

Un cómic para la divulgación y enseñanza de la prospección arqueológica

Titulado *Triana y la Arqueología. Días de prospección*, está realizado en el marco de una colaboración entre el Instituto de Ciencias del Patrimonio y la Escuela de Artes Dionisio Ortiz de Córdoba. Con una extensión de 6 páginas de viñetas y dos de anexos, el cómic busca, entre otros aspectos, conseguir una mejor comprensión y valoración tanto del patrimonio arqueológico como de la propia arqueología. El cómic se incluye en la Serie ANAINA del INCIPIT, una serie difundida en acceso electrónico abierto y destinada a la publicación de obras de divulgación y recursos didácticos relacionados con el patrimonio cultural.

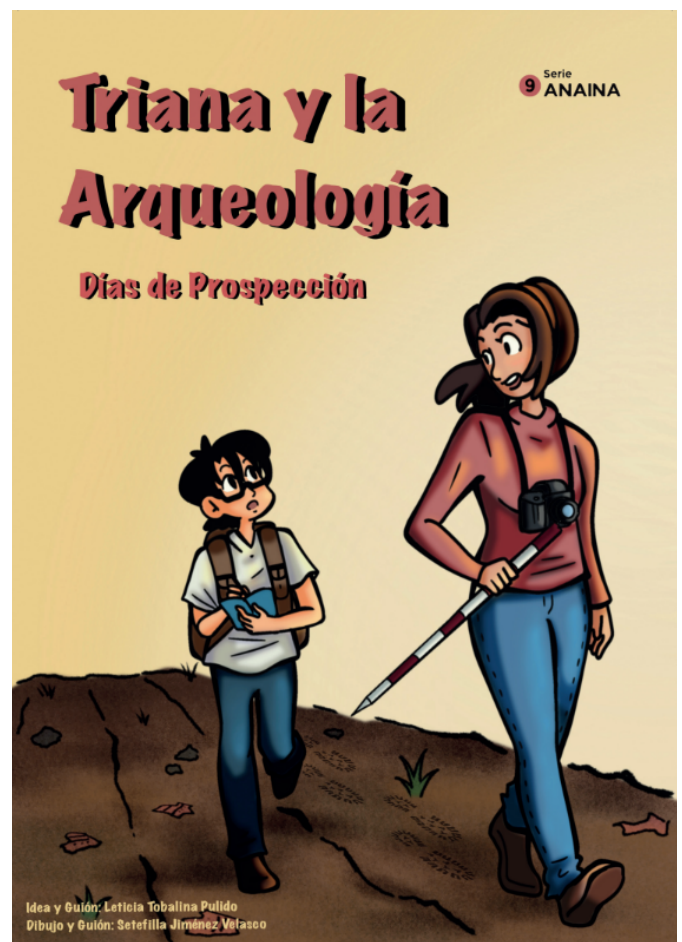
Leticia Tobalina-Pulido | INCIPIT, CSIC
 Setefilla Jiménez Velasco | Ilustradora
 Vanesa Trevín Pita | Cado Arqueología

URL de la contribución <www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/5437>

La imagen tiene una capacidad de enseñanza muy poderosa que, combinada con el texto, puede convertirla en una herramienta pedagógica y de divulgación fundamental. El cómic aún en un mismo formato texto e imagen. Las viñetas, al combinar ambos medios de comunicación, permiten contar una historia de manera atractiva, teniendo “un gran potencial didáctico para la enseñanza de la Antigüedad y para concienciar a las nuevas generaciones sobre la importancia de conocer, cuidar, respetar y conservar el patrimonio histórico-artístico” (Becerra Romero y Jorge Godoy 2019). Así como entender que nuestra actual cultura es el resultado del patrimonio heredado.

En una disciplina como la arqueología, con muchos clichés y falsas creencias por parte del público general, el cómic se torna un interesante medio para transmitir conocimiento arqueológico de manera lúdica y sencilla, sin perder el rigor científico. Pese a ello, a día de hoy, los materiales de este tipo centrados en la metodología arqueológica que encontramos en el panorama nacional no son muy abundantes.

El uso del cómic como recurso didáctico y divulgativo en arqueología permite despertar el interés en la disciplina del público general al mismo tiempo que transmitir una serie de conocimientos que, de otra manera, quizás no



permeasen al mismo nivel. Es decir, la riqueza del cómic, como muy bien señala J.C. Sánchez Mateos, radica en la capacidad que tiene para “interrelacionar una amplísima gama de códigos que sirven para motivar el pensamiento crítico de las viñetas, para comprender qué se narra, cómo y la forma en la que nos lo presenta” (2022, 75). Todo ello está haciendo que muchas instituciones, como los museos, estén recurriendo al cómic como vía de divulgación patrimonial (Gómez Díaz 2019, 30). Así, el cómic *Triana y la Arqueología. Días de Prospección* nace como una herramienta de difusión educativa y divulgación científica en el ámbito de la metodología arqueológica. La idea del cómic surge en la intención de transmitir la investigación de una investigadora postdoctoral en un formato diferente y original como es el cómic. En arqueología, este proceso se suele vincular a acciones concretas como comunicar, divulgar, educar, aprender, participar o socializar. Así, desde la didáctica de la arqueología, el cómic busca, entre otros aspectos, tener una mejor comprensión y valoración tanto del patrimonio arqueológico como de la propia disciplina. El cómic, además, pretende incidir en los procesos de ciencia abierta, ya que traslada la investigación de una de las autoras a un formato accesible al público general, incidiendo en cuestiones de metodología arqueológica a través de la creatividad del formato en tebeo (Copeland 2009).

El cómic, presentado en el INCIPIIT (CSIC) en junio de 2023 en el marco de las Jornadas Europeas de la Arqueología, fue creado en el marco del proyecto de prácticas de Setefilla Jiménez Velasco “Filly” (ilustradora) en el Instituto de Ciencias del Patrimonio (CSIC) como parte de su Ciclo Superior de Formación en Cómic (Escuela de Artes Dionisio Ortiz, Córdoba). Bajo la supervisión de Leticia Tobalina Pulido, investigadora postdoctoral Juan de la Cierva¹, el proyecto se desarrolló durante el mes de mayo de 2023.

Con una extensión de 6 páginas de viñetas y 2 páginas de anexo con las biografías de los personajes, es el primer volumen de una serie, estando previsto el segundo episodio para el mes de abril de este año 2024 gracias al apoyo de la Roman Society mediante una Archaeology Committee Grant. El guion del cómic ha sido realizado por Leticia Tobalina Pulido y Setefilla Jiménez Velasco con



Actividad divulgativa en la que se empleó el cómic como recurso educativo | foto Leticia Tobalina-Pulido

la colaboración de Vanesa Trevín Pita, también arqueóloga, corriendo a cargo de la segunda la ilustración.

Los personajes principales del cómic son Triana (investigadora) y Cris (estudiante en prácticas), completando el elenco otros cuatro personajes (Vane, David, Andrés y Mónica) así como un cameo de la propia dibujante (Filly) en una de las viñetas. Triana nos explica, a través del personaje de Cris, estudiante de prácticas, todo el proceso de cómo se realiza una prospección arqueológica.

Las dos primeras páginas del cómic están dedicadas a la presentación de los dos personajes principales, Triana y Cris, así como a mostrar el trabajo previo a la intervención arqueológica (revisión bibliográfica, petición de permisos, preparación de mapas de la zona). En la tercera y cuarta página los personajes se unen a un equipo de otras 4 personas para ir a campo a realizar una prospección intensiva, mostrando las diferentes viñetas el proceso de registro de materiales y las herramientas que son indispensables en este tipo de intervención arqueológica. Además, los personajes nos van indicando el tipo de materiales que van localizando para que el lector sepa qué tipo de registro están documentando y puedan extraer sus propias conclusiones sobre el yacimiento en el que están trabajando los personajes. En algunas viñetas se añaden cartelas con definiciones de conceptos importantes para introducir al lector en el vocabulario arqueológico.

La quinta página se centra en el trabajo de laboratorio (limpieza, siglado, inventario y dibujo de los materiales), mostrando la importancia de la realización de un buen registro y del depósito posterior de los materiales en el almacén/museo correspondiente. La última página con viñetas aborda una cuestión fundamental como es el tratamiento de los datos con la ayuda de equipos y aplicaciones informáticas. Además, el cómic finaliza haciendo una interpretación del tipo de yacimiento que localizaron en función de los restos arqueológicos documentados. Esto se efectúa mediante un diálogo entre Cris y Triana.

Para algunos recursos empleados en el cómic nos hemos basado en otros tebeos publicados como el de *Historia del Arte en cómic. El mundo clásico*, de P. Cifuentes (para el caso de las cartelas con los conceptos clave) o *El árbol que crecía en mi pared*, de L. Navarro (empleo del recurso de dejar una viñeta en blanco para despejar algunas de las páginas). Para el diseño de los personajes, la obra *Scott Pilgrim* de B. O-Malley fue un cómic de referencia.

Este pequeño tebeo permite, por tanto, acercar al público general, especialmente al alumnado de último ciclo de primaria y de secundaria, a la metodología arqueológica, mostrando el trabajo real de la arqueología con un lenguaje distendido, ameno y accesible. Parte, por tanto, de la teoría de Scott McCloud sobre el cómic, quien promueve una reinención del formato a la vez que hace hincapié en la capacidad de comunicación visual que tiene, habiendo actualmente una gran variedad de tipos de cómics y de estilos. Porque, en definitiva, el tebeo cuenta historias y tiene un gran poder de atracción. En nuestro caso, al centrarse en un aspecto muy concreto de la disciplina y tener una extensión en páginas corta, permite ser empleado tanto como herramienta educativa como de divulgación, ya que puede ser utilizada como material de apoyo en el aula de manera sencilla, pero también como recurso en actividades de divulgación en museos y centros de investigación. Así el tebeo busca que el lector pueda acercarse de manera lúdica y amena al día a día del trabajo en arqueología.

NOTAS

1. El contrato es parte de la ayuda FJC2020-043923-I, financiado por MCIN / AEI / 10.13039/501100011033, y por la Unión Europea "NextGenerationEU/PRTR.

BIBLIOGRAFÍA

- Becerra Romero, D. y Jorge Godoy, S. (2019) Descubrimiento y aprendizaje: la Arqueología y el Patrimonio vistos desde el cómic. *Tebeosfera: Cultura Gráfica*, n.º 10
- Copeland, T. (2009) Archaeological heritage education: citizenship from the ground up. *Treballs d'Arqueologia*, n.º 15, pp. 9-20
- Gómez Díaz, A.M. (2019) Un cómic acerca la historia de Jorge Bonsor, el arqueólogo del Castillo de Mairena, al público juvenil. *revista PH*, n.º 97, pp. 30-32. Disponible en: <https://www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/4391> [Consulta: 09/01/2024]
- Jiménez Velasco, S. y Tobalina Pulido, L. (2023) *Triana y la Arqueología. Días de prospección*. Madrid: Incipit-CSIC (Anaina, Serie electrónica de monografías didácticas y de divulgación, 9). Disponible en: <https://doi.org/10.20350/digitalCSIC/15322> [Consulta: 09/01/2024]
- McCloud, S. (2007) *Entender el cómic*. Bilbao: Astiberri Ediciones
- Sánchez Mateos, J.C. (2021) Un gran poder conlleva una gran responsabilidad: Divulgación de las humanidades a través del cómic. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, vol. 13, n.º 7, pp. 70-83. Disponible en: <https://doi.org/10.51896/atlane/BEIS1935> [Consulta: 09/01/2024]