

ASTÉRIX Y OBÉLIX: MÁS QUE UN CÓMIC. ANÁLISIS Y UTILIZACIÓN DEL CÓMIC COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO EN EDUCACIÓN PRIMARIA¹

Asterix and Obelix: beyond a comic book. Analysis and use of the comic book as a teaching tool in primary education

Pablo CARDEÑOSO FERNÁNDEZ
Maestro de Educación Primaria

RESUMEN

¿Puede ser considerado el cómic como un género literario? ¿Sirve “solamente” para entretenernos? ¿O puede tener una función pedagógica dentro de las aulas? Las respuestas a estos interrogantes pueden verse en este artículo, así como la argumentación que defiende esta idea: el cómic como instrumento pedagógico en Educación Primaria. Para ello, voy a utilizar “Las Aventuras de Astérix”, bien conocidas por todos y todas. Su calidad y temática permitirán enseñar, animar a la lectura y atraer al alumnado, pues Astérix y Obélix son “más que un cómic”.

Palabras Clave: cómic, literatura, Educación Primaria, Astérix y Obélix, instrumento pedagógico, análisis, utilización, actividades.

ABSTRACT

Does the comic book belong to literature? Is it useful “just” to entertain? Or can it have a pedagogical function in the school? The answers to all these questions can be seen in this report, just like all the reasons to defend this idea: comic books as a teaching tool in Primary Education. To do so, I will use “Asterix’s Adventures”, well known to everyone. Their quality and topic will allow us to teach, encourage reading and engage the pupils, because Asterix & Obelix are “beyond a comic book”.

Keywords: comic book, literature, Primary Education, Asterix & Obelix, teaching tool, analysis, use, activities.

1. INTRODUCCIÓN

Este artículo pretende ser una **propuesta novedosa y alternativa** para fomentar la inclusión del cómic en las aulas como instrumento pedagógico. ¿Con qué función? Tres son los principales **objetivos** establecidos en este documento: animar a la lectura, facilitar la adquisición de los contenidos y suponer un atractivo para el alumnado de Educación Primaria.

¹ Recibido el 24 de octubre de 2014, aceptado el 7 de enero de 2015

Además de las frecuentes referencias bibliográficas, los razonamientos expuestos se ven reforzados con situaciones sacadas directamente de los propios cómics de Astérix. Esto se debe a dos motivos principalmente: por un lado, da peso y demuestran las argumentaciones y por el otro, hace su seguimiento más atractivo para el lector, ya que ejemplifica lo que se va contando.

Por último, este es el interrogante inicial que servirá como punto de partida para el inicio del artículo: ¿es posible llevar al aula el cómic como instrumento pedagógico? Lo vemos a continuación.

2. EL CÓMIC COMO GÉNERO LITERARIO

A propósito del planteamiento de si el cómic puede ser considerado o no un género literario, fuentes bibliográficas de referencia nos permiten clarificar mejor esta cuestión.

Así, Prado Aragonés (2011, p.370) apunta sobre el cómic que “su lenguaje verbal y no verbal manifiesta innegables características artísticas y estéticas y su estructura y características textuales pertenecen al género narrativo”.

Por su parte, Cerrillo Torremocha (2007, p.53) concluye aseverando que “la autonomía artística de esta literatura es la que ha hecho posible que hoy sea considerada como una manifestación literaria plena. Una literatura con mayúsculas, cuya aportación a la infancia y a la adolescencia es esencial, no solo porque es el primer contacto del niño con la creación literaria escrita y culta, sino también porque es un buen recurso para el desarrollo de la personalidad, la creatividad y el juicio crítico”.

En esta última cita se puede apreciar que, a su vez, el autor menciona la infancia y adolescencia como etapas clave en la relación entre los lectores y el cómic, lo que nos sirve de preámbulo del tercer epígrafe del artículo.

3. EL CÓMIC COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO EN EL AULA

A primera vista puede parecer que el cómic es un género literario que “tan solo” aporta entretenimiento. Sin embargo, nada más lejos de la realidad, las particularidades propias de su naturaleza le hacen muy propicio para su utilización en el aula, ya que se adapta muy bien a las características del alumnado de Educación Primaria.

A este respecto, Abril Villalba (2005, p.27) comenta que la Literatura Infantil y Juvenil, y por ende el cómic, “constituye una verdadera **“escalera”** que ayuda a los pequeños a dominar formas cada más complejas de usos distanciados del lenguaje y de representación artística”.

Ahora bien, ¿cuáles son las **características propias** que presenta el cómic y que le hacen tan apropiado para su utilización en el aula? Manuel Fernández y

Óscar Díaz (1990, p. 8-9) establecen las siguientes: “el cómic perfecciona la lectura, desarrolla la expresión, las palabras complicadas se retienen mejor, los relatos se entienden más fácilmente, se fija la atención, el alumno puede adaptar la lectura a su propio ritmo, se enriquece el vocabulario y se mejoran la ortografía, la percepción y la capacidad de síntesis. Esto es así porque el cómic tiene la cualidad de integrar texto e imagen y al existir un componente icónico (los dibujos), el texto aparece contextualizado, por lo que se entiende mejor”.

De todos estos argumentos se puede deducir que el cómic contribuye **al desarrollo integral** de los niños y niñas, uno de los principales objetivos de la educación en general, y de la escuela en particular, de ahí la importancia de su fomento desde la infancia.

4 - ANÁLISIS DEL CÓMIC: LAS AVENTURAS DE ASTÉRIX

Por lo expuesto parece incontestable el interés del cómic como herramienta pedagógica. Ahora bien, resulta imprescindible que el maestro realice previamente un análisis que permita ver sus ventajas e inconvenientes. Asimismo, de ahora en adelante, “**Las Aventuras de Astérix**” servirán de eje vertebrador del artículo, debido al amplio abanico de posibilidades que ofrecen.

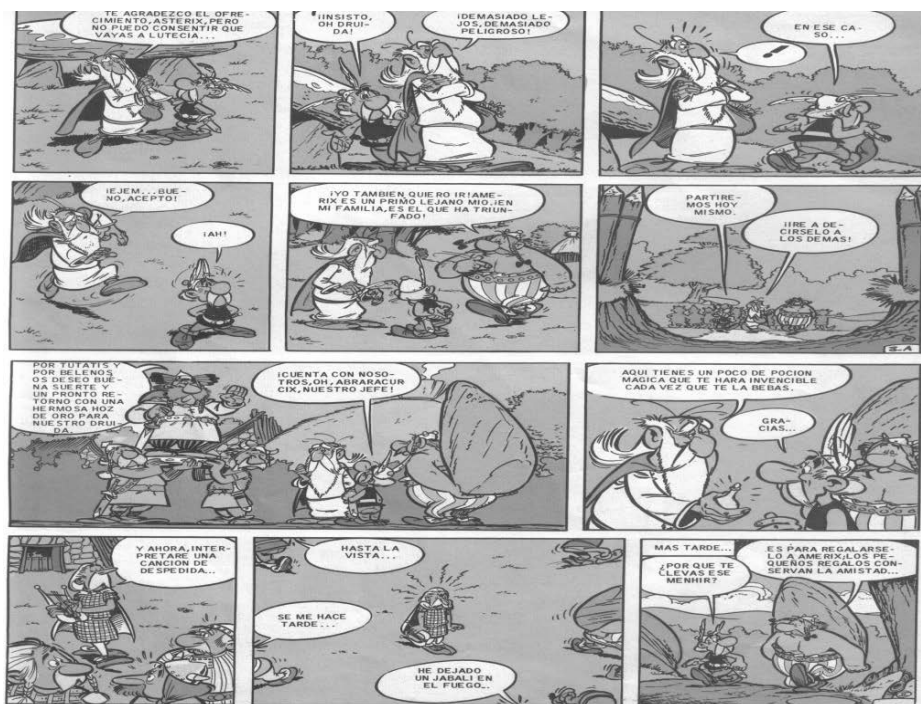
4.1 Análisis técnico

Para la elaboración de este análisis ha servido de referencia el artículo de Pedro Tomé Martín (1999) “¿Están locos estos romanos? Relaciones entre el cómic y los contextos culturales”. En primer lugar, el autor identifica el formato de la obra como “estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética” sin “apartarse en exceso de la estructura del cuento popular de carácter mágico” (pág. 61).

En cuanto a los nombres utilizados, se llevan a cabo **juegos de palabras** en función del lugar de origen del personaje. Además, cambian el tipo de letra cuando se habla en otro idioma. Por ejemplo, cuando un personaje con rasgos egipcios dice su nombre se puede ver un dibujo a modo de jeroglífico (Astérix legionario, pág. 18).

Evidentemente, el cómic es un género literario en el que tan importante como las palabras, son **las imágenes**. Por tanto, el análisis debe hacerse conjuntamente, pues en la mayoría de las ocasiones, una parte refuerza la otra.

Por otro lado, al cómic le dan vida **las viñetas** (unidades de tiempo en las cuales se divide la historia, siendo el lector el que las une reconstruyendo lo que pasa entre medias), que son la célula narrativa básica. Estas se estructuran generalmente con una linealidad izquierda-derecha y son de un tamaño similar, aunque no siempre sea así.



1 - La hoz de oro (pág. 7).

Respecto a **los planos**, se produce una continua variación de los mismos a lo largo de la narración, combinando planos generales (para mostrar una aldea), con planos intermedios (para focalizar la acción) y hasta primeros planos (dando mayor importancia a un único personaje o a un gesto concreto).

A su vez, son las **líneas cinéticas** (unas sencillas elipses) las que procuran sensación de movimiento a los personajes, las **onomatopeyas** los vocablos que imitan o recrean el sonido y los **bocadillos** los que recogen los diálogos entre los personajes.

4.2 Análisis crítico (adecuación y valores)

El principal rasgo característico de “Las aventuras de Astérix” es que suponen una **extraordinaria apología de la amistad**. Asimismo, otro aspecto tremendamente interesante para su aplicación escolar es el hecho de que a partir de las aventuras de los personajes, se pueden observar **los rasgos y las costumbres** de los distintos pueblos y de la propia sociedad francesa, haciendo alusión al pasado, presente (de la obra) y futuro, a través del uso de referencias a la cultura popular.

Así, ejemplos de anacronismos que se pueden encontrar en estos cómics son: Los Beatles en Astérix en Bretaña (pág. 19); Kirk Douglas inmortalizado como Espartaco en El mal trago de Obélix (pág. 7); 007, el agente secreto más famoso, interpretado por Sean Connery (La odisea de Astérix, pág. 7) o el mito de Nessy, supuesto monstruo del lago Ness (Astérix y los pictos, pág. 46), por decir tan solo algunos.

En la mayoría de las historias Astérix y Obélix viajan por distintos países, pretexto que utilizan los autores para llevar a cabo un humor basado en caricaturas anacrónicas y estereotipos de las naciones contemporáneas. De esta forma, los autores muestran **las costumbres** de los distintos países (a las cuales siempre se manifiestan abiertos los protagonistas) con historietas cómicas como la obsesión de los suizos con la puntualidad en Astérix en Helvecia.

La **adecuación de la obra**, tanto a los gustos e intereses como a la competencia lectora de los destinatarios, es otro aspecto a tener en cuenta. Un elemento clave para el gran éxito de “Las Aventuras de Astérix” a la hora de ser aplicada en el aula es el hecho de que contiene elementos ricos para lectores de distintas edades: aventuras, gags visuales, así como alusiones a la cultura popular y a figuras contemporáneas, como pueden ser la cita de Napoleón frente a las pirámides de Egipto o La balsa de la Medusa de Géricault.

En cuanto a **valores positivos**, estos cómics presentan gran cantidad de ellos. Por encima de todos, destaca la **ayuda altruista a los demás**, generalmente personajes de otros pueblos oprimidos por el yugo romano. De hecho, la llegada de extranjeros a la aldea en busca de ayuda, habitualmente, es el origen de las historietas (bretones, corsos, egipcios, etc.). De esta forma, Astérix y Obélix se embarcan en una aventura para solucionar el problema con astucia (siendo inferiores en número), valor (superando grandes obstáculos) e imaginación (dando lecciones a los romanos).

Otro valor muy destacable es el ansia de **justicia**. En Astérix gladiador, los romanos capturan al bardo Asuranceturix como regalo para el César. Cuando se enteran, los protagonistas organizan una misión de rescate para salvar la vida de su compatriota. Al final de la obra, se produce la tradicional cena de celebración.

Este es otro valor común a estos cómics, la **lucha contra el mal** y el hecho de que al final siempre triunfan los buenos. Asimismo, muestran clemencia hacia sus enemigos vencidos, perdonándoles o permitiendo su regreso a casa.

Finalmente, tanto el **compañerismo** como la **buena voluntad**, también están presentes en la obra. En ocasiones, Astérix y Obélix difieren en la forma de pensar o de abordar la posible solución de sus problemas, lo que provoca alguna pequeña discusión entre ellos. No obstante, siempre hacen las paces y resuelven sus diferencias mediante el diálogo.

A su vez, y como no podía ser de otra forma, existen **valores negativos** que también han de ser tenidos en consideración para la correcta utilización de este material en el contexto escolar.

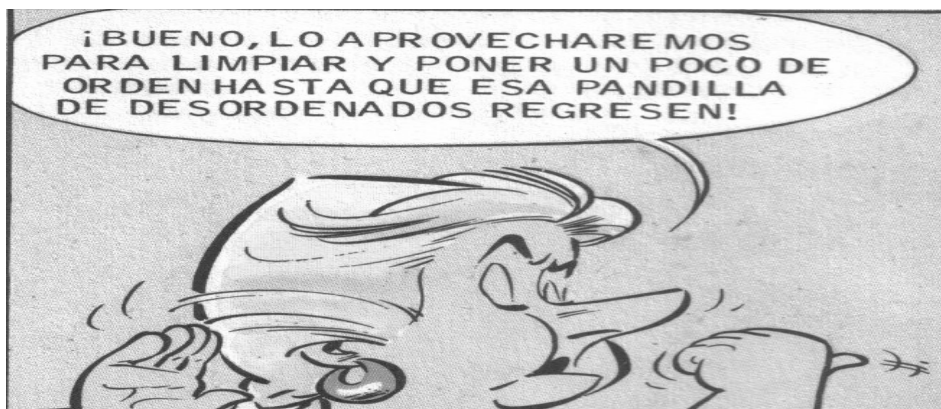
Primero, la idea del uso de **tópicos o estereotipos** da lugar a interpretaciones erróneas, pues no se corresponden del todo con la realidad. Por ejemplo las bromas sobre la gastronomía **inglesa** y su mal sabor que tantas penurias hace pasar a Obélix en Bretaña; las costumbres **españolas** llevadas al extremo como los atascos o la siesta y la belicosidad de los **godos** (Alemania) que intentan conquistar a sus vecinos y resuelven todos sus asuntos moliéndose a palos.

En segundo lugar, la presencia constante de las **peleas** y la guerra, el **lenguaje inapropiado** y en ocasiones puntuales el abuso del **alcohol**.

Tercero y último, un rasgo muy importante para ser tratado en el aula, como es el **papel de la mujer** en estas aventuras.

Por un lado, lo que más destaca es su **falta de protagonismo**, ya que esta rara vez interviene en la trama principal o cumple un papel reseñable en el argumento (son bailarinas, campesinas, enfermeras, secretarias o pescaderas). De hecho, todos los personajes principales de la obra son varones, echándose en falta un personaje protagonista que sea femenino. De hecho sí lo hay, Cleopatra. Sin embargo, precisamente, lo que más llama la atención de la reina de los egipcios es su mal genio y su bien apreciado físico.

Más aún, los personajes secundarios femeninos generalmente dan a entender un punto de vista tradicional y superficial (visión patriarcal de las relaciones), ya que aparecen desarrollando labores que en la obra se consideran típicamente femeninas como puede ser limpiar cuando los maridos no están, ir a la compra, poner la mesa..., es decir, encargarse de las tareas del hogar.



2 - Astérix en los JJOO (pág. 18).

Por el otro lado, cuando verdaderamente tienen protagonismo, resulta que es para **causar problemas**, por acción u omisión: resultan víctimas propiciatorias de las supercherías de un adivino; crean cizaña y rivalizan entre ellas provocando peleas entre sus maridos; manipulan a los hombres aumentando sus aspiraciones y delirios de grandeza dentro del pueblo; estos aceptan seguir sus consejos a regañadientes con tal de contentarlas, aunque no sea una buena idea...

En Astérix y la residencia de los dioses (págs. 28-29) aparece un ejemplo ilustrativo. En el folleto publicitario para vender las viviendas, se puede apreciar que las mujeres tienen que preparar el desayuno a su marido y llevar a los hijos a la escuela. Después, pueden ir a la peluquería, al salón de belleza o al centro comercial, siempre y cuando lleguen a tiempo a casa para preparar la cena al marido que estará a punto de regresar del trabajo.

Finalmente, ha de destacarse el interés que puede tener el resaltar estos valores en el aula, sobre todo los negativos, de cara a su concienciación por parte del alumnado. Así, el planteamiento de debates en torno a los mismos, el diseño de pequeñas historietas o situaciones que resuelvan algunos de ellos o la creación grupal de un personaje femenino predominante y su inclusión en las aventuras de Astérix pueden ser tratamientos muy enriquecedores.

5 - PROPUESTAS DE ACTIVIDADES Y SU EVALUACIÓN

En todas las actividades, la idea, mencionada ya anteriormente, es la misma: utilizar **los cómics como instrumento pedagógico en el aula**, convirtiéndose así en un medio a través del cual se facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado y, por tanto, la adquisición de los contenidos. A su vez, se verá cumplido también el otro objetivo principal que se pretende, que no es otro que **el fomento de la lectura**, ya que se trata de una **metodología atractiva y apropiada** para todos ellos.

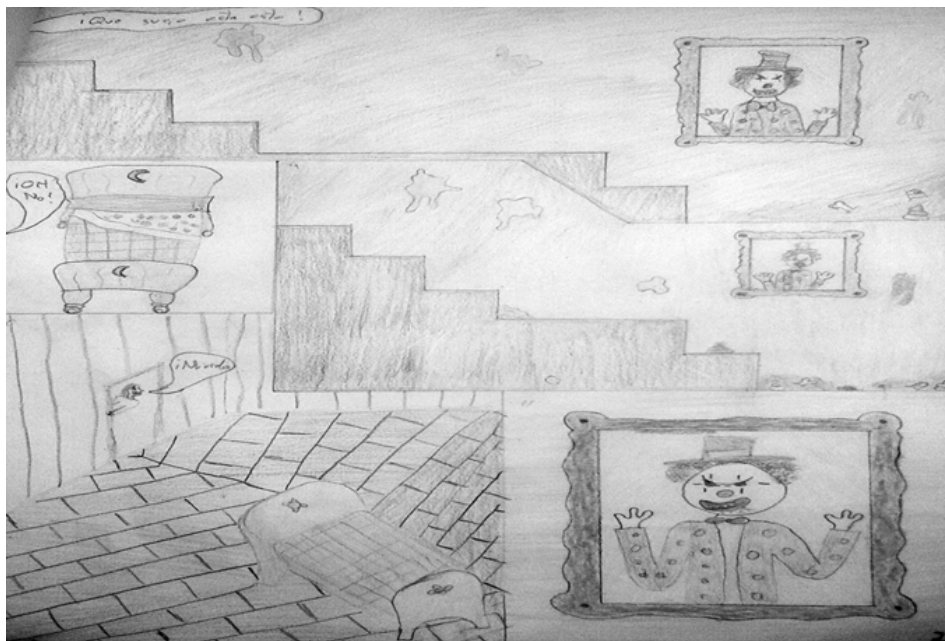
Abril Villalba (2005, págs. 126-127) establece algunos **objetivos** para todos aquellos planes de intervención que pretendan animar a la lectura:

- Ofrecer un contexto simulado de naturalidad donde experimentar.
- Ofrecer experiencias gratuitas de lectura.
- Dar herramientas para ser más críticos con lo que leen.
- Despertar la curiosidad, la sensibilidad hacia el lenguaje artístico literario y la necesidad de imaginar otros mundos y otras maneras de relacionarnos con lo escrito.
- Acercar la literatura a todos y todas, proponiendo diversos caminos accesibles.
- Ofrecer una oportunidad de experimentar la literatura sin exclusiones ni prejuicios.

- Incorporar el humor, sin perder por ello la seriedad, a nuestra práctica intencionada de fomentar la lectura.
- Mover a los sectores indecisos a mayores dosis de participación y activismo cultural.

En base a estos objetivos y teniendo en cuenta el planteamiento de **conocer-comprender-transformar** (conocer una nueva posible herramienta pedagógica, comprender sus ventajas e inconvenientes e incluirla como forma de transformar las formas tradicionales de enseñanza), se presentan, a continuación, una serie de propuestas organizadas por áreas educativas.

Dentro de la asignatura de **Educación Plástica** se puede trabajar con la riqueza artística que se observa en los dibujos: el colorido, los paisajes, el juego con planos y angulaciones, las líneas para dotar de acción y movimiento a los personajes... Además, se puede proponer la creación de cómics, en función de la edad del alumnado.



3 - Brian, Sergio, Pablo y Saúl (6º) - CEIP El Otero (Guardo).

En cuanto a la asignatura de **Música**, en Las Aventuras de Astérix se pueden ver rasgos de los instrumentos y bailes de distintos pueblos, por lo que a partir de ellos, introducirse en un mayor conocimiento de los mismos.

Por otro lado, para trabajar las **Matemáticas** se aprecian los números romanos (Astérix y la hoz de oro, pág. 5). Y dentro de los contenidos de **Lengua**,

distintos tipos de lenguaje, destacando por encima de todos los jeroglíficos egipcios (Astérix y Cleopatra).

Desde la perspectiva de las **Lenguas Extranjeras**, existe la posibilidad de conseguir los cómics de Astérix en inglés o en francés, y así, fomentar su desarrollo.

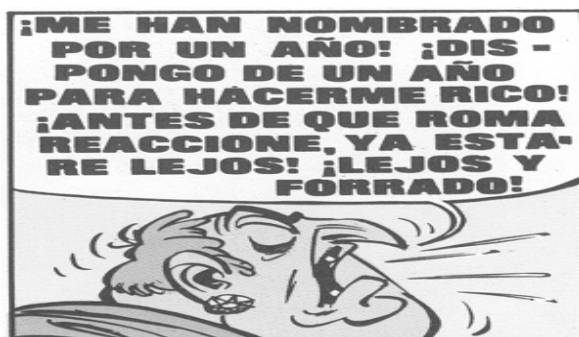
Dentro de las áreas de **Ciencias Naturales** y **Ciencias Sociales**, se puede trabajar con diversas temáticas como por ejemplo las **localizaciones geográficas** de países y regiones a través de los mapas que algunas obras incorporan con motivo de los largos viajes que tienen que hacer los protagonistas.



4 - La odisea de Astérix (pág. 26).

Asimismo, se contempla la distribución y organización de las aldeas galas y ciudades romanas, incluidas algunas de las **grandes urbes** antiguas como Roma, Jerusalén, Alejandría, París o Atenas.

Unido a esto, se puede apreciar la mayoría de los rasgos fundamentales de la dominación del **Imperio Romano**, tanto social, como política y militarmente: grandes construcciones como coliseos, anfiteatros, el palacio del César, las termas o acueductos; campamentos, máquinas de guerra y formaciones del ejército; el Senado, los gladiadores, los juicios, las costumbres o la corrupción.



5 - Astérix en Helvecia (pág. 8).

A su vez, se pueden plantear debates que giren en torno a temáticas que aparecen de fondo en “Las Aventuras de Astérix”, pero cuyo tratamiento es de rabiosa actualidad como la **educación en valores**, el **impacto medioambiental** o el **sistema económico**.



6 - Astérix y la residencia de los dioses (pág. 33).



7 - Astérix y la residencia de los dioses (pág. 33).

Finalmente, la **evaluación** de estas actividades no ha de diferir mucho de la del resto de actividades, proyectos o contenidos que se desarrollan en el aula.

En el **primer ciclo** irá más dirigida hacia la comprensión de los conceptos vistos en el aula que a su plasmación, pues depende de otros niveles de habilidad que a estas edades los niños o niñas todavía no tienen del todo desarrollados.

Para el **segundo ciclo**, la diferencia sustancial que aporta esta herramienta es el desarrollo de la comprensión abstracta (del mirar más allá de lo evidente) y del pensamiento crítico sobre lo que se ve (no solo lo superficial, sino lo que se esconde detrás del mensaje). Por tanto, su adquisición por parte del alumnado es algo que se debe tener muy en cuenta.

Dentro del **tercer ciclo**, la evaluación se debe centrar en aspectos más actitudinales y de puesta en práctica de lo que se ha trabajado.

6 - CONCLUSIONES

A lo largo de este documento se ha tratado de **dar respuesta** a la siguiente pregunta: ¿es posible llevar al aula el cómic como instrumento pedagógico? Tras todo lo leído hasta ahora y teniendo en cuenta tanto lo positivo como lo negativo, la respuesta es afirmativa.

Todas las propuestas de actividades anteriores pueden ser llevadas a cabo a nivel individual o a través de un **proyecto interdisciplinar** que permita utilizar este instrumento en varias materias al mismo tiempo.

Esto va a permitir que el trabajo de las **competencias básicas** sea aún más evidente. Por ejemplo a la hora de desarrollar la competencia lingüística con la lectura, la autonomía e iniciativa personal y el aprender a aprender, dando herramientas para la autocritica de lo que se lee o la competencia social y ciudadana, gracias a la riqueza de la obra y sus guiños a la realidad.

Por último, trasladar lo expuesto en este artículo a la realidad requiere un pequeño esfuerzo por parte del maestro, pero el resultado final va a merecer la pena, ya que el alumnado va a disfrutar mucho con el **proceso de enseñanza-aprendizaje**.

BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

- ABRIL VILLALBA, M. (coord.) (2005): *Lectura y Literatura Infantil y Juvenil. Claves*, Archidona (Málaga), Ediciones Aljibe.
- CERRILLO TORREMOCHA, Pedro C. (2007): *Literatura Infantil y Juvenil y educación literaria. Hacia una nueva enseñanza de la literatura*, Barcelona, Octaedro.
- FERNÁNDEZ, Manuel y DÍAZ, Óscar Ángel (1990): *El cómic en el aula*, Madrid, Alhambra Longman.
- GOSCINNY, René y UDERZO, Albert (1962): *La hoz de oro*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- GOSCINNY, René y UDERZO, Albert (1963): *Astérix y los godos*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- GOSCINNY, René y UDERZO, Albert (1964): *Astérix gladiador*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- GOSCINNY, René y UDERZO, Albert (1965): *Astérix y Cleopatra*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- GOSCINNY, René y UDERZO, Albert (1966): *Astérix en Bretaña*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- GOSCINNY, RENÉ Y UDERZO, Albert (1966): *Le combat des chefs*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.

- GOSCINNY, RENÉ Y UDERZO, Albert (1967): *Astérix legionario*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- GOSCINNY, RENÉ Y UDERZO, Albert (1967): *Astérix y los normandos*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- GOSCINNY, RENÉ Y UDERZO, Albert (1968): *Astérix en los Juegos Olímpicos*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- GOSCINNY, René y UDERZO, Albert (1969): *Astérix en Hispania*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- GOSCINNY, René y UDERZO, Albert (1969): *Astérix y el caldero*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- GOSCINNY, René y UDERZO, Albert (1970): *Astérix en Helvecia*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- GOSCINNY, René y UDERZO, Albert (1970): *Astérix y la cizaña*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- GOSCINNY, René y UDERZO, Albert (1971): *Astérix y la residencia de los dioses*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- GOSCINNY, René y UDERZO, Albert (1972): *Astérix y el adivino*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- GOSCINNY, René y UDERZO, Albert (1972): *Astérix y los laureles del César*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- GOSCINNY, René y UDERZO, Albert (1973): *Astérix en Córcega*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- GOSCINNY, René y UDERZO, Albert (1981): *La odisea de Astérix*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- GOSCINNY, René y UDERZO, Albert (1996): *El mal trago de Obélix*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- GOSCINNY, René y UDERZO, Albert (2013): *Astérix y los pictos*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- ORTIZ, Miguel (2010): *Astérix y Obélix, mucho más que un cómic para niños*. Disponible en: <http://www.papelenblanco.com/novela-gráfica/asterix-y-obelix-muchomas-que-un-comic-para-ninos-i>.
- PRADO ARAGONÉS, J. (2011): *Didáctica de la lengua y la literatura para educar en el siglo XXI*, Madrid, La Muralla.
- TOMÉ MARTÍN, Pedro (1999): *¿Están locos estos romanos? Relaciones entre el cómic y los contextos culturales*, Universidad de Salamanca, revista de Antropología Social.