

EXPLORANDO EL GÉNERO HISTORIETAS EN LA FORMACIÓN Y PRÁCTICA DEL PROFESOR DE LENGUA ESPAÑOLA: CONOCIENDO ALGUNAS HISTORIETAS DE AMÉRICA DEL SUR

Ana Paula Rodrigues Ferro (USCS/UNR)*

Resumen

La educación cambia a cada generación y con ella marchan los recursos didácticos y pedagógicos que los profesores y escuelas deben recurrir para adaptarse al nuevo escenario y alumno. Por ello, nuestro objetivo por medio de este trabajo es enseñar la importancia y manejo del *web cómic* como recurso didáctico y metodológico para mejorar la comprensión lectora y expresión escrita de nuestros alumnos. Para eso, a partir de esta presentación nos proponemos que los profesores y alumnos, en especial de lengua española, exploten las posibilidades de producir el cómic en la clase, recorriendo a los recursos a través del dibujo y escrita en sitios web, con ayuda de programas como: *pixton*, *toondoo*, *goanimate*, *bitstrips* etc. Con el fin de alcanzar nuestros objetivos, presentaremos una corta explicación acerca del significado y trayectoria de las historietas, luego hablaremos sobre la importancia en trabajar este género en el aula, y consecuentemente, accederemos al sitio de *pixton*, para indicar a los profesores, los pasos para crear las historietas y utilizar los recursos que las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) nos proporcionan. Por fin, expondremos una historieta clásica de países como: Argentina, Chile y Uruguay, para que los maestros conozcan a estos artistas y a las mensajes que sus obras nos traen. Buscaremos privilegiar y valorar la cultura y arte de nuestros vecinos, por ello, elegimos algunas obras de países de América del Sur.

Palabras-clave: Historieta. Profesores. Escuela. Cómic. TIC.

* Cursando Doutorado Direto em *Humanidad y Artes con Mención en Ciencia de la educación* na Universidad Nacional de Rosário (UNR), Argentina. Mestranda em Comunicação e Inovação na Universidade Municipal de São Caetano (USCS). Especialista em Língua Portuguesa e Literatura, Ensino de Espanhol para Brasileiro (PUC-SP). Docente no Programa de Lato Sensu da Faculdade de Conchas - São Paulo (SP).

REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

Introducción: breve historia del cómic

Según García (2013, s/p), el diccionario de la Real Academia Española, define la palabra cómic proveniente del inglés como una serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo, como a un libro o revista que contiene estas viñetas. A su vez, define Viñeta como “cada uno de los recuadros de una serie en la que con dibujos y texto se compone una historieta”. En otras palabras, se entiende que los cómics son junciones de varias expresiones artísticas, por ellos, llamados de nona arte, lo que le conferirán el tratamiento de lectura sencilla y sin prestigio, que a lo largo de los años fueron añadida a los periódicos, con objetivo de despertar el humor.

Diversas manifestaciones artísticas de la Antigüedad y la Edad Media pueden ajustarse a la definición de cómic dada más arriba: pinturas murales egipcias o griegas, relieves romanos, vitrales de iglesias, manuscritos iluminados, códices precolombinos, Biblia *pauperum*, etc. Con la invención de la imprenta (1446) se producen ya aleluyas y con la de la litografía (1789), se inicia la reproducción masiva de dibujos, entre ellas las imágenes de Épinal (URRUTÍA, 2013).

En la primera mitad del siglo XIX, destacan pioneros como RodolpheTöpffer, pero será en la prensa como primer medio de comunicación de masas, donde más evolucione la Historieta, primero en Europa y luego en Estados Unidos (URRUTÍA, 2013). Según Paiva (2013, p. 31), las historietas como conocimos hoy, tuvieron como primero registro el día 13 de octubre de 1986, cuando el periódico estadounidense The New York World, publicó una ilustración diferenciada de La ya conocida serie de humor “Yellow Kid” (el chico amarillo).

VERONEZI (2010, p. 17) afirma que:

[...] con la era de la internet, los cómicos ganan nuevos formatos y las revistas dejan de ser la principal forma de propagación de este arte secuencial. El poder del alcance de las historietas publicadas en sitios personales, fan clubes, sitios oficiales y fanzines es bien mayor que la forma convencional de las historietas, en tiras de periódico y revistas específicas.

REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

Según Giunta (2013, s/p), “en los países hispanohablantes, se usan varios términos como: monos, monitos, muy usada en México, muñequitos en Cuba, tebeo en España y sobre todo historieta, que procede de Hispanoamérica”.

1 La importancia en trabajar las historietas en el aula

La importancia del cómic en la sociedad crece a cada año y gran parte de este éxito se debe a la aparición de Internet y de las muchas líneas de banda ancha. Tras los recursos ofrecidos por las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación), la producción de historietas expandió el trabajo del profesor, no solo aportando para la explotación de la imaginación humana, como permitiendo mejorar la lectura, la escrita e interpretación de los diversos signos de comunicación.

Las historietas comunican en un lenguaje que recurre a la experiencia visual común al creador y al público. Puede esperar de los lectores modernos, una comprensión fácil de la mezcla de imagen-palabra y de la tradicional decodificación del texto. La historieta puede ser llamada ‘lectura’, en un sentido más amplio que el comúnmente aplicado al término. (EISNER, 1995, p. 7 apud VERANEZI, 2010, p. 15)

Rojo (2009) afirma que la historieta es un género narrativo enraizado en el campo del lenguaje oral, escrito y el lenguaje visual. Por eso, para comprender el mensaje de un cómic debemos irnos más allá del texto escrito: es necesario analizar e interpretar todos los elementos lingüísticos que lo acompaña. El autor afirma aún que, el cómic sirve para darnos cuenta de los valores que transmite nuestra sociedad y cuáles son nuestros arquetipos culturales, es decir, proyecta la imagen de lo que somos o nos gustaría ser. De ahí que puede ser un material interesante para trabajar la interculturalidad y los valores.

En acuerdo con García (2013, s/p),

[...] La elaboración de Cómics promueve tanto el alfabetismo tradicional (funcional) como el alfabetismo visual, y el tecnológico (TIC). Crear Cómics permite a los estudiantes desarrollar el alfabetismo visual ya que ellos deben expresar sus pensamientos en forma de imágenes y luego, en forma de guion, asociarlos con textos.

REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

Por su parte, en acuerdo con García (2013), la inteligencia visual/espacial operacionalizada por Howard Gardner, se desarrolla cuando los estudiantes realizan actividades en las que ponen en juego capacidades para presentar visualmente secuencias narrativas, idear y plasmar detalles visuales, dibujar escenarios y personajes en diferentes planos, y elaborar bocetos. Todas estas capacidades se pueden potenciar mediante la realización de proyectos de aula en los cuales los estudiantes elaboren Cómics.

García (2013) retrata la idea de Eydie Wilson (2013), que plantea en su libro “Serious Comix”:

[...] la elaboración de Cómics engancha fácilmente a los estudiantes con actividades de escritura, de creación, de ilustraciones y de narración secuencial de historias; las TIC facilitan la realización de estas actividades. Los docentes deben reflexionar acerca de cuáles de los procesos educativos que adelantan actualmente con sus estudiantes pueden impactarse positivamente con el uso educativo de Cómics (WILSON, 2013 apud GARCÍA, 2013, s/p).

Para estos escritores (GARCÍA, 2013; WILSON, 2013), a manera de ejemplo, el uso educativo de Cómics resulta muy útil cuando los estudiantes deben:

- ✓ Entender el lenguaje de las historietas y de las imágenes;
- ✓ Reconocer el tema de caricaturas o el tema expresado en, historietas, anuncios publicitarios y otros medios de expresión gráfica;
- ✓ Ordenar y completar la secuencia de viñetas que forman una historieta;
- ✓ Relacionar las imágenes con las palabras para explicar el significado de un mensaje;
- ✓ Reconocer en los textos elementos como tiempo, espacio, acción y personajes;
- ✓ Ordenar y completar la secuencia de viñetas que forman una historieta;
- ✓ Relacionar las imágenes con las palabras para explicar el significado de un mensaje;
- ✓ Argumentar sobre dilemas de la vida cotidiana en los que distintos derechos o distintos valores entran en conflicto.

REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

2 Como trabalhar las historietas

Con el arranque de las TIC, quedó aún más fácil trabajar con el género textual cómic, que pide una didáctica y metodología activa, donde profesores y alumnos interaccionan acerca del objeto de estudio. Por otra parte, es importante afirmar que es posible recurrir al trabajo con los cómics en casi todas las asignaturas, ya que se trata de textos más sencillos, lúdicos y que explotan el lenguaje.

Según Rojo (2009, s/p),

[...] cuando leemos un cómic no sólo hemos de entender el texto que lo acompaña, sino que también debemos interpretar y añadir a ese texto el mensaje que la secuencia de imágenes nos está transmitiendo. Por otro lado, el cómic sirve para darnos cuenta de los valores que transmite nuestra sociedad o/y cuáles son nuestros arquetipos culturales, es decir, proyecta la imagen de lo que somos o nos gustaría ser. Por ellos entendemos que es un género importante y que nos permite aún trabajar la interculturalidad, ética y valores.

2.1 Accediendo a los sitios para crear historietas

Gracias a los sitios y herramientas como *pixton*¹, *toondoo*², *goanimate*³, *bitstrips*⁴ etc, cualquiera puede publicar un cómic en Internet de forma sencilla y rápida, sin necesidad de preocuparse por el dinero. Para conocernos más de cerca estas producciones, vamos adentrar en el sitio de *pixton* para conocer la página, manejar las herramientas y crear un cómic. Para eso, en el sitio, veremos a un vídeo instruccional que nos enseñará el camino para producir las historietas, las tareas acerca de ellas y las formas para interactuar con los alumnos, corregir y darles notas a sus tareas:

<http://www.pixton.com/br/schools/overview>

<http://www.pixton.com/es/create/comic/i74ap8a9><https://www.youtube.com/watch?v=mwe8G6pKIZM>

¹ Disponible en: <<http://www.pixton.com/es/>>. Accedido en: 31/03/2014

² Disponible en: <<http://www.toondoo.com/>>. Accedido en: 31/03/2014

³ Disponible en: <<http://www.toondoo.com/>>. Accedido en: 31/03/2014

⁴ Disponible en: <<http://www.bitstrips.com/create/comic/>>. Accedido en: 31/03/2014

REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

3 El personaje Condorito (Chile)

En Chile, el personaje que más se destacó en las ilustraciones de historietas en el país fue Condorito; creado en 1948, por el caricaturista René Ríos Boettiger, mejor conocido como Pepo. Condorito surgió en una de las 32 páginas de la revista Okey, en la Editorial Zigzag. La historieta tuvo tanto éxito que la editorial produjo una revista independiente, en 1955, primero anual, luego semestral, y para acudir la exigencia del público pasó a llegar quincenal como es hasta hoy.

Hay 105 diarios publicándola con una enorme circulación que cada día supera los cuatro millones (4.000.000) de ejemplares, mensualmente ciento veinte millones (120.000.000) y anualmente mil cuatrocientos millones (1.400.000.000) de ejemplares. Ha declarado Boettiger (2014, s/p):

La verdad es que cuando uno inventa un personaje nunca piensa mucho en cómo va a ser, qué ideología va a proyectar, ni cuál va a ser su mundo de relaciones. Así ocurrió con Condorito, que se fue formando a medida que pasaba el tiempo. Al principio era mucho más chato y flaco, era más cóndor, sin embargo vivía entre humanos. Creo que éste fue el rasgo que lo diferenció de los personajes de Disney, que viven en un mundo aparte del real. Condorito es un simpático personaje que vive situaciones divertidas en su barrio, en su casa, en el campo, en la playa, en cualquier parte. Con el avance de la ciencia vivirá hasta en la Luna, Marte o Internet. Yo creo que otro mérito de Condorito es no emitir mensajes políticos, ni religiosos, ni de ninguna tendencia.

4 La historieta de Charoná (Uruguay)

La historieta de Charoná nos presenta las aventuras de un joven, contento y sin poder especial, que pasó a ser un indio que, tras haber caído dentro del caldero mágico del brujo Tacuabé, le confirió mucha fuerza. Charoná solo podía enfrentar a diez personas, y vivía aventuras en las que tenía que repeler una invasión española o terminaba en el estómago de un pez gigante, como un Jonás rioplatense (PABLO, 2011).

REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

Las aventuras de Charoná tienen un récord en Uruguay. A lo largo de sus 40 años ha protagonizado por lo menos 2800 páginas de historieta. No todas son historias como la primera. Algunas eran páginas didácticas en las que a través de una secuencia de viñetas se explicaba cierto tema, y otras eran humorísticas y más breves. El momento en el que más se acercó al formato clásico de historietas fue cuando, en la primera mitad de los años noventa, se editó la revista independiente Las Súper Aventuras de Charoná. Esta revista de formato apaisado se distribuía junto con la otra y solo tuvo diez números.

Las Súper aventuras vieron la luz en el mismo período en que Charoná aparecía en televisión. En esa década el personaje se despegó por primera vez de las dos dimensiones y se extendió también al teatro. La productora de Boffano, con la ayuda de su hijo, llamado como él, se mostró prolífica a la hora de armar programas televisivos como "Maxidibujos", "El club de Tom y Jerry", "Jugadísimos" y "Aventujuegos".

"El Rato de Charoná" fue la primera intervención del indio en la pantalla chica, en 1993. Ahí lo encarnaba Luis Alberto Carballo, que más bien se acercaba a una versión crecida del personaje original. Esta primera incursión afectó a la historieta, ya que Fefo, el camarada de Charoná, fue incluido como personaje en la revista luego de haber sido creado para la televisión.

5 Isidoro Cañones (Argentina)

Creado por Dante Quintero en el año 1935, el personaje Isidoro Cañones tuvo como antecedente a algunos de los primeros personajes del mismo autor, específicamente "Manolo Quaranta", "Don Gil Contento", "Julián de Montepío" e "Isidoro Batacazo". Su primera aparición tuvo lugar en la primera de las aventuras de Patoruzú que fuera publicada en el diario "El Mundo" (el día 11 de Diciembre de 1935), donde regentaba un circo, y se convertía en su padrino. Aunque el objetivo inicial de esto era cuidar los intereses de su ahijado, Isidoro siempre tratará, a partir de ese momento, de sacar partido de la fortuna del indio. De todas formas, a partir de ahí el

REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

personaje del padrino pasa a ser un compañero inseparable de Patoruzú en todas sus aventuras (GIUNTA, 2013).

La trayectoria del personaje de Isidoro, tuvo dos rumbos bastante particulares: por un lado era el padrino de Patoruzú, siendo su contraparte en las historietas compartidas por ambos, y, por otro lado, era el auténtico "Play-Boy mayor de Buenos Aires" (tal como se lo solía denominar), pero ya viviendo sus propias aventuras; es en este segundo caso, a partir de 1940, cuando el personaje se haría más popular (y querido por el público). Vale señalar que, en las historietas compartidas por ambos, Isidoro es nombrado solamente como "Padrino" (nunca por su nombre).

En las aventuras de Patoruzú, el personaje del padrino es presentado como irresponsable, interesado, vago, cobarde, corruptible y desvergonzado, o sea una antítesis de su ahijado (ya que Patoruzú es un ejemplo de moral, valentía, honradez y rectitud, entre otras virtudes). En estas historietas, Isidoro alternaría, entre los distintos escenarios, el campo y la ciudad. Ya para el año 1939, en una tira, aparecería, por primera vez, su tío, el Coronel Urbano Cañones (GARCÍA; OSTUNI, 1996).

Un año después, y más que nada debido a la simpatía del personaje, Isidoro tendría sus propias aventuras como protagonista de su propia tira, en este caso en la revista "Patoruzú Semanal", ya con historias totalmente ajenas a las del héroe sureño: Isidoro presenta una familia y una vida ajena a la que lleva en las historias que comparte con el indio como el "padrino", ya que vive con su tío, el Coronel Cañones, en la casa de éste, en lugar de compartir el techo con Patoruzú. Pero las tiras de Patoruzú siguen adelante, así que, al mismo tiempo, pero en este caso como el "padrino" (no como Isidoro), continúa compartiendo las otras historietas con el indio.

El Isidoro de hoy casi que es el mismo de siempre, aunque encarnó al hombre de la noche en los años 1940 y 1950. Otro acierto de las historietas de Isidoro era el lenguaje sumamente coloquial que utilizaban los personajes, reflejo de cómo se hablaba en la calle y en las altas esferas.

REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

Consideraciones

Por reconocer la amplitud cultural, lingüística e histórica de América del Sur, a través de este artículo se presentó un panorama general de las historietas, que mejor representan la cultura y las características de algunos países de habla hispana, con el fin de facilitar y ampliar nuestros conocimientos culturales y sociales, acerca de nuestros vecinos. También se discutió y ejemplificó las posibilidades para capacitar a los profesores de lengua española, con la finalidad de formar lectores y escritores, a través de la elaboración de historietas, por medio de herramientas como *Pixton*, *ToonDoo*, *GoAnimate*, *bitstrips*, de manera interdisciplinar y creativa. Se intentó, además, compartir historietas y autores consagrados, que son poco explorados por los profesores de habla española, debido a la falta de familiaridad con estos.

Referencias

BOETTIGER, René Ríos. **Historia Condorito**. Chile, 2014. World Editors. Disponible <http://www.condorito.cl/index.php?option=com_content&view=article&id=11&Itemid=10>. Accedido en: 31/03/2014.

GARCÍA, Fernando; OSTUNI, Hernán. “La verdadera historia de Patoruzú” In **Comiqueando** N° 19, enero de 1996.

GARCÍA, Juan Carlos López. **Uso educativo de los cómics y herramientas para elaborarlos**. Cali, Colombia: Eudeka, 2013. Disponible en <<http://www.eduteka.org/comics.php>>. Accedido en: 01/04/2014.

GIUNTA, Néstor G. “Isidoro Cañones” In **Todo Historietas – Humor Argentino**. Buenos Aires, 2013. Disponible en: <<http://www.todohistorietas.com.ar/isidoro.htm>>. Accedido en: 31/03/2014.

MCCLOUD, S. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2006.

PABLO, P. **Cine, Tv, Comics, Historia. Un enlace al pasado, presente y futuro de la cultura Pop**, 2011. Disponible en <<http://pabloprofete->

REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

pabloprofe.blogspot.com.br/2011/12/charona-primera-parte.html>. Acessado em 02/04/2014.

PAIVA, Fábio da Silva. **Educação e Violência nas Histórias em Quadrinhos de Batman**. Recife: Editora UFPE, 2013.

ROJO, Sergio. “El cómic como recursos didáticos” In **Cuaderno de maestros**, Buenos Aires, 2009. Disponible en: <<http://cuadernodelmaestro.blogspot.com.br/2009/05/el-comic-como-recursos-didactico.html>>. Acessado em: 01/04/2014.

URRUTIA, Matias. **Historia del comics** (historieta). Buenos Aires: Taringa, 2013. Disponible en: <Historia-del-COMICS-Historietawww.taringa.net/posts/ciencia-educacion/15493360/Historia-del-COMICS-Historieta.html>. Acessado em: 01/04/2014.

VERONEZI, M. **Quadrinhos na Internet: Abordagens e Perspectivas**. Porto Alegre: Asterisco, 2010.

WILSON, Eydie. **Serious Comix – Engaging Students with Digital Storyboards**, Ed: SCOMIX, s/l, 2013.