

CÓMIC

Espero que Superman me perdone el atrevimiento de utilizar una de las frases emblemáticas de sus aventuras (It's a bird? It's a plain?... It's Superman!), convenientemente transformada y adulterada, para titular este

trabajo. Pero resulta difícil

resistir la tentación, porque la frase resume con acierto la principal característica de este peculiar medio narrativo que es el cómic, a medio camino entre la narrativa escrita y la audiovisual. Porque los cómics son un medio impreso, y en esto se asemejan a los libros. Las historias que narran están contadas sobre el papel, mediante dibujos estáticos y textos escritos. Pero son un medio impreso muy peculiar porque el lenguaje empleado, un lenguaje verboíconico que se plasma en secuencias de viñetas en las que la elipsis narrativa tiene una función primordial, es el mismo que emplean otros medios audiovisuales, como el cine o la televisión.

**¿ES UN LIBRO?
¿ES UNA PELÍCULA?
¡ES UN CÓMIC!**

AGUSTÍN FERNÁNDEZ PAZ*

En palabras de Julio Cortázar (1985), "es como un cine inmóvil, un relato en el que participan la imagen y la escritura, el guión con todo su contenido intelectual y los personajes representados por una pluma capaz de darles vida y conectarlos con la sensibilidad del lector-pectador."

1. Un medio peculiar

Además, desde un punto de vista sociológico, los cómics sufren todavía un cierto déficit de legitimidad que, pese a todos los avances, parece difícil de superar. De una de las carpetas en que guardo los trabajos periodísticos que recorto, casi con el único objetivo de que adquieran esa tonalidad amarillenta que el papel de periódico destila con el paso del tiempo, recupero un trabajo de Jacinto Antón¹ que, pese a los años transcurridos, sigue reflejando con exactitud la imagen que ofrecemos las personas apasionadas por algunas narrativas socialmente marginadas: "la opinión que tiene el lector de narrativa convencional del lector -aficionado u ocasional- de ciencia ficción [o de cómics, añado yo] es curiosa: lo ve como un bicho raro e incluso se pregunta, secretamente, qué otras desviaciones íntimas no acompañarán ese extraño rasgo externo de su carácter. Leer ciencia ficción [o cómics, sigo añadiendo yo] aún resulta sospechoso en este país. Por un lado, parece indicar un cierto embrutecimiento de la sensibilidad -hay tanto realmente importante por leer!-; por otro, una peligrosa tendencia al escapismo".

Pero si la consideración social no ha cambiado en estos últimos años, lo que sí ha cambiado, y mucho, es la oferta editorial. Me atrevo a afirmar que en este final de siglo no corren buenos tiempos para el cómic. Al menos, para el cómic de calidad, el que hace sólo diez o quince años vivió tiempos de gloria en nuestro país. Una visita a los quioscos o a una tienda especializada permite confirmar que mis temores no van desatados, qué la invasión del *manga* japonés es imparable y que lo es también el retroceso del llamado *cómic de autor*.

Sin embargo, en las encuestas sobre preferencias lectoras de la infancia y la adolescencia, siguen apareciendo los cómics como respuesta principal. Supongo que hay factores diversos detrás de esta respuesta, cuyo análisis ofrecería resultados muy interesantes. En pleno apogeo de la imagen televisiva y de los videojuegos, sorprende la atracción que los cómics ejercen sobre los lectores jóvenes, máxime teniendo en cuenta que los ejemplares que tienen a su alcance no son precisamente un modelo de calidad. Les gustan -y nos gustan también a muchos adultos- las historias que les cuentan a través del cine y de la televisión; pero también les gusta este peculiar medio narrativo que está a caballo entre los textos impresos y las imágenes audiovisuales.

2. Los cómics del mercado

En la actualidad se publican tres tipos de cómics: los cuadernos (el equivalente a los *comic-books* americanos), las revistas y los álbumes (Fernández Paz, 1989).

Los cuadernos, de aparición periódica y con personajes fijos, están dirigidos de modo mayoritario a un público infantil y juvenil. Hasta hace algunos años, casi todos eran de humor (repartiéndose la tarta entre los productos de la casa Disney y los de autores españoles, antes en Bruguera y ahora en Ediciones B) o de aventuras (dominados de modo abrumador por el numeroso censo de superhéroes de origen americano). A mediados de los años ochenta se inició la invasión paulatina de un nuevo tipo de cómics, los *mangas*, de origen japonés, que ahora, junto con los superhéroes, dominan este sector.

Las revistas, de mayor formato y precio más elevado que los cuadernos, se dirigen (cuesta resistir la tentación de utilizar los verbos en pasado) a un público juvenil o adulto y acostumbran a tener una periodicidad mensual. En ellas se reúnen diferentes narraciones, algunas seriadas, así como un conjunto de textos de diferente tipo. En España, tuvieron su edad dorada entre 1975 y 1990, pero en la actualidad las mejores han acabado por desaparecer, y sólo se mantienen algunas (entre las que destaca *El Víbora*, una cabecera casi mítica, pero también muy vendida a menos).

La tercera modalidad de publicación son los álbumes. Casi siempre son de un solo autor y lo normal es que contengan una historia completa o un conjunto de historias con un nexo común. Estos álbumes se presentan en una edición más cuidada (mayor formato, tapa dura, papel de calidad), que los emparenta con los libros. Es en los álbumes donde se está refugiando el cómic de calidad, de manera que las producciones de autores imprescindibles, bien sean clásicos (Harold Foster, Will Eisner, Hergé, Milton Caniff, Hugo Pratt, etc.) o actuales (Miguelanxo Prado, Enki Bilal, Moebius, Schuiten, Daniel Torres, Comés, etc.) están hoy publicadas en álbum.

Pero, al igual que ocurre con el cine y con la televisión, los productos banales y repetitivos son los que copan los espacios de los quioscos, y cada vez es más difícil encontrar buenos cómics. El auge del *manga* japonés, leído por un gran número de adolescentes, resulta difícil de entender para los que conocen los magníficos cómics realizados en los últimos treinta años. En los manga encontramos -salvo contadas excepciones- la mayor simplicidad narrativa, casi siempre al servicio de unos argumentos banales en los que la violencia y el fetichismo sexual son las constantes que se repiten una y otra vez.

También esta banalización (con valiosas, pero minoritarias, excepciones) se da en el ámbito de la creación. Si exceptuamos los cómics infantiles, en los que no ha habido cambios significativos, una buena parte de los



autores, siguiendo la corriente dominante, han caído en el cómic descaradamente comercial. Las palabras de Carlos Sampayo, el creador de *Alack Sinner*, escritas hace casi diez años², cuando el fenómeno sólo estaba comenzando, son ahora más actuales que nunca: “Con frecuencia se atravesó la frontera que separa lo erótico de lo pornográfico, obedeciendo a una tendencia -muy humana- de lograr más ganancias realizando mayores ventas. Muchos editores y autores se dieron cuenta del negocio. (...) Las incursiones ginecológicas que hicieron muchos autores en los últimos años tienen, a mi juicio, una misión más útil que cumplir dentro de la pedagogía anatómica que en el arte de contar historias.”

3. El lenguaje de los cómics

El cómic es, fundamentalmente, un medio narrativo y sirve para contar historias. Lo que lo distingue de los otros medios narrativos con los que está emparentado es que las cuenta de un modo peculiar y propio, empleando un lenguaje y unos códigos específicos. Este lenguaje viene definido esencialmente por estos dos aspectos:

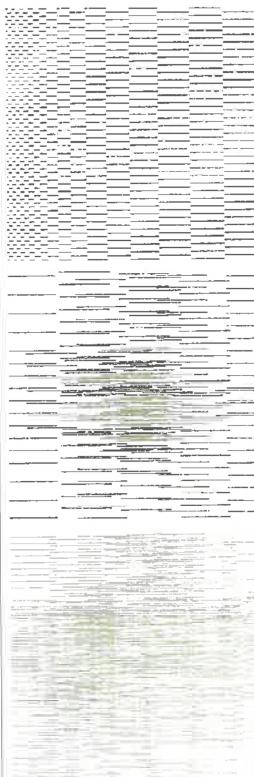
a) *Su carácter verboíconico*

El cómic cuenta una historia mediante el empleo de elementos icónicos (dibujos) y verbales (palabras). Estos dibujos y textos no están meramente yuxtapuestos, como podrían aparecer en aleluyas, carteles de ciego o cuentos ilustrados, sino que dentro del espacio de la viñeta se produce una síntesis entre ellos, que se rige por unas reglas perfectamente codificadas.

b) *La secuenciación basada en la elipsis narrativa*

El cómic cuenta una historia, pero lo hace de un modo peculiar. Para hacer avanzar la narración recurre a la secuenciación de las viñetas, que se leen, al menos en Occidente, de izquierda a derecha y de arriba a abajo. En cada viñeta está representado un cierto intervalo de la historia, definiendo un espacio y un tiempo determinados. Pero una viñeta no es equivalente a un fotograma de una película, ya que en ella está representada una acción que dura un tiempo determinado (piénsese en el ejemplo típico, con dos personas conversando). Por eso se ha dicho que una viñeta representa un “instante durativo” (Gubern, 1972). La narración avanza viñeta

“El auge del manga japonés, leído por un gran número de adolescentes, resulta difícil de entender. En los manga encontramos la mayor simplicidad narrativa, casi siempre al servicio de unos argumentos banales en los que la violencia y el fetichismo sexual son las constantes que se repiten una y otra vez”



© EMIL RUDER

a viñeta, de manera que en cada una de ellas sólo se representa una escena significativa del relato, obviando las intermedias. De este modo, entre viñeta y viñeta se produce una elipsis narrativa que puede ser mínima o tan amplia que sea preciso recurrir a un texto auxiliar para explicar el salto (temporal, pero también espacial) que puede haber entre una y otra. Somos nosotros, los lectores, quienes llenamos esos huecos cuando leemos el cómic³.

4. ¿Los cómics en el aula?

Es fácil entender que esta pregunta todavía tenga sentido para un sector del profesorado, pese a que ya han quedado atrás los tiempos oscuros en los que había que gastar una buena cantidad de tiempo y energía en explicar el estatus honorable de los cómics. Hay un número estimable de estudios sobre el medio (Gubern, 1972; Gasca y Gubern, 1988; Eco, 1968; Martín, 1987; etc.), algunos nombres forman parte ya del mundo de personajes célebres y respetables; en fin, el proceso de legitimización cultural del cómic está relativamente consolidado.

Sin embargo, no podemos olvidar que con los cómics aún se da un cierto rechazo, que tiene su origen en un abanico de prejuicios firmemente asentados. Algunos de estos prejuicios vienen de lejos, enraizados en la consideración del cómic como uno de los subproductos de la cultura de masas. Un cómic, de acuerdo con esta visión, no contendría más que historias banales, contadas de modo simple y superficial; valdrían para un rato de diversión, sin demasiadas pretensiones, pero para poco más. Como muchos de los cómics a los que hoy tienen acceso los niños y jóvenes son auténticos subproductos, esa idea no hace más que reforzarse en la práctica. Y se acaba juzgando a un medio -el cómic- por unos productos concretos -muchos de los títulos presentes en los quioscos- estableciendo así una injusta generalización. Los adultos ven los quioscos atestados de superhéroes mamporreros⁴, de heroínas que sufren continuos accesos de calor, de adolescentes japoneses con un obsesivo interés por la ropa interior, de animales antropomorfizados que repiten una y otra vez las mismas banalidades, y acaban por creer que esos son los únicos contenidos que caben en la narrativa dibujada. La dictadura del mercado (tan presente hoy en el cine y, sobre todo, en la televisión) acaba imponiendo unos productos hechos en serie,

desplazando los cómics de interés a un mercado minoritario o, sencillamente, al ostracismo.

Ante un panorama así, ¿cuál debe ser el enfoque adecuado que, desde el ámbito educativo, debemos defender quienes creemos en las inmensas posibilidades de este medio? Pues el mismo que adoptamos cuando se trata de cine, de libros o de televisión. Porque todos los medios de comunicación deben entrar en las aulas, en una escuela que reconozca su existencia y su creciente importancia social, abandonando, de una vez por todas, la postura del aveSTRUZ, caracterizada por un deliberado olvido de estos medios, por un hacer como si no existiesen en la realidad. Una escuela que, en consecuencia, los utilice no sólo como una herramienta didáctica más (que eso sería quedarse en una dimensión muy superficial), sino que integre dentro de sus funciones el estudio de sus lenguajes y del papel social que desempeñan (Fernández y Díaz, 1990; Fernández Paz, 1992; Rodríguez Diéguez, 1988).

En consecuencia, desde las aulas también se debe favorecer la lectura de cómics de calidad, el análisis de su lenguaje (descubriendo sus inmensas posibilidades expresivas), el reconocimiento de los contenidos ideológicos que transmiten y, finalmente, la realización de modelos escolares (algo que los adolescentes ya hacen espontáneamente, a través de sus fanzines).

Claro que, para eso, antes tendremos que conocer nosotros, los profesores y profesoras, cuáles son los aspectos esenciales del lenguaje de los cómics. Porque la necesidad de que el trabajo con los *mass media* forme parte del currículo educativo es una aspiración que, al menos en la teoría, goza del asentimiento general. En la práctica, el trabajo con la prensa o con la televisión está más extendido, pero no ocurre lo mismo con los cómics, quizás porque aún se piensa que trabajar con ellos supone una pérdida de tiempo y que, en el mejor de los casos, debe abordarse de un modo marginal y anecdótico. Esta consideración, que nace de los prejuicios que el medio todavía despierta, debe ser modificada con urgencia, porque el trabajo con los cómics en las aulas, por numerosas razones que ya he expuesto en otro lugar (Fernández Paz, 1992), ofrece un amplísimo campo de posibilidades de aprovechamiento didáctico.

5. Leer y hacer cómics

Aceptada la necesidad de introducir en las aulas el trabajo con los cómics, es necesario



"Entre viñeta y viñeta se produce una elipsis narrativa que puede ser mínima o tan amplia que sea preciso recurrir a un texto auxiliar para explicar el salto (temporal, pero también espacial) que puede haber entre una y otra. Somos los lectores quienes llenamos esos huecos cuando leemos el cómic"

preguntarse cuál es el mejor medio de abordarlo. Mi propuesta, derivada de las clarificadoras palabras de Vázquez Montalbán (1977) sobre el trabajo con los *mass media*, abarca dos aspectos complementarios e interrelacionados: *leer* cómics y *hacer* cómics. Los dos responden a un mismo objetivo, que no es otro que el de que los alumnos y alumnas se adueñen de los códigos formales y narrativos propios del medio y que luego sean capaces de utilizarlos, convirtiéndose en autores de sus propios cómics.

De este modo, la lectura de cómics nos conducirá, además de a pasarlo bien leyéndolos, a la posibilidad de realizar un análisis formal e ideológico de ellos. Y la realización de cómics nos permitirá, entre otras cosas, utilizar de un modo consciente los recursos formales y narrativos desvelados en el análisis previo.

5.1. La formación de una "comicteca"

Si se va a trabajar con los cómics, un primer paso imprescindible es la formación de una "comicteca": un espacio reservado dentro de la biblioteca del centro o del aula en el que se reúne una selección de cómics, que son los que se utilizarán para su lectura y análisis. Una selección en la que puede haber aportaciones del alumnado, pero que debe contar sobre todo con aportaciones del profesorado y del centro.

Los cómics que los alumnos pueden aportar son los que ellos leen habitualmente. En muchos casos, se trata de títulos de baja calidad temática y formal. Si nos limitásemos a estas aportaciones, no sería posible que esta comicteca cumpliera su función. Porque se hace necesario que en ella haya una selección de cómics de calidad, tanto en el plano temático como en el formal. Esto se consigue a través de una adecuada selección de álbumes, tarea que corresponde al profesorado. En ellos, los alumnos podrán encontrar propuestas renovadoras, temas no habituales, etc.

5.2. El análisis formal e ideológico

En el trabajo con los cómics dentro del aula, el análisis de su lenguaje ocupa un lugar central. Este análisis tiene como objetivo que los alumnos lleguen a dominar esos elementos básicos que definen el lenguaje de los cómics. Y no sólo por curiosidad intelectual o porque nos parezca un contenido interesante, sino porque el aprendizaje de estos mecanismos expresivos y narrativos es imprescindible para proceder luego a la realización de sus propios cómics.

"Con los cómics aún se da un cierto rechazo, que tiene su origen en un abanico de prejuicios firmemente asentados. Algunos de estos prejuicios vienen de lejos, enraizados en la consideración del cómic como uno de los subproductos de la cultura de masas. Un cómic, de acuerdo con esta visión, no contendría más que historias banales"

Resulta obvio que este análisis debe hacerse con una metodología y una profundidad acorde con el alumnado con el que se trabaja. El procedimiento más adecuado para realizar este análisis formal es la "lectura" en grupos de un determinado cómic, que nos obligue a contar no sólo lo que ocurre en la narración sino también todos los recursos gráficos empleados, con su descripción y el comentario sobre la función que cumplen. Una actividad sugeriva, porque, como acertadamente señala Juan Acevedo (1981), "la lectura de historietas supone un acto complejo de abstracción y de síntesis por parte del lector. La lectura de un lenguaje que evoca movimientos, sonidos y otros caracteres, partiendo de bases materiales distintas a las de estos atributos, no puede ser una lectura sencilla."

En este análisis formal, se deben trabajar, por lo menos, los siguientes aspectos:

a) Referidos a la articulación de la narración:

- concepto de tira y plana.
- la distribución en viñetas.
- las convenciones en la lectura de la página: la línea de indicatividad.
- la síntesis verboicónica,
- la secuenciación (con la comprensión de la elipsis narrativa)
- el montaje de las viñetas.

b) Referidos a las imágenes:

- la importancia del encuadre.
- los diferentes tipos de plano y su función.
- el punto de vista.
- el ángulo de visión y su función.
- la definición de los personajes: la gestualidad.
- los signos cinéticos.
- las metáforas visuales.

c) Referidos a los textos:

- los globos y su función. Tipología.
- los textos de apoyo. Clases y funciones.
- las onomatopeyas.

Pero, además de este análisis formal, está el amplio campo del análisis ideológico, más necesario si se tiene en cuenta que se corre el peligro de considerar a los cómics como un producto desideologizado, al calificarlos como algo banal y que sólo pretende entretenernos.

Sabemos que en todo cómic hay un contenido ideológico, como lo hay detrás de una película, una canción comercial o un anuncio publicitario. Cuando esta carga ideológica es evidente resulta menos peligrosa, porque somos conscientes de ella; es más peligrosa cuando se manifiesta de un modo difuso, en detalles subyacentes o aparentemente secundarios. De ahí la importancia de proceder a un análisis de los elementos ideológicos, de manera que seamos conscientes de su presencia y de la necesidad de una lectura crítica.

Son numerosos los trabajos que abordan esta lectura ideológica. Algunos de ellos constituyen ya una referencia imprescindible (Baur, 1978; Dorfman y Mattelart, 1972; Dorfman y Jofré, 1974; Eco, 1968; Ramírez, 1975) y nos sirven para elaborar propuestas para trabajar en el aula. Aún corriendo el riesgo de restringir la riqueza de un análisis de este tipo, yo propondría cuatro caminos para llevar a cabo esta disección ideológica de los cómics:

- el estudio de los personajes (sobre todo si se trata de una serie con personaje fijo⁵)
- el estudio de la historia que se cuenta, con especial atención a sus rasgos funcionales básicos
- el estudio del código de valores subyacente (maniqueísmo, sadismo, defensa de la Ley y el Orden, machismo⁶, etc.)
- el análisis de viñetas significativas.

5.3. La confección de cómics

Toda esta labor de lectura y análisis debe tener su culminación en la realización de sus propios cómics por parte del alumnado. Es evidente que la profundidad y la extensión de este trabajo dependerá de la edad y del nivel de los chicos y chicas con que se trabaje. Se trata, en cualquier caso, de un proceso complejo (la invención del argumento, su secuenciación, la elaboración del guión,



M. CALÉS

la planificación, la definición de los personajes, los sucesivos pasos de la realización gráfica...) que siempre debe finalizar con la publicación de los trabajos resultantes, realizando revistas escolares específicas y difundiéndolas en el entorno del centro.

Aunque se puede abordar desde una perspectiva interdisciplinar, el trabajo con los cómics tiene su lugar principal en el área de Lengua. La justificación es evidente. El cómic es un medio narrativo, sirve para contar historias. Todo el trabajo previo a la realización gráfica, fundamental aunque más tarde no se vea, es una labor lingüística. Como lo es también, en cierto modo, la plasmación de esa narración en imágenes, aunque para ello recurramos a contenidos del área de Expresión Artística, aquí al servicio de los materiales lingüísticos sobre los que se asiente la narración.

Un trabajo, en suma, que puede ser tan riguroso, motivador y apasionante como nosotros queramos. Un trabajo, además, inaplazable. Porque, como dijo Rodari (1995), "inventar y dibujar un cómic es un ejercicio mucho más útil, desde cualquier punto de vista, que desenvolver una redacción sobre el Día de la Madre o sobre el Día del Libro. Porque la historieta comporta: la invención de una historia, su tratamiento, su estructuración y organización en viñetas, la invención de los diálogos, la caracterización física y moral de los personajes, y otras cosas que los niños a veces, cuando son inteligentes, se divierten haciendo solos. Mientras que en la escuela sólo sacan suspensos en lengua".

Notas

(1) "Marcianos de ojos amarillos". *Babelia - EL PAÍS*, 7-3-1992.
 (2) Sampayo, Carlos (1988): "Un estado de ánimo". *Cómics. Clásicos y modernos*. EL PAÍS, Madrid.

(3) Dado que en nuestra cultura las narraciones basadas en la imagen secuenciada son algo habitual, podría pensarse que es algo "natural" esta lectura mediante la cual llenamos los momentos obviados en virtud de la elipsis narrativa. Nada más lejos de la realidad. No sólo es un proceso que precisa de una compleja interiorización, sino que cualquiera que trate con niños pequeños sabe que hay una edad en la que realizan ese aprendizaje (a través de la televisión y de los libros ilustrados, sobre todo), siendo una conquista que lleva su tiempo conseguir.

(4) No todos, felizmente. *Watchmen*, de Alan Moore y Dave Gibbon, es un cómic ejemplar en este sentido.

(5) Algunos de los libros citados en la bibliografía -Baur, 1978; Coma, 1984; Coma y Gubern, 1988- abordan en profundidad este apartado.

(6) En la adolescencia, y también en la edad adulta, los cómics son sobre todo una lectura masculina, algo que no ocurre en la infancia. En las revistas de cómics se pueden leer periódicas lamentaciones sobre este hecho, preguntándose por las causas que lo motivan. Uno se pregunta si estarán ciegos los que así escriben, dado que son evidentes las causas del rechazo. El problema, como es natural, no está en el medio, sino en la carga sexista explícita que contienen una mayoría de los cómics actuales.

(*) Agustín Fernández Paz es maestro en un colegio público de Vigo y autor, entre otros trabajos, de *Os cómics nas aulas* (teléfono de contacto: 986-22 64 34).

Referencias bibliográficas

- ACEVEDO, J. (1981): *Para hacer historietas*. Popular, Madrid.
 BAUR, E. K. (1978): *La historieta como experiencia didáctica*. Nueva Imagen, Buenos Aires.
- BEA, J. M^a (1985): *La técnica del cómic*. Interimagen, Barcelona.
- COMA, J. (1984): *El ocaso de los héroes en los cómics de autor*. Península, Barcelona.
- COMA, J. y GUVERN, R. (1988): *Los cómics en Hollywood*. Plaza y Janés, Barcelona.
- CORTÁZAR, J. (1985): *Textos políticos*. Plaza y Janés, Barcelona.
- DORFMAN, A. y JOFRÉ, M. (1974): *Superman y sus amigos del alma*. Galerna, Buenos Aires.
- DORFMAN, A. y MATTELART, A. (1972): *Para leer al Pato Donald*. Siglo XXI, México.
- ECO, U. (1968): *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Lumen, Barcelona.
- FERNÁNDEZ, M. y DÍAZ, Ó. (1990): *El cómic en el aula*. Alhambra, Madrid.
- FERNÁNDEZ PAZ, A. (1989): *Para lermos cómics*. Consellería de Cultura, Santiago.
- FERNÁNDEZ PAZ, A. (1991): *Facermos cómics*. Xerais, Vigo.
- FERNÁNDEZ PAZ, A. (1992): *Os cómics nas aulas*. Xerais, Vigo.
- GASCA, L. y GUBERN, R. (1988): *El discurso del cómic*. Cátedra, Madrid.
- GUBERN, Román (1972): *El lenguaje de los cómics*. Península, Barcelona.
- MARTIN, Michel (1987): *Semiotología de la imagen y pedagogía*. Narcea, Madrid.
- RAMÍREZ, J. A. (1975): *El cómic femenino en España*. Cuadernos para el Diálogo, Madrid.
- RODARI, G. (1995): *Gramática de la fantasía*. Libros del Bronce, Barcelona.
- RODRÍGUEZ DÍEGUEZ, J.L. (1988): *El cómic y su utilización didáctica*. Gustavo Gili, Barcelona.
- VV. AA. (dir. Javier Coma) (1982): *Historia de los cómics* (4 tomos). Toutain Editor, Barcelona.
- VV. AA. (dir. Javier Coma) (1988): *Cómics. Clásicos y modernos*. EL PAÍS, Madrid.
- VÁZQUEZ MONTALBÁN, M. (1977): "Contra la violación". *Cuadernos de Pedagogía*, nº 25. Enero, 1977.

