

EL COMIC A TRAVES DE ASTERIX

Lydia Puertas Agüero (*)

PRESENTACIÓN

Esta actividad se ha realizado en la Escuela Oficial de Idiomas de San Blas (Madrid). Las Escuelas Oficiales de Idiomas son centros educativos dedicados a la enseñanza de lenguas extranjeras, dirigidos a la población adulta (edad mínima: 16 años). Son centros en su mayoría de reciente creación. La E.O.I. de San Blas fue creada oficialmente el 28-8-87 (BOE 5-9-87); en ella se imparten tres idiomas (inglés, francés y alemán).

Los medios de comunicación ofrecen al profesorado de idiomas un buen acercamiento a la cultura del idioma que se cursa. Por ello, la prensa, los telediarios, los extractos de películas, los cómics forman parte habitual del material utilizado en el aula. En ese sentido podemos decir que el profesorado de idiomas no opone la cultura impresa frente a la cultura audiovisual. Sin embargo, no solemos aprovechar el potencial que tienen estos documentos. Nuestra actitud frente a estos medios suele ser instrumental, utilizandolos como material auténtico de buena calidad, al día, fresco, motivador y estimulante pero sin abordar la especificidad de cada medio.

Entramos en una concepción de la educación en la que los docentes utilizan medios sin analizar el mensaje y las formas de representación que se han utilizado.

Es cierto que el aprendizaje de un idioma no pasa por la enseñanza de los medios de comunicación, como no pasa por la enseñanza de la literatura o de la traducción, pero todos éstos pueden ser ejes transversales que van vertebrando y enriqueciendo el aprendizaje de la lengua en sí, así como la aprensión de la realidad. De la misma manera que descodificamos un texto literario, lo comentamos, lo situamos, ¿por qué dejar fuera del espíritu crítico la información que nos llega a través de los medios de comunicación?

¿POR QUÉ EL CÓMIC?

Independientemente de los gustos personales que influyen en el material escogido, el cómic es un buen acercamiento a otros lenguajes. La peculiaridad del lenguaje del cómic que permite tratar con sólo papel y lápiz el paso del tiempo, el movimiento, el sonido o el espacio, es una llamada a la reflexión sobre el modo en que los distintos soportes de imagen fija o en movimiento tratan el tema.

Más allá de las características formales, técnicas y estéticas, el cómic comparte con los otros medios unas funciones básicas de recreación, persuasión o formación. El análisis de estas funciones nos acerca a una lectura de los medios de comunicación en esta perspectiva.

¿POR QUÉ ASTERIX?

Este cómic está asociado en nuestra mente a "producto francés". Es decir, utilizamos un estereotipo para que la función de reconocimiento, que siempre es motivadora en la enseñanza, actúe en nuestro favor. Los alumnos lo conocen previamente y la mayoría de ellos ya han leído algún album en castellano.

Por otro lado, el taller que se realizó en el curso 96-97 sirvió como introducción a un libro de lectura obligatoria para los alumnos de 2º, "Le tour de Gaule d'Asterix".

En este taller **se trata de, a través de un cómic francés conocido por todos -**

Asterix-, acercarse a las características de expresión de este medio .

¿CÓMO?

OBJETIVOS

1. Conocer el lenguaje de un medio de comunicación: el cómic.
2. Acercarse a una institución en la cultura francófona: Asterix.
3. Identificar, analizar y comentar los procedimientos esenciales del lenguaje del cómic.
4. Describir en francés personajes u objetos a través de una imagen.
5. Valorar el cómic como instrumento comunicativo y como vehículo de transmisión cultural.

CONTENIDOS

1.- CONTENIDOS CONCEPTUALES.

1.1. Recursos específicos de lenguaje del cómic.

- a) Formato
- b) Viñeta (Forma, Planificación, Angulación y puntos de vista)
- c) Texto (Cartela, Globo, Tipo de letra, Onomatopeya)
- d) Otros recursos (Líneas cinéticas, Signos de apoyo, Metáfora visual)
- e) Montaje.
- f) Funciones (Recreativa, Persuasiva, Formativa).

1.2. Acercamiento a la civilización francesa a través de Asterix.

1.3. Coloquios, debates referidos a los elementos que constituyen el lenguaje del cómic y sus posibles lecturas.

2. CONTENIDOS PROCEDIMENTALES.

- a) Reflexión y utilización de los recursos de la imagen en el cómic.
- b) Interpretación de los mensajes explícitos e implícitos en el cómic.
- c) Desarrollo de la creatividad.
- d) Identificación, análisis y comentario de los procedimientos esenciales del lenguaje del cómic.
- e) Elaboración de secuencias propias a partir de textos, situaciones, sucesos.
- f) Explicación de la coherencia imagen-texto.
- g) Descripción de personajes u objetos a partir de una imagen.
- h) Descripción de una situación a partir de una secuencia.
- i) Comparación de los lenguajes del cómic y del dibujo animado.
- j) Análisis de los elementos explícitos e implícitos de civilización en Asterix.
- k) Debates, discusiones y elaboración de conclusiones.

3. CONTENIDOS ACTITUDINALES

- a) Sensibilidad hacia los aspectos estéticos del cómic.
- b) Apreciación del valor significativo del cómic.
- c) Valoración del cómic como instrumento comunicativo y como vehículo de transmisión cultural.
- d) Respeto e interés por las aportaciones ajenas.
- e) Desarrollo de la capacidad crítica sobre las creaciones propias y ajenas.
- f) Sensibilidad y actitud crítica ante formas de expresión de los usos discursivos, verbales y no verbales, que denotan discriminación social, racial, sexual ...
- g) Respeto por las normas que rigen el diálogo, coloquio y debate.

El taller nos ha parecido el marco adecuado para la realización de estas actividades, como actividad extraescolar. El hecho de que la actividad no esté enfocada según el nivel de idioma del alumno sino en función del contenido -el lenguaje del cómic- da un valor

mayor al contenido y coloca al alumno en una situación diferente: va a participar en un taller donde identificará y analizará contenidos independientes del idioma en el que se realiza el taller.

Materiales:

- Retroproyector y transparencias.
- Cómics de Asterix y de otros personajes y autores de cómics en lengua francesa.
- Transparencias para manipular.
- Fotocopias para manipular.
- Material: tijeras, pegamento, rotuladores.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Presentación

En la sala están expuestos cómics en lengua francesa que los participantes hojean y comparten. Este primer contacto les permite diferenciar los distintos formatos (tiras, series, álbums) en los que se editan los cómics, así como las formas de viñetas escogidas por los dibujantes. A partir de ese momento, nos centramos más precisamente en Asterix.

Guía del alumno:

Una guía permite a los participantes conocer de antemano cuáles son los contenidos que se van a desarrollar a lo largo del taller. Podrá completar la guía a medida que se va desarrollando la actividad o utilizarla como autoevaluación al finalizar esta.

Actividades:

En 21 transparencias, se recogen las distintas características **expresivas** que se pueden dar en cada campo (viñetas, planificación, ángulos y puntos de vista, globos ...)

Con ellas, el profesor va centrando la atención del alumno en unas características del lenguaje del cómic, presentando los contenidos conceptuales o invitando a una reflexión sobre los conocimientos previos de los participantes.



Tipos de globo. Ejemplo 1.

Por otro lado, hemos planteado actividades en las que los participantes manipulen elementos del cómic y se acerquen a la creación.

Daremos un ejemplo de estos cuatro tipos de actividades.

Tipo de globo o bocadillo: un ejemplo de conocimientos previos.



Tipos de globo. Ejemplo 2.

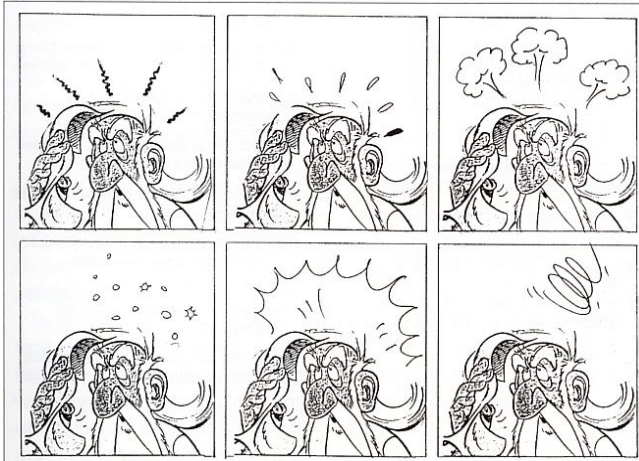
Un globo es una forma convencional compuesta por una línea ovalada que encierra un texto y va unida al personaje que emite el discurso por un rabillo. Cualquier elemento añadido, sea en el formato o en el tipo de globo o de letras, es un recurso utilizado que enriquece el significado y da una información más detallada de lo que se escucha. En este ejemplo nos centramos en la forma del globo.

Se proyectan viñetas, en transparencias, que recogen distintos tipos de globos. Al focalizar la atención

de los participantes sobre un punto determinado, éstos sistematizan sus conocimientos previos. Por grupos, los alumnos analizan las transparencias y dan su punto de vista sobre los contenidos, puntos de vista que se ponen en común para acercarnos a los contenidos conceptuales.

Hemos escogido para ilustrar la actividad tres viñetas. La voz colectiva se manifiesta en un globo sin rabillo y con una línea rota. Las líneas quebradas dan un mayor volumen sonoro al texto. Por último, la última ilustración nos demuestra cómo un cómic se puede hacer entender en distintos idiomas. El bocadillo rectangular acompaña el texto gótico.

Signos de apoyo.

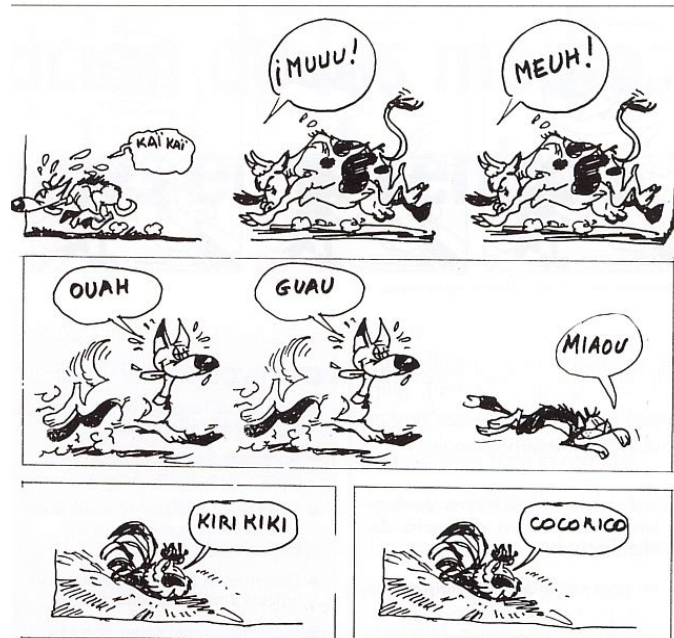


Signos de apoyo: un ejemplo de auto-evaluación.

Los signos de apoyo forman parte de los recursos de los que se ha dotado el cómic para enriquecer la expresividad de los personajes. Unas gotas de sudor, unas estrellas, unas burbujas o unos simples rayos son indicadores de un estados de ánimo como la emoción, el mareo o la cólera .

Tras haber visto en dos transparencias los distintos signos de apoyo , se distribuye a cada grupo la misma figura con signos de apoyo

distintos. Mientras se van proyectando una a una esas figuras, cada grupo expresa su opinión sobre los sentimientos que expresan esos signos de apoyo. El que sea un dibujo único refuerza la expresividad de este recurso, capaz de expresar las emociones más diversas él solo.



Onomatopeyas.

Las onomatopeyas: un ejemplo de reflexión y comparación

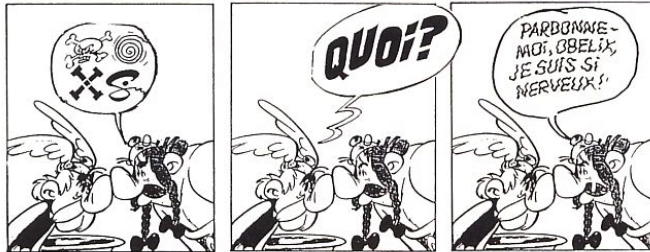
Las comparaciones se pueden dar entre los distintos lenguajes específicos o entre los distintos idiomas. Hemos escogido como ejemplo las onomatopeyas ya que son un campo interesante para comparar distintos idiomas. Así mismo , permiten adentrarse en las características de la edición y de la traducción.

Podría parecer que los animales hablan su propio idioma. Pues no, hablan distinto en uno u otro país. Este ejercicio les suele resultar muy divertido a los participantes. Se puede además utilizar en otros idiomas.

Se onomatopeyas:

Se reparten de dos en dos una fotocopia que los participantes deben completar con sonidos de animales en castellano. Un grupo realizará esa actividad en una transparencia, que se proyectará junto con otra idéntica ya elaborada en francés para compararlas.

Esta actividad se completa con otras transparencias con onomatopeyas. La actividad nos lleva a reflexionar sobre las características de la edición y de la traducción. En efecto, la onomatopeya forma parte del dibujo y no del texto. Por lo tanto, cuando se traduce un cómic de un idioma a otro, no se toca el dibujo. De ahí que onomatopeyas inglesas como *sniff* (aspirar, llorar), *splash* (salpicar), *gulp* (tragar), *smak* (besar) se hayan convertido en internacionales.



Informaciones extra verbales en el texto.

Las informaciones extra verbales en el texto: un ejemplo de manipulación.

Con esta actividad, pretendemos que los participantes pongan en práctica los conocimientos adquiridos. Se proyectan primero dos transparencias con viñetas en las que el formato y el tipo de texto traducen el tono, el volumen del sonido y los sentimientos de los personajes. Se forman a continuación grupos pequeños a quienes se les entrega una fotocopia de una página en la que se ha borrado el texto de los globos. Tienen que inventarse el texto y reflejar en la tipografía lo extraverbal.

Se proyecta una de las planchas realizada en transparencia para entre todos evaluar si se han tenido en cuenta adecuadamente las informaciones extraverbales en el texto.

Conclusión

Valoramos positivamente los objetivos conseguidos. Teniendo en cuenta que es una clase de idioma y no de comunicación audiovisual, pensamos contribuir con ello a la alfabetización necesaria para ser un lector crítico de la representación de la realidad que nos ofrecen los distintos medios de comunicación.

(*) Lydia Puertas Agüero. E.O.I. de San Blas (Madrid) Tlfno. 91-306.69.79