

Investigación a/r/tográfica basada en el cómic

A/r/tographic Comic-based Research

Marta Madrid Manrique
Universidad de Granada
martamadrid@ugr.es



Figura 1. Dibujo de la autora, 2013/ Drawing of the author, 2013.

Resumen

La investigación a/r/tográfica basada en el cómic utiliza la narración gráfica formada por texto e imagen para indagar sobre problemas educativos desde la complejidad de las relaciones pedagógicas y la contigüidad de las identidades de la artista, la investigadora y la profesora. El primer apartado introduce la metodología de investigación basada en la práctica de la a/r/tografía y los conceptos de contigüidad, relacionalidad y paradoja. El segundo, desarrolla la contigüidad entre la imagen y el texto, mientras que el tercero, plantea algunas cuestiones sobre el lenguaje narrativo del cómic y la novela gráfica. Posteriormente, sitúo el cómic en la investigación etnográfica visual y ofrezco algunos ejemplos de investigaciones educativas basadas en el cómic. Finalmente, sitúo algunas ideas sobre lo auto-bio-gráfico, la relación entre realidad y ficción, y la subjetividad y la reflexividad en investigaciones narrativas gráficas.

Palabras Clave: investigación educativa basada en el cómic, a/r/tografía

Abstract

A/r/tographic comic-based research uses graphic narratives formed by images and text as a means of inquiry about educational problems, considering the complexity of pedagogical relationships and the contiguity of the identities of the artist, researcher, and teacher. The first section introduces the practice based methodology of a/r/tography and the concepts of contiguity, relationality, and paradox. The second section addresses the contiguity of image and text, while the third section develops some issues about the narrative language of comics and graphic novels. Furthermore, I place comics in visual ethnography and mention some examples of comic-based educational research projects. Finally, I expose some ideas about the auto-biographical, the relationship among reality and fiction, subjectivity, and reflexivity in graphic narrative research.

Key words: comic-based educational research, a/r/tography

A/r/tography: practice based educational research

The arts offer a unique way of inquiry, and are a specific form of knowledge and comprehension (Barone & Eisner, 1997; Diamond & Mullen, 1999; Eisner, 1991). A/r/tography is a research methodology in education committed with embodied processes of creation of the visual arts, music, dance, theatre, traditional cultures and literature (Irwin & De Cosson, 2004). A/r/tography is a practice based research methodology that intertwines the epistemic paradigms of art, pedagogy and research, to study processes of learning and the construction of knowledge. What interests a/r/tography is not the epistemic work that differentiates truth from opinion, but the process of practice (Triggs, Irwin y O'Donoghue, 2012: 11). This practice is relational and in movement, a dynamic process of relating to others with our singularities and differences. According to my experience as an a/r/tographer, the most relevant renderings in my process of inquiry are the concepts of contiguity, relationality and paradox.

Contiguity between image and text: graphic narratives

The juxtaposition of image and text in a/r/tography assumes the complexity process of creation of meaning that resists transparent readings (Aoki, Low, Palulis, 2001). I create comics narratives to narrate scenes of the creative process shared with participants. This allows me to play to elaborate my feelings and thoughts regarding difficulties. Play could be considered a serious vital process that implies taking risks, experimenting, and going through potential threats and dangers (Bloustien, 2003; Bloustien and Peters, 2011). Play is an affective and cognitive process of representation and identification used to give meaning, and relief uncertainty (Handelman, 1990; Taussig, 1993). Affect has to do with the way that images are felt through our body (Featherstone, 2010: 195).

The game of telling stories may facilitate negotiation and the construction of identity as a result of the continuous exploration of possibilities of representation through images (Bloustien, 2012: 121). It is needed an ethical commitment and a critical perspective involved in the game of creating narratives in educational research. This creative game, allows me to elaborate my experiences, take distance from my emotions, conciliate my contradictory feelings, and become aware of my implication and my influences in the art workshop. The decision to create comic stories also responds to the solution to several research problems such as confidentiality and anonymity. The challenge to create a visual ethnography through comic implies considering reality and fiction very close. Furthermore, fiction might lead to a metaphoric visual language that conveys affect and complex emotions.

The narrative language of comics and graphic novels

The art of comics has been defined as an artistic expressive medium formed by a sequence of images, drawings and words that tell a story or represent an idea (Eisner, 2002), with the intention to convey information and obtain an aesthetic answer from the reader (McCloud, 2005).

There is no consent about the use of the terms 'comic' or 'graphic novel.' For Santiago García (2010), 'graphic novel' is a misleading term that refers to an adult comic that claims a different reading attitude than ordinary entertaining comics. Authors seem to prefer other names instead of graphic novel. For example, Daniel Clowes prefers to talk about 'comic-strip novel' in relation to his work *Ice Haven* (2005). Chester Brown calls his work *Louis Reel* (2003) 'comic-strip biography.' Seth

defined his book *It's a good life if you don't weaken* (1996) as a 'picture novel.' Craig Thomson referred to his novel *Blankets* (2003) as an 'illustrated novel.' The language of comics and graphic novels is polysemic and requires an understanding of time. Reading comics implies visual literacy, hypertextuality and intertextuality.

In relation to visual literacy, Mackey and McClay (2000:19) state that reading graphic novels imply intellectual and emotional learning challenges. Graphic novels use symbolic representations, metaphors, allegories and other literary figures as a way of aesthetic inquiry. One of the key elements in comics is the gutter, the in-between space among comic units or strips, which gives the reader the opportunity to interpret the rhythm and relation of scenes, actions, and ideas. Hypertextuality is based in the relationship between image and text, and the juxtaposition of multiple layers of meanings (Morgan y Andrews, 1999; Dresang, 1999; Purves, 1998). In this direction, Cromer and Clark (2007) understand hypertextuality as a potential of freedom of interpretation of open meanings, which requires a high tolerance to ambiguity in the reader.

From visual culture, intertextuality can be understood as the complex interrelation of meanings evoked by the visual, the auditory, the literary, spacial and psychic dynamics of spectatorship (Rogoff, 2002: 24). It is relevant to mention Bal's visual essentialism in visual culture (2003) and the holistic stimulation of senses that visual elements imply. In a similar direction Mitchell (2002) stressed the fallacy of the hegemony of the visual over other discourses, and invited us to consider diverse cultural discourses as interrelated.

Visual ethnography: from photography, video, and media to comics

For Pink (2012: 22), ethnography does not have a simple definition, and cannot be considered a group of methods to collect data. She understands ethnography as a process of creation and representation of social, cultural, and individual knowledge based in personal experiences of ethnographers. Her approach does not stand for objectivity, but for the reflexivity of the ethnographer to give account of the intersubjective participatory or collaborative process of construction of knowledge (Pink, 2012: 22).

Ethnography is frequently considered to be explanatory by itself, and it is believed to have a 'truth effect' (McEachern, 1998: 252). Nevertheless, authors such as Bloustien (2012:118) question this assumptions and stress affect evoked by visual representations.

Pink (2012: 5) encourages researchers to apply visual images and technologies in a creative way, without following patterns or methodological recipes. In order to use visual images in social sciences, Pink states that it is necessary to abandon the idea of objectivity and to reject the idea of the superiority of written language in ethnography (2012: 6). Images do not necessarily substitute words; different media might coexist with other sensorial elements in the research. Visual ethnography might be related with cultural studies to become aware of the relevance of objects, texts, images, and technology in every day life and people's identity.

Contemporary ethnographic approaches in visual sociology focus in the collaboration between researchers and informants (Pink, 2012: 14). Furthermore, collaboration extends to the relations between the visual, the textual, performance, and the production of images and words. In this regard, McQuire (1998) states that the ambiguity of the meanings of images question the modern notion of truth. The uncertainty of the meanings if visual images questions the idea of one pure untouchable finality, and stress the relevance of subjectivity in the process of construction of meanings. Even though Pink (2012) does not mention comics as an ethnographic medium, there are research projects that are using comics as a way to convey research results, conclusions, and reflections.

Comics-based Educational Research

There are diverse comic-based educational research projects that are interesting for my work. One of them is the article "Teaching Bodies in Place," (2013a) written by Stephanie R. Jones and illustrated by James F. Woglom, who explore the concepts of body and place from feminist pedagogies. These authors have also made a comic-article titled "Graphica: Comic Arts-Based Educational Research" that talks about the collaboration between the researcher and the illustrator. The work of Nick Sousanis uses the comic *Unflattening* as a research that explores the relationship between images and text. His work in process is shared in his blog "Spin, weave and cut" (<http://spinweaveandcut.blogspot.com.es>). Another comic author doing research through this artistic medium is Jarod Roselló, who reflects on his hybrid Cuban-american identity through the story of *The Well Dressed Bear* (www.jarodrosello.com).

I also found interesting the social comic-based research "Public Space, Information Accessibility, Technology and Diversity" (2009), conducted by social anthropologists Aleksandra Bartoszko and Anne Brigitte Lesethin collaboration with the comic artist Marcin Ponomarew. Their study assesses the accessibility and use of the information services and technology services in terms of cultural and social diversity of the University of Oslo. The conclusions of the study are presented in a comic book. Finally, even though it is not a research project, I find the comic book *To teach: The Journey, In Comics* (2010) an essential reference in comic-based educational research. William Ayers and Ryan Alexander-Tanner narrate the experience of Ayers as an elementary teacher, and invite us to understand education from complexity and love.

The auto-bio-graphic: reality-fiction, subjectivity-reflexivity

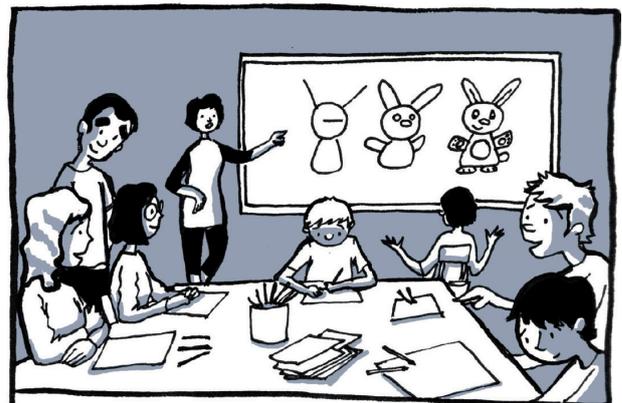
In the late years there has been a proliferation of autobiographical graphic novels. These works dwell between fiction and non fiction; a fertile territory that has been called *autobifictionalography* by Linda Barry and "autographics" (Whitlock, 2006). Some autobiographic novels have received serious academic attention, such as *Maus* (Spiegelman, 1991), and *Persépolis* (Satrapi, 2001). For Nancy K. Miller (2007), the objective of autobiography is to understand oneself in relation to others, and place ourselves in a net of embodied relations.

Some authors have made their fictional narratives with personal elements in fictionalized stories. This is the case of Gilbert, Jaime Hernandez, Daniel Clowes, Chris Ware, Charles Burns, Seth , Adrian Tomine o Jessica Abel (García, 2010: 240). In this stories there cannot be a clear distinction between reality and fiction. Other works can be placed between reality and subjective experience, such as *The Photographer* (2006), by Didier Lefèvre, Emmanuel Gruibert and Frédéric Lemerrier. This work invites us to consider the relationship between the iconic image of drawings, the photographic image, and their relationship with the text.

The term autobiographical might evoke an intimate and personal approach, but in a relational perspective there is a social element referred to others. Autobiographical relational research allow us to recuperate, re-present, re-tell experiences of difficulty, loss, and vulnerability, regenerating meaning in the process of telling stories. As an aesthetic research methodology, *a/r/tography* is understood as an embodied way to live in intermediate places between art and text, between the roles of the artist/ researcher/ teacher (Irwin & de Cosson, 2004; Springgay, Irwin, Wilson Kind, 2005). Being committed with an *a/r/tographic* practice means to inquire in the world through a process of art creation and writing (Springgay, Irwin, Wilson Kind, 2005). Images and text are not just illustrative one of the other, but are interconnected, intertwined, and their relationship creates new meanings.



Cargando el peso de la incertidumbre
Loading up the wight of uncertainty



Para ser "buena" profesora
To be a "good" teacher



¿Qué es un "buen" aprendizaje artístico?
What is a "good" artistic learning?



¿Es aprender a crear juntos?
Is it about learning to work together?



¿Cómo ser artista/ investigadora/ profesora?
How can I be artist/ researcher/ teacher?



¿Autoexclusión en la inclusividad?
Self-exclusion in inclusivity?

Figura 2. Página 2 de la historieta 'Aurora no quiere hacer nada,' Marta Madrid, 2013/ Page 2 of the story 'Aurora doesn't want to do anything,' Marta Madrid, 2013.

A/r/tography: Investigación educativa basada en la práctica

“A/r/tography is an educational practice-based research methodology in which knowing, learning and making are not opposed to each other, but instead, encompassed within the sensation and movement of art practice.” (Triggs, Irwin y O’Donoghue, 2012: 1)

“La a/r/tografía es una metodología de investigación educativa basada en la práctica en la que conocer, aprender y hacer no son excluyentes entre sí, sino coexistentes con la sensación y el movimiento de la práctica artística”

“The methods should serve the aims of the research, not the research serve the aims of the method” (McGuigan, 1997:2)

“Los métodos deber servir los objetivos de la investigación, y no que la investigación sirva los objetivos del método”

Las artes ofrecen una forma única de indagación y son una forma específica de conocimiento y comprensión (Barone & Eisner, 1997; Diamond & Mullen, 2000; Eisner, 1991). La a/r/tografía es una metodología de investigación en educación comprometida con los procesos encarnados de creación relacionados con las artes visuales, la música, la danza, el teatro, las culturas tradicionales y la literatura (Irwin & de Cosson, 2004). La práctica a/r/tográfica se definió en un primer momento a través de un conjunto de conceptos clave o renderings: contigüidad, cuestionamiento vital (living inquiry), apertura, metáfora/metonimia, reverberaciones y exceso (Springgay, Irwing y Kind, 2005). Como práctica, la a/r/tografía incorpora la creación artística y la escritura como formas de investigación. La a/r/tografía extiende el concepto moderno y postmoderno de artista, a través del reconocimiento de los aspectos interrelacionados de los roles de artista/investigador/docente (artista/researcher/ teacher) (Bickel et al., 2010: 88).

La a/r/tografía es una metodología de investigación educativa basada en la práctica que interrelaciona los paradigmas epistemológicos del arte, la pedagogía y la investigación, y se interesa por estudiar los procesos de aprendizaje y construcción de conocimiento. Lo que interesa a la a/r/tografía, más que el trabajo epistemológico que diferencia la verdad de la opinión, es el proceso de la práctica (Triggs, Irwin y O’Donoghue, 2012: 11). La práctica a/r/tográfica es relacional y en movimiento. La vivencia de una práctica es siempre con otros, dinámica, desde las singularidades y las diferencias (Triggs, Irwin y O’Donoghue, 2012: 1). La a/r/tografía reconoce que ningún marco teórico es suficientemente flexible para abarcar la abstracción concreta de la experiencia. Las prácticas de creación artística, investigación y enseñanza son tecnologías del movimiento que funcionan de forma concreta y abstracta, no pueden contenerse, ni son espacios de medida (Triggs, Irwin y O’Donoghue, 2012: 11).

CONTIGÜIDAD entre imagen y texto: narrativas gráficas

“To play with narrative is to play with identity” Kaare y Lundby (2008: 5)

“Jugar con las narrativa es jugar con la identidad”

La contigüidad en la a/r/tografía propone la yuxtaposición del arte visual y la palabra, reconociendo en el proceso de creación artística y escritura un proceso complejo de significado que se resiste a lecturas transparentes (Aoki, Low, Palulis, 2001). Desde esta perspectiva, las narrativas gráficas del cómic y la novela gráfica, basadas en la yuxtaposición de imagen y palabra, pueden ser

un medio narrativo a/r/tográfico empleado para dar cuenta de lo que nos sucede en las relaciones pedagógicas a lo largo del proceso creativo participativo.

Crear narrativas gráficas y textuales me permite jugar a elaborar mi experiencia y dar cuenta de cómo me afectan y transforman las relaciones con los participantes a través de la creación artística. El concepto de juego ha de ser comprendido como un proceso vital extremadamente serio, que involucra riesgo y experimentación, y que a veces puede vivirse como potencialmente amenazador y peligroso (Bloustien, 2003; Bloustien and Peters, 2011). En este sentido, puede comprenderse la práctica artística de creación de narrativas como un juego relacionado con la construcción de la subjetividad. Tradicionalmente asociado al comportamiento infantil de lo no real y la fantasía, el juego normalmente se contrapone a las obligaciones pesadas de la “vida real” y el “trabajo.” Jugar nos permite soñar despiertos y experimentar con palabras e ideas, de modo que multitud de realidades y posibilidades puedan ser expuestas y negociadas. Esto abre posibilidades que son normalmente escondidas de nuestra visión (Bloustien, 2012: 120). El juego supone un proceso doble afectivo y cognitivo de representación e identificación que todas las personas usan para darle sentido a sus palabras, y para negociar y aliviar la incertidumbre (Handelman, 1990; Taussig, 1993). El afecto es descrito como la forma en la que las imágenes mediáticas son sentidas a través del cuerpo (Featherstone, 2010: 195).

En el juego de contar historias se produce un desplazamiento radical del yo, porque generamos conocimiento del yo y del mundo a través de identificaciones de similitud y diferencia (Taussig, 1993). El juego creativo puede facilitar la negociación y la construcción de la identidad como un resultado de una exploración continua de las posibilidades de representación a través de las imágenes (Bloustien, 2012: 121).

Es necesario un compromiso ético y una perspectiva crítica distanciada de la práctica para dar cuenta de lo que nos sucede y lo que les sucede a los participantes a lo largo de los conflictos y retos que presenta la investigación educativa. El juego creativo de transformar las narrativas del cuaderno de campo en historietas me permite elaborar mi experiencia, tomar distancia de las emociones, conciliar mis sentimientos contradictorios, y reconocer mi implicación y mi influencia en el taller. La decisión de crear historietas responde a la solución de varios problemas en la investigación, como la preservación de la confidencialidad y del anonimato. Realizar una etnografía visual a través del cómic es un reto que supone aceptar que realidad y ficción pueden estar muy cerca, y que la ficción permite un lenguaje metafórico visual directo que permite transmitir afectos y emociones complejas.

El lenguaje narrativo del cómic y la novela gráfica

No existe unanimidad sobre que el término ‘novela gráfica’ sea tan válido como ‘comic’ para referirse a una materia de estudio en sí misma. El cómic ha sido definido como medio artístico de expresión que trata de la disposición de dibujos, imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea (Eisner, 2002), con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector (McCloud, 2005). Tanto el cómic como la novela gráfica tienen en común la secuenciación del lenguaje verboicónico en viñetas que articula un lenguaje espacio-temporal e invita a un tiempo de lectura no tan dirigida como el que imponen los productos audiovisuales.

Para Santiago García (2010:16), la novela gráfica “es sólo un término convencional que puede llevar a engaño, pues no hay que entender que con el mismo nos referimos a un cómic con características formales o narrativas de novela literaria, ni tampoco a un formato determinado,

sino, sencillamente a un tipo de cómic adulto moderno que reclama lecturas y actitudes distintas del cómic de consumo tradicional.” Para el dibujante e historietista Eddie Campbell, el término novela gráfica no es el más adecuado porque no se trata tan sólo de un híbrido entre la novela literaria y el lenguaje gráfico (en García, 2010: 23). Aunándose al rechazo del término novela gráfica, Daniel Clowes prefiere hablar de “comic-strip novel” en relación a su trabajo *Ice Heaven*. De forma similar, Chester Brown llamaba a su trabajo *Louis Riel* “comic-strip biography”. Seth llamaba “picture novel” a *La vida es buena si no te rindes*, y Craig Thompson se refería a su obra *Blankets* como “illustrated novel.”

El lenguaje del cómic y la novela gráfica es polisémico y requiere una comprensión del tiempo. En su lectura interviene la intertextualidad, la alfabetización visual y la hipertextualidad. En relación a la alfabetización visual, Mackey y McClay (2000: 192) señalan que las novelas gráficas pueden suponer un reto intelectual y emocional para el aprendizaje de estrategias de lecturas sofisticadas dada su identidad híbrida literaria y visual. Por otro lado, es interesante el potencial simbólico del lenguaje de las novelas gráficas para usar metáforas, metonimias y otras figuras literarias que enriquecen la indagación estética. Uno de los elementos más importantes de la novela gráfica y el cómic es el *glutter*, el espacio entre viñetas que ofrece al lector la oportunidad de interpretar el ritmo y la relación entre las escenas, acciones e ideas en la narración.

Las novelas gráficas se comparan a menudo con el hipertexto debido a la relacionalidad entre imagen y texto, que abren múltiples vías de lectura para comprender la yuxtaposición de varios niveles de significados (Morgan y Andrews, 1999; Dresang, 1999; Purves, 1998). Según Cromer y Clark (2007), en la cualidad hipertextual de la novela gráfica reside un potencial de libertad de interpretación y respuesta que favorece los significados abiertos, una mayor tolerancia a la ambigüedad, y la coexistencia de diversas capas de significados. Esto permite a los lectores/visualizadores un amplio espacio para cuestionarse y negociar el sentido y ritmo del texto.

Desde la cultura visual, Rogoff (2002: 24) enfatiza el estudio abierto y transdisciplinar de las imágenes, sabiendo que la cultura visual no es sólo sobre el estudio de las imágenes, sino sobre la complejidad de significados en la relación intertextual de lo visual, lo auditorio, lo literario, lo espacial y la dinámicas psíquicas de la expectación. Cabe recordar el esencialismo visual que Bal (2003) detectaba en la cultura visual para cuestionar el privilegio de la visión y de la imagen y su pureza sobre otros sentidos. Es necesario reconocer que cualquier estímulo sensorial puede involucrar otros sentidos, por lo que conviene comprender lo visual como una forma sinestética holística, incorporada, e impura de conocimiento a través de la sensualidad y la percepción sensorial. Mitchell (2002) señalaba la falacia de la hegemonía de lo visual en la cultura visual sobre otros discursos como el oral, la escritura, la textualidad o la lectura, y nos invitaba a considerar todos estos de forma interrelacionada. Esto es especialmente relevante en el caso de las narrativas gráficas, donde la imagen y el texto se yuxtaponen conjuntamente. Lo visual y lo textual tienen un poder mutuo para construir narrativas que nutren conceptos, fantasías y creencias.

Etnografía visual: de la fotografía, el vídeo y los media al cómic

“(Ethnography)... does not claim to produce an objective or truthful account of reality, but should aim to offer versions of ethnographers’ experiences of reality that are as loyal as possible to the context, negotiations and intersubjectivities through which the knowledge was produced” (Pink, 2012: 22)

“La etnografía no pretende producir informes objetivos o verídicos de la realidad, pero debe aspirar a ofrecer versiones de las experiencias de realidad de los etnógrafos que sean tan

fieles como sea posible al contexto, a las negociaciones y a las intersubjetividades a través de las cuales se produjo el conocimiento”

“It is often in these fissures and tensions, between what is said and what is silenced, what is known and what is imagined, that the most important information for us as educators, practitioners and researchers is revealed.” (Bloustien, 2012: 119)

“A menudo es en estas fisuras y tensiones, entre lo que se dice y lo que es silenciado, lo que es conocido y lo que es imaginado, donde se revela la información más importante para nosotros como educadores, practicantes e investigadores.”

Según Hammersley y Atkinson (1995:1), la etnografía es un método o conjunto de métodos que involucran al etnógrafo participando en la vida diaria de las personas durante un periodo extendido de tiempo, observando lo que pasa, escuchando lo que se dice, haciendo preguntas, acumulando datos disponibles para arrojar luz a las cuestiones de la investigación. Para Pink (2012: 22), la etnografía no tiene una definición sencilla, ni es sólo un conjunto de métodos para la colección de datos, sino un proceso de creación y representación de conocimiento social, cultural e individual, que se basa en la experiencia personal de las personas etnógrafas. Desde este enfoque no se pretende producir un informe objetivo o verídico de la realidad, sino “versiones de las experiencias de realidad de los etnógrafos que sean tan fieles como sea posible al contexto, a las negociaciones y a las intersubjetividades a través de las cuales se produjo el conocimiento” (Pink, 2012: 22). Esto implica métodos reflexivos, colaborativos y/o participativos.

Lo que muchas disciplinas consideran “etnografía” es a menudo considerado explicativo por sí mismo, percibido como poseedor y transmisor de su propio “efecto de verdad” (McEachern, 1998: 252). Esto se debe a que se presupone que la etnografía transmite evidencias que muestran resistencias a ideologías dominantes. Reconociendo que esto no es así a priori, lo interesante de la etnografía visual puede ser dar cuenta del poder del afecto evocado a través de las representaciones visuales (Bloustien, 2012: 118). Como indica Pink (2012: 1), la fotografía, el vídeo y los hipermedia están siendo incorporados en trabajos de etnografía como textos culturales, como representaciones de conocimiento etnográfico y como lugares de producción cultural, representaciones de interacción social y experiencia individual que constituyen espacios de trabajo etnográfico de campo. Teniendo en cuenta que nuestras estrategias etnográficas están modeladas por las situaciones con los participantes, las percepciones locales y globales, así como las expectativas sobre nosotros, “no puede haber un cianotipo sobre cómo hacer trabajo de campo” (Josephides, 1997: 32). Según Pink (2012: 5), las imágenes visuales y las tecnologías han de ser aplicadas de forma creativa en cada proyecto de investigación, sin seguir patrones o recetas metodológicas. La fotografía o las imágenes digitales tomadas de la realidad parecen tener su propia verdad o efecto histórico de veracidad (Levinson, 1997; Gunning, 2004; Lister, 2007). Esto es problemático, porque, como argumenta Susan Sontag (1977: 11) “la visión de la realidad de la cámara siempre ha de esconder más de lo que muestra... Sólo aquello de lo que narra nos permite comprender.”

Para la incorporación adecuada de lo visual en las ciencias sociales, Pink afirma que es necesario abandonar la posibilidad de la objetividad pura, y rechazar la idea de que la palabra escrita es un médium esencialmente superior de representación etnográfica (2012: 6). Las imágenes no tienen por qué sustituir las palabras, aunque pueden ser o no el elemento principal de la investigación. Aún así, es importante no crear una jerarquía de elementos mediáticos y considerar la relación de lo visual con otros elementos sensoriales discursivos en la investigación que integren el gusto, el olfato, el tacto y el oído (Pink, 2012: 6). Es necesaria una interrelación

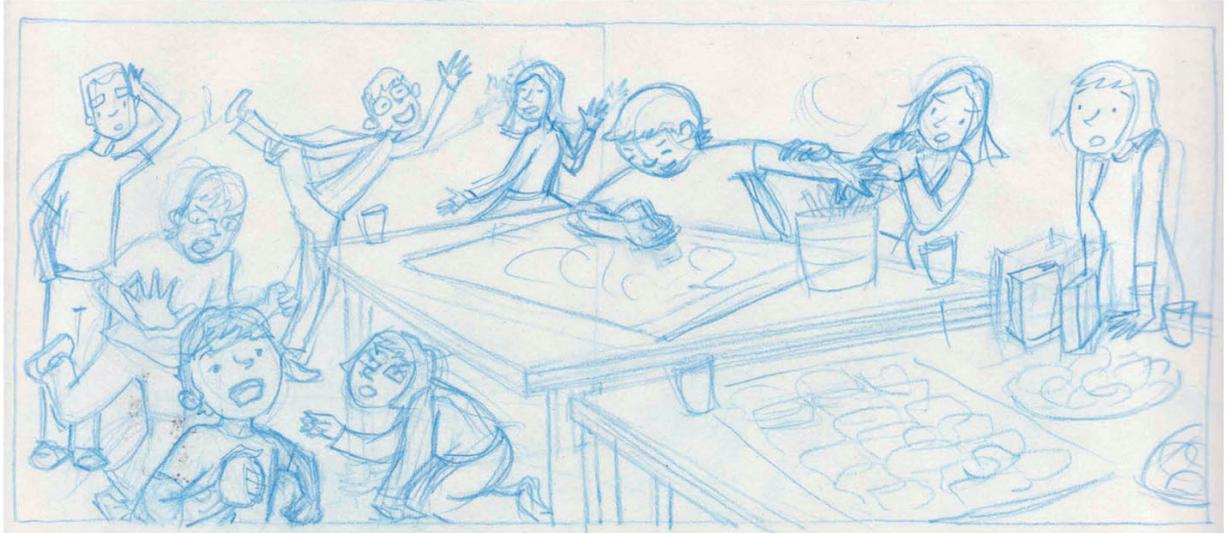


Figura 3. Proceso creativo de una viñeta: dibujo a mano, entintado y sombreado digital con Photoshop/ Creative process: hand drawing, inking and digital shading with Photoshop.

entre los estudios culturales y la etnografía visual para reconocer la relevancia de los objetos, los textos, las imágenes y las tecnologías en la vida cotidiana y en las identidades.

Los enfoques contemporáneos participativos en sociología visual se centran en la colaboración, y sitúan la relación entre los investigadores e informantes en el centro del proceso etnográfico (Pink, 2012: 14). El enfoque en la colaboración se extiende a las relaciones entre lo visual, lo textual, lo performativo, y las producciones de imágenes y palabras. Según McQuire (1998), la ambigüedad del sentido de las imágenes no sólo cuestiona la noción moderna de verdad, sino que desestabiliza las premisas básicas de la modernidad. Este autor propone que la incertidumbre del sentido implicado en el uso de la cámara cuestiona la idea de que puede haber un sentido con una finalidad última, pura o intocable (1998: 47). Esto implica un giro epistemológico en el que la comprensión de la construcción de sentido es transformado irreversiblemente. McQuire enfatizaba la promiscuidad y ambigüedad de las imágenes; la simultánea aparición de la objetividad y subjetividad en ellas. Pink no menciona las posibilidades del cómic en la etnografía visual, pero algunos proyectos investigadores se proponen utilizar el arte de la historieta para comunicar resultados de investigación.

Investigación educativa basada en el cómic

Entre las diversas líneas de investigación educativa basada en las artes, es de especial interés para mi trabajo la transformación de las experiencias en textos gráficos y performáticos. Entre los diversos estudios educativos basados en el cómic, es de interés la aportación de James F. Woglom y Stephanie R. Jones (Universidad de Georgia) sobre la presentación de la formación del profesorado a través de la novela gráfica. Su artículo "Teaching Bodies in Place" (2013) recoge reflexiones sobre pedagogía feminista, nociones postmodernas sobre cuerpo y lugar, y sobre formas de creación de sentido de datos de investigación recogidos durante tres años en un curso de formación de profesorado. El objetivo del cómic de Jones y Woglom (2013a) es que los estudiantes que se forman para trabajar como profesores reconozcan sus cuerpos como lugares centrales de cambio crítico, dentro y fuera de las instituciones. Otra publicación en formato cómic de estos autores aparece en el volumen 83, número 1 de la primavera de 2013 de la revista Harvard Educational Review, dedicado al tema de las artes en educación. Su artículo titulado "Graphica: Comic Arts-Based Educational Research", (Jones y Woglom, 2013b), es una historieta que narra la colaboración entre la investigadora y el dibujante, sobre la forma de representación de los contenidos de la investigación de Jones en formato cómic.

Otra investigación de interés basada el cómic es la tesis doctoral de Nick Sousanis sobre la relación entre lo visual y lo textual con un formato íntegro de cómic (Universidad de Columbia, Nueva York). Su trabajo busca ampliar las formas de indagación académica a través de la relación de la imagen y el texto, proponiendo el cómic como medio serio de investigación. Con el título Unflattenin, Sousanis desarrolla su cómic como forma de reflexión sobre este medio artístico, al mismo tiempo que comparte a través de su blog "Spean, weave and cut", algunas de sus páginas y eventos de difusión de su trabajo. Por ejemplo, en el post del 5 de Diciembre de 2013, Sousanis reflexiona sobre el espacio, las perspectivas y la ilusión de tridimensionalidad e infinito en un medio artístico de dos dimensiones. (<http://spinweaveandcut.blogspot.com.es/search/label/dissertation>).

El trabajo de investigación de Jarod Roselló consiste en un libro de cómic de 200 páginas, en el que la historia de ficción de un oso viviendo en una ciudad de humanos (El oso bien vestido) sirve al autor para explorar el proceso de negociación de su subjetividad en lugares que esperan de él que responda de una forma determinada. Su identidad americano-cubana en el contexto de los

Estados Unidos es el punto de partida de su narración auto-etnográfica que reflexiona sobre teoría del currículum y explora su experiencia como latino navegando un territorio fronterizo de identidad. En su web (www.jarodrosello.com) pueden verse páginas de su trabajo que ha dado lugar a varios libros. Para Jarod Roselló, la creación artística es el producto de diversas sensaciones y deseos, y crece desde un espacio sentido que responde a ideas y conceptos con los que tiene dificultades, pero no es una explicación de esos conceptos, más bien entra en diálogo con ellos y ofrece una oportunidad para verlos de otra forma. Estoy de acuerdo con el autor en que hacer arte quizás nos ayude a comprender de forma nueva el mundo, a nosotros mismos y a otros.

Las investigadoras en antropología social Aleksandra Bartoszko y Anne Brigitte Leseth, de la Universidad de Oslo, han colaborado con el dibujante Marcin Ponomarew para realizar el estudio "Public Space, Information Accessibility, Technology and Diversity" (2009). La investigación empírica cualitativa tiene como objetivo evaluar la accesibilidad y uso de los servicios de información y servicios de nuevas tecnologías en términos de diversidad cultural y social. Las entrevistas semi-estructuradas, la observación participante y la comunicación informal con empleados y estudiantes, dan lugar a las historietas que reflejan los resultados de la investigación. El cómic y los datos del proyecto y el estudio están disponibles online en el blog anthrocomics (<http://anthrocomics.wordpress.com/>).

El cómic 'To teach: The Journey, In Comics,' (2010), escrito por el activista y educador William Ayers, y dibujado por Ryan Alexander-Tanner es una adaptación al cómic del libro de Ayers 'To Teach: The Journey of a Teacher' (1993). Cada uno de los ocho capítulos del cómic trata de un aspecto de la vida de Ayers como profesor de educación infantil, su experiencia como padre, y el trabajo de otros educadores innovadores. La visión del libro propone una pedagogía centrada en el alumnado, una educación creativa, social, investigadora y holística al mismo tiempo que confronta y vence las fuerzas que estandarizan y deshumanizan el arte de la enseñanza. Los autores narran experiencias desde la motivación de los educadores por la enseñanza: la complejidad de la infancia, el misterio de la enseñanza, teniendo como tema central el amor.

Lo auto-bio-gráfico: realidad-ficción, subjetividad-reflexividad

"A reflexive approach recognizes the centrality of the subjectivity of the researcher to the production and representation of ethnographic knowledge" (Pink, 2012: 23)

"Un enfoque reflexivo reconoce la centralidad de la subjetividad de la investigadora en la producción y representación de conocimiento etnográfico"

"The ethnographicness of any image or representation is contingent on how it is situated, interpreted and used to invoke meanings and knowledge that are of ethnographic interest" (Pink, 2012: 23)

"El carácter etnográfico de cualquier imagen o representación es contingente en relación a cómo es situada, interpretada y usada para invocar significado y conocimiento que sean de interés etnográfico"

En un momento en el que la novela gráfica es un tema de estudio académico "serio", es interesante observar la proliferación de obras autobiográficas en el mercado editorial. La novela gráfica autobiográfica emerge como un territorio fronterizo entre la ficción y la no ficción; un territorio fértil que ha sido llamado "autobifictionalography" por Linda Barry o "autographics" (Whitlock, 2006). En algunas de las novelas autobiográficas que han recibido gran atención académica como Maus (Spiegelman, 2001) y Persépolis (Satrapi, 2007), los autores narran episodios complejos de sus vidas en contextos políticos dramáticos. El fenómeno de hacer público las

dificultades personales y hacer cómplice al lector del proceso de re-elaboración de la experiencia, abre una oportunidad de identificación y complicidad con otros a través de la auto-representación gráfica. La experiencia de lectura de una novela gráfica autobiográfica es un encuentro complejo de dos vidas (Egan, 1999, p.2). La relación intersubjetiva entre las voces múltiples de la autoría, el/ la protagonista y la persona lectora, dan lugar a una conversación plural especular incierta (Egan, 1999). Para la crítica feminista Nancy K. Miller (2007) el yo autobiográfico emerge en la escritura, se hace público con sentimientos privados a través de una relación significativa con el otro (p.544). Para ella, el objetivo de la autobiografía es comprenderse a una/o misma/o en relación a otros. La narración autobiográfica es sobre la red de relaciones en la que nos encontramos (Miller, 2007: 544), hallándose ésta relación siempre mediada por el cuerpo.

Otros historietistas se han alejado de la autobiografía personal y han construido sus relatos ficticios con ciertos elementos personales, pero ficcionalizados; es el caso de autores como Gilbert, Jaime Hernandez, Daniel Clowes, Chris Ware, Charles Burns, Seth , Adrian Tomine o Jessica Abel (García, 2010: 240). También es de destacar la novela gráfica histórica y el cómic periodístico, donde la frontera entre la realidad y la ficción se deshace. Entre la realidad y la experiencia subjetiva puede situarse *El fotógrafo* (2011), de Didier Lefèvre, Emmanuel Gruibert, y Frédéric Lemercier. Esta obra es especialmente interesante para esta investigación por el uso que hace del dibujo y la fotografía. Los autores narran los viajes que realiza Lefèvre como reportero de misiones de Médicos sin Fronteras a través de Afganistán, a mediados de los ochenta, estableciendo un diálogo particular entre el dibujo y la fotografía. El fotógrafo nos invita a reconsiderar la imagen icónica y simbólica del dibujo junto a la imagen fotográfica, y su relación con lo textual literario.

El término autobiográfico puede evocar una aproximación íntima y personal, pero dentro de una perspectiva relacional sigue existiendo un componente social que incluye inherentemente a otros. La interpretación de las imágenes y textos creativos en las investigaciones a/r/tográficas invitan a una interpretación abierta que implique al otro que hace su lectura. Para Kind (2006), los actos interpretativos artísticos son necesarios porque dejan algunas cosas sin decir y otras quedan expresadas de forma ambigua, lo que genera aperturas para futuras exploraciones y hallazgos (p. 13). La investigación autobiográfica narrativa permite recuperar, re-elaborar, re-contar y re-presentar experiencias de duelo, pérdida y vulnerabilidad, regenerando sentido en el proceso de narrar historias. Esta metodología ofrece formas de abordar conversaciones complejas sobre la enseñanza y el aprendizaje al mismo tiempo que realiza el trabajo interpretativo, creativo, lingüístico y político necesario para que la conversación continúe. Esta investigación parte de la comprensión de Mikhail Bakhtin (1981) de que la voz propia está coloreada por las voces de otros. Aun así, la responsabilidad de la autoría de la investigación (la producción artística y la escritura) recae sobre la persona o el equipo investigador, lo que requiere de un compromiso ético, político y estético.



Figura 4. Dibujo de la autora, 2014/ Drawing of the author, 2014.

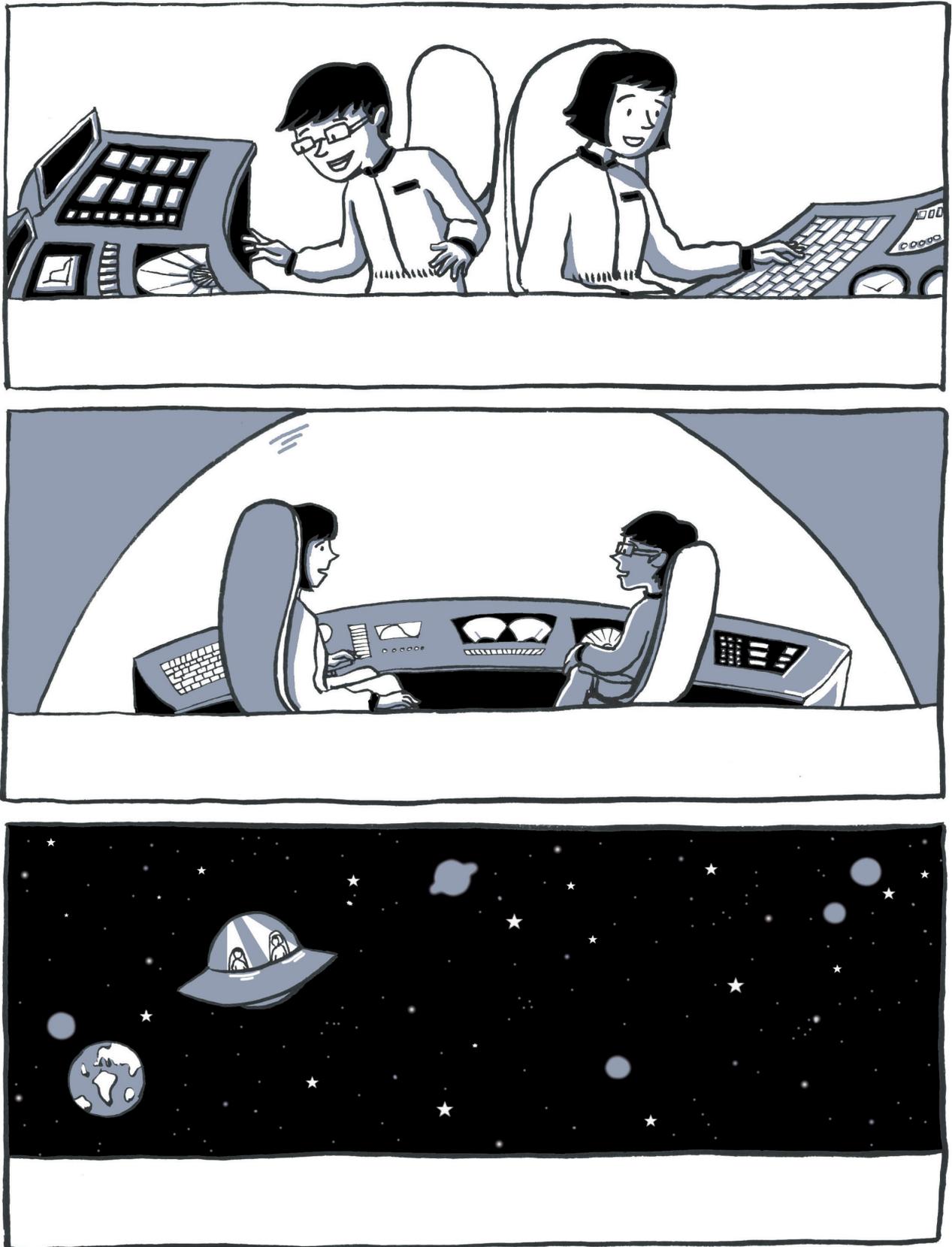


Figura 5. Página 2 de la historieta 'Originalidad y creatividad,' Marta Madrid, 2014./ Page 2 of the story 'Originality and creativity,' Marta Madrid, 2014.

Referencias

- Aoki, T. T., Low, M., & Paulis, P. (2001). Re-reading metonymic moments with/in living pedagogy. Paper presented at the annual meeting of the American Educational Research Association, Seattle, WA.
- Ayers, W.; Alexander-Tanner, R. (2010). *To Teach: The Journey, In Comics*. New York: Teachers College Press.
- Bakhtin, M. (1981). *The dialogic imagination: Four essays by M. M. Bakhtin*. M. E. Holquist. (Ed.) Austin: University of Texas Press.
- Bal, M. (2003). Visual essentialism and the object of visual culture, *Journal of Visual Culture* 2(1): 5- 32.
- Barone, T., & Eisner, E. W. (1997). Arts-based educational research. In R. M. Jaeger (Ed.), *Complementary Methods for Research in Education* (2nd ed.). Washington: AER
- Bartoszek, A., Leseth, A.B., Ponomarew, M. (2010). *Public Space, Information, Accessibility, Technology and Diversity*, Oslo: Oslo University College.
- Bickel, B.; Springgay, S.; Beer, R.; Irwin, R. L., Grauer, K.; Xiong, G. (2010). "A/r/tographic Collaboration as Radical Relatedness." *International Journal of Qualitative Methods*, 10(1): 86-102.
- Sousanis, N., blog (Marzo 2014) <http://spinweaveandcut.blogspot.com.es/>
- Bloustien, G. (2003). *Girl Making: A Cross-Cultural Ethnography of Growing Up Female*. New York: Berghahn.
- Bloustien, G. (2012). "Play, Affect, and Participatory Video as a Reflexive Research Strategy". In Milne, E-J., Mitchell, C y De Lange N. (Eds.). *Handbook of participatory video*, (pp.115- 131). Altamira Press: Lanham, Maryland.
- Bloustien, G., and Peters, M. (2011). *Youth, Music and Creative Cultures: Playing for Life*. London: Palgrave Macmillan.
- Diamond, C. P., & Mullen, C. A. (2000). *The postmodern educator: arts-based inquiries and teacher development*. New York: Peter Lang.
- Dresang, E.T. (1999). *Radical change: Books for youth in a digital age*. New York: H.W. Wilson.
- Egan, S. (1999). *Mirror talk: genres of crisis in contemporary autobiography*. Chapel Hill: University of North Carolina Press.
- Eisner, E. W. (1991). *The enlightened eye: qualitative inquiry and the enhancement of educational practice*. New York: Macmillan.
- Eisner, W. (2002). *El cómic y el arte secuencial: teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*. Barcelona: Norma Editorial.
- Featherstone, M. (2010). Body, Image and Affect in Consumer Culture. *Body & Society* 16(1): 193- 221.
- García, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.
- Gunning, T. (2004). "What's the Point of an Index? Or, Faking Photographs." *NORDICOM Review*, 5(1/2):39-49.
- Hammersley, M., Atkinson, P. (1995) *Ethnography: Principles in Practice*, London: Routledge.
- Handelman, D. (1990). *Models and Mirrors: Towards an Anthology of Public Events*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Irwin, R. L., & de Cosson, A. (2004). *A/r/tography. Rendering Self Through Arts-Based Living Inquiry*. Vancouver, British Columbia: Pacific Educational Press.
- Jones, S., Woglom, J. F. (2013a). Teaching Bodies in Place. *Teachers College Record* 115(8):1-29.
- Jones, S., Woglom, J. F. (2013b). Graphica comic arts-based educational research. *Harvard Educational Review*, 83 (1): 168- 274.
- Josephides, L. (1997). Representing the anthropologist's predicament,' in W. James, J.

Hockey and A. Dawson (eds.), *After Writing Culture: Epistemology and Praxis in Contemporary Anthropology*, London: Routledge.

Kaare, B., and Lundby, K. (2008). "Mediatized Lives: Autobiography and Assumed Authenticity in Digital Storytelling." In K. Lundby (Ed.), *Digital Story-telling, Mediatized Stories* (pp. 105-122). New York: Peter Lang.

Kind, S. (2006). *Of Stones and silences: storying the trace of the other in the autobiographical and textile text of art/teaching*. Tesis, University of British Columbia, Department of Curriculum Studies.

Lefèvre, D., Guibert, E., Lemercier, F., (2011) *El fotógrafo*. Barcelona: Sins Entido

Levinson, P. (1997). *The Soft Edge: A Natural History and Future of the Information Revolution*. London: Routledge.

Lister, M. (2007). "A Sack in the Sand: Photography in the Age of Information." *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 13(3):251-274.

Mackey, M., McClay J. K. (2000). "Graphic routes to electronic literacy: Polysemy and picture books." *Changing English*, 7(2): 191-201.

McCloud, S. (2005). *Entender el cómic: el arte invisible*, Bilbao: Astiberri.

McEachern, C. (1998). "A Mutual Interest? Ethnography in Anthropology and Cultural Studies." *Australian Journal of Anthropology*, 9 (3): 251-264.

McGuigan, J. (ed.) (1997). *Cultural Methodologies*. London: Sage.

McQuire, S. (1998). *Visions of Modernity: Representation, Memory, Time and Space in the Age of the Camera*. London: Sage.

Miller, N. (2007). The Entangled Self: Genre Bondage in the Age of the Memoir. *Journal of the Modern Language Association of America*, 122(2): 537-48.

Mitchell, W. J. T. (2002). Showing seeing: a critique of visual culture. *Journal of Visual Culture* 1(2): 165-181.

Morgan, W., & Andrews, R. (1999). City of text? Metaphors for hypertext in literary education. *Changing English*, 6(1), 81-92.

Pink, S. (2012). *Doing Visual Ethnography. Images, Media and Representation in Research*. (2nd edition). London: Routledge.

Purves, A. (1998). Flies in the web of hypertext. In D. Reinking, M.C. McKenna, L.D. Labbo, & R.D. Kieffer (Eds.). *Handbook of literacy and technology: Transformations in a post-typographic world* (pp. 235-251). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.

Rogoff, I. (2002). "Studying visual culture", en Mirzoeff, N, (Ed.) *The Visual Culture Reader*. Routledge: New York, pp. 24-36.

Roselló, J. (2014, 3 de Febrero) Página web de Jarod Roselló, desde <http://www.jarodrosello.com/diss>

Satrapi, M. (2007). *Persepolis*. Barcelona: Norma Editorial.

Sontag, S. (1977). *On Photography*. New York: Dell.

Springgay, S., Irwin, R., Kind, S., A/r/tography as living inquiry through art and text. (2005). *Qualitative Inquiry*, 11(6), 897-912

Taussig, M. (1993). *Mimesis and Alterity*. New York: Routledge.

Triggs, V.; Irwin, R. I.; O'Donoghue, D. (2012). Following A/r/tography in practice: from possibility to potential. In Kathy Miglan & Cathy Smilan (Eds.). *Inquiry in Action: Paradigms, Methodologies and Perspectives in Art Education Research*. Reston, VA: NAEA.

Whitlock, G. (2006). Autographics: The Seeing "I" of the Comics, 52 (4): 965-979