

ATLANTE. CUADERNOS DE EDUCACIÓN Y DESARROLLO

latindex IDEAS EconPapers Dialnet MIAR INDICEs CSIC

“UN GRAN PODER CONLLEVA UNA GRAN RESPONSABILIDAD”: DIVULGACIÓN DE LAS HUMANIDADES A TRAVÉS DEL CÓMIC

Juan Carlos Sánchez Mateos

ORCID. 0000-0002-0138-7994

juancarlos.sanchezmateos@gmail.com

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Juan Carlos Sánchez Mateos: ““Un gran poder conlleva una gran responsabilidad”: Divulgación de las humanidades a través del cómic”, Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo, ISSN: 1989-4155 (vol 13, Nº 7 octubre-diciembre 2021, pp. 70-83). En línea: <https://doi.org/10.51896/atlanter/BEIS1935>

RESUMEN

El objeto de estudio que se aborda en el presente artículo versa sobre la importancia del cómic como recurso didáctico en el ámbito educativo. Antaño infravalorado por su matiz lúdico y el público al que iba destinado –generalmente infantil o joven–, cada vez son más los docentes que reconocen su potencial en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La lectura activa y dinámica de imágenes secuenciadas y la versatilidad que brinda en la producción y el contenido de los guiones, convierten al cómic en un eficaz instrumento para la consecución de actividades donde las metodologías activas buscan actualmente estimular el carácter creativo, autónomo y reflexivo tanto entre alumnos como entre profesores. Por este motivo, la presente investigación expone la evolución, el análisis y la valoración del cómic como herramienta pedagógica, innovadora y divulgativa –aunque reseñamos su interdisciplinariedad, cabe destacar con especial atención las Ciencias Sociales y Humanidades–. Por todo ello, el noveno arte, dadas sus competencias, se presta a traspasar cualquier horizonte de edad, disciplina y soporte para lograr un aprendizaje significativo y permanente.

Palabras clave: cómic, educación, innovación, metodología, divulgación y ciencias sociales.

“WITH GREAT POWER THERE MUST ALSO COME GREAT RESPONSIBILITY”: HUMANITIES DIVULGATION THROUGHOUT THE COMIC

ABSTRACT

The objective of study approached in the present article discusses the importance of comics as a didactic resource in education. Yesteryear, undervalued for its ludic nuances and the audience it was created for –generally children or youth–, the number of teachers that acknowledge the potential of using this resource in the teaching and learning process is increasing. The active and dynamic

reading of sequenced images and the versatility provided in the production and content of the scripts, transform comics into effective instruments to facilitate the achievement of activities in which active methodologies currently search to stimulate the creative, autonomous and reflexive nature among students and teachers. For this reason, the present research exposes the evolution, analysis and the valuation of comics as a pedagogical, innovated and instructive tool –although we note its interdisciplinarity, we specially highlight Social Sciences and Humanities–. In consequence, The Ninth Art, result of its competences, contributes to trespass any horizon of age, discipline and methods to achieve a permanent and significant apprenticeship.

Keywords: comic, education, innovation, methodology, divulgation, Social Sciences.

"UM GRANDE PODER VEM COM UMA GRANDE RESPONSABILIDADE": DIVULGAÇÃO DAS HUMANIDADES ATRAVÉS DA QUADRINHO

RESUMO

O objeto de estudo de que trata este artigo trata da importância do quadrinho como recurso didático no campo educacional. Outrora desvalorizada pela nuance lúdica e pelo público a que se destina - geralmente crianças ou jovens -, cada vez mais professores reconhecem o seu potencial no processo de Ensino e Aprendizagem. A leitura ativa e dinâmica de imagens sequenciadas e a versatilidade que proporciona na produção e no conteúdo dos guiões, fazem da banda desenhada um instrumento eficaz para a realização de atividades onde as metodologias ativas procuram atualmente estimular o carácter criativo, autónomo, reflexivo, tanto entre os alunos, bem como entre os professores. Por esse motivo, esta pesquisa expõe a evolução, análise e avaliação do quadrinho como ferramenta pedagógica, inovadora e informativa –embora revisemos sua interdisciplinaridade, as Ciências Sociais e as Humanas merecem destaque com especial atenção–. Por todas estas razões, a nona arte, dadas as suas competências, presta-se a transcender qualquer idade, disciplina e horizonte de apoio para alcançar uma aprendizagem significativa e permanente.

Palavras-chave: quadrinho, educação, inovação, metodologia, divulgação e Ciências Sociais.

1. INTRODUCCIÓN

La humanidad ha utilizado imágenes secuenciadas en términos comunicativos y educativos desde hace milenios. Son testigos de esta práctica desde las pinturas rupestres de Atapuerca, pasando por los jeroglíficos del templo de Luxor en Egipto o las vidrieras de catedrales góticas europeas como la Sainte-Chapelle parisina. Se trata de un conducto narrativo y didáctico, que en último término nos conecta con la presente investigación, ya que el cómic se trata de un refrendario moderno de este vínculo. Su formulación lexipictográfica es un vaso comunicante que expone, a partir del documento (impreso o virtual), una serie de eventos y personajes que siendo reales o inventados introducen al lector unos contenidos que no son fruto del azar. Esta falta de aleatoriedad lo convierte en una representación, que ya sea forma taxativa o subliminal, la hace ser testimonio de contextos y mentalidades, tanto individuales como colectivas.

Ante tales circunstancias, la estructura semiótica del cómic exhibe un inequívoco potencial que invita a un pensamiento crítico de lo que en el documento se expone. Dichas competencias, entre otras, fueron durante largo tiempo obviadas por detractores (entre ellos, los propios docentes) que solo vieron la punta del iceberg: una posible capacidad distractora, excesivo entretenimiento o un léxico exiguo. Tampoco ha resultado de ayuda que no se otorgase relevancia alguna al estudio del cómic desde ningún enfoque metodológico hasta hace escasos años. Dicha indiferencia se está enmendando, en gran parte, por las nuevas metodologías activas que van surgiendo fruto de la corriente educativa actual, orientada a un aprendizaje significativo basado en el desarrollo competencial que es sustentado sobre los pilares de la autonomía, la reflexión y la cooperación.

En estrecha relación con estos propósitos, el profesorado no puede ignorar la importancia de la realidad socioeconómica del alumnado, así como la forma en la que consumen los diferentes medios de comunicación existentes. Se trata de una cuestión que no puede resultarnos naíf, ya que nunca antes en la historia de la humanidad nuestro poso cultural fue tan visual como en la actualidad. Es por ello que no debemos subestimar los valores didácticos que aportan dichos medios, ya que pueden contribuir de manera crucial en la enseñanza y aprendizaje de los discentes, sin olvidar cómo repercute también en la educación de los adultos.

En este marco contextual se encuentra el cómic, que presenta una serie de códigos: visuales (viñetas, planos e ideogramas), gestuales (escenificación de espacios y expresión de las figuras) y verbales (desde los diálogos a las onomatopeyas), que a tenor de lo expuesto, está sirviendo actualmente para valorar al cómic no solo como un recurso de entretenimiento, sino también didáctico, ya que estimula la motivación, la creatividad y la reflexión sobre la hipertextualidad de sus contenidos.

En los siguientes epígrafes se justifica lo manifestado a través de la evolución del cómic –también llamado tebeo o historieta en lengua castellana–; así como un análisis sobre su potencial educativo, siendo una herramienta pedagógica de gran versatilidad, dado su carácter multidisciplinar (centrándonos especialmente en las Ciencias Sociales y Humanidades) y transversal, siendo capaz de adaptarse a las nuevas tecnologías. Finalmente se concluye el estudio con algunas consideraciones didácticas.

2. METODOLOGÍA

2.1. Breve historia sobre la historieta

Es menester comenzar esta travesía con una aproximación terminológica del cómic, puesto que los primeros pasos de su andadura resultan difusos y depende bastante del concepto que tenemos del mismo si aspiramos a poder fechar su génesis. En España, la castellanización del término procede de una publicación juvenil de periodicidad semanal (TBO, 1917-1983) cuyo éxito comercial popularizó y consolidó el neologismo “tebeo”, vinculándolo estrechamente como sinónimo

de cómic¹. Sobre dichos términos, el DRAE (Diccionario de la Real Academia Española) proporciona unas definiciones similares, pero a su vez, distintas. Se define como tebeo²: 1.m. “Publicación infantil o juvenil cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos”; 2.m. “Serie de aventuras contadas en forma de historietas gráficas”; mientras que para el cómic³ 1.m. “Serie o secuencia de viñetas que cuentan una historia”.

Si atendemos a cómo se referencia el tebeo, el mero hecho de situar el concepto más proclive a un determinado público hace que vislumbremos lo infravalorada que sido su consideración jerárquica dentro de las categorías artísticas, en comparación con la creación y producción de las denominadas artes mayores: pintura, escultura o arquitectura. Tanto es así, que se evidencia una indudable indiferencia por la producción comicográfica, aún cuando puede suponer un importante foco de análisis, por ejemplo, como fuente secundaria en investigaciones de índole humanística (antropología o sociología, entre muchas otras) con objeto de estudiar el devenir de las sociedades en sus procesos históricos y culturales.

La segunda definición es la que atañe el mayor núcleo de estudio en este epígrafe. Desde que la evolución del género Homo propicia la capacidad neurológica de la abstracción, el ser humano ha sido capaz de generar historias a través de imágenes. Es por ello que dado su terminología, diversos autores han querido remontar los orígenes del cómic a tiempos pretéritos, por mencionar algunos ejemplos: pinturas rupestres, jeroglíficos, columnas conmemorativas romanas o retablos medievales. Si bien es cierto que responden como “antecedentes” en la forma, no tanto en el fondo, ya que difieren completamente de la idea actual del cómic. Sin ánimo de resultar una verdad irrefutable, las aucas y aleluyas son posiblemente las precursoras más cercanas al cómic, pues son publicaciones que nacen en Francia a inicios del siglo XIX, con imágenes –lúdicas, jocosas o aventuras–, destinadas a un público joven e incorporando a pie de página un texto a modo de explicación de los grabados (Blay Martí, 2015).

Otro de los grandes referentes para entender los antecedentes del cómic, es el celeberrimo pintor y grabador japonés Katsushika Hokusai y su obra “Manga” (1814). Aunque alejado de visión moderna del género homónimo, se trata de una colección de bocetos de diversa temática inspirados en los *Chôjûgiga*. Unos pergaminos con un estilo característico en su composición escenográfica, tono caricaturesco e inclusión de algunas líneas de texto, que llevaban presentes en la cultura gráfica japonesa desde el siglo XI (Gil Escudier, 2019).

Sin embargo, más allá de estos ejemplos predecesores, el rasgo distintivo del cómic con respecto a otras obras narrativas gráficas es su capacidad de reproducirse industrialmente, actuando elementos mecánicos que funcionan para una producción masiva. Por ello, es una publicación que ejerce como medio de comunicación de masas, como el periódico, no estaba destinado a ser una obra de arte irrepetible (Vilches Fuentes, 2014). A finales del siglo XIX, coincidiendo con el acceso de

¹ Díaz González, M. M. (2016, p. 562).

² Diccionario de la Real Academia Española, edición actualizada en el año 2020. <https://dle.rae.es/tebeo#Zl9TM18>

³ Diccionario de la Real Academia Española, edición actualizada en el año 2020. <https://dle.rae.es/c%C3%B3mic>

amplias capas sociales a los distintos proyectos estatales sobre educación gratuita y universal, se empieza a generalizar el cómic como medio de expresión y comunicación de masas.

En sus inicios, destaca su estrecha ligazón con la prensa periódica, que buscaba conseguir una mayor demanda atrayendo nuevos lectores a través de insertar tiras cómicas en sus publicaciones. Cabe destacar el progreso en los sistemas de impresión estadounidenses, que permitieron desde 1893 incluir una página a color en los suplementos dominicales. Poco tiempo después es creado "*The Yellow Kid*" (1895-1897), por el dibujante Richard Felton Outcault, para el periódico *New York World*. En dicha obra, se narran distintas peripecias protagonizadas por un ciudadano de origen chino, vestido con camisón amarillo, en los arrabales neoyorkinos. Blay Martí (2015) expone a través de las proliferas investigaciones de R. Gubern (1972) un acuerdo casi unánime entre los expertos en materia comicográfica: la consideración de Outcault como fundador de la historieta moderna, pues su obra cumple con los requisitos de lo que actualmente identificamos como un cómic; una serie de imágenes secuenciadas, un personaje estable en el tiempo y textos insertados en las ilustraciones.

Con el paso de las décadas, la comicografía fue ganando adeptos y autonomía. Se amplían los horizontes, las tiras cómicas insertas en los noticieros fueron dejando paso a otras variedades temáticas y literarias (desde la sátira al género de aventuras, abarcando desde epopeyas medievales hasta ciencia-ficción) con el propósito de obtener una mayor demanda y extenderse a un público más diversificado. Como resultado de ello, nacen obras con un sino más adulto, que van siendo editadas al margen del dominical y posteriormente cambiando al formato de álbum monográfico, más extenso y de mayor enjundia. Son grandes ejemplos "*Flash Gordon*" (1934) y "*Prince Valiant*" (1937), de los autores Alex Raymond y Harold R. Foster, respectivamente (Vilches Fuentes, 2014). Ambas terminaron siendo adaptadas al ámbito cinematográfico, destacando la obra de A. Raymond como antesala referencial para la icónica *Star Wars*.

El nacimiento de la Edad de Oro del cómic podemos situarlo en estas mismas fechas, a finales del primer tercio del siglo XX, ya que en la siguiente década se consagran las historietas vinculadas al arquetipo de superhéroe, muchos de los cuales aún siguen vigentes: *Superman*, *Batman* y *Robin*, *Capitán América*, *Wonderwoman* o *Aquaman*, entre otros. Fuera de Estados Unidos, la irrupción de la época dorada del género surge a mediados de dicha centuria, pero es irrefutable la importancia de la escuela franco-belga, por personajes tan celeberrimos como *Tintín* o *Astérix el Galo*. Si centramos el foco en España, el *Semanario Cómic Dominguin* (1915) fue el primogénito en su género, aunque la longevidad de su tirada resultó ser de escasos meses, llevándose toda popularidad histórica de los inicios la ya mencionada TBO. Los centros neurálgicos de este arte se situaron en Madrid, Barcelona y Valencia. En el comedio del pasado siglo surgen las obras más famosas, de carácter cómico tenemos: *Zipi y Zape* o *Mortadelo y Filemón*; y destacando en aventuras: *El Guerrero del Antifaz* y *Capitán Trueno*. Sin olvidar a la argentina *Mafalda*, también en el ámbito hispanohablante. Cabe recordar que pese a que existen unos cánones a la hora de realizar una historieta, cada autor busca identificarse a través de su propio registro estilístico, generando tal complejidad en la técnica plástica y narrativa que han conseguido elevar al cómic

como el “Noveno Arte”. Uno de los precursores en utilizar este género para la educación fue Will Eisner, quien lo utilizó para enseñar sobre instrucción y mantenimiento preventivo de la dotación, para el ejército estadounidense (Sebastián-Faubel, 2016). También escribió lo que antiguamente eran llamados “tratados teóricos”, dos concretamente, sobre la comicografía: *El cómic y el arte secuencial* (1985) y *La Narración Gráfica* (1996).

2.2. El tebeo en el ámbito educativo: innovación, pedagogía e interdisciplinariedad

El viraje metodológico que ha experimentado la educación en las últimas décadas ha posibilitado que actualmente, tanto docentes como investigadores, podamos plantear estudios como los que en este monográfico se presentan. No obstante, siempre han existido detractores sobre la relevancia y eficacia del cómic como recurso didáctico en el aula. Entre los argumentos que sustentaban las acusaciones, encontramos algunas lacras sociales que ha transportado el tebeo, por momentos, durante su historia. Entre las más destacadas se encuentran el abuso de estereotipos culturales, la exaltación de la violencia o la indiferencia ante el machismo o la misoginia. Resultan paradigmáticas las numerosas colecciones comicográficas sobre superhéroes que encarnaban el *American Way of Life* frente al comunismo de la URSS durante la Guerra Fría (Hormaechea Ocaña, 2021). Si bien es cierto que hubo una época donde era más latente este tipo de connotaciones negativas –en ocasiones, se instruyó a ponerlas en práctica–, es nuestro deber profesional aplicar un rigor científico donde no tiene cabida el presentismo, que siempre debe terminar opacado por un exhaustivo análisis crítico de una fuente secundaria tan reveladora como es el cómic.

Su potencial didáctico logra ser resumido de forma clarividente por Díaz González, quien señala cómo la historieta tiene “una triple codificación semiótica en su estructura interna determinada por la iconografía, la expresión literaria y la técnica narrativa. En el cómic se imbrican lenguajes y paralenguajes diferentes que pueden ser verbales y también icónicos” (2016, p. 565). Es decir, su riqueza reside en la capacidad de interrelacionar una amplísima gama de códigos que sirven para motivar el pensamiento crítico de las viñetas, para comprender qué se narra, cómo y la forma en la que nos lo presenta. Vinculado a esto y con la coyuntura de nuestra sociedad actual –hiperconectada al contenido audiovisual– se han desarrollado estrategias metodológicas como el “*Pensamiento Visual*” o “*Visual Thinking*”, un concepto que aspira a conseguir una mayor retención y reflexión de los contenidos a través de un mensaje más atractivo. M. Domínguez Rigo argumenta que “en definitiva, la comunicación y los contenidos visuales, donde situamos el pensamiento visual, forman forzosamente parte de toda estrategia educativa encaminada a la comprensión y síntesis de las ideas de forma efectiva y creativa” (2019, p.422).

Elaborar una planificación didáctica sensata donde el docente manifieste con claridad sus propósitos educativos al alumnado puede conseguir que cualquier proyecto, por liviano que parezca, rebose de conocimientos y acción formativa. Integrar la propia lectura de tebeos en el aula con objeto de reflexionar sobre los códigos mencionados anteriormente, la intencionalidad comunicativa o las impresiones que causa entre los lectores puede resultar una excelente forma de llegar a los discentes y difundir valores. Que sea un método vetusto no tiene que significar que sea obsoleto. Por

ejemplo, en un campo tan importante como es la atención a la diversidad, aquellos estudiantes con dificultades pueden verse reconocidos, mientras que otros pueden empatizar con el prójimo, creando una sinergia “arte-terapéutica” en el grupo clase que beneficie a todos (Aured Caravaca, 2014). Algunas publicaciones actuales que destacan al respecto son: *El sonido de los colores* (deficiencia visual), *Labios silenciosos* (deficiencia auditiva) y *No rush* (concienciación sobre diversidad sexual).

Un proyecto que suele resultar más motivador para el alumnado es la producción de cómics. Su confección organizada en equipos de trabajo cooperativo⁴ puede ser un aliciente crucial para activar los resortes de un ensamblaje educativo en el que se integran elementos esenciales como: comunicación, aprendizaje, relaciones humanas, idiomas e incluso orientación profesional. Recientemente se han escrito propuestas metodológicas donde se explican las pautas para proceder a la integración de los cómics en la Educación y la elaboración de los mismos desde edades tempranas. A modo de síntesis, podemos señalar un patrón basado en lecturas introductorias para familiarizarse con el medio, actividades relacionadas con la lectura crítica del contenido donde el docente hace de guía y por último un trabajo de campo que aglutina la investigación comunicativa con el conocimiento técnico del medio para la confección de la historieta (Guzmán López, 2011). Otros investigadores ponen énfasis en los factores psicolingüísticos que repercuten en las técnicas de narrativa visual y gráfica, como los gestos, expresiones o encuadres de los personajes (Segovia Aguilar, 2012).

Por nuestra parte, queremos refutar la evidencia de que durante el proceso de diseño y creación, los estudiantes obtienen un notorio desarrollo competencial, tanto a nivel grupal como individual. Un ejemplo arquetípico es la consecución de una mayor autonomía a través de capacidades organizativas (estructurando tareas de equipo e ideas que se representan de manera secuencial) o la amplitud imaginativa adquirida por medio de acrecentar el dominio sobre el dibujo, la reflexión y la inserción narrativa. A este conjunto de beneficios debemos añadir la incuestionable versatilidad de la comicgrafía y las Ciencias Sociales a múltiples campos del saber y estadios formativos. En las siguientes líneas se exponen múltiples ejemplos sobre cómo las Ciencias Sociales y la historieta se postulan como una combinación innovadora y sin fronteras educativas. Gracias al carácter interdisciplinar, la adaptabilidad a otros formatos y sus respectivas aplicaciones didácticas, que abarcan desde enseñanza primaria hasta los estudios universitarios y desde la infancia a la adultez.

La primera parada exhibe una conexión que, *a priori*, podría resultar de difícil compatibilidad: la relación con la Música. En dicha disciplina, además de trabajarse la interpretación musical (destrezas para tocar, procesos mentales-auditivos, etc.), el currículo expone que el alumnado debe aprender cómo se fragua la evolución histórica de la música, desde la Prehistoria hasta nuestros días: tipología de los instrumentos, estilos que van surgiendo, músicos importantes, etc. Como

⁴ Cabe destacar una sustancial diferencia entre el trabajo colaborativo y cooperativo, lo que radica en la propia etimología de ambos conceptos: colaborar proviene del latín “*co-laborare*”, raíz de la cual es el sustantivo “labor, -ris” (trabajo), en cambio cooperar proviene del término latino “*co-operare*”, raíz de “opera, -ae”, relacionado con el trabajo, pero también vinculado a otros conceptos como “ayuda” o “apoyo”. Por lo tanto, la cooperación lleva intrínseco un matiz de solidaridad y generosidad que acaba tejiendo lazos afectivos más profundos que la simple colaboración.

mencionamos anteriormente, el lenguaje lexipictográfico del tebeo hace más atractivo el proceso de transmisión y absorción de la información para los estudiantes⁵. Otras posibilidades son que presenten la historia a través de musicogramas (gráficos que contribuyen a comprender la música, mirarla y escucharla de forma activa), o que realicen una canción que acompañe a la historieta, lo que estrecha el vínculo con el ámbito cinematográfico. En su investigación, F. Ortiz-Hernández y J. Vidal-Martín-Toledano (2014) recogen varias propuestas aplicables al currículo de Primaria y Secundaria, así como un reseñable anexo con material musical en formato cómic.

El siguiente ejemplo nos transporta a la esfera universitaria, concretamente a educarnos en el campo de la Medicina. El tebeo puede emplearse para mejorar competencias importantes para la profesión médica, desde los distintos conocimientos procedimentales hasta la propia Historia de la Medicina. Para la práctica docente, M. B. Mayor Serrano (2016) elaboró un manual de ejercicios donde expone hasta tres unidades didácticas sobre estudios de Medicina, relacionándolos con el cómic. Se centra especialmente en el potencial comunicativo que ostenta el género, para mejorar habilidades (verbales o no) en las distintas vivencias bidireccionales que existen en el ámbito clínico: informar a pacientes y cuidadores sobre enfermedades, atención a pacientes crónicos o las sensaciones que afronta quien padece la enfermedad.

El tercer caso lo encontramos en la enseñanza del español como lengua extranjera⁶. Tanto el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas como el Plan Curricular del Instituto Cervantes recomiendan la historieta como género de transmisión escrita y producto cultural para la deconstrucción de barreras mentales y comunicativas. En este sentido, la revista electrónica *Foro de Profesores E/LE* ha publicado algunos estudios, entre los que queremos destacar a I. García Martínez (2015) y J. Catalá Carrasco (2007). La primera, por formular varias aplicaciones didácticas tras analizar las carencias actuales de los manuales E/LE: ausencia de álbumes completos, falta de actividades para la creación de cómics y abuso de los materiales ya creados. El segundo, por su propuesta para el aprovechamiento del tebeo como vehículo para acercar la cultura española e hispanoamericana a estudiantes estadounidenses, lo que respalda la hipótesis sobre el exponencial aprendizaje que surge de la combinación entre el cómic y las Ciencias Sociales, sin distinciones de edad o disciplina científica.

Esta hipótesis se potencia si subrayamos el carácter innovador que ostenta la historieta a través de su adaptación a las nuevas tecnologías. En la actualidad, las TIC⁷ se encuentran muy presentes en los currículos educativos (antes la LOMCE y ahora la LOMLOE destacan la “*competencia digital*”). Esta situación justifica, por medio de un uso didáctico responsable, replantearnos un “Cómic 3.0” y promover una combinación interactiva del contenido que lo integra, otorgándole un nuevo sentido al aprendizaje significativo de este recurso. Existen infinitas posibilidades en su producción: puede realizarse por medio de fotografías (ejemplo: collage), ilustraciones dibujadas a las que se acoplan sonidos o hipervínculos; favorecer la creación de un

⁵ Ejemplo clarificador en este sentido es la obra de B. Deyries, D. Lemery y M. Sadler (1978): “*Historia de la música en cómics*”, pese a que carece de las corrientes musicales más actuales.

⁶ Desde este punto, se utiliza la abreviatura “E/LE” para designar al español como lengua extranjera.

⁷ Siglas que responden a la definición: Tecnologías de la Información y Comunicación.

banco digital para descargar elementos (personajes, fondos, recuadros); una plataforma donde almacenar, publicar y compartir los cómics realizados por los estudiantes, así como las impresiones del creador y lectores, etc. La investigación realizada por J. L. Onieva López (2015) expone una importante compilación de aplicaciones, desde webs hasta aplicaciones para móviles, que ejemplifican la inagotable inventiva que tanto profesores como estudiantes podemos tener en este aspecto.

Cabe destacar que su utilidad no se reduce solo al ámbito académico. En su estudio, S. Grau Gadea (2016, p.314) anima a implementar la historieta, ya sea en soporte papel o digital, como herramienta museográfica –haciendo especial hincapié en la temática arqueológica y prehistórica–, argumentando que ya el Musée des Confluences de Lión utiliza con gran éxito pantallas táctiles con cómics interactivos para explicar el contenido de sus exposiciones.

Por último, aunque no por ello menos importante (pues resulta ser el nexo con el que más se identifica quien escribe estas líneas), se expone uno de los campos donde, sin lugar a dudas, el cómic ha encontrado uno de sus espacios predilectos para manifestarse, tanto a nivel educativo como literario. Analizamos el estrecho vínculo que existe entre el cómic y las Ciencias Sociales y Humanidades.

2.3. El potencial de la historieta como divulgación de las Ciencias Sociales y Humanidades

Antaño hicimos referencia a la desidia que recibió la comicografía durante décadas en el ámbito educativo, y las ramas procedentes de las disciplinas humanísticas no fueron una excepción. A los inconvenientes ya citados como lacras sociales, debemos añadir otros fundamentales como la distinción entre realidad y ficción o la intención del autor. Este caldo de cultivo no favoreció la integración del cómic en la didáctica de las Humanidades, ni tan siquiera cuando este supone un recurso estimulante para superar otros escollos procedentes de la propia enseñanza de esta materia. Cabe recordar que el andamiaje de la educación actual se sustenta en pilares competenciales que van restando peso a labores memorísticas, pero dicha capacidad requiere de un nivel mínimo de exigencia en esta materia (memorización de determinadas fechas, personas y lugares importantes) que suelen provocar hastío y apatía entre el alumnado.

Con el tiempo, el distanciamiento entre ambos polos fue reduciéndose hasta terminar imantando, debido al propio magnetismo entre ambos. Existe unanimidad entre los investigadores a la hora de señalar como punto de inflexión el Premio Pulitzer que recibe Art Spiegelman y su obra *“Maus: Relato de un superviviente”* en 1992 (Decker y Castro, 2016). En ella se narran la crueldad de la Segunda Guerra Mundial y los crímenes del Holocausto, siendo el propio historietista descendiente de una familia judía polaca. Desde entonces, el cómic ha ido recibiendo paulatinamente una mayor consideración por parte de quienes se mostraban reticentes a su integración en el aula de las disciplinas humanísticas.

Llegados a este punto, es necesario subrayar que no se trata de recurrir al tebeo como un fin en sí mismo, ni tampoco se pretende sustituir con ello a los libros de texto o las clases magistrales,

sino de utilizar este recurso –ya sean procedentes de obras “oficiales” o elaboración propia– como fuentes de estudio y motivación que ayude a los estudiantes a facilitar su aprendizaje. “*Un gran poder conlleva una gran responsabilidad*”⁸ y los docentes no debemos caer en el error de interpretar que el potencial del cómic es por sí solo suficiente para enseñar al estudiante a entender e interiorizar procesos históricos con el mero hecho de leer la historieta.

Ya mencionamos algunos de los beneficios, que en esta materia no resultan ser menores en número, sino todo lo contrario, cualquier período histórico es abordable por el cómic, pudiéndose trabajar dicha temática desde múltiples puntos de vista, siempre teniendo presente la subjetividad subyacente del autor. Al hilo de esto, el cómic como elemento de estudio puede implicar un destacado ejercicio de reflexión entre los discentes para comprender cómo nos reconocemos unos a otros (la identidad-alteridad), la forma en la que se han forjado nuestros valores (manteniéndose o cambiando: éticos, materiales, personales, políticos, etc.) o conceptos clave para las Ciencias Sociales, como la diversidad, desigualdad o conflictividad del ser humano.

En cuanto a las viñetas, estas pueden tratarse de diseños imaginarios o anacrónicos; en clave humorística, dramática o aventurera; recreando épocas o civilizaciones que nos permiten examinar ropajes, utensilios, relaciones sociales, etc. Toda esta serie de circunstancias también dependen del trabajo de investigación previa del autor, pero incluso su pericia a la hora de representar una reconstrucción fidedigna del contexto en el que se enmarca la obra puede estar sujeta a un análisis crítico por parte del grupo clase. En el caso de estudiar el cómic como un elemento cultural integrado en los medios de comunicación de masas, podemos esbozar algunas líneas sobre dos ejemplos paradigmáticos: *Tintín* y *Astérix el Galo*. Ambas *bandes dessinées* (término para designar en lengua francesa a la historieta) son documentos históricos, productos que reflejan la evolución histórico-social de sus respectivas épocas.

Tintín fue creado por Georges Remi⁹ en 1929, siendo los diseños iniciales destinados a las revistas belgas *Le Petit Vingtième* y *Le Vingtième siècle*, que marcaron las connotaciones ideológicas de sus viñetas durante los primeros años de edición. Así pues, capítulos como *Tintín en el país de los soviets* (1930) o *Tintín en el Congo* (1931) denotan un perfil anticomunista y colonialista. En otros álbumes como *El centro de Ottokar* (1939) critica al Anschluss, plan por el que Austria se termina anexando a la Alemania nazi. Tras la Segunda Guerra Mundial, la carga ideológica va suavizándose y durante las siguientes décadas se consagra la fama internacional del personaje. Queda para la historia la conversación entre el novelista André Malraux y De Gaulle, poco después de su renuncia como presidente de la República Francesa (1969): “*En el fondo, ya sabes, ¡Mi único rival internacional es Tintín! Nosotros somos los pequeños que no se dejan engañar por los grandes...*”¹⁰.

En el caso de Asterix el Galo, fue un proyecto concebido entre el guionista René Goscinny y el dibujante Albert Uderzo en 1959. La idea versa sobre un pueblo de la Galia que aguanta con vigor

⁸ Frase célebre que se inserta en la última viñeta de la revista comicográfica “Amazing Fantasy” (nº15, 1962), protagonizada en este caso por el superhéroe Spiderman.

⁹ Popularmente conocido por su pseudónimo artístico, Hergé.

¹⁰ Versión original: “*Au fond, vous savez, mon seul rival international, c'est Tintin! Nous sommes les petits qui ne se laissent pas avoir par les grands*”. https://www.lexpress.fr/culture/livre/tintin-s-explique_479047.html.

la conquista de Roma durante el siglo I a.C. El protagonista es Astérix, pero aparecen muchos otros personajes que cumplen una función alegórica con respecto a personas y contextos históricos reales. Por aquel entonces, la coyuntura internacional estaba marcada por la Guerra Fría, y la obstinada resistencia de los galos frente a Roma se ha querido entender como una resistencia al imperialismo (Vadillo Muñoz, 2021).

La inversión de tiempo que existe desde que cotejamos diversos cómics hasta el diseño de actividades que mejor se adapten al enfoque pedagógico que queremos puede ser un proceso engorroso, teniendo en cuenta que tanto la elección como el contenido a tratar deben ser examinados a efectos de no herir sensibilidades y que ello impida empatizar con la actividad. En estos casos, el docente debe actuar con prudencia, para decidir si resulta conveniente incidir en ellos. Tampoco podemos olvidar que, con frecuencia, los cómics tienen un componente humorístico y de crítica social, como posicionarse contra lo políticamente correcto (Sebastián-Faubel, 2016).

En un plano distinto al análisis del cómic como producto cultural de una determinada época, pero conectado enérgicamente con las motivaciones que inspiran la presente investigación, tenemos las viñetas históricas. En ellas, el valor de un suceso toma consciencia entre el alumnado a través de un aprendizaje significativo. Se extrae del claustro académico la información histórica por medio de este recurso que, volvemos a reiterar, debe ser complementario (como el cine o los documentales). Un riguroso planteamiento didáctico por parte del docente resultará fundamental para invitar a la reflexión y evitar que los estudiantes sean meros receptores pasivos frente al contenido que se representa.

En España, las viñetas históricas comienzan con la eclosión artística de Hernández Palacios (1921-2000) quien toma referencias transpirenaicas para elaborar la serie *El Cid*, entre las editoriales Doncel e Ikusager, a inicios de la década de 1970. A esta obra siguieron pocos años después cuatro volúmenes sobre la Guerra Civil Española y su colaboración en la colección *Imágenes de la Historia*. En la actualidad, el historietista más prolífico es Jaume Marzal, quien destaca por su rigurosidad documental con objeto de plasmar con verosimilitud distintos elementos del contexto histórico en el que enmarca sus obras. Entre ellas, resaltamos la figura de *Tirante el Blanco* y sus diversas *Breves Historias* sobre comunidades autónomas: Aragón, Cataluña o Galicia, etc. (Blay Martí, 2015). Situado en otro prisma, pero dentro del mismo cuerpo geométrico, no podemos olvidar la antológica *Historia de aquí* de Forges¹¹.

Entre las referencias bibliográficas presentes en esta investigación, se exponen diversos proyectos donde se recogen actividades para impulsar la divulgación de las Ciencias Sociales y Humanidades a través del cómic. Por mencionar algunos, y sin acritud sobre otros, reseñamos los propuestos por J. Vadillo Muñoz (2021, p.58), J. Onieva López (2015, p. 115) e I. Berenguel Aguilera (2011, p. 48).

¹¹ Antonio Fraguas de Pablo (1942-2018) fue el humorista gráfico más exitoso y longevo que hubo en España, destacando sus trabajos desde finales de la década de 1970 hasta su fallecimiento.

3. CONCLUSIONES

El 15 de julio de 2021 se aprobó por unanimidad la Proposición No de Ley para el reconocimiento y dignificación del sector comicográfico en España. Todos los partidos políticos, sin excepción, manifestaron la trascendencia artística, cultural y económica que tiene dicha industria en este país. A través de este proyecto, se reivindica su importancia y una serie de medidas específicas para mejorar su estructura y divulgación, destacando: programas para fomentar su lectura y uso didáctico; un “Libro Blanco del cómic” para establecer objetivos a corto y largo plazo; promoción de su importancia con organismos públicos como ICEX (venta al exterior); la celebración del “Día del Cómic” (primer sábado de marzo, coincidiendo tal efeméride con el nacimiento de TBO y famosos creadores españoles como Francisco Ibáñez y Carlos Giménez) o una mayor implicación de la Biblioteca Nacional (digitalización y custodia)¹². Al hilo de lo mencionado sobre esta última institución, cabe destacar el proyecto LACA¹³ (Latin American Comics Archive), un proyecto iniciado en 2017 por el Dr. Felipe Gómez Gutiérrez que busca digitalizar cómics de diversas partes de Hispanoamérica –desde 1920 hasta la actualidad– con el fin de incentivar el estudio de la lengua española a través del cómic y la cultura popular de estos países.

Fumetti, quadrinho, manga, bandes dessinées, muñequitos, funnies o tebeo. Cada país o lengua lo bautiza a su manera, pero todos estos términos definen al cómic, manifestándolo como un producto cultural de carácter global. Actualmente la dinámica en la que se encuentra la producción, consideración y consumo de la comicografía está cambiando, es testigo de su tiempo. Por ejemplo, en 2021 han sido publicados famosos álbumes, enfocados con un latente halo de inclusividad, desde un mayor protagonismo femenino en Astérix¹⁴ hasta la bisexualidad del hijo de Superman¹⁵.

En definitiva, a tenor del argumentario esbozado líneas atrás, el cómic nos demuestra la capacidad que ha tenido a lo largo de más de cien años de historia de compartir distintas experiencias en diferentes espacios. Parafraseando al historietista Chris Ware: “*Los cómics están apareciendo en las librerías como novelas y en los museos como arte*”. Nos tomamos el lujo de añadir: “*ahora también en las aulas como recurso educacional*”, ya que a sus destrezas pedagógicas, didácticas e interdisciplinarias debemos incluir la accesibilidad a todo tipo de públicos y el carácter innovador que ostenta el género actualmente con las nuevas tecnologías. Por todo ello, el cómic es protagonista de este monográfico y se posiciona merecidamente como una herramienta de extraordinario potencial educativo.

¹² Cabe destacar que esta última institución posee una colección de cómics, tanto monográficos como seriados, que asciende a más de 18.000 obras. En la actualidad, dicha colección sigue en aumento, mejorándose los procesos de catalogación para desarrollar un glosario eficaz y eficiente para su consulta.

¹³ <http://mlrcdev.hss.cmu.edu/omeka/faculty-staff-and-students>.

¹⁴ <https://www.lavanguardia.com/libros/20211021/7806017/asterix-obelix-feministas-nueva-aventura-tierras-sarmatas-comic.html>.

¹⁵ <https://www.lavanguardia.com/cultura/20211011/7783686/nuevo-superman-bisexual.html>.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aured Caravaca, A. (2014). El cuento y el cómic como estrategias didácticas para la inclusión en Educación Primaria. En C. J. Gómez Carrasco y A. Escarbajal Frutos (Eds.), *Calidad e Innovación en Educación Primaria*. (pp. 323-331). Ediciones de la Universidad de Murcia.
- Barraza Molina, E. (2006). La historieta y su uso como material didáctico para la enseñanza de la historia en el aula. *Perspectiva Educativa, formación de profesores*, 47, 73-97.
- Blay Martí, J.M. (2015). Dibujando la Historia. El cómic como recurso didáctico en la clase de Historia. *Supervisión 21*, nº 36.
- Berenguel Aguilera, I. (2011). Las Tic's y las viñetas: una propuesta didáctica sobre los totalitarismos a través del cómic Maus. *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 4(8), 42-57.
- Cabarcas Morales Y. P. (2020). El cómic al aula: una didáctica narrativa. *Educación y Ciudad*, 38, 125-134. DOI <https://doi.org/10.36737/01230425.n38.2020.2325>
- Catalá Carrasco, J. (2007). El cómic en la enseñanza del español como lengua extranjera. *Foro de Profesores de E/LE, Vol 3*, 23-32.
- Decker A. C. y Castro, M. (2012). Teaching History with Comic Books: A Case Study of Violence, War, and the Graphic Novel. *The History Teacher*, 45(2). Society for History Education.
- Díaz González, M. M. (2016). La investigación y la didáctica de la historieta, como herramienta de aprendizaje en la enseñanza de adultos. *Revista Opción*, 32(7), 559-582.
- Domínguez Rigo, M. (2019). Visual Thinking y Creatividad. En M. Larragueta Arribas e I. Ceballos Viro (coords.), *Educación y Transformación Social y Cultural*. (pp. 421-427). Editorial Universitas S.A.
- García Martínez, I. (2015). El aprovechamiento del cómic como herramienta didáctica desde el enfoque comunicativo. *Foro de Profesores de E/LE*, 11, 111-120.
- Gil Escudier, E. (2019). El manga: de la tradición a la cultura de masas. En A. Míguez Santa Cruz (coord.), *MEIJI. El nacimiento del Japón universal*. (pp. 96-107). Universidad de Cádiz.
- Grau Gadea, S. (2016). El cómic como recurso didáctico para el aprendizaje de la Prehistoria en los museos. En J. Abarca Pérez (Ed.), *Prehistoria y cómic*. (pp. 194-218). Museo de Prehistoria de Valencia.
- González Alba, B. y Cortés González, P. (2020). Visual Thinking en personas con síndrome de asperger. Un caso de estudio. *DEDiCA. Revista de Educação e Humanidades*, 17. 295-312.
- Guzmán López, M. (2011). El cómic como recurso didáctico. *Pedagogía Magna*, 10, 122-131.
- Hormaechea Ocaña, A. (2021). El cómic como propaganda anticomunista durante la Guerra Fría (1947-1960). En J. L. Agudín Menéndez y R. Cabal Tejada (coords.), *Estudios socioculturales: resultados, experiencias, reflexiones (II)*. AJIES.
- Jiménez García, E. (2020). Comunicación verbal y no verbal en el cómic como recurso didáctico en la enseñanza de español como lengua extranjera. *Revista Inclusiones*, 7(3). 29-37.
- Madrid, M. (2016). *The Supergirls. Fashion, Feminism, Fantasy, and the history of comic book heroines*. Exterminating Angel Press.
- Mayor Serrano, M. B. (2016). El cómic como recurso didáctico en los estudios de Medicina. *Cuadernos de la Fundación Dr. Antonio Esteve*, 37, 8-79.

- Onieva López, J. L. (2015). El cómic online como recurso didáctico en el aula. Webs y apps para aplicaciones móviles. *Huarte de San Juan. Filología y Didáctica de la Lengua*, 15, 105-127.
- Ortiz Hernández, F. J. y Vidal-Martín-Toledano, J. (2014). Música y cómic. Relaciones didácticas y artísticas. En M. T. Tortosa Ybáñez, J. D. Álvarez Teruel y N. Pellín Buades (Coords.), *XII Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria*. (1016-1029). Instituto de Ciencias de la Educación. Universidad de Alicante.
- Peláez Malagón, J. E. y Valle Aparicio, E. (2007). Historia de España a través del cómic. En *Acta del I Congreso Internacional de Lengua, Literatura y Cultura Española: La didáctica de la enseñanza para extranjeros*. 357-372.
- Sebastian-Faubel, V. (2016). El uso del cómic y la narrativa gráfica como estrategia didáctica en el aula de Historia y Ciencias Sociales. En J. Lluch-Prats, J. Martínez Rubio y L. Souto (Eds.), *Las batallas del cómic. Perspectivas sobre la narrativa gráfica contemporánea*. (pp. 315-335). Anejos de Diablotexto Digital.
- Vadillo Muñoz, J. (2021). El cómic y la enseñanza de la Historia Contemporánea. *Didácticas específicas*, 24, 39-62.
- Vilches Fuentes, G. (2014). *Breve Historia del Cómic*. Nowtilus.

5. WEBGRAFÍA

<https://dle.rae.es/>

<http://mlrcdev.hss.cmu.edu/omeka/faculty-staff-and-students>

<https://www.lavanguardia.com/libros/20211021/7806017/asterix-obelix-feministas-nueva-aventura-tierras-sarmatas-comic.html>

<https://www.lavanguardia.com/cultura/20211011/7783686/nuevo-superman-bisexual.html>

https://www.lexpress.fr/culture/livre/tintin-s-explique_479047.html