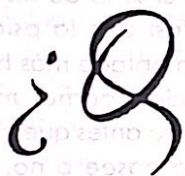


Historieta para niños: un nuevo lenguaje(*)

La historieta puede ser el hito que
funda el lenguaje creativo y

reflexivo, su bandera y emblema. La
intervención del niño en el mensaje
de la historieta interactiva produce
la apropiación de la misma



¿Quién no ha leído una historieta atrapado por ese mundo en movimiento que se activa cuadro a cuadro? Desde el muralismo prehistórico hasta el *story board* publicitario, la atracción por la secuencialidad ha sido una de las grandes pasiones del entretenimiento. Tal vez la conciencia de la cronología real que es la vida, o el deseo ambicioso de poseer el tiempo y su magia inaprensible, condujeron al hombre creador hacia el invento audiovisual. Sonido e imagen icónica son, pues, los dos planos referenciales más importantes para comprender la realidad. En estos ejes se instaura la cotidianidad como un transcurrir inexorable de la existencia, aún cuando ésta sea una ficción, un relato.

Con esta breve premisa se partió hacia una investigación de campo, tentando múltiples posibilidades para hacer de la historieta un instrumento pedagógico capaz de estimular la reflexión y la creatividad en niños escolares del Quinto de Primaria. Precisamente, reflexión y creatividad se tornaron en los elementos abstractos paralelos al sonido y a la imagen. Se buscaba estructurar un código distinto, un lenguaje con la edad de *Yellow Kid*, el personaje amarillo que apareciera con la primera impresión a color, es decir, a un solo color: el amarillo, o con el impacto simbólico del Superman de los cuarenta, o tal vez con las sutiles propuestas ideológicas del indigenista Patoruzú o de la ciudadina "clase media" de Mafalda, o, por último, con la ternura de los muñecos candorosamente infantiles del estilo "manga" japonés;

Giovanna Rivero Santa Cruz
Licenciada en Comunicación Social

(*) Resumen del Trabajo Final de Grado presentado para optar a la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación Social. Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra (UPSA), 1998.

un lenguaje familiar y divertido, ése era el objetivo. Sin duda, no se debía perder de vista la coyuntura histórica

El lenguaje de la Reforma Educativa

Toda revolución implica un cambio trascendental en los elementos que sustentan una ideología, filosofía o modelo (sea éste social, económico, cultural, etc.). En el caso de la Reforma Educativa, el lenguaje fue el elemento "cordero", sometido a una metamorfosis necesaria y determinante. Si se revisa la primera revolución pedagógica basada en el concepto de "Escuela única" de Franz Tamayo, es posible verificar el acento en un aprendizaje colonizador a partir de la lengua, pues el español se instituyó como el único código para acceder a la lectura y escritura de mensajes, aún cuando las lenguas regionales plantearan una cosmovisión cifrada justamente en su principal medio de comunicación, su sistema lingüístico. El clima de postguerra así lo exigía, debido a que el conflicto bélico del Chaco había gestado un incipiente nacionalismo que buscaba ser solventado a toda costa por la uniformidad del idioma. Fue recién en esta década cuando la moda del plurilingüismo obligó a evaluar los vacíos pedagógicos producidos por una sutil enajenación a partir del lenguaje (por ejemplo, los libros de lectura del oriente eran creados y editados en occidente); de ahí surge la segunda revolución pedagógica, la Reforma Educativa, que postula el respeto a las lenguas originales y el derecho a desarrollar códigos personales, coexistencias creativas y reflexivas para ser agentes intérpretes del cambio social. De ese modo, pensando en la formación de las nuevas generaciones, la UNICEF comprometió nuevamente a los medios de comunicación masivos para generar alternativas de aprendizaje de amabilidad a través de sus mensajes.

En este marco histórico, el género de la historieta pretendía insertarse como una herramienta pedagógica capaz de establecer procesos lingüísticos destinados a estimular la

"la creatividad implica huir de lo obvio, lo seguro y lo previsible para producir algo que, al menos para el niño, resulta novedoso"

reflexión y la creatividad. Para ello, sin duda, era preciso desglosar ambos conceptos.

Un enfoque creativo

Hablar de creatividad es acceder a un vasto mundo de significados. Los cuestionamientos sobre este término no han concluido en el seno de las ciencias que lo abordan. Es así que la psicología y otras disciplinas han optado más bien por enfocar a la creatividad como un pensamiento creativo efectivo antes que como un atributo global que se posee o no. Ahora bien, la creatividad en los niños se perfila con algunas características concretas; Torrance, investigador exhaustivo sobre el tema, afirma: "la creatividad implica huir de lo obvio, lo seguro y lo previsible para producir algo que, al menos para el niño, resulta novedoso". Desde otra veta, J.P. Guilford, fiel seguidor de la teoría psicopedagógica de Piaget, aboga por un pensamiento creativo de reciclaje, en el que no se tendría que descubrir permanentemente la realidad, sino, al contrario, transformarla desde los conocimientos que ya se poseen de ella, tal como sucede con el estilo en el lenguaje: "el pensamiento creativo exige que el sujeto utilice sus propios conocimientos y experiencias para elaborar una respuesta que satisfaga una profunda necesidad de autoexpresión". En efecto, Guilford es partidario de considerar el pensamiento creativo como una alternativa para insertarse en el mundo, en el contexto, reafirmando la personalidad del niño, quien

entregaría su visión a veces demasiado lírica, otras muy convencional, de la realidad. Esta función fálica de la creatividad daría la pauta del contacto, de la enseñanza y el aprendizaje establecidos en dos pasos paralelos y tal vez simultáneos, pero nunca mezclados como sucedía antes, cuando el sistema pedagógico no daba margen a la creación libre, pues el reciclaje era meramente cognitivo, una retroalimentación "bancaria" que cobraba dividendos idénticos a sus inversiones. Guilford delinea un modo de asimilación de los mensajes, mediatizados por las propias experiencias.

Es en este punto de la teorización, cuando el análisis sobre los nuevos postulados de la Reforma Educativa entran en vigencia. Su mirada holística al *stock* cognoscitivo que cada individuo mantiene y acrecienta con el transcurso de los años dio paso a una pedagogía creativa. Lo establecido anteriormente debía ser replanteado y ese replanteamiento dio a luz el método heurístico del lenguaje. Para la Reforma Educativa el lenguaje es la herramienta simbólica de la recreación del mundo; desde su lenguaje, cada persona, cada niño, interpreta lo que aprende y recién entonces, desde esta traducción íntima, empieza la apropiación, que es el verdadero aprendizaje.

La reflexión: ¿Un juego de espejos?

Durante mucho tiempo, la lógica y la filosofía, damas tiranas de la inteligencia humana, usaron sin piedad a la reflexión para obtener de ella conclusiones depuradas y absolutas. La reflexión, claro, pasiva como se creía que era, se dejó usar sin síntomas de sublevación, perdiendo inclusive su propia identidad, como sucede con todo tipo de subordinación. Esta alegoría ilustra brevemente el gran salto que dio la reflexión en la última década, recuperando un terreno que quizás jamás tuvo, adquiriendo una autonomía parecida a la de otras habilidades consideradas independientes de cualquier constructo científico, tales como la fuerza

motriz, la capacidad matemática o incluso la creatividad. Con la reflexión no ocurría lo mismo, se la consideraba un proceso más del pensamiento que emergía (debía emerger) de forma inmanente y espontánea. Sin embargo, el pensamiento reflexivo es una habilidad no siempre desarrollada por la inteligencia humana o por la muy comentada inteligencia emocional. El pensamiento reflexivo es más que un juego de espejos basado en inferencias analógicas y conclusiones fáciles: "Los hombres son dignos; Juan es hombre, es decir, Juan es digno". El juego de espejos que postuló la lógica primaria con variantes casi matemáticas

Extractando lo mejor del
movimiento sonido-imagen y
tratando de preservar la
profundidad de la lectura, la
historieta es el género
"cinético" más apetecido
por el público infantil y, por
tanto, el mejor anzuelo para
aprender a aprender

tiende a complicarse cuando se mira a la reflexión con más respeto. El diccionario *Larousse* establece las primeras bases para su comprensión: "Capacidad del hombre de centrar su atención en algo para aprehenderlo a nivel de conciencia y reflejarlo luego en una nueva actitud". Pareciera, con prisa, que la reflexión es en verdad una posición ética del individuo, o, por lo menos, el reflejo de sus valores y rechazos. Por otro lado, Jean Piaget se refiere a la reflexión en los niños como "una conducta social de discusión, pero interiorizada (al igual que el propio pensamiento supone un lenguaje interior pero interiorizado)". Este último concepto concuerda con otras apreciaciones psicológicas: "La reflexión es el plano de

conciencia" dice Leontiev. En fin, plano de conciencia, discusión social, actitud, todo ello habla de la columna vertebral del comportamiento humano en relación con su contexto. A partir de la reflexión se puede vivir en armonía o en discordia con los mensajes que oferta la enseñanza y el aprendizaje. Quizás con estos pincelazos teóricos la moción de que la educación es fundamentalmente ideológica empiece a tomar cuerpo.

Se vio luego del estudio, que el niño de quinto de primaria no tiene un tipo de creatividad inventiva o productiva y que los niveles de originalidad, fluidez y flexibilidad, son bajos, se adivinaba un pensamiento rígido ratificado por la Reforma al no existir las herramientas para cambiarlo

Pero...¿y qué papel juega la historieta?

Inevitable, la pregunta es certera: ¿Qué tiene que ver la historieta, género casi inocente, con la reflexión y la creatividad? ¿De qué se la acusa? Sin sarcasmos y para continuar con los ejemplos lúdicos, la historieta es el papel en el que se escriben e inscriben la reflexión y la creatividad. Cuando el hábito de la lectura ingresa a una época de franca crisis ante el almacén audiovisual, cuando el consumo íntimo de un mensaje impreso cede paso al consumo colectivo de una película o a la guerra virtual del nintendo "niño vs. palanca", la historieta se atreve a constituirse en una solución, ni tan intelectualmente dialógica como la escritura-lectura, ni tan fácilmente visual como una película. Extractando lo mejor del movimiento sonido-imagen y tratando de preservar la profundidad de la lectura, la historieta es el género "cinético" más apetecido por el público infantil y, por tanto, el mejor anzuelo para aprender a aprender.

Y para no perder el hilo, ¿qué exigencias o rarezas presentó el público infantil? Ninguna que no representara a cualquier niño fuera de

la muestra. Se trabajó con educandos cuya edad oscilaba entre los nueve y once años, todos del Quinto de Primaria de la Escuela "María Mazzarello" de Montero. No se hablará en este texto de la institución educativa, lo que interesa por lo pronto es conocer las características de los lectores, agentes activos del mensaje y no sólo receptores.

La conclusión del ciclo básico implica el final de una etapa importante en la vida del niño, etapa en la que la seguridad de los núcleos sociales, familia y escuela, actuaban como cápsulas de protección eficaces pues relativizaban los mensajes vertidos por cualquier emisor; eran puntos de referencia. El Quinto de Primaria es, entonces, la pantalla de una edad de transición para el niño, él sabe que pronto ingresará a un tipo de pensamiento distinto, está consciente de que el año siguiente deberá responder a exigencias de orden intelectual, lo intuye por socialización con otros compañeros mayores y, en muchos casos, se siente inseguro, se pregunta: "¿Cómo podré hacerlo?". Si bien el orden de los factores tendrá eternamente el permiso de mutación, otros mensajes serán bloqueados al no existir los instrumentos pedagógicos para descodificarlos y encontrar su esencia. La esencia es el lenguaje. Cuando un niño dice que sabe sumar y el maestro lo pone en duda, no sólo cuestiona su competencia para el cálculo, también cuestiona su experiencia de vida, su vida. Tal vez ese niño sabe sumar en concreto, papas, pelotas, juguetes, ¡cualquier cosa! y, más allá de la teoría, sabe sumar

porque conoce el lenguaje de esa operación. Como se ve, el lenguaje lo es todo, es la definición ontológica del individuo, el fruto de su convivencia diaria. Pues bien, la Reforma Educativa insiste en recuperar este aprendizaje no formal para aprovechar su carga cognoscitiva.

Hasta acá todo parece encajar como piezas cóncavas y convexas sin caer en un eclecticismo caprichoso. Le toca el turno al problema. Los niños seleccionados para la investigación presentaron deficiencias que ponían en riesgo el éxito de la historieta. Había que cubrirlas como parte de los objetivos comunicacionales del mensaje lúdico.

Niños "robots"

Los resultados del test de creatividad de la Dra. Norma Reátegui, aplicado tipo "censo", arrojaron datos poco alentadores sobre la implementación de la Reforma Educativa. Una incoherencia que debía ser superada urgentemente. La Reforma, pese a sus buenas intenciones en la materia de lenguaje, no había conseguido revertir los modelos de pensamiento y los tipos de creatividad. El test plantea cuatro parámetros de medición para los efectos: originalidad, fluidez, flexibilidad e información enunciativa. A partir de ello, se pudo comprobar que los niños presentaban un tipo de creatividad básica, elemental, aquella necesaria para hacer chistes, reirse, dibujar un rostro, combinar los colores de la ropa o cambiar la letra de una canción respetando su melodía. No se perfilaba un tipo de creatividad inventiva o productiva, esa otra que recicla la información para crear productos y mensajes totalmente innovadores, diferentes a los *inputs* o materias primas. Los niveles de originalidad, fluidez y flexibilidad eran bajos, se adivinaba un pensamiento rígido ratificado por la Reforma al no existir las herramientas para cambiarlo.

Asimismo, la reflexión, para la cual aún no existe test de medición, fue deducida mediante la construcción de una matriz lingüística destinada a extraer el corpus del

Se observó que los niños tienen la habilidad de crear metáforas demasiado planas y explícitas,

casi mera información

enunciativa. Algunos niños

dijeron que "las rosas eran fraganciosas" y la "mamá era cruel", pocos invirtieron sus intenciones creativas, diciendo por ejemplo que "las rosas eran crueles" y la "mamá era fraganciosa"

lenguaje de los niños. El énfasis en la reflexión se calculó mínimo también: la habilidad de crear metáforas era demasiado plana, las metáforas se tornaban demasiado explícitas, casi mera información enunciativa; la habilidad para adjetivar sus expresiones se tornó a veces incoherente o muy previsible. Algunos niños dijeron que "las rosas eran fraganciosas" y la "mamá era cruel", pocos invirtieron sus intenciones creativas, diciendo por ejemplo que "las rosas eran crueles" y la "mamá era fraganciosa". De muestra, un botón.

Estos niños "robots" asentaban su pensamiento en moldes paradigmáticos y el lenguaje se limitaba a expresar este 'mapa mental'. La historieta debía hacer algo. ¿Cómo? Jean Piaget y Noam Chomsky ponen en el tapete soluciones susceptibles de adaptación a cualquier grupo humano. Ambos indican que, durante la etapa de operaciones concretas (siete a doce años), el ser humano precisa de referentes palpables, él aún no entiende -por ejemplo- la idea de

amplitud si no ve un patio o una habitación amplia; así pues, un "tókem" o figura icónica permite reducir la complejidad de la abstracción del pensamiento a la alfabetidad visual, sin renunciar al mundo simbólico del lenguaje. Ahí estaba la respuesta, había que llevarla a cabo.

La historieta interactiva: Un lector-autor

Al realizarse un *focus group* para detectar las preferencias de los niños respecto al género de la historieta, ellos manifestaron su deseo de encontrar en las tramas de las revistas de viñetas un mundo igual al suyo, con problemas parecidos y gente "real". Es preciso tener cuidado a la hora de interpretar sus requerimientos, pues "gente real" no significaba necesariamente personajes planos, sin aventuras, cronológicos. La idea era crear personajes comunes con historias fantásticas, con el fin de regalarle al lector un pasaje gratis a la fantasía a partir del proceso de identificación con esos seres de papel. Supermán fue uno de los preferidos; los niños admiran sus brazos fuertes y su capa, ambos símbolos inequívocos de su fuerza. También Archie tuvo su barra, de él valoraron su consistencia cotidiana, "Archie es como mi primo, es flojo para estudiar", decían los niños reconociendo en este personaje el tono familiar, exento de los discriminatorios diferenciales semánticos propios de Walt Disney, en los que la bella es siempre buena (Cenicienta) y la mala es siempre fea (hermanastras). No existen los puntos medios. Los niños quieren puntos medios, es decir,

quieren aventura con verosimilitud. A esa edad, están dejando de ser niños pero aún y para toda la vida no quieren perder su derecho al entretenimiento.

Con todo este andamiaje, la historieta interactiva verbo-icónica estaba ya habilitada para nacer. Los personajes serían ellos mismos, los niños, con nombres comunes, Tincho, Paolita, Carlitos, y con edades similares, de modo que pudieran crecer y evolucionar en compañía, "los de verdad y los de mentira", como dijeron los lectores. El formato de la historieta tendría el soporte de la hoja *bond* tamaño carta, aludiendo a la escolaridad diaria, el archivador, la facilidad de colección e intercambio. Pero, haciendo una elipsis rápida de las intervenciones intertextuales "realidad-ficción", la profesora y la directora se desmitifican y se convierten en personajes horizontales y democráticos, el niño puede reflexionar con objetividad sobre la idea de autoridad. Ahora bien, ¿de qué forma estimular la reflexión y la creatividad? He aquí las respuestas:

Adjetivación, definir y definirse

Pedirle a un niño que califique algo, una persona, una mascota, un sueño, es solicitarle su compromiso ético con esa circunstancia. El lenguaje es el elemento que lo denuncia y por eso debe dominarlo. Como el clásico ejemplo de "hombre pobre" y "pobre hombre", la habilidad de adjetivación es fundamentalmente semántica y la semántica es creatividad inventiva. La historieta propone viñetas cuyos diálogos no siempre están

Los niños desean encontrar en las tramas de las revistas de viñetas un mundo igual al suyo, con problemas parecidos y gente "real"; "gente real" no significaba necesariamente personajes planos, sin aventuras, cronológicos. La idea era crear personajes comunes con historias fantásticas, con el fin de regalarle al lector un pasaje gratis a la fantasía...

Al contemplarse a sí mismo, ¡alter ego!, en las viñetas, los niños descubrieron rasgos bonitos y reconocieron la localización e identidad de sus poseedores, inclusive trataron de completar los íconos que aparecían incompletos...

completos; los bocadillos en algunos casos permanecen en blanco provocando al lector a pasar de ese rol al de hacedor. Todo mensaje no completado, por *gestalt* y *pregnancia*, se constituye en una tentación para el que lo lee, en una invitación irresistible a actuar. Pues bien, los bocadillos muestran estratégicos vacíos conceptuales que deben ser llenados por el niño ejerciendo la función filosófica y ontológica del lenguaje, claro que sin desbordar los márgenes de la lógica inteligente. El niño, por ejemplo, podrá llenar el bocadillo que enuncia: "Invoca ladel sol y la.....de la luna" con estereotipos lingüísticos, vale decir "invoca la luz del sol y la claridad de la luna" o con creaciones determinantes de su cosmovisión: "invoca la fuerza del sol y la clarividencia de la luna". Si bien la ilustración puede sonar exagerada, es preciso afirmar que muchos niños llenaron las más exquisitas expectativas de poesía y estética, conducidos por el estímulo verbo-icónico de la historieta.

Algo similar ocurrió con la imagen. Acostumbrados a valorar moldes estéticos extranjerizantes, los niños consideraban la cabellera rubia de la Bella Durmiente y los ojos celestes del príncipe como los rasgos de máxima belleza en las historias de ficción. Al contemplarse a sí mismo, ¡alter ego!, en las

viñetas, los niños descubrieron rasgos bonitos y reconocieron la localización e identidad de sus poseedores, inclusive trataron de completar los íconos que aparecían incompletos (una niña sin boca o una profesora sin brazos) guardando la armonía de la totalidad visual. Tal vez un día, estos mismos lectores dejarán los íconos incompletos como están bajo la conclusión de que así, sin brazos, también se puede ser bello.

Sugerencia Temática: la intertextualidad

La intertextualidad no se refiere solamente a la dialéctica interna de la ficción o al "plagio voluntario" de signos pertenecientes a otros mensajes. La historieta cuyo título es "Las Fantabulosas aventuras de....." propone un neologismo familiar fruto de la fusión lingüística entre "fabuloso" y "fantástico", atribuible a cualquier personaje, pues el objetivo era evitar compactar la capacidad de acción y transformación de los argumentos en un solo personaje estrella, sino proponer un nivel actancial colectivo que permita el protagonismo paralelo de muchos personajes, permitiendo a su vez procesos de reflexión más efectivos y palpables. Sin embargo, la historieta rescata la preferencia de los lectores por la serie televisiva de dibujos animados "Los Caballeros del Zodiaco". Esta decisión narrativa responde al cuidado que prevalece de no desechar el *stock* cognitivo de los niños trasladado de su mundo individual a su mundo escolar. Por otra parte, darle la oportunidad al niño de disfrazarse de un caballero del zodiaco es darle carta blanca a la creatividad e introducirlo a la plástica del lenguaje para reconocer sus tonos.

De ahí que las sugerencias temáticas también sean intertextuales, compartiendo en un solo mensaje muchas disciplinas teóricas y pragmáticas. Las matemáticas desde el lenguaje, la religión desde el lenguaje, las ciencias sociales desde el lenguaje. En este *aleph* que se torna el lenguaje, el niño activa su aprendizaje holístico.

La decisión narrativa que se escogió para la propuesta, responde al cuidado que prevalece de no desechar el stock cognitivo de los niños trasladado de su mundo individual a su mundo escolar

Rincones Pedagógicos: Ciudad Virtual

Cuando la proximidad del fin de siglo publicita todo lo virtual, lo apocalíptico y lo simbólico, la pedagogía puede lucir anacrónica si no se adecúa con discreción a estas propuestas. Los Rincones Pedagógicos son lugares simbólicos para las ciencias, lugares que pueden ser fundados en la mente del niño, como quien visita jardines mágicos sólo con la imaginación. La Reforma Educativa propone la idea de los rincones en los espacios físicos del aula destinados a "almacenar" materiales, libros, información, juguetes, etc. de distintas materias. Así, en la esquina derecha estará la

materia de lenguaje y sus textos de lectura y ortografía, y en la esquina izquierda estará la materia de matemáticas con sus reglas geométricas, sus máquinas de calcular y el grueso "Baldor". Lo que importa, en definitiva, es el compartir del conocimiento, su interdisciplinariedad y dialéctica simbólica. Al fundar estos terrenos, el niño se convierte en dueño del conocimiento y lo maneja con facilidad, descubriendo, investigando, explorando...

Para concluir, la historieta puede ser el hito que funda el lenguaje creativo y reflexivo, su bandera y emblema. La intervención del niño en el mensaje de la historieta interactiva produce su apropiación de la misma. Ya no será la misma historieta que posee Martín o Adriana, aún cuando los dibujos sean los mismos, pues el hacer particular la hace distinta. Es "mi historieta, mi creación, mi lenguaje, soy yo mismo...!"

BIBLIOGRAFIA

GUILFORD, J.P. *Creatividad y Educación*. Paidós - Bs.A. 1978.
PIAGET, Jean & INHELDER, A. *Psicología del Niño*. Ediciones Morata. Madrid, 1975.

Noti-UPSA

Diplomado de Agentes de Igualdad de Oportunidades para la Mujer

La Facultad de Comunicación Social y Humanidades puso en marcha, con la Universidad de Zaragoza, el Diplomado de Agentes de Igualdad de Oportunidades para la Mujer, que se ha venido realizando de acuerdo con la recomendación de la Comisión Europea y la decisión del Consejo de Europa de 5 de diciembre de 1995.

El curso se realizó desde septiembre de 1998 a febrero de 1999, como respuesta a las necesidades que han surgido en Bolivia desde que el gobierno adoptara nuevas políticas de desarrollo humano y compromisos internacionales en función a la consecución de igualdad en las oportunidades de varones y mujeres.

Este Diplomado Superior creó un lugar de intercambio académico y reflexión crítica sobre la base de aportes teóricos de las diversas disciplinas, y de él surgieron propuestas de acción positiva basadas en la realidad regional.

