

Gabriela Noemí Iacoboni
Universidad Nacional de La Plata

El cómic como testimonio cultural: posibilidades de este género en la clase de inglés como lengua extranjera.

"Comics have the power to fly under the critical radar and dive right into the brain. (...) They are the power of still images in a world where everything is moving,"

Art Spiegelman

Introducción

Como forma de representación, el origen del cómic se remonta a tiempos paleolíticos, cuando el hombre plasmaba en las paredes de las cavernas su diario vivir en secuencias narrativas gráficas, mucho antes del desarrollo de la escritura. Posteriormente, en culturas como la egipcia, nos encontramos con imágenes asociadas a “palabras” que con el correr del tiempo fueron consolidándose en sistemas lingüísticos. Con la invención de la imprenta en el siglo XV, las letras y las imágenes se masificaron y comenzaron a formar parte de la vida diaria. En el siglo XX, el cómic se consolida ya como género con el surgimiento de la cultura de masas: no se trata sólo un producto industrial --- independientemente de su valoración estética ó semiótica --- sino primeramente un producto cultural, una forma de manifestación de temas centrales en una determinada sociedad en un momento histórico dado: la familia, la identidad y la guerra, entre otros.

Hablar de la relevancia del uso del cómic en el aula no es nuevo ya que, como bien sabemos, ha sido utilizado en el dictado de asignaturas que no guardan relación alguna con las artes gráficas de modo que el tema a tratar resultara más atractivo a los alumnos (1). En la mayoría de estos casos, la utilización del cómic con fines didácticos se limita a estudiar y reproducir sólo el formato del género, mientras que la conservación del elemento fantástico característico en el cómic queda relegado o incluso anulado frente a la necesidad de lograr algún tipo de “rigor científico”.

En el área de la enseñanza de inglés como lengua extranjera, la realidad no es muy diferente. El cómic como género es a menudo utilizado como medio para la enseñanza, revisión o práctica de algunos aspectos de la lengua, como, por ejemplo, describir cada cuadro de un cómic que se encuentra desordenado, poner los cuadros en

orden cronológico, expresar oralmente y luego por escrito la secuenciación de los eventos ilustrados en el cómic, parafrasear los diálogos usando discurso indirecto, etc. Otra vez, la utilización del cómic queda limitada a la práctica de la disciplina en cuestión, despojada de lo fantástico.

Sin embargo, como sostengo en un trabajo anterior (Cuestas e Iacoboni 2005) como docentes sabemos que enseñar una lengua extranjera va más allá de conocer el sistema lingüístico de la lengua en cuestión y tener una certificación que avale tal conocimiento y nos faculte a enseñar esa lengua a otras personas: debemos también saber cada vez más acerca de la cultura de los pueblos cuya lengua pretendemos enseñar. En ese mismo trabajo, las autoras adoptamos una definición de cultura propuesta por García Canclini: “la cultura abarca el conjunto de procesos sociales de producción, circulación y consumo de la significación en la vida social” (2). En este sentido, el cómic se presenta como una opción interesante ya que directa o solapadamente remite a aspectos del campo de las artes, las ciencias, la historia y la cotidianeidad que son socialmente significativos.

En el presente trabajo intentaré explorar el uso del cómic en la clase de lengua extranjera como medio para la presentación y discusión de temas sociales y culturales, más allá del abordaje puramente lingüístico que podamos darle antes o después del análisis socio-cultural. En primer lugar, exploraré brevemente el significado del término “cómic” para después explicar las ventajas de su utilización en la clase de inglés como lengua extranjera. Finalmente, compartiré con ustedes una experiencia de clase a modo ilustrativo.

¿Qué es el cómic?

En líneas generales, entendemos el cómic como una secuencia de cuadros que narran una historia mediante la combinación de información lingüística, incluida en forma de bocadillo o cartucho, y de información pictórica. Un ejemplo típico son las tiras cómicas de cuatro viñetas que aparecen en diarios y revistas, al igual que otras narraciones más largas con las mismas características como las revistas de historietas.

Sin embargo, a la hora de definir qué elementos son centrales en la caracterización del cómic como género, los criterios varían de acuerdo con el autor. Algunos subrayan la importancia del formato impreso, otros dan prioridad a la relación texto-imagen, y otros a su naturaleza secuencial.

En *Understanding Comics* (1993) Scott McCloud definió el cómic como:

“juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer” (3).

Esta definición excluye de la categoría de cómic a aquellas ilustraciones de una sola viñeta y a la mayor parte de las caricaturas políticas, que el autor denomina “cartoons”.

John Barber, escritor de web comics, sale al cruce de la definición propuesta por McCloud para incluir dentro del género también a cómics de una sola viñeta, como *The Far Side*. En su tesis de maestría, el autor explica que en casos así, percibimos una relación entre la imagen y el texto: interpretamos que ambos ocurren al mismo tiempo y es precisamente esta síntesis de información lo que hará de esa viñeta un cómic por derecho propio.

A los fines del presente trabajo y en vista de la importancia que el género tiene como producto cultural y de las posibilidades de su empleo en el aula, propongo adoptar definiciones más inclusivas, como la de Barber, porque además aluden a la existencia de procesos mentales que entran en juego a la hora de dar sentido a nuestra experiencia y que se activan a la hora de interpretar otros textos narrativos.

El cómic en la clase de lengua extranjera

Los textos impresos y “virtuales” que se hallan en circulación a menudo combinan información de diversas fuentes: lingüística, pictórica, sonora. A medida que las posibilidades de combinación se vuelven más complejas, resulta necesario desarrollar estrategias para poder comprender en profundidad este tipo de mensajes. Perfeccionar las habilidades relacionadas a la capacidad de reflexión y la comprensión lectora, auditiva y visual va a permitir que los alumnos puedan abordar de un modo más constructivo textos en los cuales la información está presentada con un grado mayor de complejidad, o que involucren tácticas de persuasión multisensoriales, o se traten de formas artísticas tecnológicas.

En este sentido, incluir el trabajo con cómics en el currículo puede ser una vía interesante para iniciar a los alumnos en un género que apela no sólo a su competencia lingüística sino que los invita a reflexionar y sacar conclusiones mediante el análisis de información proveniente de distintas fuentes.

Además, la mayoría de nuestros alumnos se ven altamente motivados a la hora de trabajar con cómics porque son o han sido lectores de historietas en lengua materna y, en consecuencia, son proficientes en literatura visual, habilidad que además es

fácilmente transferible del español al inglés. Otro atractivo es la economía verbal típica del género, característica que, unida a la información pictórica, hace que alumnos recién iniciados en la lengua extranjera puedan comprender un texto auténtico sin editar.

También, si bien la lectura de cómics parece tarea sencilla, supone el dominio de tres habilidades fundamentales para la comprensión de muchos otros géneros: mantener la atención, extraer información lingüística y no lingüística y realizar inferencias de naturaleza no sólo lingüística, sino también lógica y visual.

En este punto, me gustaría subrayar las ventajas que el trabajo con este género aporta al desarrollo de varios tipos de inteligencias múltiples (4): lingüística, espacial, lógico-matemática, interpersonal e intrapersonal. La relación existente entre la historieta y la inteligencia lingüística y espacial es obvia: es la razón de ser del género. En lo que respecta a la inteligencia lógico-matemática, el cómic es un género que se encuentra altamente formalizado respecto de su formato y progresión narrativa.

Las dimensiones intrapersonales e interpersonales entran en juego en los procesos de interpretación de las actitudes, motivaciones y acciones de los personajes. Los alumnos podrán identificar en la historieta varios estereotipos culturales y, a partir de esta identificación, comprender el impacto que estos estereotipos tienen en los medios visuales y lograr una evaluación crítica del mensaje que transmite el cómic.

En resumen, utilizar el cómic como producto cultural nos permite introducir a los alumnos de lleno en cuestiones culturales mediante un género que es masivo no sólo porque está dirigido a las masas, sino porque además refleja sus problemas e inquietudes. Los alumnos leen a diario una gran variedad de textos impresos o en formato electrónico, tanto en lengua materna como en lengua extranjera. Más allá del propósito específico que motiva tal lectura (obtener información nueva, responder a las necesidades de su trabajo o profesión, o preferencias personales), ellos construyen a partir de la interpretación de esos textos una imagen del texto, de ellos mismos, de la cultura propia y de aquella de la lengua extranjera, y del mundo en general.

Una experiencia áulica

Con el fin de ilustrar lo expuesto hasta aquí, incluiré una experiencia realizada en el año 2005 con alumnos del último año del polimodal de una escuela de la ciudad de La Plata. La clase formó parte de un proyecto escolar interdisciplinario de tres semanas que comprendía a las áreas de lenguas y de ciencias sociales.

El tema a tratar en la asignatura “civismo” era la discriminación racial. En la primera semana, el profesor de la materia discutió con los alumnos la postura adoptada por la ONU respecto de este tema y les pidió que leyeran información pertinente en una publicación de este organismo internacional. Se decidió hacer la introducción al tema en español para asegurarse de que los alumnos comprendieran cabalmente algunos conceptos y aspectos de la legislación y para que pudieran activar conocimientos previos relacionados a esta temática.

En las horas de inglés, los alumnos trataron con su profesora de lengua extranjera un caso puntual de discriminación racial: el sistema del apartheid sudafricano, que consistió en una serie de leyes que durante casi cincuenta años garantizó la concentración del poder económico y político en manos de la minoría blanca a expensas de la población negra, asiática y mestiza.

En esa primera semana se comenzó por pedir a los alumnos que contaran a su profesora qué habían visto con el profesor de civismo, usando la lengua extranjera. En su afán de participar, muchos de ellos recurrieron al español, pero intentaban comunicar esas mismas ideas en inglés ante el pedido de la docente. También debían traer a clase información específica relacionada a la historia de Sudáfrica y al régimen del apartheid. Aquellos alumnos más proficientes en la lengua extranjera hicieron la búsqueda en inglés, y aquellos alumnos con niveles de interlengua más elementales trajeron material en español. El propósito de la búsqueda era que contaran con información específica que pudieran utilizar en las actividades propuestas en el proyecto. Se discutieron los aspectos más salientes del apartheid y se evacuaron muchas de las inquietudes de los alumnos, siempre tratando de utilizar el inglés como medio para la comunicación.

Para los encuentros de la segunda semana se había previsto el análisis de una tira cómica sudafricana llamada *Madam and Eve* (5), que aborda la complejidad de las relaciones raciales en ese país. Se organizó a los alumnos en pares o tríos conformados por jóvenes con niveles de interlengua disímiles y se les entregó varias copias de secuencias seleccionadas sobre la base de la relevancia al tema a tratar y la dificultad lingüística. Fue notable ver cómo aquellos alumnos con un nivel de interlengua pre-intermedio pero que eran ávidos lectores de cómics pudieron compensar sus problemas en lengua extranjera con su familiaridad con el género.

Los resultados en términos de comprensión y profundidad de análisis superaron las expectativas de los profesores involucrados en el proyecto. Además, los alumnos

estaban sorprendidos de haber podido entender un cómic en inglés y esto hizo que trabajaran animadamente.

La última fase consistió en una evaluación integrada de los conocimientos adquiridos en esas dos semanas.

El género resultó ser una herramienta interesante para hacer reflexionar a los alumnos sobre temas tan escabrosos como el prejuicio, la discriminación y el racismo en un ambiente distendido.

Como decía en la introducción, el cómic trata de modo más o menos sutil temas trascendentes mediante la creación de un universo propio extrapolado del mundo que conocemos. Mecanismos cognitivos como la fusión conceptual (6) permiten a los alumnos realizar inferencias tendientes a encontrar afinidades entre ambos mundos y proyectar los conocimientos resultantes a su propia experiencia, generando espacios para la autorreflexión.

Conclusiones

Incluir contenidos culturales no sólo contribuye a que los alumnos amplíen su conocimiento enciclopédico y sientan más confianza en sus capacidades a la hora de abordar un texto en lengua extranjera, sino que además nos da la posibilidad como docentes de dar diversidad a nuestras clases sin descuidar nuestra tarea primordial de promover el aprendizaje de la lengua y su uso en clase.

También, incorporar esta clase de actividades representa todo un desafío para el docente. Por un lado, nos fuerza a investigar algunos aspectos de la cultura de los pueblos anglohablantes y planificar actividades en base a material auténtico que encontremos en ese proceso de búsqueda y desarrollo personal. En segundo lugar, nos abre las puertas a trabajos realmente multidisciplinares.

Como docentes, sabemos que es imposible disociar la enseñanza de la lengua de la enseñanza de la cultura. Aceptar este punto nos compromete a desarrollar la competencia cultural de nuestros alumnos a la par de la competencia lingüística con el objetivo de que puedan percibir significados sociales relevantes en la cultura de la lengua extranjera y así tener una noción más compleja del mundo anglohablante.

Desde este punto de vista, géneros como el cómic pueden ser una opción apropiada para introducir temas culturales que pueden causar controversia de un modo ameno y a la vez inteligente. Si partimos del análisis de este género, u otros que sean muy familiares a nuestros alumnos, en niveles elementales tal vez logremos que, con el

tiempo, aborden de buena gana otros géneros que para ellos sean menos habituales y logren un conocimiento más acabado tanto del sistema lingüístico y su uso como de la cultura de la lengua extranjera.

Notas

(1) Me refiero, por ejemplo, a la ilustración de todo tipo de experiencias de laboratorio en el área de la biología y las ciencias exactas, o la publicación de libros y revistas de cómics que tratan sobre hechos o períodos históricos.

(2) García Canclini: *Diferentes, Desiguales y Desconectados – Mapas de la interculturalidad*, citado en Cuestas e Iacoboni 2005.

(3) Op. Cit. p. 9.

(4) Para obtener información más detallada acerca de este tema, remitirse a *La Teoría de las Inteligencias Liberadoras*, de Celso Antúnes.

(5) El cómic ilustra la relación dueña de casa-empleada doméstica mediante el humor irónico.

(6) Para un tratamiento en detalle de aspectos teóricos de la fusión conceptual ver el texto de Fouconnier: *Mappings in Thought and Language*.

Bibliografía

- Barber, J (2002): *The Phenomenon of Multiple Dialectics in Comics Layout*. Tesis de maestría publicada en el sitio <http://johnbarbercomics.com/layout.htm> , visitado el 10 de septiembre de 2006.
- Barrero, M. (2002): “Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula”. Conferencia impartida en las Jornadas sobre Narrativa Gráfica. Jerez de La Frontera, 23 de febrero de 2002.
- Cuestas, A. e Iacoboni, G. (2005): “Adolescencia y Cultura. Algunas buenas razones por las cuales incorporar temas culturales en las clases de jóvenes”, *Puertas Abiertas*, Año 1, Número 1, pp 59-68.
- Davis, R. (1997): “Comics: A Multi-dimensional Teaching Aid in Integrated-skills Classes”, *Studies in Social Sciences and Humanities*, Japan.
- McCloud, S. (1993): *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Perennial, New York.
- Palmer, Gary B. (1996): *Lingüística Cultural*. Alianza Editorial, Madrid.
- Werner, W. (2004): “On Political Cartoons and Social Studies Textbooks: Visual Analogies, Intertextuality, and Cultural Memory”. *Canadian Social Studies* Vol. 38 Number 2. University of British Columbia, Canada.
- White, R. (2004): “Comics in the Classroom, Round 2”, publicado en el sitio <http://www.rosswhite.com/archives/000810.php> visitado el 5 de septiembre de 2006.
- Williams, J. (1994): “Comics: A Tool of Subversion?” *Journal of Criminal Justice and Popular Culture* Volume 2, Issue 6, p. 130 to 147.