

# **Explorando múltiples abordajes de la narrativa gráfica en clase**

Camilo Alexander Suárez Tauta

Universidad Pedagógica Nacional de Colombia

Facultad de humanidades

Departamento de lenguas

Bogotá D.C, Colombia

2024

Explorando múltiples abordajes de la narrativa gráfica en clase

Camilo Alexander Suárez Tauta

Tesis de grado para la obtención del título de “Licenciado en español y lenguas extranjeras  
con énfasis en inglés y francés”

Asesora:

Diana Martínez Cifuentes

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de humanidades

Departamento de lenguas

Licenciatura en español y lenguas extranjeras con énfasis en inglés y francés

Bogotá D.C, Colombia

2024

## **Dedicatoria**

A mi madre Yenny, quien ha dado todo para que yo pudiera llegar a escribir esto. A Ashley, quien ha tomado mi mano para dibujar un camino posible. A la Universidad Pedagógica Nacional que, tras varias tormentas y tormentos, aún sigue allí, tan azul y tan rebelde, de pie. A Gia, por volverse taciturna a mi lado aun cuando la hora de dormir ya había pasado.

*“Pero pienso que hay que escribir cuando se tiene que decir. ¿Qué diría yo? ¡Mis angustias!  
¡Mis anhelos! ¡Mis invisibilidades!”*

Alejandra Pizarnik

## Tabla de contenido

<i>1.1. Marco Curricular</i> .....	1
<i>1.2. Problema de investigación</i> .....	4
<i>1.3. Pregunta problema</i> .....	7
<i>1.4. Objetivos</i> .....	7
<b>CAPÍTULO 2. CONTEXTO CONCEPTUAL</b> .....	<b>9</b>
<i>2.1. Antecedentes investigativos</i> .....	9
<i>2.2. Objeto de estudio</i> .....	13
<i>2.2.1. La narrativa gráfica</i> .....	13
<i>2.2.1.1. Arte secuencial</i> .....	15
<i>2.2.1.2. Contenidos</i> .....	17
<i>2.3. Conceptos complementarios</i> .....	18
<i>2.3.1. Oralidad</i> .....	18
<i>2.3.1.1. Paralingüística</i> .....	19
<i>2.3.2. Habitus</i> .....	21
<i>2.3.2.1. Representación del contexto socio-histórico en la literatura</i> .....	22
<i>2.3.3. Multimodalidad</i> .....	24
<i>2.3.3.1. Competencias multimodales</i> .....	25
<b>CAPÍTULO 3: DISEÑO METODOLÓGICO</b> .....	<b>27</b>
<i>3.1. Enfoque de investigación</i> .....	27
<i>3.2. Tipo de investigación</i> .....	28
<i>3.3. Método de análisis</i> .....	29
<i>3.4. Muestra documental</i> .....	30
<i>3.4.1. Corpus elegido</i> .....	31
<i>3.5. Instrumentos de recolección y análisis</i> .....	33
<i>3.6. Cronograma</i> .....	33
<b>CAPÍTULO 4: ANÁLISIS DE DATOS</b> .....	<b>35</b>
<i>4.1. Debate de las líneas teóricas</i> .....	35
<i>4.2. Categorías previas</i> .....	35
<i>Habitus</i> .....	36
<i>Multimodalidad</i> .....	40
<i>Oralidad</i> .....	43
<i>4.3. Categorías emergentes</i> .....	46
<i>Iconicidad</i> .....	47
<i>Narrativa</i> .....	50

<b>CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES</b> .....	<b>55</b>
<b>Referencias</b> .....	<b>59</b>
<b>Anexos</b> .....	<b>62</b>

## **Resumen**

La presente monografía titulada *Explorando múltiples abordajes de la narrativa gráfica en clase* se proyecta como un trabajo investigativo de corte teórico el cual pretende indagar en las diversas formas de abordar la narrativa gráfica dentro del aula de clase bajo una mirada pedagógica. Partiendo de una revisión documental ampliada, la cual presenta un corpus literario, se da muestra de diversos campos donde la narrativa gráfica se proyecta como objeto de estudio, o se determina como tal luego de evidenciar el potencial tanto didáctico como pedagógico. En este orden, se da muestra de algunas categorías de análisis, las cuales corresponden a diversos aspectos relacionados a algunos núcleos problemáticos pertenecientes a diferentes áreas del conocimiento, como ejes problemáticos que el abordaje de la narrativa gráfica puede brindar partiendo de su planteamiento como objeto de estudio.

**Palabras clave:** Narrativa gráfica, Objeto de estudio, Multimodalidad, Arte secuencial.

## **Abstract**

This monographic work, titled *Exploring Multiple Approaches to Graphic Narrative in the Classroom*, is presented as a theoretical research work which aims to investigate into the different ways of including graphic narrative into the educational field from a pedagogical perspective. Starting from an extended documentary review, which presents a literary corpus, the research introduces various fields where graphic narrative works as an object of study, highlighting its educational and pedagogical potential. In this order, specific analysis categories are determined in line with diverse aspects related to several problematic cores. These categories become a problematic focus that are part of the development of different fields of knowledge within the context of graphic narrative's application in classroom as the object of study.

**Keywords:** Graphic narrative, Object of study, Multimodality, Sequential art.

## **CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

En el siguiente capítulo se expondrá la pertinencia del abordaje de la narrativa gráfica con relación al marco curricular que rodea esta investigación, considerando los diferentes lineamientos presentados desde el Ministerio de Educación, la Secretaría de Educación y, finalmente, el Departamento de Lenguas de la Universidad Pedagógica Nacional. Asimismo, se dará una respuesta a estos lineamientos desde el planteamiento del problema el cuál sustenta, desde una base teórica, así como desde las políticas públicas, el porqué del objeto de estudio y su relevancia en el ámbito educativo, generando así los objetivos de la investigación, delimitando los resultados esperados por esta propuesta.

### ***1.1. Marco Curricular***

La enseñanza del lenguaje implica un abordaje de varios aspectos de manera específica y didáctica, por ello, la narrativa gráfica se presenta como un elemento que ofrece un gran acompañamiento durante el desarrollo temático de estos diferentes aspectos dado a la complejidad narrativa propuesta en su composición. De acuerdo con los Estándares Básicos de competencias en Lenguaje propuestos por el MEN (2006), se parte del criterio de trabajar con todo tipo de textos, prestando especial atención a su potencial pedagógico: “qué se puede hacer con él”, y no centrar la discusión en “qué tipo de texto leer”; pues se espera que el abordaje de la obra literaria sea bajo una perspectiva que favorezca el desarrollo de las distintas competencias y procesos cognitivos como la imaginación y la creatividad. Es allí donde la narrativa gráfica tiene lugar en el aula de clase, pues su propuesta narrativa presenta diferentes sistemas simbólicos, numerosas manifestaciones del lenguaje (tanto lingüísticas como no verbales) y temáticas llamativas para los estudiantes en un formato de libro, por lo que resulta pertinente promover su acercamiento hacia el aula de clase.

Dentro del proceso de enseñanza de los sistemas simbólicos, la narrativa gráfica adquiere especial relevancia dado a la variedad de alternativas que brinda al tratarse de un texto multimodal. No solamente se habla de texto en relación con la imagen, sino de una convergencia de manifestaciones del lenguaje que van desde lo verbal a lo no verbal, surgiendo como una posibilidad que encaja con lo expuesto por el MEN (2006) en cuanto a la pedagogía de los sistemas simbólicos:

Así, pues, se busca desarrollar y potenciar la competencia simbólica de los y las estudiantes, con el fin de que reconozcan las características y los usos de los sistemas no verbales y el papel que estos juegan en los procesos lingüísticos, ya sean de representación conceptual o de interacción, y su incidencia en los procesos de organización social, cultural e ideológica. (p.26)

No obstante, el acercamiento a la narrativa gráfica no se limita a abordar únicamente las habilidades lectoescritoras, pues al tratarse de un texto el cual adapta la imagen a su narrativa con el fin de representar situaciones comunicativas bajo diferentes sistemas simbólicos, la oralidad también se ve acogida en este formato. Al ser este formato narrativo un texto comunicativo, varias características de la oralidad se ven implementadas de manera visual. Siguiendo con lo expuesto en los estándares básicos de competencias del MEN (2006) la parte comunicativa debe enfocarse en:

La pedagogía de la lengua castellana centra su foco de atención e interés en el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes, en el sentido de que estén en condiciones de identificar el contexto de comunicación en el que se encuentran y, ..., cómo reconocer las intenciones que subyacen a todo discurso, cómo hacer evidentes los aspectos conflictivos de la comunicación, en fin, cómo actuar

sobre el mundo e interactuar con los demás a partir de la lengua y, desde luego, del lenguaje. (p.25)

Asimismo, la implementación de la narrativa gráfica en el aula obedece, en primer lugar, al desarrollo de las competencias que rodean el lenguaje; según las Orientaciones para el área de Humanidades-Lengua Castellana (2014) “Todo esto implica construir conocimientos sobre aspectos de los lenguajes oral y escrito, ...; así como desarrollar habilidades y actitudes necesarias para los procesos comunicativos” (p.23). Y, en segundo lugar, a la construcción de una didáctica en torno a la enseñanza del lenguaje desde una perspectiva crítica e innovadora por parte del docente. Según el Proyecto Educativo de los Programas del Departamento de Lenguas (2018), las didácticas del lenguaje deben acoger todas las disciplinas que lo componen, proponiendo así un debate sobre la generación de prácticas innovadoras para desarrollar competencias dirigidas tanto a la comprensión como a la producción de diversos tipos de textos, priorizando los textos multimodales. Esto con el fin de promover otra forma de lectura, en la cual el reconocimiento del rol de la literatura y de los diferentes sistemas simbólicos en una sociedad mediatizada, en conjunto con las prácticas comunicativas de diferentes sectores sociales, puedan dar paso a nuevas formas de aprendizaje y de desarrollo de competencias del lenguaje.

De esta forma, el docente debe idear una ruta de abordaje de la narrativa gráfica que propicie espacios de lectura, interpretación, pero así mismo, espacios de discusión y representación de la narrativa implementada. Con ello se pretende desarrollar la comunicación desde lo verbal abordando las competencias comunicativas correspondientes a la oralidad y escritura, hasta lo no verbal en referencia a los aspectos paralingüísticos; todo esto en relación con las vivencias y contextos sociales del estudiantado, en los cuales la narrativa gráfica pueda tener aceptación y relevancia. Es así como lo estipulado por el

Departamento de Lenguas de la UPN (2018) tiene lugar dentro de la propuesta de la narrativa gráfica:

Todo lo expuesto hasta ahora nos pone en el contexto de una didáctica del lenguaje (lenguas, literatura y otros sistemas simbólicos, como se ha dicho) que no se centre exclusivamente en los aspectos formales del código, ni en el desarrollo exclusivo de una pretendida competencia comunicativa, sino que es indispensable asumir los procesos de producción de sentido y sus productos discursivos como el ámbito privilegiado de la alfabetización plena de los individuos, de tal manera que logren comprender, interpretar, representar y transformar su realidad. (p.32)

### ***1.2. Problema de investigación***

En este apartado se evidenciará el vacío teórico identificado en el contexto pedagógico y didáctico de la literatura, específicamente en el abordaje de la narrativa gráfica como parte del currículum de la asignatura de lengua castellana. Posteriormente, se planteará la postura en el ámbito teórico con la cual se pretende, no solamente cuestionar la metodología utilizada en la implementación de este medio sino, principalmente, expandir el abanico de posibilidades ofrecidas por la narrativa gráfica al ser considerada parte del currículum como temática de estudio en el aula de clase.

Primeramente, resulta pertinente definir el término “narrativa gráfica”. Según Montalvo (2021) la narrativa gráfica, comúnmente conocida como “cómic”, se define como un género narrativo que utiliza la combinación simultánea de imágenes y texto para relatar una historia o transmitir un mensaje; es decir, este medio cuenta con su propio lenguaje para transmitir significados, construido a partir de componentes léxicos y gráficos. Además, los temas y contenidos propuestos dentro de la creación de historias o mensajes corresponden a

una representación gráfica de la realidad los cuales, al igual que cualquier creación literaria, están impregnados de una intencionalidad.

Si bien es cierto que lo más llamativo del formato es la composición a nivel gráfico de una historia, no hay que remitirse plenamente a la formalidad, pues la narrativa gráfica se presenta como un formato lleno de elementos tanto estructurales como temáticos que enriquecen su narrativa. Sin embargo, existe cierto rechazo por parte de la academia, así como desde la crítica literaria, hacia la narrativa gráfica lo cual imposibilita en gran parte su acercamiento al aula de clase. A propósito de los motivos causantes de este rechazo, Eisner (2002) argumenta:

En general, y por motivos muy relacionados con el uso y la temática, el arte secuencial ha sido desdeñado, considerado indigno de serio debate. Mientras que sus principales elementos integrantes a saber, el diseño, el dibujo, la caricatura y la escritura, han recibido consideración académica por separado, la combinación de todos ellos en un formato único se ha ganado un lugar insignificante en el mundo literario y artístico. (p.7)

Resaltando la necesidad de no valorar en la narrativa gráfica únicamente el apartado técnico y formalista, es oportuno dirigir la discusión hacia el contenido del formato: ¿Qué tipo de temáticas se desarrollan en la narrativa gráfica? y, por supuesto, plantear un posible objetivo pedagógico que funcione como base para el estudio de este formato desde estas temáticas: ¿Para qué llevar la narrativa gráfica al aula de clase? Bajo esta mirada pedagógica-crítica, el profesor Córdoba (2021) sugiere que una implementación de la narrativa gráfica en la educación es propicia debido al carácter emancipatorio que representa proponer una lectura fuera del canon; así como el formato adquiere especial valor al tratar elementos tanto

estéticos como lingüísticos, literarios, pragmáticos, semióticos, además de aspectos histórico-culturales.

Al comprender diversas temáticas y aspectos que trascienden más allá de lo lingüístico y textual, la narrativa gráfica cobra un valor pedagógico gigante al proponer, desde su misma constitución, un proceso de lectura que comprende la manifestación de la realidad por medio de dos sistemas de significación. De esta forma, no solo corresponde a un medio atractivo para los estudiantes debido a su formato, sino que expone diferentes aristas del conocimiento que el sistema educativo tiene como misión presentar al estudiantado. Aun así, las propuestas planteadas en relación al abordaje de la narrativa gráfica se limitan a dos aspectos generales: el primero, existe una tendencia a orientar el texto hacia el desarrollo de habilidades específicas remitidas únicamente a la lectura, como la comprensión o la generación de un hábito lector; el segundo, se tiende a considerar la narrativa gráfica como una herramienta didáctica para lograr ciertos objetivos pedagógicos, como la mejoría en las habilidades mencionadas anteriormente. Es decir, a pesar de ser implementada en el aula de clase, aún no hace parte del mundo académico y se considera diferente al canon literario.

Teniendo en cuenta este análisis del panorama de implementación de la narrativa gráfica en el ámbito educativo, se concluye que, aun teniendo un formato con numerosas posibilidades a explorar, el planteamiento de propuestas educativas sigue quedando corto. Según Córdoba (2021), “El fin primordial es el de coadyuvar a los estudiantes a interpretar y a entender el mundo que los rodea y sus diversas complejidades por medio de literatura” (p. 244). Por ello, primeramente, se debe dar paso al debate en torno a la consideración de la novela gráfica como parte de un corpus literario; y, en segundo lugar, se deben ampliar las diferentes posturas desde donde se abordará la narrativa gráfica en el aula de clase. Es pertinente analizar a profundidad todos los aspectos de orden temático y formal que componen la narrativa gráfica para, en ese orden, determinar los núcleos problemáticos,

comprendidos como los temas propuestos en el programa, sobre los cuales se articulará la narrativa gráfica de manera propicia en el aula de clase.

Es así como en esta monografía se pretende generar una discusión frente a la inclusión de la narrativa gráfica, no solo en la construcción e implementación de un corpus literario dentro de las asignaturas correspondientes al área de humanidades, sino además en su consideración y aceptación como objeto de estudio dentro del ámbito académico. Es por ello que, este trabajo teórico se estructura para una revisión documental orientada a explorar los componentes más relevantes de la narrativa gráfica que puedan ser desarrollados como núcleos problemáticos dentro de los espacios académicos del área de humanidades en el marco de la pedagogía de la literatura. Además, se abre la posibilidad al descubrimiento de nuevas áreas del conocimiento pertinentes dentro de una educación interdisciplinaria. En este orden de ideas, se busca hacer un aporte de tipo teórico al expandir la gama de posibilidades que provee el abordaje de la narrativa gráfica en el aula de clase.

### ***1.3. Pregunta problema***

¿Cuáles son los núcleos problemáticos específicos que ofrece la narrativa gráfica al ser considerada objeto de estudio dentro del área de humanidades?

### ***1.4. Objetivos***

#### ***Objetivo general***

Explorar los diferentes núcleos problemáticos presentes en la narrativa gráfica para proponerla como objeto de estudio en el aula, abarcando diversas competencias lingüísticas y discursivas.

### *Objetivos específicos*

- Identificar los elementos más relevantes que componen la narrativa gráfica y sus diferentes formatos.
- Establecer la relación de los elementos con las competencias desarrolladas dentro del aula de clase determinando los núcleos problemáticos por abordar.
- Plantear desde un análisis documental los posibles núcleos problemáticos que incluyan la narrativa gráfica como elemento central dentro del marco curricular evidenciando su relevancia dentro del ámbito académico.

## CAPÍTULO 2. CONTEXTO CONCEPTUAL

En este capítulo se realizará la revisión de antecedentes en la cual se mencionarán diferentes propuestas construidas en torno a la narrativa gráfica. Además, se resalta su propósito didáctico y pedagógico, lo cual evidenciará su relevancia en la educación y planteará la discusión en torno a considerarla dentro del currículum académico. En adición, se definirá de manera general el objeto de estudio de esta investigación: la narrativa gráfica, determinando así el concepto con base en distintas miradas teóricas para, finalmente, delimitar una definición propia para el desarrollo de la investigación. Del mismo modo, se dará cuenta de las categorías de análisis encontradas a partir de la revisión de antecedentes establecidas como aspectos complementarios referentes a las características del foco de investigación, los cuales contienen especial relevancia en la temática abordada en esta monografía.

### *2.1. Antecedentes investigativos*

En 2018, la profesora Patricia Guzmán de la Universidad Nacional de la Plata de Argentina, en su objeto de conferencia para la tercera jornada de literatura para niño(a)s y su enseñanza, propone la implementación de la novela gráfica en los procesos de aprendizaje de lengua extranjera (LE), debido a las diversas oportunidades que este formato ofrece en este espacio académico para seguir una ruta de aprendizaje que trabaje la multimodalidad. En primer lugar, resalta el aspecto llamativo de la novela gráfica, pues resulta motivante para los estudiantes. Asimismo, expone las diversas opciones que la novela gráfica presenta para desarrollar en un entorno educativo de LE, las cuales corresponden al contenido de la obra: contexto, personajes, narrativa, etc.; así como los aspectos formales que la componen: composición de imágenes, diseño, lenguaje verbal y no verbal, etc.

Siguiendo el campo de la multimodalidad, en 2019, Gabriela Castro de la Pontificia Universidad Javeriana de Colombia, en su trabajo de grado, considera pertinente acercarse a diferentes narrativas gráficas como el cómic y la novela gráfica a los procesos de aprendizaje, puesto que presenta una posibilidad de desarrollar múltiples alfabetismos. Por ello, realizó un análisis literario de tres novelas gráficas colombianas: *Virus Tropical* de Power Paola, *Caminos Condenados* de Diana Carolina Ojeda y Pablo Guerra, y *Dos Aldos* de Pablo Guerra y Henry Díaz, argumentando que su análisis permite identificar los alfabetismos posibles a desarrollar con la lectura y producción de narrativa gráfica, además de evidenciar el potencial de desarrollo de nuevos alfabetismos y su incidencia en el aprendizaje de habilidades de lectoescritura sin limitarse a la escritura trabajada de manera tradicional. Esta investigación se ubica en el plan de estudios de bachillerato para la educación pública, específicamente, para grados 9° a 11°.

Contemporáneamente, en 2019, Ana Lorda Cuadrado de la Universidad de Zaragoza en España, en su trabajo de Magíster, pretende abordar la novela gráfica desde la enseñanza de la historia en secundaria, además de resaltar el potencial didáctico de la narrativa gráfica en la creación de metodologías activas y participativas. En su propuesta explora la posibilidad de llevar al aula de clase la obra *Maus: Relato de un superviviente*, escrita por Art Spiegelman, con el propósito de ofrecer un acercamiento crítico hacia el pasado, su incidencia en el presente, la trascendencia de los momentos y eventos históricos, la búsqueda de la identidad, los Derechos humanos y su importancia y violación desde el contexto del holocausto. Todo esto desde un nuevo recurso literario que responde a la motivación del estudiantado por tratar temas históricos contemplados en el currículo académico.

Continuando con el campo de estudios socioculturales, en 2020, Cristina Villalba Ibáñez de la Universidad de Valencia en España realizó una explotación didáctica de la novela gráfica *La Casa* de Paco Roca en una clase de Español como Lengua Extranjera

(ELE) con un grupo de diez estudiantes universitarios de Estados Unidos con un nivel B2 de la lengua. El propósito de la intervención fue explorar las diferentes ventajas didácticas de trabajar con un formato de novela gráfica con estudiantes que ya tienen cierto dominio de la lengua, con ciertas falencias o distintos niveles de competencias lingüísticas. Los resultados mostraron altos niveles de comprensión lectora, además, como se evidenció en los diarios de lectura de cada estudiante, el abordaje del texto de manera contextualizada despertó el interés por el contexto que rodea la obra. Esto demuestra que la novela gráfica tiene un impacto positivo en la comprensión lectora, entendiéndose como destreza y como fuente de disfrute, además de desarrollar procesos cognitivos referentes a la comunicación y la relación con los aspectos socioculturales.

Por otro lado, en 2020, Guillermina Gavaldón, Ana María Gerbolés y Francisco Saénz de Aldana de la Universidad de Alcalá en España, llevaron a cabo una investigación con el propósito de construir conocimiento respecto al cómic como herramienta dinamizadora de comunicación y desarrollo de la alfabetización multimodal de los estudiantes de primer año del magisterio en educación infantil, a través de la creación de cómics y novelas gráficas. Tras dos ciclos de investigación con dos grupos de estudiantes cuyas edades correspondían al rango de 17 a 25 años, se concluyó que el ejercicio de creación de cómics de manera grupal enriquece el intercambio de ideas y la realización de tareas según las competencias de cada uno de los miembros del grupo, esto significa que se debe llevar a cabo el ejercicio bajo el andamiaje para un desarrollo de la alfabetización multimodal idóneo. Al ser el cómic el producto final, la creatividad y el uso de los distintos medios plantean un reto al estudiantado, lo cual debe ser acompañado de manera clara para no plantear el objetivo como inalcanzable.

En 2021, Elvira Luengo Gascón de la Universidad de Zaragoza en España desarrolla una investigación que tiene como objetivo explorar la interrelación entre los aspectos verbales y visuales en la creación de libros-álbum que resulten interesantes y entretenidos

para los niños y jóvenes lectores. La investigación se sustenta en la necesidad de comprender las narrativas gráficas más allá de los clásicos estudios literarios que han desprestigiado los diferentes formatos que buscan, mediante una creación interdisciplinar entre el texto e imagen, generar nuevas formas de lectura a través de los diversos medios que la sociedad actual ofrece. Es así como se plantea una mirada interdisciplinar hacia estos textos multimodales y una comprensión desde los diferentes campos del lenguaje visual vigentes hoy en día: una comprensión intertextual basada en la multimodalidad y la transmedialidad.

Además, en 2021, el profesor Ángel Gustavo Córdoba de la Universidad del Tolima de Colombia realizó una propuesta de abordaje de un corpus literario en el aula de clase con el fin de trabajar, más allá de la estética del lenguaje y la estructura de la narrativa, un análisis literario considerando todos los aspectos de orden cultural que rodean una obra literaria. La propuesta resulta innovadora al seleccionar como corpus literario la novela gráfica *Benkoz Renace*, escrita e ilustrada por Jean Paul Zapata. Al proponer una novela gráfica como recurso literario y objeto de estudio dentro del aula de clase se resalta la necesidad de seleccionar obras que tengan un impacto en los estudiantes tanto por su estética diferente a un texto continuo, como por la temática que aborda la obra, esto sin dejar de lado el contenido académico.

Finalmente, en 2022, Malen Biedma Amado de la Universidad de Buenos Aires en Argentina busca resaltar el valor de la oralidad en los procesos testimoniales en la novela gráfica *Los Surcos del Azar*, escrita por Paco Roca. En su análisis de la obra evidencia la importancia de la oralidad para la reconstrucción de sucesos históricos completamente olvidados y cómo se representa mediante un relato ficcional desarrollado en una narrativa gráfica. Además, destaca la importancia de la representación de la realidad a través de una entrevista realizada al único testigo sobreviviente. Es así como presenta el término de “memoria subterránea”, que hace referencia a la memoria silenciada y ausente y solamente

tiene como único soporte la oralidad, la cual es la base de la novela gráfica. A partir de este estudio se concluye que el testimonio de una vivencia callada posibilita la reconstrucción de hechos históricos, así como la identidad, todo esto con base en la oralidad plasmada en una narrativa gráfica.

Es así como durante la búsqueda de antecedentes que orientan la problemática a tratar en esta monografía, se encuentra una tendencia a considerar la narrativa gráfica una herramienta didáctica para acompañar los diversos procesos de aprendizaje en el aula, algunos orientados al desarrollo del lenguaje, otros a una asignatura diferente como lo es historia, y muy pocos orientados a desarrollar competencias orales y comunicativas. No obstante, dentro de las numerosas propuestas didácticas que se plantearon, se evidencia un enorme potencial didáctico y pedagógico de la narrativa gráfica en el contexto educativo. Los antecedentes parten de una problemática en común: este formato es desprestigiado desde los estudios literarios, así como desde la academia y es considerado únicamente como medio de entretenimiento. Por ello, es necesario plantear un escenario de discusión donde la narrativa gráfica sea sujeto de indagación dentro del aula debido a la gama de posibilidades que ofrece en la educación, entre los cuales se encuentran tres grandes campos: el contexto sociocultural, la alfabetización multimodal y la oralidad desde la narración.

## ***2.2. Objeto de estudio***

### ***2.2.1. La narrativa gráfica***

Para acercarse al concepto de narrativa gráfica es necesario remitirse al cómic debido a la cercanía de ambas nociones. En un primer momento, el cómic suele relacionarse a las caricaturas publicadas en la prensa con fines de ocio y entretenimiento, publicaciones por las cuales la narrativa gráfica ha sido marginada de cualquier ámbito académico y literario. No obstante, se ignora el valor comunicativo derivado de la producción y distribución de esta

primera manifestación del cómic. Por ello, Mccloud (1995) determina la caricatura como un estilo de dibujo y al cómic como un medio de comunicación, el cual utiliza, en su mayoría, la caricatura como decisión estética. Es así como el cómic abarca más que solo un factor estilístico. De hecho, Mccloud (1995) define el cómic como “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (p.9). Esta definición pretende dar mayor explicación a lo que Eisner (1985) llamaría “arte secuencial” como concepto para englobar cualquier manifestación de narrativa gráfica.

Ahora, entender qué es el cómic es indispensable para el concepto de narrativa gráfica puesto que, a grandes rasgos, corresponde a la expresión popular del concepto. Eisner (1996) señala que, a partir de la recopilación de tiras cómicas publicadas en los periódicos se crearon los *cómics books*, formatos cuya extensión fue aumentando hasta derivar en las novelas gráficas, las cuales, a su vez, generaron un reto al exigir a los autores mayor “sofisticación literaria”. Es decir, la narrativa gráfica, en sus diferentes manifestaciones, ha destacado su componente visual, lo denominado “arte secuencial”. No obstante, si bien este elemento configura gran parte de la esencia de la narrativa gráfica, es erróneo considerarlo como su componente más importante. La transición entre un formato y otro también obedece a una evolución narrativa de las historias publicadas. Eisner (1996) hace mención al periodo en el cuál la exploración de un mejor contenido dio paso a las primeras apariciones de novela gráfica:

Entre los años 1965 y 1990, los cómics se esforzaron por alcanzar un serio contenido literario. (...). Significó el principio de la maduración del medio. Por fin el cómic buscaba vérselas con temas que hasta entonces habían sido considerados sólo propios del libro, el teatro o el cine (p.4).

De esta forma, la narrativa gráfica empezó a abordar temas variados y con una complejidad mayor a las historias de superhéroes o caricaturas políticas, temáticas tales como fenómenos sociales o históricos (ej. *Maus* de Art Spiegelman). En este sentido, García (2010) considera que el cómic trata temáticas más cercanas al contexto adulto, las cuales exigen una lectura y unas actitudes diferentes al momento de abordarla. Asimismo, Trabado (2006) menciona cómo algunos formatos, como la novela gráfica, constituyen un espacio alejado de los superhéroes y las peleas para reivindicar las historias del común y la vida cotidiana, con protagonistas más humanos que se catalogan como “ordinarios perdedores” en contraste a las aventuras heroicas y extraordinarias.

En síntesis, en este trabajo se define la narrativa gráfica como un medio de comunicación cuyas temáticas abarcan aspectos que van más allá de la simple ficción o fantasía, abordando temas sociales y culturales; además de ser caracterizada por su narración secuencial compuesta de texto e imagen, logrando obras complejas en su implementación en cuanto la narrativa y estética. Esta definición parte de la evolución del concepto a través de los formatos que la componen, fungiendo como una manifestación cultural en la que diversas realidades fueron tomando forma mediante una narrativa compuesta por una decisión estética, atravesada por influencias dentro de las artes plásticas, y la construcción de un relato que busca darle voz a aquellas historias que necesitan más de un medio para ser contadas; todo aquello enmarcado dentro del contexto sociocultural de las y los autores.

### ***2.2.1.1. Arte secuencial***

La principal característica de la narrativa gráfica en general es el uso de texto escrito acompañado de elementos pictóricos para contar una historia. Este aspecto le brinda una riqueza interpretativa desde la lectura de lo escrito y la lectura de lo dibujado; pero no por la complejidad que los dos sistemas representan, sino por el dinamismo que proponen al trabajar de manera conjunta y complementaria. Eisner (1985) menciona que: “En el arte secuencial,

ambas funciones se encuentran irrevocablemente entrelazadas. El arte secuencial es el arte de armar un tejido” (p.124).

Diferente a la producción literaria textual, la narrativa gráfica requiere una planeación más precisa, pues al utilizar dos sistemas simbólicos el autor se debe plantear cómo será la recepción del lector. Al presentar solo un texto escrito, el autor da cabida a la imaginación; al presentar una imagen, se busca la interpretación. Respecto a ello, Mccloud (1995) se refiere al dibujo presentándolo como un proceso de abstracción, al igual que el texto escrito:

Cuanto más se abstrae el dibujo de la “realidad”, mayor nivel de percepción se requiere para entenderlo, como pasa con las palabras. Cuando las palabras son más directas y vigorosas, requieren un nivel inferior de percepción y se capta más deprisa, como si fueran dibujos. La necesidad de un lenguaje unificado nos impulsa hacia el centro, donde palabras y dibujos son como las dos caras de una moneda. (p.49).

Es así como el arte secuencial se refiere al proceso de composición de una historia a través de la narrativa gráfica, ¿cómo contar a través de lo textual y lo visual?, donde los dibujos, tanto como las palabras, tienen una función complementaria entre sí para proporcionar fluidez y sentido en la obra. Sin embargo, es necesario precisar la existencia de algunos formatos dentro de la narrativa gráfica que omiten el uso del lenguaje textual. En este sentido, Barrero (2012) precisa que “el cómic es un medio de comunicación que hace uso de imágenes y, por lo tanto, de signos, pero con unos significantes concretos, eminentemente gráficos, que pueden vincularse o desvincularse de textos acompañantes para articular mensajes” (p.29.)

En conclusión, es importante mencionar que, en cuanto al estilo, tanto de escritura como de ilustración, es propiamente elección del autor; es el autor quien moldea la narrativa gráfica en función de la obra a crear. Es así como existen factores que ayudan a determinar

qué estilo es el pertinente para el tipo de historia que se pretende contar y serán propuestos en el contenido de la obra.

### **2.2.1.2. Contenidos**

Al igual que en los diferentes géneros literarios, muchas son las temáticas que la narrativa gráfica puede abordar; las limitaciones y campos presentados y representados en este formato son decisión del autor. Sin embargo, no se puede equiparar la narrativa gráfica a las obras literarias en cuanto a movimientos y corrientes literarias definidas, pues la narrativa gráfica, si bien tiene su respectivo recorrido histórico, carece del respaldo social que sí ha tenido la literatura textual. Aun así, el formato gráfico se sirve de diferentes manifestaciones artísticas para componer sus contenidos, es por ello que se encuentra desde novela gráfica histórica (volviendo al ejemplo de *Maus* de Art Spiegelman) hasta novela gráfica de fantasía o ciencia ficción (ej. *Scott Pilgrim* de Bryan Lee O'Malley). La narrativa gráfica, al igual que cualquier género literario, corresponde a una manifestación cultural. Al respecto, Córdoba (2021) señala:

se escoge la novela gráfica por ser un medio atractivo y tener una aceptación popular entre los jóvenes, pero principalmente por tener su origen como producto cultural de masas, ya que es un artefacto ficcional cargado de ideología, de precisiones históricas, sociales, políticas que pasan por lo cotidiano, que expresan unas visiones de mundo diferentes a las expresadas por el establecimiento o por los cánones regulados, es decir que se convierten en una fuente que comenta la realidad y se convierte en un documento informativo y testimonial. (p.245).

Finalmente, es preciso señalar que, al tratarse de un formato donde lo textual trabaja de manera conjunta con lo visual para narrar una historia, la narrativa gráfica expone una carga cultural enorme al no solo representar no solo una visión de mundo desde lo escrito, sino además, al buscar darle un espacio a las diferentes realidades desde lo pictórico y

textual. Por ello, Eisner (1996) define el arte de la historieta como la forma de mostrar la conducta humana de manera que, según el conjunto de experiencias y conocimientos adquiridos por el lector en su entorno social, pueda reconocer un fenómeno o situación a través de las ilustraciones.

### ***2.3. Conceptos complementarios***

Dentro de este apartado, se desarrollarán los conceptos complementarios los cuales corresponden a las áreas del conocimiento y campos tratados con base en la narrativa gráfica encontrados en la revisión de antecedentes. Dado que las áreas determinadas fueron: contexto sociocultural, alfabetización multimodal y la oralidad como factor narrativo, se buscará establecer su relación y presencia dentro de la narrativa gráfica, estableciendo así su naturaleza interdisciplinar desde lo literario y pedagógico. Por ello, los componentes complementarios se ampliarán desde los siguientes conceptos: la representación de contextos comunicativos en la imagen desde la oralidad, el ámbito sociocultural desde el concepto *habitus* y, finalmente, las competencias en comunicación multimodal desde la multimodalidad.

#### ***2.3.1. Oralidad***

Habitualmente, al abordar el concepto de oralidad se hace referencia a la lengua escrita debido a la estrecha relación entre ambos códigos lingüísticos. Ahora bien, reducir la oralidad a aquello anterior a la escritura, o aquello que perdura al ser representado de manera textual resulta limitante en varios aspectos, pues cada manifestación del lenguaje contiene ciertas características que las diferencian y las hacen propicias en ciertas situaciones o contextos comunicativos. En cuanto a la oralidad, Cassany (1994) que “la lengua oral es más coloquial, subjetiva, redundante y abierta; con una sintaxis más simple, repleta de anacolutos, frases inacabadas, circunloquios, elipsis, repeticiones, etc.; y un léxico más general y pobre,

con palabras comodín (...), onomatopeyas y frases hechas” (p.90). Lo que anteriormente el mismo Cassany (1987) resumiría hablando de la inmediatez de la comunicación oral en comparación con el carácter diferido en el tiempo de la comunicación escrita.

Por otro lado, Ong (1987) señala la ausencia de categorías analíticas complejas que separan el saber de lo vivido en la escritura, siendo reemplazadas por una conceptualización de los saberes de las culturas orales en la acción inmediata relacionada con el mundo habitado. Es decir, la oralidad se explica como la forma de representación inmediata de la realidad en interacción con el ser humano, lo cual conlleva una fuerte carga cultural que a su vez crea ciertas expresiones propias de un círculo social. Respecto a ello, Mostacero (2011) menciona:

La oralidad consiste en un sistema triplemente integrado, constituido por variados componentes verbales (emisión sonora, decodificación semántica, combinatoria sintagmática, elementos paraverbales, entre otros), por un repertorio kinésico y proxémico y por un sistema semiótico concomitante (dimensión cultural). Por eso mismo, pertenece a un triple plano: un plano verbal o lingüístico, un plano paralingüístico y un plano semiótico-cultural (p.101).

Por lo tanto, se considera la oralidad como una forma de comunicación expresada mediante el lenguaje verbal, el cual es determinado por componentes tales como la inmediatez del mensaje y las prácticas culturales de una sociedad.

### ***2.3.1.1. Paralingüística***

En cuanto a la paralingüística, definir el concepto se complejiza bastante debido a la gran cantidad de elementos que componen lo denominado “paralenguaje”. Además, al igual que el lenguaje oral y el lenguaje escrito, la paralingüística está estrechamente relacionada con otros conceptos como la kinésica, que forma parte del lenguaje no verbal, formando así

conceptos que se complementan entre sí para determinar el significado de algo aún más complejo.

De cualquier modo, si se hace referencia al concepto de paralingüística, Poyatos (2016) lo define a grandes rasgos como: “aquellos elementos que acompañan, modifican o alteran con la estructura lingüística” (p. 727). Entre los diferentes elementos, Poyatos (2016) menciona cuatro grandes características de la paralingüística las cuales corresponden a: las cualidades acústicas del discurso (timbre, tono, intervalo, duración silábica, etc.), las transformaciones de la zona articuladora (control del aliento, de sonidos nasales, tensión, respiración, etc.), los diferenciadores (ruidos que expresan un estado psicológico o fisiológico) y los alternantes (ruidos que alternan con lo lingüístico o con movimientos expresivos). Es así como podemos determinar la conjunción del paralenguaje con el lenguaje verbal y la kinésica, develando un trabajo unificado para reforzar la intencionalidad y carga semántica del mensaje.

#### ***2.3.1.1.1. Marcas no verbales representadas en la escritura***

Si bien es pertinente establecer las diferencias entre oralidad y escritura para no caer en reduccionismos de uno u otro concepto, es innegable la estrecha relación que existe entre estas dos manifestaciones del lenguaje. Por ello, en la escritura se evidencian ciertas formas de reproducción de varios aspectos correspondientes a la oralidad. Al respecto, Ong (1987) señala lo inherente de la oralidad en el lenguaje escrito: “Todos los textos escritos tienen que estar relacionados de alguna manera, directa o indirectamente, con el mundo del sonido, el ambiente natural del lenguaje, para transmitir sus significados. (...). La escritura nunca puede prescindir de la oralidad” (p. 17).

Por este motivo, se podrán encontrar numerosos recursos en lo escritural con el fin de representar algún elemento expresivo de lo oral, tanto en el uso de lo verbal o no verbal;

escrituralmente o iconográficamente. Relacionado a ello, Eco (1968) expone dos elementos propios de esta representación: la nubecilla como signo convencional de manifestación hablada o pensamiento según su forma, incluso llegando a representar miedo, exaltación o ira; mientras que, por otro lado, presenta los signos gráficos que buscan la amplificación sonora de la onomatopeya. Cabe aclarar que, aún si estos recursos narrativos hacen parte o tienen mayor presencia dentro del lenguaje del cómic, no son ajenos a la producción textual, pues se sirven de la escritura para cumplir su propósito de marcador oral.

Es por ello que dentro de la narrativa gráfica, es posible encontrar diferentes rasgos orales, bien sea representados por medio de viñetas, bocadillos y onomatopeyas, así como manifestaciones del paralenguaje expresadas por medio de la composición de la imagen. Si bien la narrativa gráfica no es un formato completamente textual ni iconográfico, se sirve de estos dos grandes medios para generar un relato enriquecido por el trabajo en conjunto de texto e imagen, buscando representar situaciones orales con las cuales los lectores se pueden ver identificados, y así, simpatizar con la narrativa presentada.

### **2.3.2. *Habitus***

Un aspecto fundamental a considerar es el concepto de *habitus*, el cual dará claridad respecto al ámbito sociocultural e histórico implícito en cualquier obra artística y, en este caso, literaria. En este orden, Bourdieu (como se citó en Vizcarra, 2002) lo define como: “sistema de disposiciones adquiridas por medio del aprendizaje implícito o explícito que funciona como un sistema de esquemas generadores”(p.63). Es decir, por medio del *habitus* lo social se interioriza en el individuo, se producen sentidos y se reproducen en la cotidianeidad tanto del sujeto como de la sociedad, creando así estructuras de sentido que transforman los campos de lo humano, lo social y lo histórico.

A propósito, Vizcarra (2022) precisa sobre la influencia del *habitus* en el sujeto refiriéndose al cuerpo en relación con el mundo: “mediante el *habitus*, el orden social se

inscribe en los cuerpos posibilitando diversas transacciones emocionales y afectivas con el entorno social. El cuerpo, presente en la realidad y poseído por ella, es un recordatorio de las comunicaciones sociales” (p.63). En este sentido, el *habitus* se manifiesta dentro de los diferentes sistemas que constituyen las sociedades, esto a tal punto de inmiscuirse dentro del campo afectivo del individuo. Respecto a ello, Bourdieu (1979) advierte que incluso dentro de la actividad pedagógica se genera un *habitus* al inculcar los principios de una arbitrariedad cultural llegando a perpetuarlos dentro de la misma práctica, lo que conlleva a la reproducción de ciertos sistemas de pensamiento dentro de las mismas instituciones.

En suma, el *habitus* configura estructuras de significación y sentido que incluso llegan a permear dentro de la educación y el arte. Para este apartado, Vizcarra (2002) señala que lo concebido como creación artística resulta de la interiorización de un determinado *habitus* de orden histórico y social encontrado dentro de cierta posición en el campo de la producción artística y círculo artístico (en este caso literario) y de la estructura social dominante. A partir de lo anterior, esta propuesta pretende visibilizar las posibilidades de la narrativa gráfica en el estudio y análisis del *habitus* desde el espacio del aula de clase, debido a la infinidad de posturas, sentimientos y realidades sociales inscritas dentro de los diversos formatos gráficos, las cuales pueden permear dentro del desarrollo de la identidad de las y los estudiantes al representar posibles realidades cercanas a su contexto sociocultural.

### **2.3.2.1. Representación del contexto socio-histórico en la literatura**

Seguidamente, se enfatizará en los aspectos sociales e históricos que forman parte de la literatura, puesto que, al ser una manifestación artística, no es ajena a las relaciones sociales y fenómenos históricos y culturales. En su lugar, es medio de representación de cada uno de estos apartados.

En primera instancia, se destaca el valor significativo que el contexto sociohistórico le brinda a una obra literaria, ya que, si esta es ajena a un contexto, pierde gran parte (si no es

todo) de su razón de ser. Por ello, Todorov (1970) señala lo intrínseco de un sistema superior en una obra, puesto que le da sentido a cada producción literaria existente, sin él, la obra simplemente no existe. Al referirse a un sistema superior, hace énfasis en la relación de cada obra con un momento histórico determinado, así como las obras predecesoras al formarse una especie de jerarquía literaria. Asimismo, Barthes (1970) afirma:

La narración no puede, en efecto, recibir su sentido sino del mundo que la utiliza: más allá del nivel “narracional” comienza el mundo, es decir, otros sistemas (sociales, económicos, ideológicos), cuyos términos ya no son sólo los relatos, sino elementos de otra sustancia (hechos históricos, determinaciones, comportamientos, etc.) (p.37).

De igual manera, el ámbito socio-histórico no solo permea los contenidos y la razón de ser de la obra, también abarca al autor. Al respecto, Bourdieu (1995) remarca que las condiciones que rodean la vida y existencia de un autor, las cuales favorecen o no la obtención de factores como la audacia o el beneficio a los materiales, su participación social y su lugar en la jerarquía de la sociedad que lo impulsa a la ocupación de puestos de vanguardia, son determinadas por su origen social y demográfico, en añadidura del capital social correspondiente al autor.

Es así como la narrativa gráfica se ve permeada por diversos factores sociales, desde las realidades experimentadas por el autor, hasta las situaciones globales contemporáneas que rodean la obra. Los diferentes formatos gráficos no pretenden ser un espejo de la realidad, sino una ventana hacia el mundo, tan amplia como sus sistemas simbólicos se lo permitan. Por ello, es pertinente tomar la narrativa gráfica y sus numerosos formatos como manifestaciones sociales y culturales, que responden a una necesidad artística de representar sentimientos, relaciones, hechos sociales y culturales y múltiples realidades.

### **2.3.3. Multimodalidad**

Al referirse al concepto de multimodalidad, es pertinente reconocer la amplitud del término, pues abarca diferentes procesos cognitivos desde varios campos del estudio de la lingüística y semiótica. De hecho, Kress y van Leeuwen (como se citó en Gladic y Cautín 2016) plantean la multimodalidad como el conjunto de varios sistemas semióticos utilizados para la creación y diseño de diferentes medios o eventos semióticos en determinados contextos. Más a fondo, Kress (2010) precisa que la teoría multimodal se complementa con la semiótica, puesto que la primera se refiere a los recursos materiales implementados en una construcción de significado, campo del que se ocupa la segunda, y siendo caracterizada por una constante reformulación que depende de la actualización de los dispositivos y medios. Por ello, la narrativa gráfica es considerada como un texto multimodal, debido a la conjunción de sistemas de significación que componen su narrativa: un lenguaje visual junto a un lenguaje escrito.

Asimismo, el análisis de la narrativa gráfica conlleva una mirada detallada frente a estos dos sistemas. En primer lugar, desde un análisis semiótico individual, es decir, aquello que tanto las imágenes como el texto quieren comunicar por separado desde su sistema de significación; y, en segundo lugar, desde el mensaje a transmitir por parte del significado generado de una lectura en conjunto de estos dos sistemas semióticos. A propósito, Machin (2007) establece que los códigos y patrones visuales no deben ser equiparados directamente a la gramática lingüística; y aun si ambos códigos comparten un recurso metafórico y su mensaje discursivo se ve permeado por signos y marcos ideológicos, los procesos semióticos producidos por el receptor resultan bastante diferentes. Por lo tanto, al momento de leer y comprender una obra gráfica, se generan diversos procesos de decodificación y significación del texto como conjunto, lo cual evidencia la generación de ciertas competencias, diferentes a las lingüísticas, las cuales se denominarán como competencias multimodales.

### **2.3.3.1. Competencias multimodales**

Al hablar de competencias lingüísticas se hace referencia a los procesos de lectura y escritura, así como a la comprensión y producción oral. Estas competencias han primado en el sistema educativo, así como los métodos de enseñanza clásicos para desarrollar esta categoría de competencias, entre los cuales se destaca la implementación de textos literarios escritos. Es allí donde se evidencia una carencia en el proceso de alfabetización del estudiantado, puesto que se ignora el contexto social y tecnológico que permanece en constante evolución. Al respecto, Guzmán (2016) afirma que el proceso de alfabetización debe obedecer a una perspectiva que incorpore los aspectos más relevantes del contexto cultural tales como factores sociales, tecnológicos y económicos, además de la imposibilidad de comprender los desplazamientos del texto a la imagen si se ignoran estos aspectos.

Más allá de la migración de textos completamente textuales a medios visuales o informáticos, el desarrollo de competencias para la alfabetización debe girar en torno, no a la instrumentalización de nuevos textos, sino al estudio de nuevos formatos que se vean igualmente permeados por un contexto cultural cambiante. Stein (citado en González 2013) afirma: “El concepto de multimodalidad es abierto a los significados y a una multiplicidad de modos de comunicación, lo cual resulta enriquecedor cuando se trabaja desde el currículo y la pedagogía” (p.106).

Desde este punto de vista, se definen las competencias multimodales como las habilidades requeridas para la comprensión de un formato que presente dos o más sistemas de significación, que obedezca al contexto multimodal actual y que ayude a comprender los diversos medios de comunicación que rodean un contexto social cambiante. Por ello, la narrativa gráfica responde a la necesidad del sistema educativo de implementar nuevos formatos que representen las distintas manifestaciones del lenguaje en una sociedad moderna,

sin eclipsar los textos continuos actualmente parte del currículum, para su estudio en el aula de clase.

Es así como, a lo largo de este capítulo, se han delimitado los conceptos que se desarrollarán a lo largo de este trabajo monográfico desde distintos autores y voces importantes dentro del paradigma de la narrativa gráfica. Asimismo, se precisó la relación existente entre esta manifestación literaria y las diversas categorías de análisis determinadas a partir de la revisión de antecedentes investigativos, con base en múltiples teóricos y campos de estudio a fin al aspecto literario y cultural que engloba esta investigación.

## CAPÍTULO 3: DISEÑO METODOLÓGICO

En este capítulo se mencionarán los aspectos metodológicos referentes a esta investigación, la cual, a grandes rasgos corresponde a un trabajo monográfico de corte cualitativo. Para ello, se adopta la teoría fundamentada con un diseño emergente para el desarrollo de recolección y análisis de documentos, el cual corresponde a una revisión documental ampliada al adoptar documentos investigativos y formatos gráficos en la composición de un corpus, los cuales serán pieza fundamental en el planteamiento de la postura a favor de la inclusión de la narrativa gráfica dentro de una planeación que comprenda todos los aspectos teóricos integrados al ámbito educativo presentados durante este proceso investigativo.

### *3.1. Enfoque de investigación*

En este trabajo se utilizará un enfoque de investigación cualitativa debido a la posibilidad brindada de comprensión del contexto social, cultural e individual, en el cual se incluye el fenómeno de la literatura, en relación con el ámbito educativo. Según Sandín (citado en Bisquerra, 2009) la investigación cualitativa está orientada hacia la comprensión de diferentes fenómenos socioeducativos, así como a la transformación de las prácticas pertenecientes a estos, además de indagar en profundidad respecto a los descubrimientos y desarrollo de conocimientos correspondientes al campo que se pretende investigar. Es decir, se busca una inmersión dentro del contexto socioeducativo con el objetivo de realizar una investigación que comprenda las diversas dinámicas además de los vacíos o problemáticas que se puedan evidenciar. De acuerdo con Sampieri, Fernández y Baptista (2014) debido a las diversas maneras de ver el mundo y sus eventos desde lo individual, grupal o social, existirán múltiples interpretaciones dentro del marco de la investigación, las cuales deberán ser comprendidas dentro de su propio contexto.

Por ello, se considera el enfoque cualitativo como uno holístico, dado a su amplia mirada hacia el campo a investigar y todas las dinámicas que conviven allí. En cuanto a la labor del investigador, Bisquerra (2019) comenta la importancia del rol del investigador en la interpretación y comprensión, así como en la transformación de lo obtenido por parte de las interacciones sociales en la observación. Es así como el investigador debe asumir un papel participativo desde la proposición e intervención de nuevos conocimientos o la transformación de estos, con el fin de generar un impacto en su campo de estudio. En el caso de esta investigación, el rol de investigador se enfoca en la delimitación de diversos aspectos que, al abordar la narrativa gráfica en el aula de clase, puedan ser desarrollados dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

### ***3.2. Tipo de investigación***

En cuanto al tipo de investigación, para este trabajo se escogió un documento tipo monográfico. De acuerdo con Corona (2015), la monografía es definida como el resultado de una investigación exhaustiva de carácter documental en la cual se examinan, resumen e integran los hallazgos de investigaciones previas bien sean publicadas o no, que abordan un tema específico dentro de los campos científico, tecnológico, humanístico o relacionado con diversos fenómenos históricos, psicológicos, sociológicos, entre otros. Dentro de esta investigación, se realizará una búsqueda de diversos documentos que se aproximen al abordaje de la narrativa gráfica en el aula de clase, puesto que se presenta como un tema novedoso para explorar. En este sentido, se obedece una de las razones de ser de la monografía siguiendo lo expuesto por Torres (2013), quien especifica dentro de los tipos de monografía el carácter exploratorio de la monografía investigativa sobre un tema poco tratado o nuevo; en este caso, la novedad se presenta en la concepción de la narrativa gráfica como objeto de estudio.

Asimismo, no se debe apartar la naturaleza crítica y propositiva de la monografía en el campo o ámbito en el cual se investiga, puesto que no corresponde únicamente a la compilación de información científica. A este respecto, Corona (2015) afirma: “Por tal motivo, la función primordial de la monografía, es revelar, demostrar y argumentar con evidencia lógica y razonable la realidad científica de un hecho, a través de otros hallazgos relacionados con la temática estudiada” (p.66). Por ello, esta monografía pretende hacer un análisis dentro de las categorías de estudio establecidas a partir de lo hallado en la revisión de antecedentes, y aquellas que puedan emerger dentro del análisis del corpus literario seleccionado, y proponer un abordaje más amplio de la narrativa gráfica dentro del aula de clase.

### ***3.3. Método de análisis***

Respecto al método de análisis, este corresponde a la teoría fundamentada, la cual Glasser y Strauss (1967) definen como un enfoque metodológico que tiene como objetivo generar teoría a partir de un proceso sistemático de recopilación y análisis de datos en la investigación en el campo social. Resulta pertinente el uso de este método puesto que esta investigación pretende analizar una temática inmersa en la pedagogía de la literatura, campo acorde al ámbito social, al ser la literatura una manifestación artística rodeada y permeada por un contexto social.

Además, Glasser y Strauss (1967) remarcan que el método principal utilizado en la teoría fundamentada para el análisis de los datos se conoce como método comparativo constante. A través de este proceso, el investigador codifica y analiza los datos de manera simultánea para desarrollar ideas teóricas que estén estrechamente relacionadas con los datos recopilados. Sin embargo, en esta investigación, además de utilizar el método comparativo, se guiará por un diseño emergente en el cual, según Sampieri, Fernández y Baptista (2014), se

realiza una codificación abierta, a partir de la cual surgen las categorías de análisis a través del proceso de comparación constante, las cuales se conectan entre sí para generar el resultado teórico. Al concluir, el investigador explica la teoría resultante y las relaciones que existen entre las categorías.

Es así como se define la implementación de la teoría fundamentada de diseño emergente, pues no se configuró ninguna categoría de análisis previa a la recolección de datos más allá de determinar el propósito de desligar la narrativa gráfica de su instrumentalización afín de un proceso de aprendizaje en competencias lingüísticas. Es así como las tres categorías seleccionadas para la investigación fueron halladas durante la recolección de documentos, fueron escogidas según el carácter novedoso presentado para el tema de la monografía correspondiente al abordaje de la narrativa gráfica en el aula de clase. De este modo, a la par que se hallaron los campos y propuestas didácticas que trataban la narrativa gráfica como materia de estudio, o la concibieron como tal luego de una implementación instrumental, se delimitaron las tres categorías en las que se plantea profundizar: La *oralidad* en la narrativa gráfica, la *multimodalidad* y el ámbito sociocultural a través del *habitus*. Sin embargo, al abordar un diseño emergente, no se cerrará la posibilidad de hallar nuevas categorías en el ejercicio de análisis.

### ***3.4. Muestra documental***

En el presente apartado se presentará la muestra documental inicial utilizada en esta investigación, la cual se compone de 8 referentes documentales que sustentan la base de la temática abordada en esta monografía. Para la recolección y selección de estos documentos se tomaron en cuenta diferentes aspectos tales como la fecha de publicación y la naturaleza de los documentos, es decir, el tipo de documento. En la selección del corpus inicial se recopilaron documentos publicados entre los años 2018 y 2022, los cuales fueron encontrados

en las bases de datos Dialnet y Google académico, además del repositorio de la Universidad Pedagógica Nacional. Para ello, se utilizaron descriptores de búsqueda tales como: *Narrativa gráfica + educación*, *Narrativa gráfica + multimodalidad*, *Narrativa gráfica + enseñanza de la historia*, *Narrativa gráfica + aula de clase*, *Narrativa gráfica + paralingüística*, *Narrativa gráfica + oralidad*.

En cuanto a la naturaleza de los documentos seleccionados, se encontró desde artículos de investigación hasta ponencias u objetos de conferencia. Las investigaciones que presentaron una propuesta de intervención tenían como población objetivo estudiantes universitarios tanto de primeros semestres como de semestres avanzados; se encontraron varias propuestas didácticas teóricas que abordan una temática pertinente para esta investigación como el abordaje de la narrativa gráfica, siendo la novela gráfica el género mayormente implementado en el estudio de otros campos diferentes al lenguaje, así como ensayos u objetos de conferencia que proponen una mirada crítica al respecto de la implementación de la narrativa gráfica en el ámbito académico.

Asimismo, se descartaron trabajos monográficos o propuestas de intervención que giraban en torno a la instrumentalización de la narrativa gráfica para obtener resultados en alguna competencia lingüística o para promulgar el hábito lector. Si bien dentro de la muestra documental se acogen algunos trabajos monográficos que pretenden instrumentalizar la narrativa gráfica, el factor decisivo para su selección fue el abordaje de esferas del conocimiento diferentes a los componentes lingüísticos, o conclusiones y resultados que enmarcan la importancia de trabajar la narrativa gráfica más allá de lo instrumental (como fue el caso de Villalba 2020).

### ***3.4.1. Corpus elegido***

Al ser la narrativa gráfica un medio más que un género literario, se considera pertinente referirse a las manifestaciones de narrativa gráfica como formatos. Es así como en

la configuración de criterios para la selección de los textos, se determinó que los formatos a tener en consideración debían ser cinco, los cuales corresponden a: Novela gráfica, libro-álbum, libro silente y libro ilustrado. Se descartaron formatos como el cómic o el cómic book debido a su estrecha cercanía con la novela gráfica; además, se rechazaron aquellas novelas gráficas que fueran la adaptación de novelas literarias, esto debido al objetivo de buscar originalidad en los textos. La delimitación de estos formatos corresponde al deseo de explorar diversas formas de narrativa gráfica en las cuales se presenten diferentes temáticas, además de diversos estilos y decisiones artísticas en cuanto a la composición de los textos bajo la narrativa grafica; es decir, se prioriza la variedad.

En cuanto a los textos escogidos, se determinó seleccionar obras de autores diferentes, de diversas nacionalidades y con un público objetivo distinto. La única excepción se dio con Shaun Tan, del cual se escogieron dos libros debido a la pertinencia del contexto social y político que estos dos textos ofrecen; además, ambos libros siguen una línea narrativa y de formato propia. Es así como se escogieron tres textos por cada formato determinado: Para la novela gráfica los textos fueron *Seconds* de Brian Lee O'Malley, *Chucrut* de Anapurna y *Esta parte me encanta* de Tillie Walden; para el formato de libro-álbum los textos fueron *El monstruo que se comió la oscuridad* de Jimmy Liao; *El árbol rojo* de Shaun Tan y *La casa de los cubos* de Kenya Hirata como escritor y Kunio Kato como ilustrador; para el libro silente los textos fueron *El ala oeste* de Edward Gorey, *La ventana* de Sean Chuang y *Emigrantes* de Shaun Tan; finalmente, para el formato de libro ilustrado se seleccionaron *La condesa sangrienta* de Alejandra Pizarnik como escritora y Santiago Caruso como ilustrador, *Enigmas* de Beatriz Martín Vidal y *Escondida* de Adolfo Córdova como escritor y Amanda Mijangos como ilustradora.

### 3.5. Instrumentos de recolección y análisis

Para esta investigación se utilizó una ficha bibliográfica como instrumento de recolección de datos, para la cual se delimitaron ciertas categorías para una primera selección de documentos. Estas categorías corresponden a: año de publicación, tipo de documento, institución, país, tipo de investigación, muestra y resultados obtenidos. A partir de la revisión realizada de los documentos seleccionados, se llevó a cabo el respectivo barrido descartando algunos documentos para así conservar, por esta instancia inicial, ocho de ellos. Desde este punto, y a través del análisis de esta primera muestra documental, se delimitaron tres categorías de análisis previamente mencionadas (*oralidad, ámbito sociohistórico desde el habitus y la multimodalidad*); sin descartar el hallazgo de nuevas categorías de análisis que sean pertinentes para el objeto de estudio definido.

Por otro lado, para realizar el análisis del corpus literario escogido respecto a las categorías de análisis previas y emergentes, se conformó una matriz categorial en la cual se analizó la presencia y forma de representación de cada una de las categorías con relación a cada texto abarcados en el corpus. Además de profundizar en cada una de las categorías de análisis, la función de la matriz categorial yace en el ejercicio de comparación y contraste de los resultados entre los mismos textos escogidos para establecer su pertinencia dentro del desarrollo de los diversos núcleos problemáticos presentes en el área de humanidades.

### 3.6. Cronograma

Objetivos específicos	Acciones	Mes
Identificar los elementos más relevantes que componen la narrativa gráfica	1- Búsqueda de documentos, tanto teóricos como investigativos, que den muestra de la implementación de la narrativa gráfica en el contexto educativo bajo diferentes campos de estudio.	julio - septiembre 2023

	2- Búsqueda de referentes teóricos que definan y presenten las diversas características de la narrativa gráfica tanto a nivel compositivo como de contenido.	
Establecer la relación de los elementos con las habilidades desarrolladas dentro del aula de clase	<p>1- Determinar las categorías de análisis que surgen tras la revisión documental según la temática abordada en cada documento.</p> <p>2- Explorar a nivel teórico las características de cada categoría y realizar un análisis crítico y comparativo con los componentes de la narrativa gráfica para afirmar la pertinencia de cada categoría.</p> <p>3- Señalar las temáticas desarrolladas a lo largo del ciclo escolar por el currículum educativo y exponer su relación con las categorías de análisis encontradas en el formato de narrativa gráfica.</p>	septiembre - noviembre 2023
Proyectar posibles propuestas pedagógicas que incluyan la narrativa gráfica como elemento central	<p>1- Justificar la pertinencia del abordaje de la narrativa gráfica para el estudio y desarrollo temático de los diversos núcleos problemáticos del currículum académico.</p> <p>2- Proponer un replanteamiento de la metodología de enseñanza en cuanto a la consideración y selección del corpus literario presentado en el currículum académico.</p>	febrero - abril 2024

## **CAPÍTULO 4: ANÁLISIS DE DATOS**

### ***4.1. Debate de las líneas teóricas***

De acuerdo con el método de análisis elegido para desarrollar la presente monografía, el cual pertenece a la teoría fundamentada y a la implementación de un diseño emergente basado en un método comparativo, se realizó una búsqueda exhaustiva de diferentes textos y formatos de narrativa gráfica con el objetivo de crear un corpus literario; esto con el fin de evidenciar las categorías de análisis previamente determinadas en la búsqueda documental y proponer otras que permitan ampliar la gama de alternativas en torno a la consideración de la narrativa gráfica como campo de estudio en el aula de clase.

### ***4.2. Categorías previas***

Durante la revisión documental de los antecedentes investigativos, se encontró una tendencia a instrumentalizar la narrativa gráfica con el fin de apoyar los procesos de aprendizaje dentro del área de humanidades. Es necesario enfatizar en el área puesto que los enfoques de las investigaciones y documentos se expanden en diferentes asignaturas que tienen cabida en el área de humanidades. Se encontraron propuestas que aprecian la implementación de la narrativa gráfica dentro del programa de estudios de enseñanza de la lengua y el desarrollo de las habilidades lectoescritoras y competencias comunicativas. Por otro lado, existen algunas propuestas que abarcan el contexto sociocultural e histórico desde la narrativa gráfica, así como los rasgos orales y comunicativos presentes. Estas últimas investigaciones presentan además la posibilidad, y la necesidad, de considerar la narrativa gráfica como objeto de estudio dentro del aula de clase.

Debido a la amplitud de campos que abarcan los antecedentes investigativos, pues cada uno de ellos mostraba una perspectiva y un enfoque distinto frente a la implementación de la narrativa gráfica en el aula, durante el análisis se obtuvieron tres categorías las cuales

abarcan los distintos campos presentados en las propuestas e investigaciones. Estas categorías de análisis corresponden a: *Habitus*, multimodalidad y oralidad.

### ***Habitus***

La primera categoría se denomina *habitus*, esta corresponde al abordaje de los estudios culturales dentro de la narrativa gráfica y los rasgos culturales que cada formato representa dentro de su propio relato. Vizcarra (2002) concibe los campos, en este caso enfatizando el campo literario, como espacios multidimensionales en los cuales lo simbólico genera una reconstrucción y reproducción de la energía social y los imaginarios colectivos; la narrativa gráfica no se queda atrás. Si bien esta manifestación literaria es considerada infantil e inmadura debido a sus orígenes cercanos a las tiras cómicas y habituales lectores los cuales suelen ser chicas y chicos, no se debe ignorar la maleabilidad de sus tópicos y los diversos orígenes de los autores.

Partiendo de la visión generalizada de la narrativa gráfica, su contexto “infantil e inmaduro” permite profundizar en las esferas de las primeras etapas de desarrollo del ser humano: la infancia y la adolescencia. Dentro de este contexto encontramos *Escondida* y *Esa parte me encanta*, dos formatos diferentes (libro ilustrado y novela gráfica respectivamente) que abordan desde un punto de vista profundo y sentimental la complejidad de estas etapas del ser humano. Por un lado, *Escondida* muestra el desconocimiento e ignorancia por parte del adulto de las posibilidades que dentro de cada niño crecen, de allí su título; por otro lado, *Esa parte me encanta* aborda lo complejo que resulta una relación amorosa en la adolescencia, remarcado su impacto en el desarrollo del ser humano tomando una mirada tierna en los momentos especiales pero dolorosa cuando esta relación llega a su fin. Estos formatos parten de un imaginario que subestima estas etapas de la vida y buscan reconstruir lo simbólico de la infancia y de la adolescencia acercando al lector a sus propias vivencias a través de una narrativa gráfica.

Es por ello que dentro de la línea narrativa se apela a la ternura que emerge de estas dos etapas de la vida. En cuanto a *Escondida*, al ser un poema dirigido principalmente a niñas y niños, la escritura en verso plantea un juego al ser leído (*Tú me ves pequeña /Pero en mi corazón/crece,/apretada,/una enredadera./No da flores,/canta/se asoma por mi oreja*), juego relacionado con las aventuras que dentro de la naturaleza creativa de la primera infancia crecen invisibles a los ojos de la adultez; naturaleza formada jardín dentro de cada niña y niño, siendo su patio de juegos donde su propio mundo toma forma. Respecto a la visión del adulto en el poema, su voz se escribe en la contratapa del libro, lo cual representa la lejanía y enajenación del adulto hacia el jardín de la infancia (*Yo te veo escondida/detrás de un tallo/ de trébol,/y escucho/que cuentas/aleteos de pájaro,/parpadeos de viento*); además, profundiza en la idea de desconexión del adulto con la ternura y magia de la infancia, pero recalcando el deseo del adulto por encontrarse en ella (*Y termina el día/y te veo estirarte/guarecida en ti,/ sin mí/ gigante.*).

Referente a la historia ilustrada en *Esta parte me encanta*, la complejidad y los diferentes matices emocionales experimentados durante la adolescencia serán la línea narrativa que guíe al lector hacia una reflexión sobre las relaciones amorosas y el reconocimiento del otro como su igual. La historia narra el amor y desamor de dos chicas estudiantes de escuela que pasan gran parte de su tiempo juntas compartiendo música, siendo este un elemento recurrente en la historia, y diferentes momentos de su cotidianidad. A lo largo de la historia, el lector podrá experimentar la ternura, la tensión, la tristeza, la rabia y lo doloroso de recorrer una relación amorosa desde su principio hasta su final. Sin embargo, al no tener una narrativa lineal y apelar a la representación de ciertos momentos dentro de la relación (un tímido *me gustas*, compartir la canción favorita, acompañar al otro a su concierto, las peleas generadas por malentendidos), el relato busca demostrar la concepción

de un amor joven nada diferente a una relación adulta, mostrando la complicidad de las chicas y las diversas capas que conlleva una relación hasta comprender y aceptar el adiós.

Además, dentro de los diversos formatos gráficos se encuentran tópicos más “adultos” como la migración y la guerra. *Emigrantes* y *La ventana*, con su particular narrativa obedeciendo el formato de libro silente, logran cautivar al lector abordando temas crudos y con una repercusión gigante en la historia y el ámbito social sin utilizar una sola palabra. *Emigrantes* relata la migración de un padre de familia hacia una tierra desconocida donde todo es diferente, allí deberá enfrentar una realidad aparentemente hostil alejado de su familia, encontrándose solo hasta coincidir con otros personajes que, por distintos motivos, tuvieron que desplazarse de sus lugares de origen. Por otro lado, *La ventana* muestra los horrores de la guerra por medio de una tierna relación entre dos jóvenes: un chico problemático trabajador del pueblo y una chica con movilidad reducida y un estado de salud delicado. Por medio de estos dos personajes, se retrata los estragos de la guerra y las cicatrices que deja en la población rural de los países en conflicto.

Al abordar estas obras desde una mirada sociopolítica, se evidencia un fuerte discurso en contra de la individualización del ser humano frente a la percepción del otro. Desde la línea narrativa de *Emigrantes*, el autor parece hacer una crítica frente a los aparatos invisibles de poder que fuerzan al ciudadano a despojarse de aquello que guarda su identidad: el territorio. Durante el relato, nunca se hace referencia a las razones de porqué el personaje principal debe dejar su hogar; sin embargo, mediante la interacción del personaje con otros que han pasado por la misma situación de migración, se evidencia una pluralidad de razones y eventos políticos que repercuten en la cotidianidad y en las vidas de los trabajadores y personas del común, siendo expuestos a fenómenos más allá de su entendimiento dando cabida a la violencia simbólica y sistémica frente a la clase trabajadora.

En esta obra se evidencia el fuerte contenido político que se puede abordar dentro de la narrativa gráfica, partiendo desde lo humano y, a manera de denuncia, representar las vicisitudes que miles de personas afrontan en diversas partes del mundo. Es así como desde este tipo de formatos se busca la empatía sin necesidad de apelar a un carácter moral. Similar, y a manera de complemento, *La ventana* retoma el concepto de violencia simbólica frente al pueblo, incluso busca denunciar las crueles injusticias que la clase popular sufre en contextos ajenos a su entendimiento. Esta obra aborda el tema de la guerra desde el punto de vista de una población rural de alguna región de Europa, donde la vida de los locales transita tranquila hasta la llegada de la guerra y, junto a ella, el reclutamiento forzado. En este evento, se evidencia aquella figura invisible de poder manifestada por medio de la figura del ejército, referenciando una crítica popular que toma las fuerzas públicas como una herramienta de opresión hacia el pueblo. Esta crítica puede ser interpretada debido a la ausencia de banderas o distintivos entre bandos, apelando al no sentido de “vencer o morir” por un gobierno invisible ante sus gobernados.

Tomando estas dos obras, se puede evidenciar la amplia área de los estudios culturales que abarca la narrativa gráfica. Si bien estos dos textos no pretenden abordar las temáticas desde un ala política determinada, cumplen con el propósito de reconstruir un imaginario social con el fin de otorgarle una mirada más humana y cercana a los verdaderos protagonistas, comprendiendo la vulnerabilidad de aquellos que se exponen a situaciones difíciles las cuales son invisibilizadas desde los aparatos de poder o tergiversadas desde un ojo hostil de una sociedad comprometida en la desigualdad. Por otro lado, se destaca también las diversas temáticas tratadas desde la narrativa gráfica, buscando la cercanía y la formación de lazos afectivos con situaciones las cuales han sido vividas por un vasto número de personas, tanto la parte política presentada por *Emigrantes* y *La ventana*, como la parte individual e interpersonal de *Escondida* y *Esta parte me encanta*.

## ***Multimodalidad***

En esta categoría se evidencia la evolución de la narrativa gráfica en múltiples manifestaciones, dejando obsoleta la connotación inmadura y de formato rápido de la historieta. Bajo la perspectiva de la multimodalidad, la narrativa gráfica ha sabido implementar varios elementos semánticos que han alimentado la diversidad de formas de contar historias y presentarlas en diferentes formatos; los cuales configuran su propio sistema de representación en una narrativa única que exige ciertos conocimientos dentro de los campos del arte, tanto pictórico como literario, en el ejercicio de su lectura.

Dentro de la narrativa gráfica existen diversos formatos que abordan estilos con un fin literario experimental. Tal es el caso del libro silente, formato que omite el lenguaje escrito para ofrecer una narrativa completamente visual más cercana a los comienzos del cine, donde la puesta en escena o “lo visual” es el elemento crucial. De hecho, la composición de la imagen en el libro silente obedece a la semiótica de la imagen y a la utilización de elementos del lenguaje cinematográfico. Comenzando con *El ala oeste*, el autor propone una narración no lineal, donde las ilustraciones cuentan la historia de una casa victoriana, aparentemente encantada, desde diversos personajes y objetos que carecen de relación en un primer momento. Sin embargo, el elemento crucial no es la secuencialidad del relato, sino la composición de cada imagen, la cual comprende un carácter ilustrativo y artístico. Es decir, cada una de las ilustraciones presentadas en esta obra se valen por sí mismas al ser composiciones cercanas a lo cinematográfico en cuanto a la construcción de la imagen en sí; predominan los primeros planos y planos generales donde los personajes son el foco de atención, ubicados sobre los ejes de una cuadrícula ofreciendo una composición equilibrada.

Es por ello que, dentro del formato de libro silente, una apreciación más cercana a lo artístico resulta pertinente al momento de abordar este tipo de obras. Sin embargo, la narrativa gráfica no omite la secuencialidad del relato, solo sugiere una forma de lectura

desde lo visual como eje narrativo. En *El ala oeste* existe una historia contada a partir de un texto discontinuo que plantea cierta dificultad al lector al no tener un elemento textual que funcione como hilo conductor de la obra (ver anexo 1).

Ahora bien, dentro de un mismo formato convergen múltiples estilos narrativos. En contraste con *El ala oeste*, *La ventana* plantea una narrativa más cercana a la secuencialidad del cine al establecer una historia lineal definida desde el comienzo. Es decir, los personajes, lugares y eventos son presentados bajo la construcción de una sucesión lógica predeterminada como si del guion de una película se tratara; es así cómo se compone de una mayor extensión, similar a una novela gráfica. En cuanto a los sistemas simbólicos compartidos entre ambos textos, se encuentra el uso del lenguaje cinematográfico y fotográfico en común. En este ítem, *La ventana* juega con una serie de planos más complejos apelando al dramatismo y emotividad del relato.

En este orden, desde la composición de las imágenes, se crean planos cenitales y picados para dimensionar los eventos y la realidad en la que se sitúa la historia: la mirada espectadora de la chica al pueblo desde su ventana, o los estragos de la guerra vividos por el chico. Además del recurso del zoom de entrada y de salida, en acompañamiento de primerísimos primeros planos, para fijar la atención del lector en elementos o expresiones importantes en la dinámica de la lectura: los rostros de los personajes enfatizando alguna expresión o la presentación de información relevante como la discapacidad de la chica. Estos elementos son introducidos según el ritmo requerido en cada situación; utilizando así planos generales mostrando las diferentes locaciones en momentos de tranquilidad y recurriendo a las secuencias de zoom en situaciones rápidas y extremas como los combates en la guerra. Al implementar estos recursos, el formato convida al lector a abordar la obra desde una lectura propiamente visual similar al cine comprendiendo la ausencia de diálogos (ver anexo 2).

No obstante, al existir diversos formatos en la narrativa gráfica, la experiencia del lector se verá determinada por las manifestaciones visuales que más se acerquen a su nivel de alfabetización. Es decir, existen formatos que ofrecen al lector un texto narrativo apoyado en imágenes que comparten la misma carga semántica dentro de la narrativa, tal es el caso de los libros ilustrados. Retomando el carácter multidimensional de la narrativa gráfica, haciendo referencia al gran abordaje de tópicos al crear una historia, se encuentran libros ilustrados como *La condesa sangrienta*. Adaptando un ensayo literario de la poeta argentina Alejandra Pizarnik, Santiago Caruso, el ilustrador de la obra, trabaja de manera asincrónica junto a la poeta para presentar una obra perturbadora e impactante. Siguiendo la línea narrativa de Pizarnik, la condesa sangrienta narra la historia de Erzébeth Bathory, condesa húngara acusada y condenada por asesinar alrededor de 650 mujeres motivada por su obsesión con la belleza.

Debido a la naturaleza cruel y mística del relato, el libro ilustrado plantea una experiencia fascinante al manejar dos lenguajes que narran una misma historia. Por un lado, el ya conocido estilo literario de Pizarnik envuelve y agiganta el mito de la condesa desde la crueldad, lo surreal, lo sexual y lo oculto; siendo la prosa de la poeta el hilo conductor del relato. No obstante, del otro lado se encuentra el gran trabajo de Caruso, quien con su arte expone un gran dinamismo en la obra al optar por una paleta de colores que representan la naturaleza perversa de la condesa, predominando el rojo, el negro y el blanco (también conocidos como los colores de la guerra); además de un formato ilustrativo donde se omite la yuxtaposición del texto en las imágenes (elemento común en cómics o novelas gráficas). Es allí donde cabe resaltar la independencia de los lenguajes. El lector se verá cautivado por la contundencia e impacto de las ilustraciones de corte artístico, y por el estilo literario mágico y oscuro de la poeta; estos dos proponiendo una lectura surreal, dinámica y amable para el lector de textos continuos ofreciendo una experiencia diferente en lo narrativo.

Asimismo, libros ilustrados como *Escondida* buscan diversificar esta experiencia lectora. Siguiendo con el formato, el poema *Escondida*, debido a su naturaleza literaria infantil, propone un juego al momento de interactuar con el libro. Es aquí donde la multimodalidad trasciende desde lo literario hasta lo lúdico, pues la construcción del libro corresponde a lo que la editorial llama “libro acordeón” el cual muestra la figura de una niña gigante al ser estirado como si de un folleto se tratara, envolviendo así al lector en un juego propuesto desde lo literario hasta lo estructural del libro (ver anexo 3).

Al abordar la multimodalidad desde la narrativa gráfica, se pondera la alfabetización multimodal, la cual corresponde a las diferentes competencias de lectura, análisis y comprensión de diversos sistemas simbólicos que convergen en una misma manifestación. La narrativa gráfica se presenta como un tema de estudio debido a la imperante necesidad de comprender cómo se relacionan diversos lenguajes en una sociedad cada vez más icónica desde lo pictórico, partiendo desde un formato literario que aborda infinidad de temáticas desde diversas aristas de lo visual. Así mismo, la alfabetización multimodal representa un foco de interés dentro del factor interactivo de la literatura, presentando múltiples formatos como alternativas para los distintos perfiles lectores encontrados en el aula de clase.

### ***Oralidad***

Al momento de abordar la oralidad en la narrativa gráfica, es necesario precisar que se hará énfasis en las diversas representaciones y marcas orales evidenciadas en diferentes obras y autores, los cuales comparten características narrativas tomadas desde la oralidad y los rasgos de la expresión oral. En primer lugar, dentro de la novela gráfica, el elemento crucial al momento de desarrollar diálogos es el globo o bocadillo, en el cual cada oración se conecta con el personaje para relacionarlo con el mensaje expresado desde lo textual. Sin embargo, diferentes expresiones orales se ven plasmadas en el relato al buscar un complemento del

mensaje transmitido a través de la paralingüística y el paralenguaje dentro de la construcción de personajes.

Comenzando con *Seconds*, el elemento del dialogo utilizado en la obra corresponde a la creación de un mundo donde los diversos eventos tendrán lugar. *Seconds* es un drama dirigido a un público adulto y joven, puesto que relata una problemática recurrente en estas etapas de la vida: el “hubiera”. Al construir la novela partiendo del arrepentimiento de la protagonista, debido a decisiones pasadas que la llevaron a un lugar y situación donde no se siente cómoda al ver sus deseos truncados, más no acabados, la expresión y el lenguaje corporal y gestual se vuelve un recurso que intensifica las emociones de la protagonista a lo largo de la historia. Además, es necesario resaltar la existencia de un narrador, cuyo aporte tiene relevancia más allá de ser el guía dentro de la historia, siendo este un personaje más en el relato al interactuar en algunos momentos con la protagonista.

Partiendo de la naturaleza del relato, que toma un problema cotidiano entre adultos y jóvenes, las expresiones y gestos de los personajes se acomodan a la emotividad de ciertos momentos: encuentros románticos o sexuales en los que los rostros se verán con ojos entre cerrados o con destellos dibujados suavemente, o en momentos de ira y desesperación donde los ojos se dibujarán grandes y afilados, con la boca torcida o muy abierta. Además, es necesario tener presente el estilo artístico del autor, el cual muestra la exageración como parte del humor, en donde los personajes podrán verse pequeños con ojos diminutos para expresar vergüenza o incomodidad.

Un elemento crucial dentro de la novela gráfica y el cómic, por el cual estos formatos son bien conocidos, corresponde a la onomatopeya siendo esta figura literaria el rasgo oral más fuerte dentro de la narrativa gráfica más allá de la paralingüística implementada en la creación de los personajes. La importancia de la onomatopeya radica en su carácter complementario de las situaciones en donde el mismo paralenguaje necesita reforzarse de lo

sonoro; es allí donde se hallan escenas en las que Katie, la protagonista, se golpea o estornuda exageradamente y se representa con una fuente que va creciendo alargando el globo. Incluso, en momentos de tensión donde dos personajes se miran fijamente, creando una atmosfera incómoda, esta se refuerza con la palabra “mirada” en una fuente con ángulos muy marcados que refuerzan esta sensación. Es así como la onomatopeya crea dinamismo en las situaciones e interacciones dentro de la historia con el ánimo de acercar al lector a una naturalidad del relato cercana a la realidad cotidiana (ver anexo 4).

En oposición, se encuentra un formato que ignora por completo los elementos anteriormente mencionados o los modifica y resalta según su intencionalidad: el libro silente. Retomando las obras de este formato, se encuentran intencionalidades diferentes, algunas buscan la solemnidad de un relato fantástico donde la composición de los personajes obedece a un paralenguaje casi inexpresivo; otras buscan, a través de la representación y exageración del lenguaje corporal y gestual, el dinamismo y naturalidad de las interacciones humanas a través del elemento con mayor carga semiótica en este formato: el silencio. Independiente de la historia o recursos literarios y artísticos utilizados por los autores, *El ala oeste*, *Emigrantes* y *La ventana*, comparten el silencio cuya presencia refuerza los elementos paralingüísticos implementados en cada relato. En este caso, *Emigrantes* es la obra en la que se evidencia un equilibrio entre la solemnidad y silencio absoluto y el dinamismo y expresividad.

Al tratarse de una historia de migración de un padre de familia a una tierra lejana y desconocida, el silencio en esta obra está justificado bajo la premisa de no comprender el idioma del nuevo país, puesto que, al no comprender la lengua, no tiene sentido mencionar ninguna palabra al no poder expresarse por medio de esta. Por otro lado, los rasgos orales representados bajo el uso de una expresividad exagerada desde lo gestual hasta lo corporal se ven intensificados al ser la única forma de comunicación del protagonista. Estos dos aspectos confluyen en una secuencia bastante descriptiva en la que el protagonista pasa la aduana del

nuevo país: al no entender el idioma oficial se ve frustrado y confundido haciendo gestos de incompreensión hacia el oficial de aduanas (que en este caso resulta ser el lector), acto seguido intenta explicar su situación mediante gestos y señas, señalando la foto de su familia y sus papeles (ver anexo 5).

Es así como la oralidad se ve representada desde lo gráfico tomando diferentes formas dependiendo de la naturaleza del formato y de la historia de cada obra. Se evidencia una oralidad propia dentro de los relatos que utilizan personajes humanos, puesto que, al diseñar y crear estos personajes desde lo ilustrativo hasta lo literario adquieren su propia personalidad expuesta en su interacción dentro de la historia (gestos, movimientos, expresiones, incluso desde su mismo diseño). Además, la oralidad se encuentra intrínseca en la misma narrativa gráfica al mostrar situaciones comunicativas en las que las palabras, o su ausencia, generan diversas emociones en el lector: un momento de calma, un momento de tensión, soledad, inquietud, etc. Su pertinencia radica en esta misma representación, puesto que la oralidad en el aula de clase se limita a cortas interacciones entre docente-estudiante, rechazando así la diversidad y naturalidad del lenguaje oral y paralenguaje.

#### ***4.3. Categorías emergentes***

Durante el análisis de datos presentados en la revisión del corpus elegido, y siguiendo la naturaleza del diseño emergente de la investigación, surgieron nuevas categorías de análisis las cuales corresponden al campo artístico de la narrativa gráfica denominado *arte secuencial*. Dentro de este concepto se encuentran los diversos elementos que componen el carácter literario de las obras seleccionadas en el corpus presentado y, en general, en toda obra comprendida como parte de la narrativa gráfica. Sin embargo, debido a la naturaleza visual de estos formatos, se debe apelar a una visión más cercana a lo interdisciplinario. Eisner (1985) determina que “el arte secuencial es el arte de armar un tejido” (p.124). Es

decir, se debe comprender como un dialogo constante entre los aspectos literarios y plásticos (artes plásticas) en la construcción de las obras pertenecientes a la narrativa gráfica. Por ello, y bajo esta visión, las categorías de análisis que surgieron en este ejercicio corresponden a iconicidad, centrándose en la parte gráfica y visual, y la narrativa, referente a la construcción literaria del relato.

### ***Iconicidad***

En primer lugar, al referirse a la iconicidad en una manifestación de la narrativa gráfica, se debe comprender el elemento correspondiente a la base de la composición del formato gráfico: el dibujo. No obstante, este elemento (el dibujo) parte a su vez de un concepto clave (y que da nombre a esta categoría): el icono. Eco (1986) afirma que “los signos icónicos reproducen algunas condiciones de la percepción del objeto una vez seleccionadas por medio de códigos de reconocimiento y anotadas por medio de convenciones gráficas” (p.174), es allí donde la reproducción del objeto (en este caso la realidad retratada en la historia) por parte del autor a través del signo icónico (que hace referencia al dibujo como unidad de la narrativa gráfica), se basa en la intencionalidad comunicativa construida a lo largo del relato.

De acuerdo con McCloud (1995) el dibujo corresponde a las imágenes creadas de manera parecida en relación con los motivos que buscan representar; aun así, en términos de icono, existen dibujos más icónicos que otros. De manera que, al hablar de iconicidad, se hace referencia a la capacidad de representación de una realidad por medio de una técnica artística, siendo el icono la imagen, o el dibujo, utilizada en dicha representación. Es decir, el concepto de iconicidad se constituye en las decisiones artísticas tomadas por el autor al momento de construir una obra, delimitando qué tan cercana o abstracta es la imagen de los personajes y del mundo en el que se desarrolla el relato en relación a la realidad misma. En

otras palabras, “el significado es fluido y variable conforme a su apariencia. Su parecido con la “*vida real*” reviste diversa graduación” (McCloud, 1995, p.28). Por ello, en la narrativa gráfica resulta crucial comprender el rol que desempeña la parte ilustrativa, cuáles son las intenciones comunicativas del autor al elegir cierto estilo artístico, y cómo influye en la narrativa gráfica del formato.

En el corpus escogido se encuentra una inmensa variedad de iconicidad, evidenciando las diversas manifestaciones y medios de comunicación implementados en la narrativa gráfica. Cabe aclarar las diferencias existentes entre Iconicidad y Multimodalidad: la iconicidad hace referencia a los niveles de representación de la realidad en una obra visual; mientras que, la multimodalidad abarca los distintos sistemas simbólicos que componen una obra. Si bien las dos categorías abordan el formato visual y su manifestación, la multimodalidad parte de una interrelación con otros lenguajes (visual, textual, sonoro, etc); por otro lado, la iconicidad aborda en profundidad el lenguaje visual desde su naturaleza artística analizando el estilo del autor y su intencionalidad desde lo representativo. No obstante, no se debe ignorar la complementariedad encontrada en estas dos categorías, puesto que la iconicidad también trabaja según un sistema de significación que le dará el carácter comunicativo al apartado visual dentro de la narrativa gráfica.

Siguiendo la idea de una naturaleza comunicativa dentro de la composición artística de cada formato, se evidencian dos factores para identificar la iconicidad presente en el texto: la naturaleza del relato y el público objetivo. En cuanto al primer factor, es decir, la naturaleza del relato, los autores utilizarán en cierta medida un estilo ilustrativo más cercano al realismo de acuerdo al argumento desarrollado en la historia. En obras como *La condesa sangrienta* o *Enigmas*, los autores buscan generar un fuerte impacto acompañando el hilo narrativo del texto escrito; por ello, su estilo es de corte realista, componiendo cada imagen con las proporciones anatómicamente correctas queriendo buscar la cercanía con el lector. Si

bien estos libros ilustrados siguen una línea narrativa fantástica y cruda, las imágenes no son lejanas a esta naturaleza. Independiente de la veracidad de las ilustraciones, se utiliza un cuerpo humano construido bajo las leyes anatómicas buscando generar horror o asombro en el lector al asemejarlo con un posible escenario real (ver anexo 6 y 7).

Por otro lado, se encuentran obras cuya naturaleza corresponde a historias más cercanas a lo reflexivo sin ser estrictamente moralejas. Entre los formatos más populares de este corte se destaca el libro-álbum; siendo *El árbol rojo* y *La casa de los cubos* obras que ejemplifican bien este tipo de relato. Dentro de estos libros, alguna emoción impera y busca ser el argumento desarrollado a lo largo de la historia; *El árbol rojo* busca retratar el diario vivir de una persona con pensamientos negativos y de cansancio, siendo la tristeza, e incluso la depresión, la emoción presente en el relato, culminando con la esperanza hallada al finalizar el día simbolizada por “el árbol rojo” en su hogar. En este formato, la abstracción juega un papel muy importante al tratarse de una emoción tan compleja. Durante la historia se observarán diversos elementos que guardan proporción con el mundo real, pero que exageran ciertos rasgos del día a día (personas, objetos, calles, etc) hasta estar más cerca a lo surreal. Esto además del uso de figuras geométricas y patrones que crean texturas para representar la imposibilidad dentro de este contexto (ver anexo 8).

En cuanto a *La casa de los cubos*, el uso de las acuarelas para intensificar la importancia de la memoria como argumento de la historia también le da un toque estético al libro, complementando el texto escrito de manera agradable para el lector, incluso llegando a ponderar una lectura más visual desde la composición del entorno y los personajes. Es aquí donde se evidencia el segundo factor de identificación de iconicidad, el cual corresponde al público objetivo. En los dos últimos formatos se define una idea en común: abordar temáticas que no son exclusivas para alguna edad específica. Es por ello que, al buscar una línea ilustrativa apta para todo público, es común que los autores decidan abstraer los personajes a

formas más simples sin dejar de lado una anatomía funcional (es decir lógica); además, optan por la utilización de figuras geométricas para alivianar o intensificar la emoción del argumento y generar dinamismo en la lectura (ver anexo 9).

Finalmente, y siguiendo este segundo factor, resultan más claras las decisiones artísticas en cuanto a libros dirigidos a niños se trata. Dentro del corpus se encuentran *Escondida* y *El monstruo que se comió la oscuridad*. Si bien los dos pertenecen a distintos formatos de la narrativa gráfica, son dirigidos al mismo público objetivo y comparten un mismo argumento con base en una emoción (incomprensión y miedo respectivamente). El apartado gráfico e ilustrativo toma mayor protagonismo al ser un estimulante para la atención de niñas y niños; por ello, los autores ilustran de manera figurativa (cercana a la realidad), pero abstrayendo la composición de sus personajes en formas y figuras diferentes buscando una narrativa visual más amistosa con los lectores. Además, dentro de la composición del componente visual, la pluralidad de formas, colores y figuras, sin ser estrictamente realistas, genera un ambiente de curiosidad y de reconocimiento del mundo por parte de los lectores.

Es así como la iconicidad se presenta como una categoría de análisis referente en cuanto al abordaje de la narrativa gráfica en el aula de clase, pues bajo el trabajo de identificación y delimitación de sus elementos, se desarrolla la lectura de diferentes manifestaciones del lenguaje, en este caso el lenguaje visual. Adicionalmente, al conocer y trabajar con base en un medio diferente pero imperante en la sociedad, se desarrollan capacidades comunicativas tomando elementos referentes a un lenguaje poco explorado, en términos de producción, desde la literatura.

### ***Narrativa***

Al abordar el aspecto narrativo dentro de la narrativa gráfica, se hace referencia a los diferentes recursos literarios que el autor decide implementar en el relato ponderando el

lenguaje visual en su carga simbólica sin la necesidad de caer en una construcción totalmente regida por la semiótica. En cuanto a la importancia de lo narrativo en el apartado visual, Eisner (1985) sugiere que “El arte secuencial es resultado de un cálculo empírico que define una imagen como “lo visual” o la ilustración (...) una serie o secuencia de imágenes que sustituyen un pasaje descriptivo narrado sólo con palabras” (p. 129). Es decir, la imagen dentro de la narrativa gráfica cumple con un valor narrativo “superior” al texto escrito. Sin embargo, esto no quiere decir que el texto escrito no tenga presencia en la narrativa gráfica como “imagen”. De acuerdo con McCloud (1995) en la delimitación de cómic “Las letras son imágenes estáticas, (...) cuando están dispuestas en una secuencia deliberada, unas junto a otras, las llamamos palabras” (p. 8). En otras palabras, el texto escrito desempeña un rol más dinámico al tratarse de un elemento yuxtapuesto dentro de una secuencia de imágenes con un orden narrativo.

Dentro del corpus escogido, se evidencia este dinamismo del texto escrito en formatos que toman características del cómic tales como el uso de bocadillos para introducir un diálogo. En este orden, las novelas gráficas, las cuales se alimentan de este elemento, son el formato que más utilizan el texto escrito como parte de la composición de la imagen al desarrollar una secuencialidad expresada en viñetas. En *Seconds* y *Chucrut* varias son las ocasiones en que el texto sale del bocadillo clásico y se vuelve parte de la imagen, desempeñando un rol más participativo dentro de la ilustración; no solamente al tratarse de alguna intervención del narrador omnisciente, sino además del énfasis que se le quiere dar a la voz de los personajes e ese momento: un diálogo no terminado o difuso.

Además, al hablar de la narrativa en términos compositivos y de implementación de diversos recursos que crean este dinamismo, se encuentra el uso de figuras literarias desde lo visual. Si bien, y al tener un texto escrito de corte narrativo, la mayoría de formatos que presentan diálogos y su hilo conductor depende en gran medida del lenguaje escrito, es en el

guion que se encuentra gran parte de los recursos literarios. Recordando que el arte secuencial es “un tejido”, todas las historias parten de un guion independiente del uso del texto en el formato. Es así como dentro de este tejido los autores utilizan diversos recursos, primeramente, encontrados en lo literario, para dinamizar y darle otra mirada a las obras desligándose de una lectura visual sencilla complejizando su interpretación.

Cabe señalar que, se debe esclarecer cuál es el concepto de guion que la narrativa gráfica comprende como estructura en la creación y desarrollo del aspecto narrativo de las obras. El guion se toma desde su naturaleza cinematográfica, el cual Field (1995) define como la guía para los autores en el proceso de narrar una historia en pantalla, donde se abarcan diálogos, descripciones de una escena, acciones y cualquier otro evento o elemento necesario para comunicar la historia de manera visual; además de establecer la estructura narrativa que orienta el proceso de dirección. Por ello, al hablar de la narrativa dentro de los formatos gráficos, se apela a esta estructura para identificar intenciones, figuras retóricas, representaciones visuales, etc. Field (1995) precisa que “un guion es una historia contada en imágenes” (p.13).

Nuevamente, *Chucrut* se presenta como un gran ejemplo. La autora narra una historia en un primer momento nostálgica, pero a medida que el relato avanza varios son los elementos en la estructura de la historia que indican cierta oscuridad en la vida de la protagonista a causa de la pérdida de su padre. Es allí donde el relato se vuelve inquietante, convirtiéndose en un thriller y casi una pesadilla. Se encuentran así recursos como la ruptura de la viñeta clásica para dar una sensación efímera e imposible al sueño con el padre, provocando una secuencialidad casi que inmediata. Por otro lado, la naturalidad de la tristeza y la confusión se retratan en una secuencialidad silenciosa, más cercana al libro silente en su ausencia de texto, en la cual el movimiento es el elemento principal expresado por medio de

una tonalidad y entramado agresivo, dando cuenta a los sentimientos vivenciados por la protagonista en ese momento (ver anexo 10).

Otro ejemplo claro del uso de figuras retóricas en la estructura narrativa-visual se encuentra en *Esta parte me encanta*. Desde el guion se planifica el uso de la hipérbole y la metáfora en conjunto, dividiendo el relato en dos a causa del evento de la ruptura en la relación de las personajes. En la primera parte del relato, se ve a las chicas dibujadas a la misma altura que los edificios y montañas, siendo esta primera parte, además, la presentación de los personajes y su relación amorosa. La metáfora se encuentra en la intención de dibujar las chicas gigantes, y es que, en medio de una relación tan tierna, ellas se sienten más grandes que todo. Ya en la segunda parte, se ven representadas en entornos cotidianos a un tamaño normal, entrando en la escuela o en las habitaciones. El significado allí parte desde la ruptura: ya no son pareja, impera la tristeza, por ello, ya no son gigantes. Además, el uso de la onomatopeya y de la anáfora al final del relato cumplen la función de transmitir la tristeza expresada en el relato hacia el lector, representando el vacío que deja esta ruptura por medio de una corchea que se repite en los espacios que antes las chicas habitaban como gigantes (ver anexo 11).

Es así como, en cuestión narrativa y estructural, la narrativa gráfica presenta otras manifestaciones de la utilización del guion, ampliando el espectro de recursos al tratarse de un diálogo entre dos disciplinas, lo escritural desde lo literario y lo artístico desde lo ilustrativo. Un ejemplo claro de este diálogo es *El monstruo que se comió la oscuridad*, donde las imágenes estáticas presentan dinamismo al interactuar con la secuencialidad que ofrece el texto. Es decir, en este caso los recursos literarios son expuestos entre los dos lenguajes, vemos al monstruo comer “un sándwich de oscuridad” y saborearlo en una sola imagen mientras leemos la descripción de la imagen de una manera narrativa, además de

implementar el uso de onomatopeyas haciendo énfasis en el disfrute de este sándwich a través de la expresión *Yuuuummmmmm* y el gesto de saborear del personaje (ver anexo 12).

En resumen, el abordaje del aspecto narrativo dentro de la narrativa gráfica comprende el análisis de la estructura desde la que parte la construcción de los diferentes formatos. Es allí donde se fomenta el desarrollo de una lectura crítica en torno a la comprensión de dos lenguajes los cuales convergen en un mismo mensaje, el cual representa, a su vez, una situación comunicativa. Es decir, el lector se enfrenta a un texto en el cual una misma historia estará narrada por dos lenguajes distintos, cada uno de ellos tiene su propio aporte al entendimiento del relato y es allí donde se evidencia el reto que la narrativa gráfica propone dentro del marco de la alfabetización multimodal.

## CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo investigativo, se indagó en la relación entre algunos aspectos referentes a los núcleos problemáticos proyectados en el currículo del área de humanidades y los diversos elementos implementados dentro de la narrativa gráfica y sus múltiples formatos, Esto con el fin de idear una inclusión íntegra de la narrativa gráfica dentro del ámbito académico al ser propuesta como objeto de estudio y parte importante en la planificación o selección del corpus literario del área de humanidades.

Referente a la relación entre los núcleos problemáticos y la narrativa gráfica, esta se estableció partiendo de los estudios culturales, la alfabetización en nuevos sistemas simbólicos y el desarrollo de las competencias orales y paralingüísticas; además de la comprensión e interpretación del lenguaje visual en un contexto comunicativo, así como la composición narrativa de un texto discontinuo. Comprendiendo estos aspectos como áreas del conocimiento relevantes dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje en una actualidad educativa que prioriza el análisis del discurso y la comprensión lectora a nivel crítico, y teniendo en cuenta los nuevos medios que apelan al lenguaje visual, esta relación se establece tomando los diferentes formatos que presentan un ejercicio de lectura, el cual aborda múltiples temáticas del espectro social partiendo desde diversas realidades. Además, implementa recursos narrativos propios de la literatura, complementando con varias técnicas visuales que representan la realidad en diferentes niveles de abstracción, generando así una manifestación literaria compleja desde sus componentes.

Empezando por el área de los estudios culturales, la categoría establecida para el análisis de este aspecto dentro de la narrativa gráfica fue el *habitus*. Los resultados evidenciaron un amplio abordaje de fenómenos culturales que no se limitan a la representación de una única realidad; es decir, dentro de la narrativa gráfica, los autores

toman diversos aspectos de la sociedad en diferentes niveles: desde el desarrollo del ser humano en etapas tempranas como la infancia y la adolescencia, hasta las implicaciones sociales que conlleva la migración de miles de familias hacia culturas ajenas debido a problemáticas generadas por diversas situaciones de violencia; esto sin desconocer la naturaleza humana, puesto que estas temáticas se abordan desde una mirada que ratifica al ser humano como un ser sintiente y enaltece los lazos sociales que reconocen al otro como parte importante del desarrollo del ser en múltiples esferas sociales, aspectos que juegan un papel importante dentro de la formación de los estudiantes en el desarrollo del análisis crítico del discurso y el abordaje del carácter social y global de la literatura.

Continuando con los procesos de alfabetización con relación a los nuevos sistemas simbólicos, se reconoce la naturaleza multimodal dentro de la construcción de los formatos pertenecientes a la narrativa gráfica. Esta multimodalidad corresponde a la siguiente categoría de análisis, la cual propone un ejercicio de reconocimiento de los valores semánticos a nivel individual y de manera conjunta de los diversos sistemas simbólicos que convergen en las obras englobadas en la narrativa gráfica. Es así como se vuelve relevante su abordaje en el aula de clase al proyectar un nivel de lectura que, a su vez, abarca múltiples lecturas al demandar comprensión de varios lenguajes trabajando simultáneamente; esto debido a la inmensidad de signos presentados dentro del lenguaje visual en relación con el lenguaje escrito, partiendo desde la semántica de la imagen, hasta el entendimiento del lenguaje compositivo manejado desde la cinematografía (entendiendo lo secuencial) y la fotografía o ilustración (entendiendo la composición de imágenes) a niveles literarios (al componer una obra narrativa).

Otro aspecto abordado en el análisis del discurso y las competencias comunicativas refiere a la oralidad y paralingüística evidenciadas en la narrativa gráfica. Si bien estos campos suelen establecer una dicotomía frente a la escritura: oralidad-escritura, al

implementar el lenguaje visual dentro de una composición textual, la narrativa gráfica toma rasgos orales y del paralenguaje para alimentar el dinamismo de una obra. Al ser un formato gráfico, estos aspectos juegan parte importante en la construcción de situaciones comunicativas, puesto que al dotar a los personajes de cierta vitalidad representada por rasgos orales y del paralenguaje cercanos a la comunicación humana, estos adquieren una personalidad propia que se refleja en su interacción dentro de la historia, incluyendo gestos, movimientos, expresiones e incluso en el diseño del personaje. Es así como, a partir de la narrativa gráfica, se propone un ejercicio de análisis e interpretación de un área poco explorada en el aula de clase, dado que, la oralidad, tanto en la representación gráfica como en la interacción humana, es un fenómeno multifacético que enriquece la experiencia del estudiante en su uso y articulación en diversos campos discursivos.

Por otra parte, el análisis también mostró una fuerte incidencia en desarrollo de habilidades interpretativas y de comprensión dentro del ejercicio de lectura; puesto que, al tratarse de un lenguaje visual imperante, los estudiantes deberán identificar y delimitar sus elementos en los mismos niveles de comprensión con los trabajados en ejercicios de lectura de textos continuos. Es allí donde características de la narrativa gráfica como la iconicidad juegan un papel importante dentro de estas habilidades. Al abordar formatos gráficos, se fomenta la comprensión de diversas expresiones del lenguaje visual, las cuales requieren un análisis en cuanto al impacto y relevancia de los niveles de representación que la parte gráfica ofrece en su lectura, y su relación con el contexto comunicativo de la obra. Además, al incorporar un medio diferente pero significativo en la sociedad, refiriéndose al lenguaje visual, se desarrollan habilidades comunicativas al emplear elementos asociados a este lenguaje poco explorado dentro del análisis literario y, por consecuencia, en el aula de clase.

Finalmente, se encontró un factor indispensable en el análisis e interpretación de textos, el cual corresponde al aspecto narrativo dentro de la narrativa gráfica. En esta categoría se

resalta la composición del texto discontinuo, pues es así donde se enmarca su cercanía y relevancia en los corpus literarios de la asignatura de lengua y literatura. El arte secuencial que compone los diferentes formatos gráficos utiliza diversos recursos literarios, como figuras retóricas, y los adapta en una línea narrativa compuesta de imagen y texto. Es así como, el abordar el aspecto narrativo desde la construcción de lo estructural de las obras, conlleva ciertos desafíos, puesto que no solo se trabaja desde lo textual y literario. Sin embargo, es allí donde se resalta la pertinencia del planteamiento de una lectura desde lo interdisciplinario, partiendo desde lo comunicativo de forma individual de los lenguajes para luego realizar una lectura holística de los diversos formatos. Este ejercicio permite ampliar las herramientas y capacidades de comprensión y de análisis del discurso desde lo literario, y, en mayor amplitud, lo artístico dentro de un formato que muestra una variedad de temáticas, estilos y público objetivo.

En conclusión, luego de realizar el análisis del corpus literario según las categorías planteadas, se evidencia que debido a la complejidad estructural y compositiva de cada uno de los formatos correspondientes a la narrativa gráfica, además de la infinidad de temáticas y formas de representación que plantea, su abordaje como objeto de estudio en el aula de clase se perfila como una propuesta que comprende diversas áreas del conocimiento, así como diferentes habilidades lingüísticas y comunicativas. Es por ello que se debe ampliar la visión académica en cuanto a la selección del corpus literario en la construcción de los currículos y planeamientos de clase. La narrativa gráfica presenta diversas propuestas en las que no solo el estudiante fortalecerá sus capacidades lectoras e interpretativas, sino también representa un reto al docente que deberá profundizar en la intertextualidad para comprender y abordar apropiadamente la narrativa gráfica sin reducir su potencial pedagógico y académico.

## Referencias

- Amado, M. B. (2022). Procesos testimoniales y memoriales: contradicciones y reconstrucciones del testigo en la novela gráfica *Los surcos del azar* de Paco Roca. *Recial*, 13(22), 323-337.
- Barrero, M. (2012). 1. DE LA VIÑETA A LA NOVELA GRÁFICA. Un modelo para la comprensión de la historieta. *Narrativa Gráfica. Los entresijos de la historieta*. (29-53). México D.F: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Barthes, R. Greimas, A. Bremond, C. Gritti, J. Morin, V. Metz, C. Todorov, T. Genette, G. (1970). *Análisis estructural del relato*. Editorial Tiempo Contemporáneo. Buenos Aires.
- Bisquerra, R. (2009). *Metodología de la investigación educativa*. Editorial la muralla.
- Bourdieu, P. (1995). *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*. Editorial Anagrama. Barcelona.
- Bourdieu, P. Passeron, J. (1979). *La reproducción. Elementos para una teoría del sistema de enseñanza*. Editorial Laia S.A. Barcelona.
- Cassany, D. (1987). *Describir el escribir. Cómo se aprende a escribir*. Ediciones Paidós.
- Cassany, D. Luna, M. Sanz, G. (1994). *Enseñar lengua*. Editorial Graó. Barcelona.
- Castro Martínez, G. (2019). *Novelas gráficas y cómics colombianos: una oportunidad para desarrollar alfabetismos multimodales en la educación secundaria*.
- Eco, U. (1968). *Apocalípticos e integrados*. Editorial Lumen. España.
- Eco, U. (1986). *La estructura ausente: Introducción a la semiótica (3a ed.)*. Lumen. España.
- Eisner, W. (1985). *El cómic y el arte secuencial*. Editorial Norma.
- Eisner, W. (1996). *La narración gráfica*. Editorial Norma.
- Field, S. (1995). *El libro del guion: Fundamentos de la escritura de guiones*. Plot ediciones. España.
- García, S. (2010). *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri Ediciones.

- Gascón, E. L. (2021). Transmedialidad, multimodalidad, semiótica y "heroic fantasy" en la literatura infantil y juvenil de la era digital. *Ondina-Ondine*, (6), 1-11.
- Gavaldón, G., Gerbolés, A. M., & Saez de Adana, F. (2020). Aprender a comunicar con imágenes. Uso del cómic en la educación superior como vehículo para el desarrollo de competencias multimodales. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*.
- Gladic Miralles, J., & Cautín-Epifani, V. (2016). UNA MIRADA A LOS MODELOS MULTIMODALES DE COMPRENSIÓN Y APRENDIZAJE A PARTIR DEL TEXTO. *Literatura y Lingüística*, (34), 357-379.
- Glaser, B. y Strauss, A. (1967). *The Discovery of Grounded Theory: strategies for qualitative research*. Nueva York: Aldine de Gruyter.
- González, J. (2013). Alfabetización multimodal: usos y posibilidades. *Multimodal literacy: uses and possibilities*. *Campo Abierto*, vol. 32 nº 1, pp. 91-113.
- Gorey, E. (2010). *El ala oeste* (imágenes). Editorial libros del zorro rojo. España.
- Guzmán, F. (2016). La alfabetización multimodal en la Educación Superior. En A. Camacho (Ed.), *La alfabetización multimodal: nuevas formas de leer y escribir en el entorno digital* (pp. 17-32). Madrid: Síntesis.
- Guzmán, P. (2018). La multimodalidad en el aula de Lenguas Extranjeras a través de las novelas gráficas. In *III Jornadas de Literatura para Niñ@ y su Enseñanza* (Ensenada, 9 y 10 de noviembre de 2018).
- Kress, Gunther R. (2010). *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London & New York: Routledge. 213 pp. ISBN 978-0-415-32061-0.
- Lorda Cuadrado, A. (2019). La novela gráfica *Maus*: relato de un superviviente como herramienta didáctica para trabajar la Historia en Secundaria y Bachillerato.
- Lozada, Á. G. C. (2021). Abordaje literario en el aula de la novela gráfica «Benkoz Renace» desde los estudios culturales: Abordaje literario de la novela gráfica «Benkoz Renace». *Didasc@ lia: didáctica y educación* ISSN 2224-2643, 12(6), 241-250
- Machin, D. (2007). *Introduction to Multimodal Analysis*. Bloomsbury. USA
- McCloud, S. (1995). *Cómo se hace un cómic. El arte invisible*. Ediciones B, S.A.

- MEN (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas. Ministerio de Educación Nacional. Documento pdf, 184p.  
[https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf)
- Montalvo, I. (2021). ¿Qué es la narrativa gráfica? (I). Penumbria. Revista fantástica para leer en el ocaso. <https://www.penumbria.mx/que-es-la-narrativa-grafica-i/>
- Mostacero, R. (2011). Oralidad, escritura, escrituralidad. Enunciación Vol. 16, No. 2/ ISSN 0122-6339/ pp. 100-119. Bogotá, Colombia.
- Ong, W. (1987). Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra. México: Fondo de Cultura Económica.
- Poyatos, F. (2016). Paralingüística y kinésica: para una teoría del sistema comunicativo en el hablante español. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Alicante. Edición digital a partir de *Actas del III Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas: celebrado en México D.F. del 26-31 de agosto 1968*, México, Asociación Internacional de Hispanistas. El Colegio de México, 1970, pp. 725-738
- Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V,
- SED (2014). Currículo para la excelencia académica y la formación integral: orientaciones para el área de humanidades y lengua castellana. Jerlec Digital editores S.A.S.  
[https://repositoriosed.educacionbogota.edu.co/bitstream/handle/001/950/HUMANIDADES-LENGUA\\_CASTELLANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositoriosed.educacionbogota.edu.co/bitstream/handle/001/950/HUMANIDADES-LENGUA_CASTELLANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- UPN (2018). Proyecto Educativo de los Programas del Departamento de Lenguas: *Licenciatura en Español e Inglés. Licenciatura en Español y Lenguas Extranjeras (Énfasis en Inglés y Francés)*. Universidad Pedagógica Nacional.
- Trabado, J. M. (2006). La novela gráfica: formas de dibujar la soledad. *Estudios humanísticos. Filología*, (28), 221-244.
- Villalba Ibáñez, C. (2020). La explotación didáctica de la novela gráfica en la clase de ELE: Una propuesta a partir de «La casa» de Paco Roca. Foro de profesores de ELE, 2020, vol. 16, p. 423-433.

Vizcarra, F. (2002). Premisas y conceptos básicos en la sociología de Pierre Bourdieu.

*Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, VIII (16), 55-68.

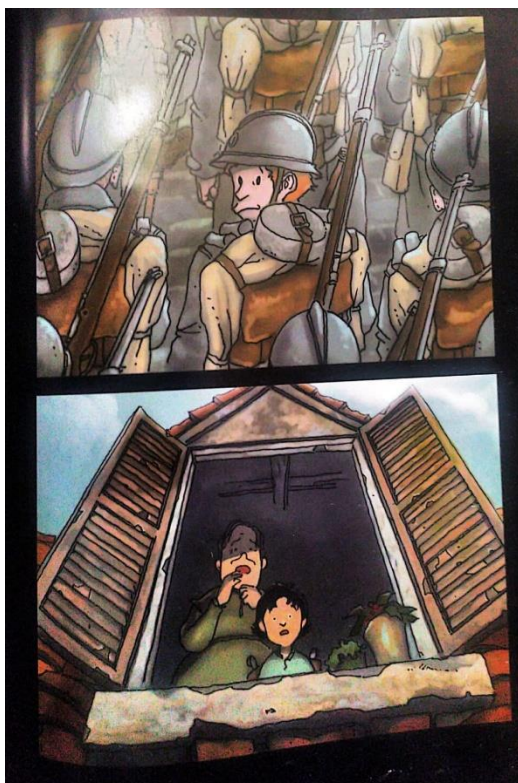
## Anexos

### *Anexo 1:*

*El ala oeste*, Edward Gorey, 2010, Libros del zorro rojo.



**Anexo 2:**  
**La ventana, Sean Chuang, 2012, Barbara Fiore**



**Anexo 3:**  
**Escondida, Adolfo Córdova, Amanda Mijangos, 2022, Cataplum libros.**



Anexo 4:  
Seconds, Bryan Lee O'Malley, 2014, Ballantine Books.



Anexo 5  
*Emigrantes*, Shaun Tan, 2007, Barbara Fiore.



**Anexo 6:**  
***Enigmas*, Beatriz Martín Vidal, 2018, Thule ediciones.**

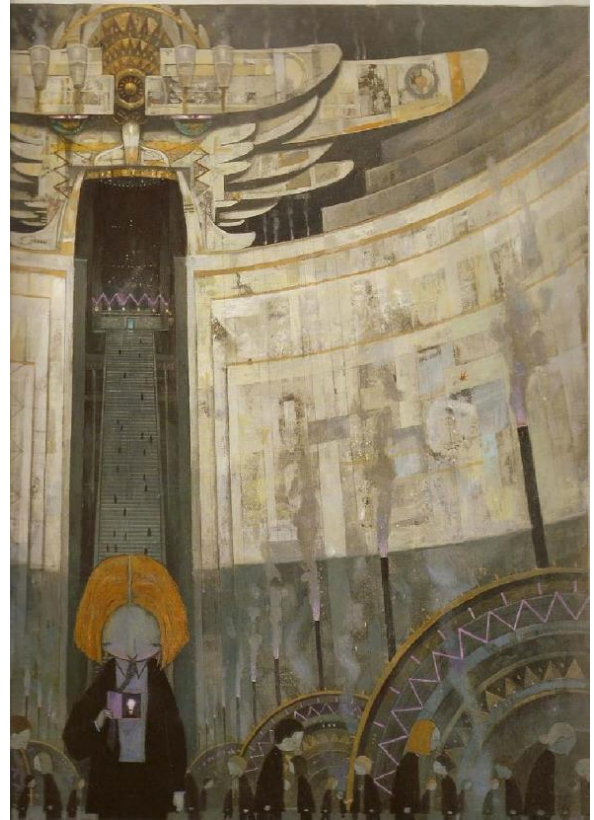


**Anexo 7:**  
***La condesa sangrienta*, Alejandra Pizarnik, Santiago Caruso, 2022. Libros del zorro rojo.**





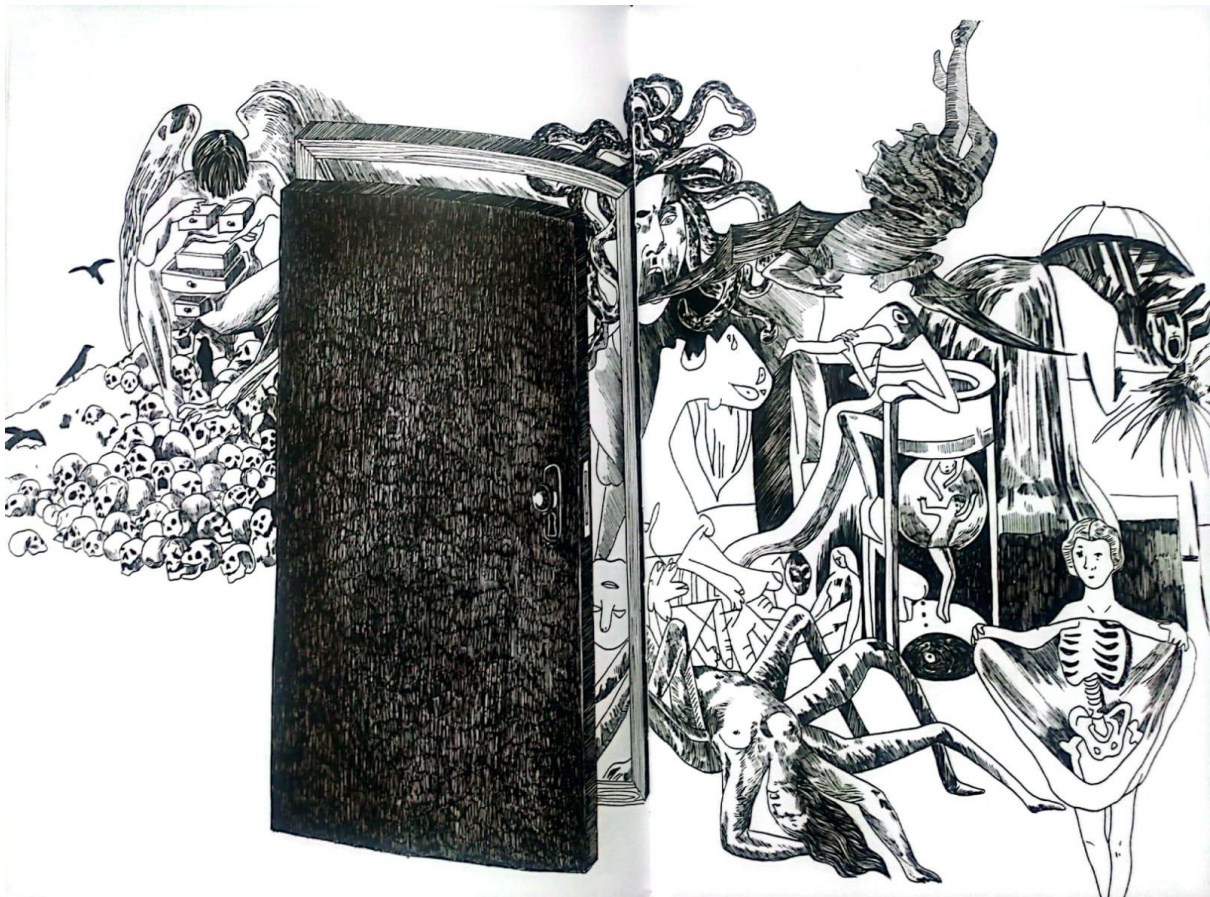
**Anexo 8:**  
**El árbol rojo, Shaun Tan, 2001, Barbara Fiore**



**Anexo 9:**  
**La casa de los cubos, Kunio Kato, Kenya Hirata, 2011, PÍPALA.**



Anexo 10:  
Chucrut, Anapurna, 2015, Salamandra.



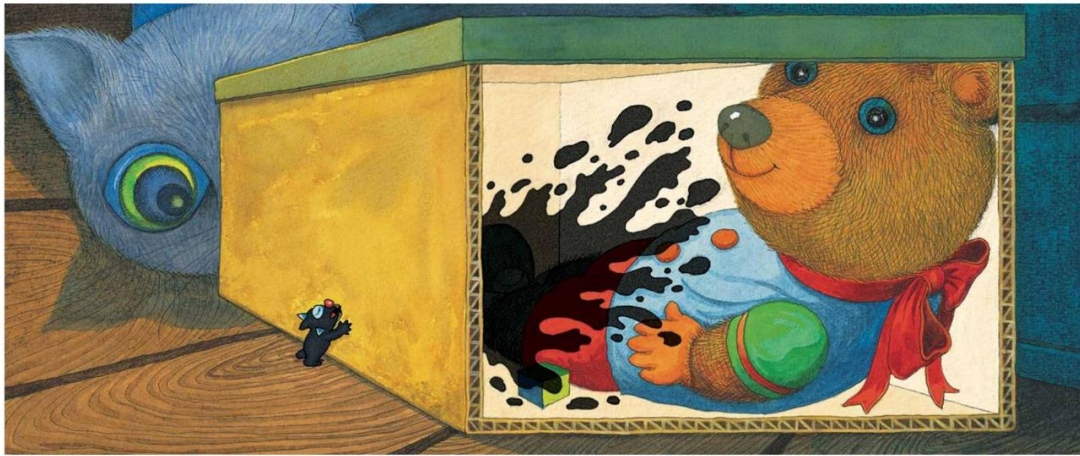
Anexo II:

Esta parte me encanta, Tillie Walden, 2017, Cohete comics.



*Anexo 12:*

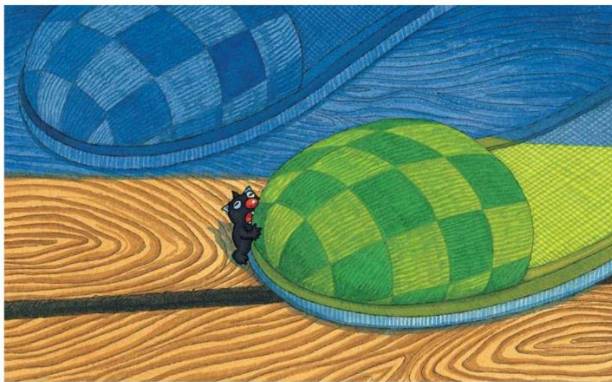
*El monstruo que se comió la oscuridad, Jimmy Liao, 2008, Barbara Fiore.*



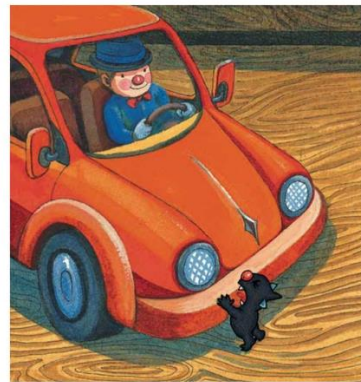
Sorbió la oscuridad que había dentro de la caja hasta la última gota.



**Deliciosa!**



Mordisqueó una pantufla que había bajo la cama.  
**¡Puaj! ¡Horrible!**



Le hincó el diente a un cochecito de juguete.  
**¡Ay!**  
Se hizo daño en las encías.



Entonces vio algo interesante.  
Era una caja.