinée* (El Louvre y la tira cómica) <<http://editions.louvre.fr/fr/les-ouvrages/bandes-dessinees-jeunesse/le-louvre-et-la-bande-dessinee.html>> [Consulta: 28/06/2019].

3. Este taller se celebró en noviembre de 2008 y formaba parte de las diversas colaboraciones para actividades de formación y difusión que el Ayuntamiento estableció con el IAJ: varias ediciones de campos de trabajo y la celebración de un curso de la introducción del teatro como herramienta para la difusión del patrimonio, concebidos por la autora de este artículo como parte del programa educativo del Castillo de Mairena del Alcor.

4. Existe una vasta documentación conservada en el fondo Bonsor propiedad del Ayuntamiento de Mairena del Alcor actualmente depositada en el Archivo General

de Andalucía y disponible para su consulta pública. También existe un importante fondo fotográfico en la Fototeca del Laboratorio de Arte de la Universidad de Sevilla y en los fondos del propio Ayuntamiento.

5. Del mismo modo se está distribuyendo de forma gratuita en el propio monumento con ocasión de la celebración de actividades puntuales como asistencia a visitas gratuitas o participación en *gymkhanas*.

BIBLIOGRAFÍA

- GÓMEZ, A.; IPPOLITO, A. (2018) *Jorge Bonsor. El arqueólogo que vivió en el Castillo de Mairena*. Mairena del Alcor, Sevilla: Ayuntamiento de Mairena del Alcor, 2018
- GÓMEZ, A. (2018) *Necrópolis Romana de Carmona. Un proyecto innovador de gestión cultural (1881-1930)*. Sevilla: Diputación de Sevilla, 2018
- MAIER, J. (1999) *Jorge Bonsor un académico correspondiente de la Real Academia de la Historia*. Madrid: Real Academia de la Historia, 1999