EL NOVENO ARTE EN EL AULA DE ELE: EL CÓMIC COMO RECURSO EN LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE IDIOMAS

Teresa Paola Valle Larrea
Universidad de Chipre

RESUMEN

El presente artículo desea resaltar el uso del cómic como herramienta pedagógica de gran eficacia en el aula de ELE con el objetivo de desterrar el concepto erróneo que se le ha asignado a este material, es decir, el de un producto de consumo masivo destinado meramente al entretenimiento. Con este fin, presentaremos, primero, algunos conceptos básicos sobre el cómic (definición y orígenes del cómic moderno, elementos que lo integran, así como los principales componentes de su lenguaje visual). En segundo lugar, analizaremos brevemente las ventajas y desventajas del empleo del cómic en el aula de idiomas, y brindaremos algunas posibles soluciones que nos permitan salvar los obstáculos que su uso nos pueda presentar; todo esto nos permitirá demostrar por qué el cómic es un recurso verdaderamente eficaz en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas. Finalmente, hablaremos del programa *Pixton*, herramienta virtual para la creación de historietas electrónicas.

PALABRAS CLAVE

Cómic, noveno arte, ELE, herramienta virtual, *Pixton*.

OBJETIVOS

Poner de relieve las ventajas del uso del cómic en el aula de ELE y demostrar su enorme potencial didáctico, enfatizando de manera especial la utilización del programa para elaborar historietas electrónicas conocido como *Pixton*.

El cómic, ¿qué es eso?

De acuerdo con el *Diccionario de la Lengua Española* (DRAE), el cómic es "Una serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo", y también, "Un libro o revista que contiene estas viñetas"
[1]. Igualmente, el DRAE define la historieta (sinónimo del vocablo anteriormente definido) como "Una serie de dibujos que constituye un relato cómico, dramático, fantástico, policíaco, de aventuras, etc., con texto o sin él. Puede ser una simple tira en la prensa, una página completa o un libro"[2].

Mi casa es su casa: origen y breve reseña histórica del cómic.

Al parecer, el origen del cómic se remonta a la Antigüedad, ya que numerosos relieves, decoraciones y escenas pintadas plasmados en monumentos egipcios, griegos y romanos, tales como la *Tumba de Menna* y la *Columna Trajana*, se ajustan en gran medida a las definiciones dadas anteriormente. Sin embargo, si hablamos del cómic moderno, entonces debemos señalar su aparición durante la primera mitad del siglo XIX en Suiza, pues fue el pedagogo, escritor, pintor y caricaturista Rudlphe Töpffer quien sentara las bases de aquel en su obra titulada *Ensayo sobre Fisionomía*[3].

En un principio, la crítica consideró esta manifestación artística como un mero "producto subcultural"[4] creado para entretener a las masas, por lo que no le dio la importancia debida. Fue, pues, mediante la prensa y su carácter de difusión masiva, que esta nueva forma de comunicación evolucionó, extendiéndose primero por toda Europa para luego llegar a los Estados Unidos, país en donde se consolidó gracias a la industrialización. Con el fenómeno de la industrialización, las ciudades crecieron, los estratos sociales más humildes experimentaron un mayor poder adquisitivo y, como consecuencia, se alfabetizaron. En respuesta a esto, aparecieron productos de consumo masivo que al principio no fueron bien recibidos por la clase intelectual dominante (los folletines, el cine y la historieta). No obstante, con el correr de los años y la aceptación y consolidación global del cómic debido a su posibilidad para "negociar o crear

[1] Véase http://lema.rae.es/drae/?val=comic
[2] Véase http://lema.rae.es/drae/?val=historieta
[3] Cfr. http://es.wikipedia.org/wiki/Rodolphe_T%C3%B6pffer
[4] Remesar, A. (1982). "Tecleando sobre Carlos Giménez". En Un hombre, mil imágenes, 1 (pg. 40). Citado en: http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta

espacios de diálogo entre diferentes sectores sociales y culturales"[5], surgieron importantes escuelas de historietas a nivel mundial, entre las que destacan la escuela argentina, la franco-belga, la italiana, la española y la japonesa.

A partir de la segunda mitad del siglo pasado (1962, para ser más exactos), la intelectualidad empezó a abordar el cómic no solo desde el punto de vista de la psicología social, sino de la estética[6], por lo que algunos entendidos sugirieron llamarlo el "noveno arte", reivindicándose artísticamente y poniéndose a la par de actividades creativas de gran renombre a nivel mundial como, por ejemplo, la fotografía ("octavo arte") y el cine ("séptimo arte").

De cómics, historietas, tebeos y otros más.

Son muchos los sinónimos de la palabra cómic. El más popular en Hispanoamérica es historieta, pero también encontramos diversas denominaciones que varían de país en país a lo largo y ancho del mundo hispanohablante: monos o monitos (México), muñequitos (Cuba), chistes (Perú), así como tebeo (España). El término cómic es de origen anglosajón (*comics*), el cual, a su vez, proviene del griego *Κωμικός*, vocablo que hace referencia al elemento humorístico que caracterizaba a las primeras historietas[7]. Su uso se extendió en el mundo de habla hispana a partir de los años setenta del siglo pasado.

Nociones: lo que todos debemos saber sobre el cómic.

Antes de crear un cómic es preciso contar con un cierto conocimiento básico que nos permita entender su estructura. Para ello, hablaremos brevemente de los principales elementos que componen una historieta, así como de los elementos que forman parte de su lenguaje visual.

En todo cómic se distinguen los siguientes elementos: viñeta, tira o plana, cartela, globo o bocadillo, texto y onomatopeya.

- Viñeta: recuadro que contiene imágenes y casi siempre un texto, y que constituye la unidad mínima del cómic o historieta.
- Tira o plana: se refiere a un conjunto de viñetas. La tira está conformada por una a seis viñetas, mientras que la plana llega a tener un mayor número de viñetas, lo que le

[5] Merino, A. (2003). "El cómic hispánico". Citado por Marina Alonso Abal, El cómic en la clase de ELE: una propuesta didáctica. En MarcoELE, 14 (pp. 5-84). Disponible en: http://marcoele.com/descargas/14/alonso-comic.pdf

[6] Cfr. Masotta, O. (1967). "Técnica de la historieta". Citado en: http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_la_historieta

[7] La temática del cómic es muy variada, y no se restringe únicamente al campo humorístico. De este modo, encontramos el cómic romántico, el detectivesco, el de ciencia ficción y el de terror, por citar algunos ejemplos.

permite ocupar el espacio de una página completa. Tanto la tira como la plana constituyen los formatos más empleados en el cómic.

- Cartela: superficie rectangular que presenta la voz del narrador. Generalmente, proporciona información no contenida en las imágenes o en los textos verbales de los personajes de la historieta.
- Globo o bocadillo: es el espacio que contiene los diálogos o pensamientos de los personajes. Los hay de distintas formas según el sentimiento que expresan: conversación, llanto o sudor, grito, susurro, pensamiento, etc.
- Texto: elemento que sirve de complemento a la imagen y que expresa aquello que quieren transmitir los personajes o el autor.
- Onomatopeya: expresión de un sonido no verbal a través de palabras, por medio de una transcripción fonética.

En lo que respecta al lenguaje visual del cómic, este se compone de planos, ángulos de visión y encuadres.

- Plano: es el espacio en el que se desarrolla la acción teniendo como referencia el cuerpo humano. Se clasifica en plano general (entorno en el que se ubican los personajes), plano americano (muestra a los personajes hasta la altura de las rodillas), plano medio (los personajes aparecen hasta la altura del pecho), primer plano (muestra la cabeza y los hombros del personaje), primerísimo primer plano (la cabeza del personaje ocupa toda la viñeta) y plano detalle (se resalta una parte del cuerpo o un objeto en particular).
- Ángulo de visión: es el punto de vista desde el cual se observa la acción. Entre los tipos de ángulos de visión encontramos: ángulo horizontal o normal (los ojos del lector se localizan a la altura de la cabeza o del tórax de los personajes), ángulo picado (la acción se contempla desde arriba) y ángulo contrapicado (la acción se ve desde abajo).
- Encuadre: es la parte del espacio total o selección de la realidad que el historietista desea mostrar. En este caso, podemos hablar de acercamiento y distanciamiento del espacio, personaje u objeto que se desea mostrar en la viñeta.

El cómic en el aula de ELE: ventajas y desventajas.

De acuerdo con Marina Alonso Abal, a pesar de que El Marco europeo de referencia para las lenguas (MCER) y el Plan Curricular del Instituto Cervantes (PCIC) mencionan el empleo del cómic en la enseñanza y el aprendizaje de idiomas, su uso en las aulas (particularmente en las

españolas) no está debidamente extendido ni es del todo apreciado, pues se le considera un producto banal destinado al entretenimiento y circunscrito mayormente al público infantil[8]. Sin embargo, la integración de destrezas para la enseñanza de idiomas propuesta por el MCER encuentra en el cómic un gran aliado, ya que por medio de este se pueden desarrollar actividades de expresión oral o escrita, interacción, mediación y comprensión, así como combinarse unas con otras.

Por ello, creemos firmemente que si bien existen ventajas y desventajas en el empleo del cómic en las aulas, las razones para considerarlo como parte de nuestros recursos en la enseñanza y el aprendizaje de idiomas sobrepasan los escollos que su utilización pueda ponernos en el camino.

A continuación, veremos un listado de las principales ventajas del uso del cómic como herramienta pedagógica:

- El cómic es un medio de comunicación, y como tal, constituye un material fidedigno (es una experiencia real), ya que forma parte de la vida diaria.
- Se trata de un producto con textos breves y de gran impacto visual dirigido a públicos de todas las edades, lo cual permite al profesorado llegar a una gran diversidad de estudiantes.
- Su versatilidad temática (humor, ciencia ficción, crítica, entre otros) hace del cómic un material que se moldea y/o satisface los intereses de diversos tipos de público.
- Contiene un gran potencial como herramienta pedagógica por una serie de motivos:
  - Despierta el interés del alumno, además de motivar y fomentar su creatividad.
  - Potencia el valor afectivo, con lo cual se refuerza el aprendizaje autónomo del alumno.
  - El componente lúdico, presente en todo cómic, crea un ambiente relajado y ameno, con lo cual aumenta la concentración del alumnado y su participación en clase.
  - Fomenta el trabajo en equipo.
  - Ayuda a activar conocimientos previos.
  - Sus componentes (imágenes, textos, etc.) permiten el desarrollo de actividades narrativas, descriptivas, de creación de diálogos, etc.
  - Facilita la adquisición de la competencia intercultural.

Entre las desventajas podemos observar:

- Algunos consideran el cómic un producto banal y de mero entretenimiento.

[8] Cfr. Alonso Abal 5.

- Por tratarse de un medio de comunicación que refleja la realidad, en ocasiones, la historieta puede contener vocabulario desconocido que represente un reto para el alumno, como por ejemplo, el argot.
- Falta de familiaridad con el lenguaje del cómic (estructura, convenciones, etc.) e incorrecta interpretación de gestos o ademanes, los que pueden variar de cultura en cultura.
- Insuficiente bagaje cultural de la lengua meta (LM) y del contexto político, social, económico, etc. al que hace referencia la historieta. Este y los dos ítems anteriores pueden, a su vez, imposibilitar la correcta comprensión del contenido o mensaje que el autor nos quiere transmitir.
- Desconocimiento de la idiosincrasia, las reglas sociales y los valores culturales reflejados en el humor de cada cultura y cada época. Esto genera dificultad para interpretar claves socioculturales y superar estereotipos.

Cabe anotar que, en cuanto a las desventajas mencionadas anteriormente, es posible reducir su incidencia en el aula de enseñanza de idiomas si somos cuidadosos al momento de elegir el material para nuestros estudiantes. Siempre hay que tener en cuenta el nivel de nuestros alumnos para no apabullarlos con un vocabulario lleno de palabras o modismos desconocidos, o que pertenezca a un campo para cuya especialización nuestros alumnos no están preparados.

Lo mismo puede afirmarse en cuanto al bagaje cultural que nuestros alumnos puedan tener de la LM. Para tal fin, quizás sería bueno decantarse por temas de actualidad o de dominio público, en lugar de tratar situaciones que sucedieron con demasiada anterioridad a la época actual o que resulten demasiado rebuscadas.

En cuanto a los ítems tercero y quinto, es recomendable que el profesor tenga al menos un conocimiento básico del lenguaje del cómic para que pueda orientar a sus alumnos acerca de cómo leer correctamente una historieta, y que, de considerarlo necesario, proporcione una explicación previa de la idiosincrasia y los valores culturales de la sociedad representada en el cómic. Asimismo, se sugiere la realización de actividades anteriores (o de calentamiento) al empleo de la historieta, las cuales permitan a los estudiantes activar conocimientos previos relacionados no solo con el tema contenido en el cómic, sino también con la parte del lenguaje que se desea revisar o enseñar (vocabulario, gramática, etc.).

Hágalo usted mismo de la mano de las nuevas tecnologías.

Ya hemos analizado el gran potencial que encierra el uso de historietas en la clase de ELE. Sin embargo, podríamos incrementar su valor, incluso un poco más, aprovechando el aporte que en este campo nos brindan las nuevas tecnologías de Internet. A las ventajas ya mencionadas anteriormente, encontramos que si un alumno se enfrenta a la tarea de crear su propia historieta, su motivación aumentará si lo invitamos a hacer uso de herramientas disponibles en Internet tales como *Pixton*. Mediante este recurso, no solo pondremos a trabajar su imaginación y creatividad, sino que fortaleceremos su autonomía (el alumno se convierte en agente activo del proceso de aprendizaje) y, de tratarse de un proyecto grupal, se potenciarán aspectos tales como la integración, la socialización y la comunicación entre los estudiantes.

¿Qué es *Pixton*?

Pixton es una herramienta virtual para la creación de historietas electrónicas. Presenta la ventaja de que sus comandos se encuentran disponibles en varios idiomas, y no únicamente en inglés. Igualmente, la página cuenta con videos informativos sobre cómo crear historietas en Internet y cómo resolver determinados problemas o despejar dudas, así como foros de discusión en los que los usuarios pueden intercambiar información o proporcionar juicios valorativos acerca de las creaciones de otros historietistas.

Esta herramienta ofrece tres versiones: *Pixton* para divertirse (versión gratuita y pública), *Pixton* para escuelas y *Pixton* para negocios (ambas versiones garantizan la privacidad de los cómics creados mediante un pago previo). Asimismo, *Pixton* cuenta con una gran variedad de opciones para caracterizar personajes y darles movimiento y expresión facial, añadir detalles, hacer ajustes en el enfoque (acercamiento o alejamiento), entre otros, lo cual lo convierte en un material divertido, pero a la vez educativo.

BIBLIOGRAFÍA

Alonso Abal, M. (2010). "El cómic en la clase de ELE: una propuesta didáctica". En MarcoELE, 14 (pp. 5-84). Disponible en: http://marcoele.com/descargas/14/alonso-comic.pdf. (Consultado el 24 de septiembre de 2013).

Fperezr. (2009). *El cómic* [diapositivas en PowerPoint]. Disponible en: http://www.slideshare.net/fperezr/elementos-del-comic-1517434

Jiménez Cayuela, M. Producción televisiva: encuadres. Consultado el 2 de abril de 2014. Disponible en: http://www.oocities.org/mx/nyarathotep_0/planos_y_movimientos.pdf

Pao. (2012). El lenguaje del cómic: tipos de ángulos. [Mensaje de un blog]. http://comicprimaria.blogspot.com/2012/01/ademas-podemos-decir-que-en-funcion-del.html

Real Academia Española (2001). Diccionario de la Lengua Española. Consultado el 27 de mayo de 2014. Disponible en: http://lema.rae.es/drae/?val=comic

---. Diccionario de la Lengua Española. Consultado el 27 de marzo de 2014. Disponible en: http://lema.rae.es/drae/?val=historieta

Wikipedia (2014). Historieta. En *Wikipedia*. Consultado el 27 de marzo de 2014. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta

---. Historia de la historieta. En *Wikipedia*. Consultado el 27 de marzo de 2014. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_la_historieta

---. Rodolphe Topffer En *Wikipedia*. Consultado el 28 de marzo de 2014. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Rodolphe_T%C3%B6pffer

Otros recursos disponibles en la red.

- Pixton: http://www.pixton.com/es/