



En la búsqueda de nuevos sentidos sobre Martín Fierro. Hacia una recontextualización a partir del cómic, los videojuegos y el manga

Marcia Sosa*

El siguiente artículo pretende indagar cómo los estudiantes de un cuarto año del Colegio San Cayetano de La Plata (ubicado en 44 entre 29 y 30) construyeron sentidos en torno a una obra clásica como *Martín Fierro* de José Hernández a través de su reescritura en otros géneros del discurso social. Para dicho fin, les propuse una consigna de escritura en la cual debían realizar una adaptación para niños de algunas escenas de *El gaucho Martín Fierro*, que conllevó a la utilización de otros géneros culturales como el comic, el videojuego y el manga (historieta japonesa). A través de esta producción escrita los estudiantes pusieron en juego sus consumos culturales como clave para leer la literatura y, así, promovieron nuevas formas de leer y de escribir.

“¿Y esto, que tiene que ver con nosotros?”

Cuando les comuniqué a los chicos que íbamos a empezar a leer el *Martín Fierro* se produjo un descontento generalizado. Ninguno había leído anteriormente el texto pero todos intentaron convencerme de que lo cambie porque ellos ya sabían que era aburrido. Pude observar a lo largo de las clases que, en términos generales, la causa del rechazo tenía que ver con la dificultad en comprender el lenguaje de la obra (caracterizado por su artificialidad) pero, sobre todo, porque Martín Fierro les resultaba un personaje anacrónico que no tenía nada que ver con sus intereses ni con sus realidades.

Ahora bien, haciendo una breve historización se observa que la problemática que acarrea la relación entre las obras denominadas “clásicas” y los alumnos, que no es sólo una expresión de nuestros días sino que se viene dando ya desde los años ‘80, momento en el cual “los profesores comenzaron a preguntarse acerca de los vínculos de los alumnos con estas obras que eran utilizadas en la escuela (...)

* Marcia Sosa es estudiante avanzada de la carrera del Profesorado en Letras de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (FaHCE) en la UNLP. Actualmente se desempeña como docente en la EESN°1 y en la EESN° 8 de la ciudad de Ensenada.

marcia.sosa@live.com

desde una perspectiva básicamente histórica” (Cuesta, 2006: 18). De este modo, el abordaje de las obras clásicas desde el punto de vista historicista lo único que lograba era ampliar la brecha que separaba al alumnado de la literatura, produciendo cada vez más desinterés. Como afirma Cuesta, una de las revisiones que comienza a ser cada vez más compartida por los docentes de literatura respecto de los clásicos era –y, como señalé antes, todavía es– que estas “obras no eran cercanas a los alumnos” (Cuesta, 2006: 18).

Por otro lado, un fenómeno interesante que se produce en la década siguiente es la estrecha relación que se empieza a gestar entre el mercado editorial y la escuela, lo cual va a desembocar en la gradual sustitución del “viejo y perimido canon oficial, por uno nuevo, sutilmente impuesto desde una lógica marcadamente mercantilista” (Duarte, 2001:90). Si bien es indudable la influencia que, a causa de su variada oferta, el mercado comienza a tener tanto en las escuelas como en los profesores, creo que esta literatura juvenil de mercado también va a surgir como una nueva alternativa de la que muchos profesores se hacen eco con el fin de encontrar temáticas actuales que provoquen una identificación de sus alumnos con ellas y, así, acercarlos a la literatura. Lo preocupante es que la literatura juvenil está colmando cada vez con más frecuencia la currícula y las planificaciones de los profesores de la escuela secundaria, dejando a las obras clásicas cada vez más relegadas.

Frente a esto me parecen interesantes las alternativas que propone Duarte, principalmente la de volver a la lectura de la tradición pero reapropiando las obras y promoviendo una lectura desde una mirada moderna que aborde las problemáticas del contexto actual. Es de vital importancia recontextualizar los textos, darles una nueva función, un nuevo sentido, ya que, probablemente, la escuela secundaria sea para muchos de sus estudiantes el único lugar donde podrán acercarse a dichas obras canónicas. Es decir, “para muchos chicos, la escuela se constituye en instancia única y primordial de ensanchamiento del capital cultural y entonces, entiendo, no podemos despojarlos de esa herencia.” (Duarte, 2011:92).

Es en este sentido que creo que al abordar un clásico escolar como *Martín Fierro* es indispensable retomar los consumos culturales de los alumnos, sus experiencias de vida y los conocimientos que ellos han adquirido de las lecturas (ya sea escolares o no) y esto porque, en palabras de Giroux-McLaren, vincular el lenguaje y la experiencia del alumno es “una dinámica central en la cual los estudiantes vienen a experimentarse a sí mismos como sujetos”. (1998:137)

La escritura y los consumos culturales juveniles

Como ya adelanté, yo debía dar *Martín Fierro*. Luego de la lectura en clase de la primera parte de la obra, y viendo que los chicos no se enganchaban, decidí recurrir a una consigna de escritura grupal. La consigna consistía en que, a partir de determinadas escenas de *El gaucho Martín Fierro*, ellos debían hacer su adaptación para niños. Las escenas elegidas pertenecían a dos momentos del poema: por un lado, al duelo a cuchillo entre Fierro y el moreno en la pulpería y, por el otro, el momento en el que la Partida va a detener a Martín Fierro y acontece la famosa escena del cambio de bando de Cruz y su lucha en favor de Fierro. Las adaptaciones que surgieron fueron heterogéneas ya que abarcaron diferentes géneros culturales como el cómic, el manga (por ende también el animé) y el videojuego. Veamos de qué se tratan.

La historieta, “género híbrido entre la narrativa y la gráfica” (De Santis, 2004: 12) es uno de los primeros géneros que fueron utilizados por los estudiantes para elaborar su adaptación. Las viñetas, las onomatopeyas, la tipografía, los globos y las imágenes que aparecen dan cuenta de que estamos ante este género. De Santis plantea que “el arte de la historieta es la conciliación de los contrarios sobre una hoja de papel” (De Santis, 2004: 13). Es decir, sus elementos constitutivos se caracterizan por ser opuestos complementarios, que existen individualmente pero sólo cobran sentido en una relación tensionada.

En la adaptación de los chicos se pueden identificar estas tensiones a través de los dibujos y las palabras (ver Anexo). Las imágenes recrean el espacio de la pulpería como así también a sus integrantes y sus vestimentas típicas. Pero, al mismo tiempo, en los globos ya no se observa el intento de imitación de la lengua del gaucho sino un lenguaje moderno. Vemos que Fierro ofende a la mujer que ingresa a la pulpería, lo cual provoca la ira del moreno que le replica: “no voy a permitir que le hables así, pelea conmigo si sos guapo” e inmediatamente agrega: “cuida tu vocabulario”. Esta modernidad en el lenguaje, además, se ve reforzada por la incorporación de onomatopeyas al estilo *art pop*, ya que sirven de pasaje entre el comienzo de la lucha entre los dos hombres y el desenlace fatídico. No me parece menor el detalle de que, tratándose de una adaptación para niños, se utilicen onomatopeyas de golpes y ruidos para matizar el momento en que Fierro da muerte al moreno con el fin de producir una escena más apropiada para la lectura de los más chicos. De este modo, los estudiantes eligieron un género contradictorio como el cómic para actualizar una escena que refleja la tensión propia de un duelo a cuchillo entre enemigos. Así, forma y contenido se entrelazan en una misma tensión.

Por otro lado, es importante mencionar que la adaptación de la escena no se produce sólo con la reescritura en el género historieta sino también a través de los videojuegos (ver Anexo). Si prestamos atención vamos a ver que la pelea entre Fierro y el moreno, gradualmente, va a ir cambiando de escenario. En principio es la pulpería, pero al pasar las hojas se puede apreciar que los personajes se van a encontrar inmersos en otro mundo: el de los videojuegos. Así, aquella escena violenta empieza a formar parte de la lógica del juego, del entretenimiento. De este modo, se ve una mezcla muy particular que tira por la borda los prejuicios que enmarcan en polos opuestos a la literatura con respecto a los videojuegos. Estos últimos son vistos muchas veces como un producto cultural perjudicial que aleja a los niños de la lectura y es, en este sentido, que me parece interesante esta resignificación que hacen los jóvenes de este producto cultural al utilizarlo como clave para leer lo literario, produciendo así una reconciliación entre dos estéticas que solían estar enemistadas.

En el momento que se representa la pelea entre Fierro y el Moreno, en la parte superior de la hoja de papel, se incorpora una barra en donde se encuentran los nombres de los luchadores, sus respectivas fotografías y el número de rounds disputados, al estilo *Mortal Kombat*. Asimismo, el último cuadro finaliza con el moreno tirado en el suelo y la siguiente frase insertada en el medio de la hoja: “Martín Fierro wins”. La referencia al videojuego es indiscutible, y representa una oferta cultural muy fuerte en el mercado, ya que su consumo no se limita solo a la esfera de la infancia sino que abarca a otros grupos etarios, como son los jóvenes y también los adultos. Indudablemente, los estudiantes conocen el código *gamer* incorporado en esta producción y, además, saben que puede ser descifrado rápidamente por sus receptores (sean niños o no). Así, la elección de adaptar la escena de *El gaucho Martín Fierro* al comic e incluir en su interior la lógica de los videojuegos no me parece casual, ya que estos representan consumos culturales muy arraigados en la vida cotidiana de los adolescentes.

Por otro lado, a partir de otra escena muy emblemática de *El gaucho Martín Fierro* – el episodio de la Partida–, surgió otro tipo de adaptación que se enmarca dentro de lo que se conoce como el género manga o historieta japonesa (ver Anexo). Los manga llegan a nuestro país a partir de la década del ‘70 de la mano de otro género que le es afín, el animé. Cuando hablamos del manga nos estamos refiriendo a la historieta japonesa, la cual comenzó a desarrollarse en la década del ‘50 por un médico japonés, Osamu Tezuka, “que incorporó algunos efectos de los dibujos animados de Walt Disney a las historietas japonesas” (De Santis, 2004:146). Este contacto con occidente se traduce en los rasgos de los personajes tanto del manga como del animé. Unas de las cuestiones que más llaman la atención es el tamaño de los ojos de dichos personajes que no se asemejan para nada a los de la fisonomía oriental, ya que por lo

general son muy grandes y ovalados. Por otro lado, el resto de los rasgos faciales como la nariz o la boca suelen ser pequeños y finos. Por otro lado, no se encuentra en el manga (ni en el animé) algo absolutamente exótico sino un núcleo familiar, transformado por fuerzas desconocidas, de tal modo que su extrañeza resulta aún mayor (De Santis, 2004: 146)

Por los años '70, entonces, pero con un boom increíble en los '90, la televisión argentina comenzó a transmitir diversas series pertenecientes al género animé, lo cual llamó la atención masiva de niños y los jóvenes. Esta audiencia, interesada en seguir de cerca a sus personajes preferidos, comenzó a acercarse a los manga. De este modo, los manga salieron al circuito comercial como resultado de una demanda de un público que se sentía atraído con la animación japonesa televisiva. Así, tanto los manga como el animé se instalaron en Argentina como un producto cultural con mucho peso en los consumos cotidianos de los niños, lo cual perdura hasta nuestros días. En Japón, tanto el manga como el animé se caracterizan por la diversificación de temas y subgéneros que son destinados a un receptor prefijado. Estos son creados para ser consumidos por un grupo etario previsto que incluye no solo a los niños, sino también a jóvenes y adultos. En nuestro país estas cuestiones no se encuentran tan precisadas y muchas veces se cree que este tipo de animación está destinada solo a los niños, viendo con cierto prejuicio que estos productos sean foco de interés de los más grandes.

En los '90, en Argentina, surgen dos canales de televisión que fueron un hito en la animación para niños y no tan niños, nos referimos a *Magic Kids* y a *Locomotion*. Una de las mejores producciones que ha tenido *Magic Kids* (1996-2006) fue "El club del animé" conducido por Leandro Oberto quien era además el fundador de la *Revista Lazer* publicada por la editorial Ivrea. La *Revista Lazer*, que comenzó a editarse en 1997, fue otro de los medios a través de los cuales se distribuyó la animación japonesa y los cómics en Argentina. Sin embargo, la relación entre Oberto y el canal se empezó a resquebrajar a partir de una serie de comentarios polémicos del conductor con respecto a las políticas del canal que se centraban principalmente en el tema de la censura que *Magic Kids* operaba sobre sus animaciones. Esto terminó con el despido de Oberto de la conducción del Club del animé.

El otro canal impulsor de la animación japonesa en nuestro país fue *Locomotion* (1996-2005), el cual en sus primeros años se destaca por un tono infantil, pero que ya a partir de 1998 se va a ir orientando más a un público juvenil. Uno de los animé más destacados de esta época fue *Dragon Ball*, considerado un clásico de este género.

Hoy en día, con internet, la circulación del manga y del animé no tiene límites. Existen diversas páginas que proporcionan series completas, OVAs, y mangas de todos los géneros con sólo hacer un click [1] Actualmente, aunque ya han pasado varios años desde su estreno en la Argentina, *Dragon Ball* sigue siendo unos de las animaciones más vistas por los niños y jóvenes de hoy, junto con otras series muy conocidas como son *Naruto*, *One Piece*, *Bleach*, *Shingeki no kyojin*, entre otros.

En las adaptaciones se notó su gran conocimiento del manga por parte de los estudiantes, ya que no faltó ninguna de sus características primordiales. La adaptación de la escena se hizo en pocos cuadros en los cuales no todas las ilustraciones tenían viñetas. Ellos no vieron como necesario adjudicar un texto a cada una de las ilustraciones, porque en algunos casos éstas hablaban por sí mismas. Por otro lado, también se respeta la forma en la que se lee el idioma japonés, es decir, de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo. La mayoría de los manga tienen al comienzo una advertencia para lectores desprevenidos: “a diferencia del español, el idioma japonés se lee de derecha a izquierda, puede parecer complicado pero solo unos minutos después de lectura se vuelve tan natural como leer cualquier libro. ¡Ahora dále la vuelta al libro y empezá a leer!”. Otra cuestión propia de los manga es que las ilustraciones son en blanco y negro, a diferencia de la historieta convencional que utiliza variados colores. Obviando estos detalles, los manga tienen mucho que ver con el comic estadounidense, ya que el uso de viñetas, dibujos, onomatopeyas y la clara fragmentación son características que le son comunes.

El cruce del texto canónico y la literatura considerada menor (historieta, juegos, manga o animé) implica un repensar del objeto literatura. Para dicho fin me parece interesante destacar los planteos de Régine Robin sobre la pérdida de especificidad del objeto literario y la intrusión de nuevos discursos que lo hicieron entrar en crisis. Para Robin, “ya no hay una literatura (...) A partir de ahora hay objetos particulares y cada uno de ellos tiene su manera de inscribirse en lo literario, de producir algo literario o pensar lo literario” (Robin, 2002: 53). Tanto la cultura de masas como el auge de las nuevas tecnologías permitieron la aparición de nuevos productos culturales que implementaron nuevas formas de leer lo literario. La literatura ya no es un espacio restringido sino que empieza a convivir con otros discursos que modifican su esencia misma, la transforman y permiten nuevas interpretaciones. Siguiendo esta línea, las producciones de los chicos muestran que a partir de una consigna de escritura muy puntual se tendieron lazos entre la literatura considerada canónica y otro tipo de discursos que surgen de consumos culturales que le son propios.

Conclusiones

Me parece de suma importancia destacar que la particularidad de estas escenas del *El gaucho Martín Fierro* adaptadas para niños radica en que su autor no es un adulto sino varios jóvenes, los que a la hora de enfrentarse a una práctica de lectura y escritura ponen en juego todos sus saberes socioculturales. Estas producciones escritas, por otro lado, dan cuenta de un proceso de actualización en la forma en que debe ser transmitido el poema hernandiano. Esta actualización se da a partir de la recuperación de diversos géneros y consumos culturales que ellos creen que son adecuados para acercar estas escenas a los niños.

Angenot entiende el discurso social “como todo lo que se dice y se escribe en un estado de sociedad”, pero luego agrega que “no es ese todo empírico, cacofónico y redundante sino (los) sistemas genéricos, los repertorios tópicos, las reglas de encadenamiento de enunciados que, en una sociedad dada organizan lo decible” (2010: 21) La interdiscursividad que el autor plantea para dar cuenta del escenario discursivo del siglo XIX me resulta clave para analizar la mixtura de discursos que se da en el marco de las producciones de mis alumnos. El diálogo de la literatura en la escuela con otros discursos nos lleva a otorgarle nuevos sentidos, revisarla desde otra mirada vinculada con la experiencia sociocultural de los chicos. Ellos pusieron en juego sus saberes, sus experiencias, sus lecturas, leyendo y escribiendo a través de ellas, cuestión que me convence de que la “experiencia del estudiante (es) el medio fundamental de la cultura, la intervención y la formación de la identidad, y se le debe dar preeminencia en el currículum emancipatorio”. (Giroux-McLaren, 1998: 164).

Así, leer lo literario desde los consumos culturales y aprobar nuevos lenguajes permiten el acceso a nuevas formas de leer y de escribir. Dejarnos llevar por las experiencias y saberes de los alumnos nos permite conocer nuevas miradas para construir conocimiento de una manera más novedosa.

En síntesis, los alumnos recurrieron a “otros conocimientos”, a otros discursos que, como afirma Cuesta, “no responden a la escuela porque no los creemos como parte de la formación escolar de nuestros alumnos” (2006: 63). Sin embargo, allí están, presentes y atenderlos puede hacer nuestras prácticas mucho más enriquecedoras y, al mismo tiempo, provocar que los alumnos tiendan lazos con aquella literatura canónica que creían que no tenía nada que ver con ellos.

Notas

[1] Con el auge de la tecnología surgieron diversas páginas y portales para los aficionados de estos géneros. Para más información véase las siguientes páginas web: <http://mangaid.com/>; <http://animeflv.net/>; <http://www.portalotaku.com/>; <http://tokyo3argentina.com/>

Bibliografía

- Angenot, Marc (2010): "El discurso social". *El discurso social. Los límites históricos de lo pensable y lo decible*. Buenos Aires, Siglo XXI, pp. 21-59.
- Cuesta, Carolina (2006): *Discutir sentidos. La lectura literaria en la escuela*. Buenos Aires, Libros el Zorzal.
- De Santis, P. (2004): *La historieta en la edad de la razón*. Buenos Aires, Editorial Paidós.
- Duarte, María Dolores (2011): "Visitantes al país del nunca jamás. Consideraciones en torno al canon escolar". *El toldo de Astier. Propuestas y estudios sobre la enseñanza de la lengua y la literatura*. Año 2, Nro. 3, octubre, Departamento de Letras-Cátedra de Didáctica de la lengua y la literatura I, Fahce-UN La Plata. Disponible en: <http://www.eltoldodeastier.fahce.unlp.edu.ar/numeros/numero-3/m-duarte-nro-3.pdf>
- Giroux, Henry y Mc Laren, Peter (1998): "Lenguaje, escolarización y subjetividad: más allá de una pedagogía de reproducción y resistencia". *Sociedad, cultura y educación*. Buenos Aires, Miño y Dávila.
- Hernández, José (2012): *Martín Fierro*. Buenos Aires, Losada.
- Robin, Régine (2002): "Extensión e incertidumbre de la noción de literatura". Angenot, M. et. al. *Teoría literaria*. México, Siglo XXI, pp. 51-56.

Anexo









