

## El cómic como recurso en la clase de español

José Manuel Barreiro Villanueva  
Colegio Miguel de Cervantes

### 1. Introducción.

Los cómics o tebeos, hasta bien entrada la década de los 70, se consideraban un subproducto y estaban prácticamente prohibidos en el ámbito escolar, al existir cierta unanimidad entre administradores educativos, padres y profesores en la idea de que éstos causaban efectos perniciosos en la formación del niño y del adolescente: concepción ligada a la idea de que lo que era placentero no podía ser educativo.

La década de los 80, época de reformas y de nuevos planteamientos pedagógicos, puso al cómic en su lugar y, juntamente con los otros medios de comunicación, entró en la escuela. Pasó a ser considerado como una manifestación artística más, a caballo entre la literatura y el cine, y se cantaron sus excelencias formativas.

Los medios de comunicación ejercen en la actualidad una influencia en la juventud superior a los medios educativos y socializadores tradicionales -la familia y la escuela- a la hora de conformar las creencias, conocimientos, costumbres y escala de valores. Esto obliga a la escuela a formar al alumno en una actitud y lectura crítica de estos medios.

En esta comunicación se pretende hablar brevemente de su origen y características y apuntar algunas formas de su explotación como recurso en las clases de lengua española, más centrado en la etapa de la ESO que en el sistema brasileño se corresponde con los últimos cursos de la enseñanza fundamental.

### 2. Origen y Características.

Algunos estudiosos consideran los dibujos y pinturas del hombre primitivo como precursores de este medio narrativo, puesto que a través de estas manifestaciones, a veces secuenciadas, expresaban vivencias de su realidad cotidiana. Siguiendo esa línea de pensamiento, otras manifestaciones se aproximan a este género narrativo, tales como los frescos, pinturas, grabados, ilustraciones de libros, etc.

En lo que sí hay unanimidad es en considerar el surgimiento del cómic en 1895 con la aparición en el suplemento dominical del *New York World* del personaje *Yellow Kid* de Richard Outcault. Si bien con anterioridad algunos autores ya narraban historias a través de dibujos e incluso incluían textos auxiliares, el mérito de este creador fue el de introducir el balón o bacardillo como soporte de los diálogos entre los personajes.

A partir de aquí y gracias al éxito obtenido entre el público lector, surgen de manera continua e imparable creadores de talento y nuevos personajes; se perfecciona la técnica, con la introducción de la onomatopeya y la variedad de encuadres; pasan a a publicarse diariamente tiras en los periódicos y aparecen las primeras revistas.

Los “syndicates” fueron los grandes impulsores en las primeras décadas del siglo XX del aumento de la producción y de su distribución a todo tipo de periódicos, lo que provocó una divulgación masiva en todo el mundo. Hay que tener en cuenta que el cómic no se liberó de los periódicos hasta la década de los treinta, cuando empezaron a aparecer en forma de revista.

Para denominar este medio en España, se usan básicamente dos términos: cómic, tomado como préstamo del inglés, y tebeo, que tiene su origen en una revista publicada en Barcelona a principios de siglo, y contenía pasatiempos, chistes e historietas. Como ninguna de ellas es plenamente satisfactoria, surgieron otras denominaciones como literatura de la imagen, narrativa dibujada, historieta gráfica y relatos gráficos, pero ninguna ha cuajado. Lo mismo ocurre con el nombre dado en otros países: *fumetti* en Italia (referido a los bocadillos), *histórias em quadrinhos* o *gibi* en Brasil, *bandes dessinées* en Francia e *histórias aos quadrinhos* o *bandas desenhadas* en Portugal.

En la división tradicional de medios de comunicación impresos y audiovisuales, el cómic, si bien es impreso, goza de muchas de las características de los audiovisuales, y está a medio camino entre los dos.

El cómic se sirve del dibujo y de la lengua escrita para narrar. En el dibujo contenido dentro de cada viñeta se puede observar el uso de una serie de recursos propios de medios audiovisuales como el cine y la fotografía: distintos tipos de encuadre, con planos variados (panorámico, general, medio, americano, primer plano y de detalle) puntos de vista (normal, picado, contrapicado)... Como recursos lingüísticos al servicio de la narración se emplean los diálogos, pensamientos, textos de apoyo y onomatopeyas.

### 3. Uso del cómic en las clases de lengua.

El cómic debe entrar en las aulas de la misma manera que han entrado otros medios de comunicación. A la hora de plantearnos cómo introducirlos en las clases, se pueden apuntar de manera general dos grandes enfoques:

- a) utilizarlos como ayuda, como medio auxiliar para desarrollar diferentes aspectos del currículum.
- b) hacer de los cómic el objeto de estudio en la escuela, con el objetivo final de que los alumnos conozcan los códigos empleados y los puedan usar como soporte de sus propios mensajes y necesidades expresivas.

El nuestro es un planteamiento mixto, por entender que ambos enfoques no son contradictorios. Nos vamos a centrar en tres actividades básicas: lectura de los cómic en clase o lectura dirigida fuera del aula, acercamiento a obras literarias a través del cómic y elaboración.

#### - Lectura:

Evidentemente, el uso más clásico y básico es su lectura, con los objetivos típicos de incrementar vocabulario, conocer nuevas expresiones...; en suma, progresar en la competencia lingüística, en este caso del español. De la misma forma que acostumbramos adoptar la técnica de proponer en las clases a nuestros alumnos la lectura de algunas obras de literatura infantil y juvenil, sobre las que se les pide después algunas actividades de análisis, comprensión y comentario, elaboración de recensiones, fichas, pruebas orales y escritas, se puede hacer lo mismo con los cómics.

Los cómics no son neutrales: en ellos, de manera implícita o explícita, se transmiten ideología y valores. También los hay de buena y mala calidad, como en cualquier otro medio de comunicación y manifestación artística, por lo que se hace imprescindible

hacer una selección previa de los cómics indicados por parte del profesor para que se ajusten al interés y nivel del alumnado, así como a los objetivos y contenidos programados que proporcione al alumno de criterios de selección.

La motivación del adolescente para leer un cómic es intrínseca, especialmente si se adapta a sus intereses, pero para un mayor aprovechamiento y lectura activa se le debe pedir la elaboración de una fichas de lectura o reseña en la que pueden constar entre otros apartados: el argumento, resumen total o de algunos capítulos, características físicas y de carácter de los personajes principales, glosario de palabras y expresiones desconocidas, valoración, etc.

- Acercamiento a obras literarias:

La forma más habitual de introducir la literatura en la escuela y, con ello, desarrollar el hábito lector como fuente de conocimiento y también de placer, es recurrir a obras de literatura infantil y juvenil, así como a adaptaciones a estas edades de obras clásicas. Nunca le presentaremos obras de la literatura adulta y mucho menos cuando lo que se está enseñando es una lengua extranjera, aunque privilegiada en el currículum como es el caso del español en nuestro centro, el Colegio Hispano-Brasileño Miguel de Cervantes. La mayoría de estas obras presentarían el problema del vocabulario empleado, temática, extensión, etc. Este problema lo podemos solucionar con la lectura de alguna adaptación al cómic de estas obras: por suerte, cada día aparecen más versiones en cómic de obras literarias clásicas y actuales. A modo de ejemplo, podemos citar la experiencia realizada por nosotros en el presente año, en los cursos 7º y 8º: En la ya tradicional Feria del Libro, siempre intentamos contar con autores importantes en español y trabajar con los alumnos alguna obra de ese autor. En la última edición contamos con la presencia de Eslava Galán. Ante la dificultad de leer directamente una de sus obras, utilizamos la versión en cómic de su premiada obra *En Busca del Unicornio*. Cada alumno leyó el cómic y en grupos de tres o cuatro realizaron un pequeño trabajo de reseña: argumento, personajes, valoración, etc. Se evaluó el trabajo grupal y la lectura individual. Posteriormente, los alumnos mantuvieron una charla con el autor, en la que participaron activamente, realizando preguntas de distinto tipo relativas a aspectos de la novela.

Se debe evitar divulgar la idea de que basta con la lectura del cómic, ya que en él no podemos apreciar la mayoría de los valores literarios de la obra, así como caer en la idea errónea de que el cómic no debe ser una introducción a la literatura. Ambas manifestaciones tienen valores formativos, por lo que su lectura debe ser complementaria. Es tarea del profesor buscar el necesario equilibrio.

- Elaboración de cómics:

Es sin duda la actividad más motivadora, aunque hay alumnos que no se atreven con el argumento de que no saben dibujar. Si bien es importante el dibujar bien, hay que hacerles entender que el cómic es un instrumento narrativo y por lo tanto lo primero es tener algo que contar. Aquí es importante que piensen en el guión y en los personajes. Para llegar a este punto es necesario abordar el estudio de los aspectos formales, y se hace imprescindible explicar las características del lenguaje en los cómics, ya que el cómic, como medio que sirve para contar historias, tiene muchas cosas en común con otros medios narrativos, pero posee un lenguaje y unas características propias:

- El formato habitual son las viñetas, presentadas en tiras o páginas (planas). Algunos autores definen las viñetas como la unidad mínima significativa. En ellas aparecen las imágenes y los textos utilizados en la narración.
- El lenguaje es verboicónico como en el cine, la televisión, fotonovelas, etc. Es decir, hay elementos icónicos (los dibujos) y lenguaje verbal (los textos regidos por una serie de convenciones o código propio).
- Las distintas viñetas que narran la historia están secuenciadas, pero no recogen la narración paso a paso, sino que se establecen saltos. Cada viñeta recoge una parte significativa de la historia y lo que ocurre entre viñeta y viñeta lo rellenan los lectores, produciéndose una elipsis narrativa.
- Los diálogos van en globos o bocadillos que adoptan formas diferentes para indicar pensamiento, voz alterada, etc. y los textos de apoyo que ayudan a entender la narración en recuadros.
- En los dibujos se emplean encuadres variados en función del tipo de plano y del punto de vista (ya comentados) y se usan líneas de movimiento y otros recursos para resaltar el carácter dinámico.
- Las onomatopeyas, que algunos consideran una síntesis entre el lenguaje verbal e icónico, tienen una importancia fundamental en este medio narrativo.
- Otras actividades:

De manera sucinta y sin ánimo de ser exhaustivo quisiera señalar otras actividades puntuales que se pueden realizar con los cómics en clase de lengua:

- Entregar a los alumnos tiras o planas de cómics con los textos de los bocadillos borrados para que los alumnos los rellenen. Es interesante comparar y comentar las distintas soluciones.
- Una variante de la actividad anterior es que los alumnos dibujen una tira y dejen los globos en blanco e intercambien los dibujos para que otro compañero escriba el texto.
- Adaptación de un cómic a una narración escrita: un cuento o un relato breve.
- Contar oralmente la historia narrada en un cómic o un fragmento de la misma.
- Utilizar el cómic como punto de partida para el estudio y/o debate de un tema.
- Pasar al cómic una narración breve o un capítulo o fragmento de una obra de literatura juvenil. También se puede hacer con poesía o teatro.
- Podemos hacer un análisis lingüístico.
- Análisis de contenido, qué temas trata, qué mensajes están difundiendo y cuáles son los valores y la ideología subyacente.
- Análisis de los personajes: características físicas y de carácter, ideología, valores, etc.

## BIBLIOGRAFÍA

- ACEVEDO, Juan, 1987, *Como fazer histórias em quadrinhos*, São Paulo, Global Editora  
ARIZMENDI, Milagros, 1975, *El Cómic*, Barcelona, Editorial Planeta.  
DE MOYA, Álvaro, 1977 (3ª edición), *SHAZAM!*, São Paulo, Editora Perspectiva.  
FERNÁNDEZ PAZ, Agustín, 1992, *Os cómics nas aulas*, Vigo, Editorial Xerais.

**Actas del VIII Seminário de Dificuldades Específicas de la Enseñanza del Español a Lusohablantes. São Paulo, 28 de octubre de 2000. Págs. 44-48**

MARQUEZI, Dagomir, 1980, *AUIKA!*, São Paulo, Proposta Editorial.

MOACY CIRNE, 1997 (5ª edición), *A explosao criativa dos quadrinhos*, Petrópolis, Editora Vozes.

M. BIBE, Sonia-LUYTEN, 1985, *O que é história em quadrinhos*, São Paulo, Editora Brasiliense.

RENTROIA IANNONE, Leila e IANNONE, Roberto Antonio, 1994 (1ª edición), *O mundo das histórias em quadrinhos*, São Paulo, Editora Moderna.

VIVES, Jordi, 1987 (2ª edición), *Dibujemos cómics*, Barcelona, Editorial Labor.