



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Grado en Traducción e Interpretación

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**Aproximación a la relación entre lengua y cultura en los
cómicos de Astérix**

Presentado por **Teresa Lara Pérez**

Tutelado por **Ana María Pérez Lacarta**

Soria, 2023

Índice

| | |
|--|-----------|
| Resumen..... | 3 |
| Introducción..... | 3 |
| 1. Marco teórico..... | 6 |
| 1.1 Lengua y cultura: dos conceptos entrelazados | 6 |
| 1.1.1 La importancia de la cultura en el estudio de una lengua. La interculturalidad. | 8 |
| 1.2 Los cómics..... | 10 |
| 1.2.1 Clasificación de los cómics..... | 11 |
| 1.2.2 El cómic en Francia y la Bélgica francófona..... | 12 |
| 1.2.3 La edad de oro del cómic franco-belga | 13 |
| 1.2.4 <i>Astérix le Gaulois</i> | 13 |
| 2. Análisis | 16 |
| 2.1 Recursos lingüísticos | 16 |
| 2.1.1 Juegos de palabras | |
| 2.1.2 Onomatopeyas | |
| 2.2 Recursos culturales..... | 23 |
| 2.2.1 <i>Madame Bovary</i> | 23 |
| 2.2.2 Charles Trenet | 24 |
| 2.2.3 <i>Les misérables</i> | 27 |
| 2.2.4 <i>Cyrano de Bergerac</i> | 28 |
| 2.2.5 <i>Les trois mousquetaires</i> | 29 |
| 3. Conclusiones | 31 |
| Referencias bibliográficas..... | 33 |

Resumen

Este trabajo es una aproximación a la relación que existe entre lengua y cultura en los cómics de *Astérix El Galo*.

Primero se aborda la estrecha conexión que hay entre dichas ideas y se pone énfasis en cómo la lengua es un aspecto crucial de la cultura y cómo la cultura, a su vez, moldea la lengua. A continuación, se destaca la importancia de los cómics como expresión cultural, prestando especial atención a los cómics en la cultura francófona, especialmente en Francia.

Se examinan a fondo los icónicos cómics franceses de la serie *Astérix le Gaulois*. Se identifican y analizan algunos componentes lingüísticos de los diálogos, como el uso de juegos de palabras y onomatopeyas y las representaciones de la cultura francesa en los cómics. También se afronta sucintamente cómo se reflejan estos elementos en la traducción al español, y algunos casos en que se adapta esta traducción a la cultura española.

El objetivo es comprender y comprobar cómo las representaciones lingüísticas y culturales de estos cómics ayudan a preservar y difundir la cultura francesa y cómo muchos de esos elementos trascienden la cultura francesa e informan e influyen en la cultura occidental e incluso mundial.

Palabras clave: lengua, cultura, cómic, Astérix.

Résumé

Le travail s'occupe de la relation entre la langue et la culture dans les bandes dessinées d'*Astérix le Gaulois*.

Il examine tout d'abord le lien étroit qui existe entre ces idées et souligne comment la langue est un aspect crucial de la culture et comment la culture, à son tour, façonne la langue. Il fait ressortir ensuite l'importance de la bande dessinée en tant qu'expression culturelle, en accordant une attention particulière à la bande dessinée dans la culture francophone, notamment en France.

Les bandes dessinées françaises emblématiques de la série Astérix le Gaulois sont examinées en profondeur. Certaines composantes linguistiques des dialogues sont identifiées et analysées, telles que l'utilisation de jeux de mots et d'onomatopées et les représentations de la culture française dans les bandes dessinées. La manière dont ces éléments se reflètent dans la traduction en espagnol est également brièvement abordée, ainsi que certains cas dans lesquels cette traduction est adaptée à la culture espagnole.

L'objectif est de comprendre et de vérifier comment les représentations linguistiques et culturelles de ces bandes dessinées contribuent à préserver et à diffuser la culture française et comment nombre de ces éléments transcendent la culture française et informent et influencent la culture occidentale, voire mondiale.

Mots-clés : langue, culture, bande dessinée, Astérix.

Introducción

Este trabajo fue motivado por la necesidad de investigar y comprender el significado de los cómics de *Astérix* en la cultura francesa, particularmente desde un punto de vista lingüístico y cultural. Estos cómics han tenido un impacto significativo y duradero en la sociedad francesa y, como tales, son un componente clave de la identidad cultural de la nación.

La base para la realización de este trabajo se basa en las asignaturas cursadas en la carrera de Traducción e Interpretación, en particular las relacionadas con el francés y el estudio de los aspectos culturales en el aprendizaje de idiomas. Los fundamentos teóricos necesarios para abordar este tema de manera crítica y contextualizada han sido proporcionados por asignaturas como Lengua francesa, Cultura y Civilización Europea, Oriente y Occidente: Culturas en Contacto, Traducción y Cultura, y Pragmática Intercultural.

Además, mi motivación personal también ha desempeñado un papel importante en la elección de este tema. Desde que era pequeña, he sido aficionada a los cómics, especialmente a los de *Astérix*, y han sido una fuente de entretenimiento y aprendizaje que he compartido con mi padre y mis hermanos pequeños. Asimismo, durante el primer cuatrimestre de este último curso de carrera he realizado las prácticas curriculares que establece el plan de estudios en una editorial. Esta experiencia ha despertado aún más mi interés en la industria de los cómics y su impacto en la cultura.

En conclusión, este trabajo se justifica por la necesidad de comprender cómo los cómics de *Astérix* han influido en la cultura francesa y viceversa, cómo la cultura francesa informa el contenido de estas historietas, teniendo en cuenta mi formación académica en Traducción e Interpretación, así como el interés y la experiencia personal en la industria del cómic. Como resultado de este trabajo, se anticipa un análisis de los elementos lingüísticos y culturales que se encuentran en los cómics de *Astérix* y su significado en el contexto francés.

1. Marco teórico

1.1 Lengua y cultura: dos conceptos entrelazados

En este trabajo quiero realizar un análisis de los elementos culturales y lingüísticos de la cultura y lengua francesas que están presentes en los cómics de *Astérix Le Gaulois*. Pero antes, hay que entender qué son los conceptos de lengua y cultura, y cuál es su relación.

Lengua y cultura son dos conceptos entrelazados. La lengua es el sistema de comunicación que utilizan las sociedades. Cada lengua tiene unas características, y varían según la cultura.

Existen muchas culturas en todo el mundo y cada una tiene particularidades que la hacen diferente. Estas diferencias se reflejan en muchos aspectos de una sociedad como las tradiciones, las creencias, los valores, las normas, la literatura, el arte, la música y el idioma. Por ejemplo, una expresión francesa muy común es: «*Être dans la galère*», fue acuñada por Molière, reconocido dramaturgo francés del siglo XVII. Sus obras elevaron el nivel de la cultura francesa. A esta expresión recurren a menudo los francoparlantes y significa meterse en problemas.

Otro ejemplo de una expresión francesa, que no se entiende sin el significado cultural es: *Tomber dans les pommes* que significa desmayarse, aunque la traducción literal es «caer en las manzanas». Esta expresión apareció por primera vez en una carta escrita por la novelista francesa George Sand, en el siglo XIX. Sin embargo, en realidad se trata de una deformación lingüística, deriva de la expresión medieval «*Tomber dans les pâmes*»; del francés antiguo «*se pâmer*» que significa desmayarse. (Coucoulola, 2020).

En su libro *Patterns of Culture* (pp. 46-179), la antropóloga estadounidense Ruth Benedict afirma:

«Lo que une en realidad a los hombres es su cultura, las ideas y los estándares que tienen en común». (Benedict, p.46)

Y añade:

«Una cultura, como el individuo, es un modelo (pattern) más o menos consistente de pensamiento y acción». (Benedict, p.179)

Por su parte, el sociólogo y filósofo francés Pierre Bourdieu dice que: «La cultura es un conjunto de disposiciones adquiridas que incluyen esquemas de percepción, pensamiento y acción, así como los objetos y prácticas asociadas con ellos, que son compartidos y reproducidos a través de la interacción social» (Bourdieu, p.6).

La RAE define *cultura* de la siguiente manera: «Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.»

En conclusión, la cultura es un concepto amplio que abarca muchas facetas de la vida social y siempre está cambiando. Para comprender las diversas sociedades hay que comprender la cultura de cada momento histórico.

Antes de seguir con la relación entre cultura y lengua, debemos saber qué es la lengua, partiendo de la definición que da la RAE de este concepto. *Lengua*: «sistema de comunicación verbal propio de una comunidad humana y que cuenta generalmente con escritura».

Según Saussure, la lengua es un sistema de signos, el cual está compuesto por fonemas, morfemas, palabras y frases, que resultan en unidades significativas a través de la combinación y ordenación de los diferentes elementos lingüísticos.

Por otro lado, Chomsky, defiende que «la lengua es innata y todos los seres humanos tienen una capacidad lingüística que les permite adquirir y utilizar el lenguaje» (p.21). Esta teoría, que se conoce como teoría innatista, dice que el cerebro humano tiene una estructura lingüística persistente que permite adquirir el lenguaje de forma natural y sin esfuerzo.

También es importante recalcar que el uso de la lengua depende del contexto sociocultural del individuo. Las formas y patrones lingüísticos de comunicación se diferencian entre las distintas culturas, lo cual se refleja en la variabilidad lingüística.

El Centro Virtual Cervantes nos ofrece una definición de este concepto. *Variación lingüística*: «Se entiende por variación lingüística el uso de la lengua condicionado por factores de tipo geográfico, sociocultural, contextual o histórico. La forma como los hablantes emplean una lengua no es uniforme, sino que varía según sus circunstancias

personales, el tiempo y el tipo de comunicación en que están implicados». (Cervantes, s. f.)

En resumen, el lenguaje es un sofisticado sistema de signos y símbolos que los humanos utilizan para comunicarse. Su investigación cae bajo el campo de la lingüística, una rama de estudio que analiza los componentes y usos del lenguaje, así como también cómo los lenguajes varían en los contextos sociales y culturales.

Ward Goodenough, antropólogo estadounidense, en su libro *Cultura, Lenguaje y Sociedad*, dice que, para conocer una lengua, hay que conocer las normas de la sociedad en la que se habla dicha lengua, para poder así ajustar nuestro comportamiento en esa sociedad. Este autor establece que las reglas de una lengua tienen cinco dimensiones jerarquizadas: el sistema fonológico, morfológico, el sintáctico, el semántico y el simbólico. (Goodenough, 198, pp.14-15).

- El sistema fonológico: la unidad mínima de la lengua, los sonidos. Para aprender un idioma primero hay que saber diferenciar las mezclas de fonemas. (1981, p.31).
- El sistema morfológico: la composición de palabras a través de morfemas. (1981, pp 54-56).
- El sistema sintáctico: la relación de las palabras para formar oraciones con sentido gramatical. (1981, pp. 69-73).
- El sistema semántico y simbólico: son los niveles con mayor correlación con la cultura, no dependen tanto de la gramática y sus reglas. El sistema semántico es el significado que tiene las palabras y el simbólico las connotaciones. (1981, pp. 91-93).

1.1.1 La importancia de la cultura en el estudio de una lengua. La interculturalidad.

Actualmente no se puede concebir, durante el aprendizaje de una lengua, una separación entre lengua y cultura. La lengua expresa cultura y mediante esta, se adquiere la cultura.

«Lengua y cultura se nos presentan como un todo indisociable, porque todo hecho de habla se estructura en función de una dimensión social y cultural» (Guillen, 2004, p. 838).

Antes de responder a la pregunta de por qué es importante conocer y entender la cultura en el estudio de una lengua extranjera, se debe entender el concepto de interculturalidad. Como he mencionado anteriormente, el mundo en el que vivimos es un mundo globalizado en el que existen multitud de culturas. Aprender un idioma permite la comunicación lingüística y cultural. Es decir, no hay que saber reconocer únicamente la gramática, también hay que conocer las costumbres sociales a la hora de tratar a una persona.

La Real Academia de la Lengua Española, no define el concepto de interculturalidad, pero son muchos los autores que han querido definir esta idea.

Isabel Iglesias (2003), define con estas palabras la *interculturalidad*:

«Debe consistir en ir más allá de la comprensión periférica y superficial. Por eso favorecer el conocimiento y el reconocimiento de lo que es distinto... ha de ser una práctica habitual en el aula de lenguas extranjeras». (Iglesias, 2003: p.24).

Álvarez González (p.5) plantea 13 parámetros que piensa que hay que trabajar a la hora de aprender una lengua:

- Promover actitudes, conductas y cambios sociales positivos mediante la enseñanza aprendizaje de valores, habilidades, actitudes, conocimientos...de la nueva lengua-cultura. (2011: p.5).
- Facilitar el mantenimiento de la identidad y las características culturales.
- Trabajar en un contexto no excluyente. Eliminar la jerarquización: las dos culturas en un mismo plano. (2011: p.5).
- Descubrir que un conocimiento tiene el mismo valor que el otro.
- Adquirir un punto de vista propio. (2011: p.5).
- Favorecer el conocimiento del otro y modificar los prejuicios sobre los distintos grupos culturales. (2011: p.5).
- Conocer mejor su propia cultura. (2011: p.5).
- Promover el enfoque holístico e inclusivo. (2011: p.5).
- Crear un espacio común de convivencia. (2011: p.5).
- Eliminar el etnocentrismo: favorecer la comprensión. (2011: p.5).

- Modificar estereotipos. (2011: p.5).
- Crear una relación de empatía: ser capaz de compartir emociones. (2011, p.5).
- Propiciar una toma de conciencia sobre la necesidad de un mundo más justo. (2011, p.5).

La interculturalidad es una cuestión importante y fundamental en el estudio de una lengua extranjera. Kramersch (1993, p. 19), afirma en su libro *Context and culture in language teaching*, que no incluir la cultura en la didáctica de una lengua reduce las posibilidades del estudiante.

En el libro *Astérix chez les belges (1979)*, se produce la siguiente conversación entre el jefe belga Gueuselambix y Obélix:

« Gueuselambix : « Il va être midi, on vous amène dans notre village pour dîner.

Obelix : Vous dinez de bonne heure, à quelle heure déjeunez-vous ?

Gueuselambix : Le matin en nous levant, fieu ! »

Se produce una situación de confusión por el uso de los verbos *dîner* y *déjeuner*. En el francés del Norte *dîner* significa cenar y *déjeuner* significa comer. En cambio, en la cultura belga y en el Sur de Francia *dîner* es la comida y *déjeuner* es el desayuno. En este ejemplo podemos ver como la cultura influye en el idioma. (Fernandez & Gaspin, 2007).

Con todo esto, se puede decir que es necesario un enfoque intercultural para adquirir un conocimiento global de la lengua y la cultura y poder llevar a cabo un acto comunicativo de forma efectiva.

1.2 Los cómics.

Antes de empezar con el análisis hay que entender qué es un cómic.

«Cómic: serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia». (RAE, s. f, 2022).

« Bande dessinée (BD) : Mode de narration utilisant une succession d'images dessinées, incluant, à l'intérieur de bulles, les paroles, sentiments ou pensées des protagonistes ».
(Larousse, s. f.).

El hombre siempre ha intentado contar historias a través de una sucesión de imágenes, frecuentemente acompañadas de texto, comenzando por el arte rupestre de Lascaux y continuando por el tapiz de Bayeux, la columna de Trajano y las vidrieras medievales. Sin embargo, lo que comúnmente se conoce como «cómic» surgió al mismo tiempo que la prensa de circulación masiva a fines del siglo XIX. Desde sus inicios hasta la actualidad, los dibujantes y escritores han trabajado para darle al cómic formatos que se alejan de su estricta definición: una historia formada por imágenes dibujadas con un texto en su interior que se compone principalmente de comentarios y diálogos. (Larousse, s. f).

La historia de los cómics se remonta al siglo XIX, cuando surgieron las primeras tiras cómicas en los periódicos. No obstante, el desarrollo del cómic en Europa, y en especial en Francia, ha sido muy significativo. (Larousse, s. f).

1.2.1 Clasificación de los cómics.

Dentro de los cómics, existen formatos y géneros diferentes. Varillas Fernández (2013: pp. 9-28), los clasificó de la siguiente manera:

- El chiste gráfico y la viñeta única: aparecían en los periódicos y revistas, consistían en ilustraciones de una viñeta, pero a veces no tenían ni el sentido humorístico que caracteriza a los cómics actuales. Aun así, se pueden considerar el origen del cómic. (2013: p. 9).
- Las tiras de prensa y las planchas dominicales: consiste en una evolución del anterior. Eran de hasta una página de longitud y los temas de las viñetas solían ser de crítica, humorísticas... (2013: pp. 11-17).
- La revista europea, el éxito de los cómics periodísticos infantiles: las historietas aparecían en la sección de entretenimiento de los periódicos, hasta que el comic se hizo muy popular y alcanzó la «independencia». (2013: pp. 17- 20).
- El *comic-book* o tebeo: Son los cómics actuales. Al principio se publicaban en cuadernos tamaño cuartilla y de manera regular con varias historias diferentes. Cuando empezaron a tener más éxito, pasaron a ser libros con un solo cómic formando así colecciones u obras únicas. (2013: pp. 20- 28).

1.2.2 El cómic en Francia y la Bélgica francófona.

En Francia y la Bélgica francófona, los cómics han sido una parte importante del paisaje cultural desde la década de 1930, con la creación de personajes como *Tintín* y *Spirou* (ambos de origen belga). Durante la Segunda Guerra Mundial, los cómics fueron utilizados como herramienta de propaganda tanto por los nazis como por los aliados. Después de la guerra, los cómics experimentaron un renacimiento con la creación de personajes como *Astérix el Galo* y *Lucky Luke*. En la década de 1960, el cómic se convirtió en una forma de arte respetada, y se crearon festivales de cómic por todo el país. Hoy en día, los cómics siguen siendo populares en Francia y se han adaptado a distintos medios, como películas, series de televisión y videojuegos. También se han utilizado como herramienta educativa en las escuelas francesas para enseñar historia y geografía de forma divertida y accesible. (Larousse, s. f).

Los cómics se han convertido en una parte importante del paisaje cultural francés. El estudio del cómic se ha convertido en un importante campo de investigación, y los estudiosos han analizado los cómics desde diferentes perspectivas, como la literatura, la historia y la sociología. La revista *Comics Grid: Journal of Comics Scholarship* ha publicado varios artículos que repasan los términos clave en los estudios sobre cómics, analizan el papel y la utilidad de las colecciones de referencia dentro de los estudios sobre cómics y la educación superior, y ofrecen una introducción a algunos de los principales debates en los estudios sobre cómics. (Larousse, s. f).

La historieta de *Astérix le Gaulois* sobre la que profundizaré más adelante, es una de las más famosas del mundo y el impacto cultural en Francia es digno de mencionar. El primer satélite lanzado por Francia en el año 1965 se llamó *Astérix*. El nombre de la mascota de la Copa Mundial de Fútbol de 1998 en Francia, *Footix*, se creó a partir del sufijo *-ix* en honor a los nombres de los personajes de la historieta. (Piedrafita, 2018). Siguiendo con el ámbito deportivo, en 1992, durante la campaña de París a la sede de los Juegos Olímpicos de 1992, *Astérix* aparece en muchos carteles sobre la Torre Eiffel. En el año 2006, con motivo del partido de la final de la Copa Mundial de la FIFA los periódicos franceses, hicieron representaciones del partido como si se tratara de una lucha entre legiones romanas y aldeanos galos como en los cómics. Por último, en 2019, Francia emitió 310.000 monedas conmemorativas de 2 euros celebrando el 60º aniversario de *Astérix*. (Wikipedia, 2023).

1.2.3 La edad de oro del cómic franco-belga

Durante la Segunda Guerra Mundial, desaparecieron la mayoría de los editores franceses independientes, lo que abrió las puertas del mercado a los belgas. El reconocido autor belga André Franquin se incorporó, en 1946, a la revista de historietas de la escuela de Charleroi y empezó a dibujar en *Spriou*. Muchos lo consideran el gran pilar del cómic en Bélgica. En 1947, Maurice De Bevere, conocido como Morris y considerado uno de los más notables historietistas belgas del siglo XX, introdujo por primera vez en la revista de cómics a Lucky *Lucke*, personaje que alcanzó su punto más alto de popularidad cuando René Goscinny, guionista de *Astérix y Obélix*, lo apoyó; lo que creó un caldo de cultivo donde los cómics alcanzaron gran relevancia. (Larousse, s. f).

Otro de los cómics belgas más populares son *Los pitufos*, creados en 1958, por Pierre Culliford, más conocido como Peyo, junto a Franquin. El éxito de los Pitufos fue tan grande que ocupaban a su creador a tiempo completo. (Larousse, s. f).

El segundo pilar del cómic belga es *Tintín*, esta historieta creada por el autor belga Georges Remi (Hergé). El éxito de esta historieta fue tan grande que se ha llegado a traducir a más de 70 idiomas. Las historias que cuenta *Tintín* tratan una amplia gama de temas, como la trata de esclavos, el tráfico de drogas y las dictaduras. Hergé pintó un retrato de la sociedad franco-belga de la época. Por su coraje y tenacidad en la resolución de problemas, así como por el ideal de ser humano que representa y su integridad, *Tintín* ha tenido un impacto significativo no solo en la cultura franco-belga si no en todo el mundo. (Larousse, s. f).

1.2.4 *Astérix le Gaulois*

En 1959, René Goscinny y Albert Uderzo crean una nueva revista de cómics para niños: *Pilote*. Querían dar vida a un nuevo héroe y miraron a la Antigüedad, en concreto en sus antepasados los galos, y, en cuestión de horas, sentaron las bases de una serie que se convertiría en uno de los mayores éxitos del cómic mundial. (Larousse, s. f).

Inicialmente, Albert Uderzo, el dibujante, imaginó un personaje bastante grande y fuerte, el arquetipo del héroe de aventuras. René Goscinny, el guionista que ya contaba con decenas de historias y personajes de experiencia prefirió dar al galo un físico más

inusual: pequeño y con una gran nariz, característica que le dotaba de un carácter divertido y simpático, y que tenía que utilizar otros recursos aparte de su fuerza física única. (Larousse, s. f).

Así nació *Astérix*, cuyo nombre es uno de los muchos juegos de palabras de la nueva serie. Sus primeras hazañas se publicaron en *Pilote* a partir de octubre de 1959, y *Astérix le Gaulois*, su primer álbum, se publicó en 1961. Muchos de los elementos que más tarde contribuirían al éxito de la serie ya estaban presentes en este primer relato: un pueblo de galos invencibles que habían resistido a la invasión romana; Panorámix, un druida que conocía la fórmula de una poción mágica que otorgaba a los que la tomaban una fuerza sobrehumana; y Obélix, un entrañable bonachón que rápidamente se convirtió en el mejor amigo de Astérix. El dúo pasó a ser un trío con la aparición de un pequeño perro llamado Idéfix, que aparece por primera vez en la quinta aventura, *Le Tour de Gaule d'Astérix* (1965). La Galia y diversas partes del mundo son el escenario de las treinta y cuatro aventuras de Astérix, Obélix y Idéfix. (Larousse, s. f).

Bajo la pluma de Goscinny abundan los juegos de palabras y los proverbios, tanto en los nombres de los personajes: Assurancetourix (*assurance tous risques*, seguro a todo riesgo), el bardo; Agecanonix (*âge canonique*, edad canónica), el anciano del pueblo, así como proverbios o expresiones latinas, que utiliza o tergiversa (*Vae victis*, que significa ¡ay de los vencidos!) u otras que crea de la nada y que son un hito (*¡Ils sont fous, ces Romains!*, ¡Están locos estos romanos!). Con su pincel, Uderzo dota a sus personajes de un estilo vivaz y humorístico (sobre todo a través de las «gros nez», pues casi todos sus personajes tienen narices muy grandes) y empapa los relatos de alusiones a personajes (caricaturizando a actores franceses famosos en esa época como Jean Gabin y Raimu, cantantes como Annie Cordy, o autores de cómics, empezando por Goscinny y él mismo), así como conocidas obras de arte como *La balsa de la Medusa* de Géricault y *El pensador de Rodin*. (Larousse, s. f).

Después de que la editorial *éditions Dargaud* publicara veinticuatro álbumes, Astérix continuó con Albert Uderzo a través de *Éditions Dargaud*, tras el fallecimiento de René Goscinny en 1977. Entre *Le Grand Fossé* (1980) y *L'Anniversaire d'Astérix et Obélix, le livre d'or* (2009), Uderzo escribió en solitario las hazañas del trío francés. (Larousse, s. f).

Gracias a sus héroes, unidos por la amistad y el humor, René Goscinny y Albert Uderzo supieron ganarse primero a los lectores franceses y enseguida a los lectores

internacionales mediante el recurso frecuente a juegos verbales, gags visuales, anacronismos, giros y estereotipos siempre acertados y conmovedores. Más allá de los vaivenes editoriales que han alimentado repetidamente las crónicas, Astérix sigue siendo uno de los personajes más famosos del mundo del cómic. Su éxito permanente no se debe tanto al parque temático que lleva su nombre desde 1989 como al número cada vez mayor de sus lectores (Larousse, s. f).

2. Análisis

En esta segunda parte del trabajo, mi objetivo es comprender y confirmar cómo las representaciones lingüísticas y culturales en los distintos cómics de *Astérix* contribuyen a la preservación y difusión de la cultura y lengua francesas y a potenciar la interculturalidad, fundamentalmente entre las culturas occidentales.

En primer lugar, analizaré los juegos de palabras y las onomatopeyas, dos recursos lingüísticos que aparecen en varios cómics de *Astérix*.

A continuación, realizaré un análisis de algunos aspectos de la cultura francesa a los que se hace referencia en los cómics de *Astérix*.

2.1 Recursos lingüísticos

2.1.1 Juegos de Palabras

El juego de palabras es uno de los recursos lingüísticos más utilizados en los cómics de *Astérix*. Antes de analizar algunos de ellos, hay que entender este concepto.

Un *juego*, es un ejercicio recreativo o de competición que se rige por unas reglas, y en el cual se gana o se pierde. (RAE, 2022). Una *palabra* es una unidad lingüística, que tiene normalmente un significado. (RAE, 2022).

Un juego de palabras es un uso ingenioso de los términos con un fin gracioso o provocar sorpresa en el receptor. (Pérez Porto, 2022: s.p). Es un fenómeno que se puede observar tanto en la comunicación cotidiana como en textos literarios. (Pérez Porto, 2022). Juega con el significado, la sonoridad y la estructura de las palabras. Puede utilizarse para eludir verbalmente ciertos tabúes, resultar divertidos y distraer o influir en el modo en el que se percibe el carácter del hablante (Winter-Froemel & Zirker, 2015: p.63).

Los juegos de palabras son una manifestación de la creatividad lingüística y del ingenio de los hablantes de cualquier lengua y también lógicamente del francés. Estos juegos pueden adoptar diversas formas, como la polisemia, la homonimia o la sinonimia y antonimia. (De La Cruz-Cabanillas, 2000). A través de estos recursos, se logra jugar con los sentidos de las palabras y se fomentan los mecanismos mentales y la diversión en el uso del lenguaje.

En el caso de los cómics de *Astérix*, hay que destacar este recurso como una característica fundamental del estilo humorístico. Tras del análisis de varios volúmenes, el más destacable, a mi parecer, es el juego de palabras de los nombres de los diferentes personajes. Los autores René Goscinny y Albert Uderzo hicieron un uso ingenioso y creativo de los juegos de palabras no solo en los nombres de los personajes si no también en los diálogos de las historietas. La mayoría de los nombres galos terminan en «-ix» o «-ex», sufijos propios de las lenguas celtas y galas. He de añadir que estos sufijos dan mucho juego en la lengua francesa, ya que coinciden fonéticamente con terminaciones ortográficas como «-ixe» o «-isque». De igual modo los nombres de sus enemigos los romanos terminan en sufijos propios del latín.

En la siguiente tabla, he seleccionado los nombres que he considerado más relevantes y curiosos:

| Personajes galos | Procedencia | Versión en español |
|---|--------------------------|---------------------------|
| Astérix | <i>Astérisque</i> | Astérix |
| Obélix | <i>Obélisque</i> | Obélix |
| Los nombres de los dos personajes son símbolos tipográficos, asterisco y obelisco. Su relación de amistad en las obras marca sus nombres, ya que el símbolo que da nombre a Obélix se utiliza a veces para indicar una segunda nota al pie, si la primera se ha indicado con un asterisco. | | |
| Idéfix | <i>Idée fixe</i> | Ideafix |
| El nombre es una contracción de la expresión <i>avoir une idée fixe</i> , que significa estar obsesionado con un pensamiento, no cambiar de opinión fácilmente, ser obstinado. | | |
| Panorámix | <i>Paronamique</i> | Panorámix |
| Proviene de <i>panoramique</i> , en español <i>panorámico</i> . Hace referencia a su papel de druida de la aldea, «el que todo lo ve». | | |
| Abraracourcix | <i>À bras raccourcis</i> | Abraracúrcix |
| Este personaje es el jefe de la aldea gala, se le representa como un tipo duro. De ahí su nombre, que proviene de la expresión francesa <i>à bras raccourcis</i> , significa <i>a brazo partido</i> , describe la postura que se adopta cuando se va a pelear: brazos erguidos y puños en alto. | | |

| | | |
|--|-------------------------------|--|
| Assurancetourix | <i>Assurance tous risques</i> | Asurancetúrix |
| <p>Su nombre proviene de <i>assurance tous risques</i>, significa «seguro a todo riesgo». El juego de palabras viene porque es el músico de la aldea, pero canta de pena, de ahí que se necesite un «seguro a todo riesgo».</p> <p>En la versión en español se pierde este juego de palabras, en cambio en la versión inglesa el personaje se llama Cacofónix. Mantiene el juego de palabras con la raíz de <i>cacophony</i> (cacofonía), que es un efecto acústico desagradable (como los cantos de este músico).</p> | | |
| Agecanonix | <i>Âge canonique</i> | Vegestorix/ Edadepiédrix raíz semántica conocida en español |
| <p>Este personaje es el anciano de la aldea y su nombre es la unión de las palabras <i>âge</i> y <i>canonique</i>. En las versiones en español, para no perder el juego de palabras, se optó por coger una raíz semántica conocida en español y se propusieron las dos traducciones que vemos arriba: Vegestorix y Edadepiédrix (Vejestorio y Edad de Piedra).</p> | | |

| Personajes romanos | Procedencia | Versión en español |
|--|------------------------|---------------------------|
| Biscornus | <i>biscornu</i> | Disparatus |
| <p>Centurión romano que aparece en el vigésimo tercer libro de la serie de cómics, <i>Asterix: Obélix et Compagnie</i> (1976). Su nombre proviene del adjetivo <i>biscornu</i>, que quiere decir retorcido o extravagante. En español se optó por hacer el juego de palabras con el adjetivo disparatado.</p> | | |
| Caius Prenlomnibus | <i>prend l'omnibus</i> | Claudius Cogelaútbus |
| <p>Centurión romano que aparece en el vigésimo noveno tomo de Astérix, <i>Astérix: La Rose et le Glaive</i> (1991). Su nombre en francés proviene de <i>prendre l'omnibus</i>. <i>Omnibus</i>, es un tren que para en todas las estaciones. Este personaje era el centurión encargado de las mujeres en el campamento romano. En español se tradujo de forma literal como Claudius Cogelaútbus, lo que claramente hace perder el sentido del juego de palabras original.</p> | | |
| Tullius Mordicus | <i>mordicus</i> | Tullius Borricus |
| <p>Centurión romano que aparece en el duodécimo tomo de Astérix, <i>Astérix aux Jeux Olympiques</i> (1968). Este personaje tenía un carácter muy obstinado. De ahí que su</p> | | |

| | | |
|---|--|-----------------------|
| <p>nombre provenga del adverbio <i>mordicus</i>, que significa firmemente. En español se hizo el juego de palabras por la expresión «ser más terco que un burro», que se refiere a una persona testaruda y que siempre quiere llevar la razón.</p> | | |
| Guilus | Guy Lux | Matius Pratus |
| <p>Este personaje, que aparece en la decimoséptima aventura de Astérix, <i>Astérix: Le Domaine des dieux</i> (1971). Y es una caricaturización del presentador francés de TV, Guy Lux. En español lógicamente éste era desconocido así que para hacerlo coherente y mantener el humor en el nombre, se tradujo por Matius Pratus (haciendo referencia al presentador español de TV, Matías Prats).</p> | | |
| Namaspamus | <i>n'amasse pas mousse</i> (refrán) | Amaltiemposbuenacarus |
| <p>Es un soldado romano que aparece en la historieta número catorce de Astérix, <i>Astérix en Hispanie</i> (1969). Su nombre proviene de una expresión antigua francesa <i>pierre qui roule n'amasse pas mousse</i>, que quiere decir que una vida despreocupada e inestable no permite construir un patrimonio consistente. En español se adaptó el refrán «al mal tiempo buena cara». Aunque existe un refrán en español que mantiene mejor el sentido del nombre en francés «piedra que rueda no cría moho».</p> | | |

En conclusión, estos juegos de palabras son un recurso muy utilizado y que permanece a lo largo de todos los volúmenes de *Astérix*. Combinando expresiones francesas, refranes, palabras compuestas, referencias a personajes históricos y personalidades francesas, entre otros, los autores refuerzan la individualidad de cada personaje, creando complicidad con el lector. Este humor inteligente fomenta y estimula al lector, forzándolo a una lectura activa, al tener que descifrar los nombres, y le ayuda a establecer una conexión más cercana con el universo de Astérix. Son una prueba del talento e ingenio creativo de René Goscinny y Albert Uderzo.

También podemos observar cómo en algún caso en la traducción se ha procurado mantener esos juegos de palabras realizando equivalencias con la cultura española.

2.1.2 Onomatopeyas

Las *onomatopeyas* de acuerdo con la Fundéu «son palabras que imitan o recrean el sonido de la cosa o la acción nombrada, son un recurso expresivo muy potente, capaz de condensar una idea o situación en muy poco espacio y un procedimiento más para formar palabras». (Fundéu, 2011).

Los cómics de Astérix están plagados de onomatopeyas. Estas forman parte de los recursos humorísticos utilizados por los autores.

Pierre Enckel y Pierre Rézeau, ambos lingüistas franceses, publicaron en 2005 su libro, *Dictionnaire des onomatopées*. En este libro clasifican las onomatopeyas en cinco grupos: sonidos del cuerpo humano, sonidos de animales, sonidos de la naturaleza, sonidos de instrumentos y sonidos de la vida diaria (Enckell & Rézeau, 2005).

En base a esta clasificación, he elegido el cómic de Astérix: *Astérix et Cléopâtre* (1965), para comentar y clasificar varias onomatopeyas que utilizaron René Goscinny y Albert Uderzo, en base a la división de Pierre Enckel y Pierre Rézeau.

En las siguientes tablas, podemos ver a la izquierda la onomatopeya y al lado la acción que representa, y en la última columna la versión en español, que refleja en algunos casos la peculiaridad cultural de cada país respecto a la misma realidad. En otros ejemplos, se mantiene la onomatopeya original probablemente porque la combinación con la imagen hace innecesario «traducirla» aunque en los cómics de origen español no se utilicen esas onomatopeyas para situaciones similares.

| Sonidos de animales | | |
|-----------------------------|---------|--------------------|
| Versión original en francés | | Versión en español |
| OUAH! | Ladrado | GUAU |
| GRRRRR! | Gruñido | GRRRRRR! |
| OUAF! OUAF! | Ladrado | ¡GUAU! ¡GUAU! |



Astérix et Cléopâtre, p.17



Astérix et Cléopâtre, p.39

| Sonidos de la vida diaria | | |
|-----------------------------|-------------------------------|---------------------------|
| Versión original en francés | | Versión en español |
| HEP! | Llamar a alguien | ¡EH! |
| HÉ! HÉ! HÉ! HÉ! HÉ! | Risa | ¡JI JI JI! |
| SCROCH! SLAP! SCRONCH! | Ruido al comer | SCROCH! SLAP! SCRONCH! |
| GLOUP! GLOUP! | Beber agua o la poción mágica | GLUP GLUP |



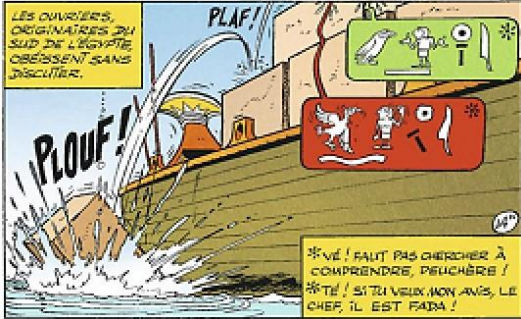
Astérix et Cléopâtre, p.15



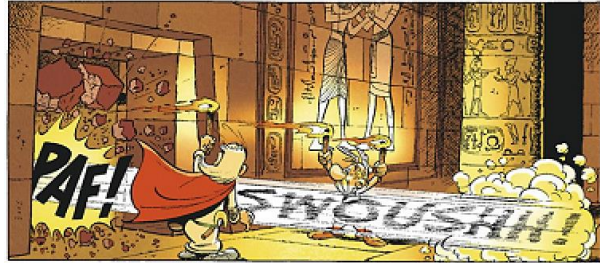
Astérix et Cléopâtre, p.30

| Sonidos de la naturaleza | | |
|-----------------------------|---------------------|--------------------|
| Versión original en francés | | Versión en español |
| SWOOSHH | Movimiento del aire | ¡SWOOSHH! |
| TCHAT! TCHONG! | Rebote de piedras | ¡BONNG! ¡BONNG! |

| | | |
|-------------|--|---------------|
| PLAF! PLOUF | Ruido de la piedra (PLAF!) y del agua (PLOUF!) | ¡PLAF! ¡CHOF! |
|-------------|--|---------------|



Astérix et Cléopâtre, p. 18



Astérix et Cléopâtre, p. 24.

| Sonidos de instrumentos musicales y objetos | | |
|---|---------------------------|--------------------|
| Versión original en francés | | Versión en español |
| CRAC! | Rotura de algo | CRAC! |
| POC! | Ruido de martillo | ¡POC! |
| BRADABOUM! | Caída de un objeto pesado | BROOOOM! |



Astérix et Cléopâtre, p.5



Astérix et Cléopâtre, p.13



Astérix et Cléopâtre, p.43

| Sonidos del cuerpo humano | | |
|-----------------------------|---|----------------------------|
| Versión original en francés | | Versión en español |
| CLAP! | Chasquido de los dedos | ¡CLAP! |
| TARATATARIIII! | Ruido de trompetas | ¡TARATATARIIII! |
| PAF! PAF! PAF! | Bofetón | ¡PAF! ¡PAF! |
| YOUHOU! YOUHOU! | Saludo | ¡YUUUU! ¡YUU! |
| TCHIP! TCHIP! TCHIP! | Sonido de las manos al frotarlas entre si | ¡TCHIP! ¡TCHIP! ¡TCHIP! |



Astérix et Cléopâtre, p.10



Astérix et Cléopâtre, p.19



Astérix et Cléopâtre, p.29

En resumen, la utilización de onomatopeyas sirve para combinar de manera efectiva elementos visuales y narrativos. Enfatizan situaciones específicas, lo que otorga al lector una mayor inmersión en la historia. Visualmente gracias a los estilos de las letras y sus formas, añaden un elemento estético y resaltan las ilustraciones.

También observamos que muchos de los sonidos se representan igual en francés y en español, pero vemos diferencias cuando se tratan de onomatopeyas de animales o de personas.

2.2 Recursos culturales

Las historietas de Astérix destacan también por las referencias que hacían los autores a momentos relevantes de la Historia de Francia, a la literatura francesa y a personajes históricos de este país.

Entre ellas, queremos destacar las alusiones a: *Cyrano de Bergerac*, *Les trois Mousquetaires* (Alexandre Dumas), *Madame Bovary* (Gustave Flaubert), *Les misérables* (Victor Hugo) y a Charles Trenet.

Estas obras y personalidades son mundialmente conocidas, pero tienen una especial relevancia para el público francés ya que representan una parte del patrimonio cultural de su país. Al aludir a estas obras y personajes literarios dentro de los cómics, se aprecia el vínculo entre la cultura y la literatura francesa. Y además de consolidar la identidad cultural de los lectores franceses, permite a su vez al público internacional conocer y entender esta cultura de una forma amena y divertida.

Estas referencias aparecen en distintos cómics de Astérix como veremos a continuación. Los que he elegido para analizar estas referencias son: *Astérix chez les Belges* (1979), *Astérix et les Normands* (1966), *Le Cadeau de César* (1974).

2.2.1 Madame Bobary

Madame Bobary es una novela francesa del siglo XIX, escrita por Gustave Flauvert. Esta obra es la cumbre del realismo literario de este siglo y marcó un punto de inflexión.

La influencia de *Madame Bobary* en Francia es significativa, muchos autores se han inspirado en esta obra por la crítica social que realiza el autor. Refleja la sociedad francesa de la época, lo que ha hecho que sea un componente que forma parte de la cultura del país; algunos de los temas que se tratan en la novela son la burguesía francesa, la opresión de la mujer, la influencia de la literatura y la educación, la revolución industrial y la consolidación del capitalismo en Francia...

En *Astérix chez les Belges*, aparece caricaturizada en el personaje de Madamboevarix, un guerrero belga.



Astérix chez les Belges, p.19

2.2.2 Charles Trenet

Charles Augustin Georges Trenet, también conocido como Charles Trenet, fue un conocido cantante, compositor y actor francés que nació el 18 de mayo de 1913 y falleció el 19 de febrero de 2001.

A través del estilo musical único que poseía y su contribución al desarrollo de la *chanson française*, moldeó irrevocablemente la cultura francesa. Se hizo increíblemente conocido tanto dentro como fuera de las fronteras de su país natal gracias a su música, que se caracterizaba por su voz suave y melódica, así como por su capacidad para escribir letras ingeniosas y poéticas. Sus canciones, que frecuentemente estaban impregnadas de melancolía, amor y poesía, tocaron la fibra sensible del público en general y se convirtieron en himnos musicales franceses legendarios y hoy en día se sigue valorando su estilo musical.

En *Astérix chez les Belges* aparecen dos de sus canciones en forma de parodia: *La marche des jeunes* y *Je chante*.

La marche des jeunes

| Canción original | Versión en <i>Asterix Chez les Belges</i> |
|--------------------------------------|---|
| Y a des cailloux sur les chemins | Il y a des menhirs |
| Y a du vent qui cours dans la plaine | Sur toutes les voies |
| Y a des cailloux sur les chemins | |
| Mais à l'auberge y a du vin ! | Sur toutes les voies |
| Y a du bon vin ! | Il y a des menhirs |



Astérix Chez les Belges, p.6

En la versión en español, como esa canción no era tan conocida se optó por parodiar la conocida canción infantil Matarile-rile.



Astérix en Belgique, p.6

Je chante

| Canción original | Versión en <i>Astérix chez les Belges</i> |
|------------------|---|
| Je chante, | Je chante, |
| je chante | Je chante, |
| soir et matin | Tout en latin |
| Je chante | Je chante |
| sur mon chemin | Je suis romain |



Astérix chez les Belges, p.7

En *Asterix et les Normands* (1966), encontramos otra referencia a Charles Trenet. Assuranceturix (el bardo de la aldea gala), parodia una de sus canciones más conocidas: *Un rien me fait chanter* (1941).

| Canción original | Versión en <i>Asterix et les Normandes</i> |
|------------------|--|
| J'aime la terre | J'aime La Gaule, |
| les fleurs | la cervoise |
| la vie | toutatis |

| | |
|------------------------|---------------------|
| et l' ciel bleu | Et les femmes, |
| Et puis les femmes | les femmes |
| les femmes | les femmes |
| les femmes | qui |
| qu'ont les yeux bleus. | ont les yeux bleus. |



Astérix et les Normands, p. 42

En la versión en español del comic, se hace referencia a la canción de Masiel de 1968 que ganó el festival de la canción de Eurovisión: *Lalala*. En este caso el bardo canta: «Yo canto a la mañana, que ve mi juventud, y al sol que día a día nos trae nueva inquietud», lo que es una referencia directa ya que coincide en su totalidad con la primera estrofa de la canción original en español.



Astérix y los normandos, p.42

2.2.3 *Les misérables*

Los miserables es una de las obras más conocidas en el mundo y está consolidada como un clásico de la literatura francesa. Fue escrita por Victor Hugo y publicada en 1862. Es una novela de estilo romántico que nos habla del bien y el mal, política, ética y

cuenta una parte relevante de la Historia de Francia como fue el levantamiento republicano de 1832.

Se ha adaptado al cine y al teatro (convencional y musical) en repetidas ocasiones.

En *Astérix Chez les Belges*, hay un personaje belga, el General Motus, que se caracteriza por ser un hombre de pocas palabras. Astérix, al mencionar a este personaje dice que es tan silencioso como Jean Valjean. Jean Valjean es uno de los personajes principales de *Los miserables*.

En *Le Tour de la Gaule d'Astérix* (1963), también hay una referencia muy sutil a la novela de Victor Hugo. Hay un personaje que se llama Éponine, al igual que uno de los personajes de la célebre obra.



Astérix le tour de la Gaule, p.31

2.2.4 Cyrano de Bergerac

Cyrano de Bergerac, escritor y personaje literario es una figura de innegable influencia en la cultura francesa. La obra de teatro fue creada por Edmond Rostand en 1897, y convirtió a Cyrano en un personaje noble, un héroe romántico francés. Habla de temas como el honor, el amor o el poder que tienen las palabras.

Cyrano y su conocido aspecto, de nariz grande, han servido de inspiración para muchos autores y artistas. Esto se ve reflejado en la multitud de adaptaciones al cine, al teatro y a la ópera, lo que hace que esta figura perdure en el tiempo y en el panorama artístico y cultural.

Los versos de Cyrano son conocidos por los franceses:

Philosophe, physicien,
Rimeur, bretteur, musicien,
Et voyageur aérien,
Grand riposteur du tac au tac,
Amant aussi – pas pour son bien ! –
Ci-gît Hercule-Savinien
De Cyrano de Bergerac
Qui fut tout, et qui ne fut rien.

(Ronstand, 1897, p.368)

En el cómic *Astérix: Le cadeau du César*, en una de las peleas que tiene el personaje con un centurión romano, el romano le dice que tiene una gran nariz (rasgo físico característico del personaje de Cyrano de Bergerac) y, acto seguido, el galo comienza a hablarle en verso, haciendo referencia a este personaje. Además, pelean con espadas, haciendo referencia a que la novela de Cyrano entra dentro del género de capa y espada, y llama la atención porque durante las historietas Astérix siempre pelea con los puños, menos en ocasiones contadas, como esta.



Astérix : Le cadeau du César, p. 31

2.2.5 *Les trois mousquetaires*

Les trois mousquetaires es una obra escrita en 1844 por Alexandre Dumas, escritor francés del siglo XIX.

La obra cuenta la historia de Artagnan, un joven que viaja a París para unirse al cuerpo de mosqueteros del rey Luis XIII. Allí hace amistad con Athos, Porthos y Aramis, ya mosqueteros. Los cuatro se enfrentarán al primer ministro francés, el cardenal Richelieu, y a sus agentes, para salvar el honor de la reina de Francia, Ana de Austria.

Es una novela que se clasifica dentro del género de capa y espada. El propio Dumas la adaptó al teatro y a lo largo del tiempo se han hecho multitud de películas y series televisivas sobre las aventuras de los cuatro mosqueteros.

En *Astérix: le cadeau du Cesar*, en una de las peleas con espadas, el soldado romano Romeomontescus le dice a Astérix que sirvió en la guardia del gran cardenal, refiriéndose al cardenal Richelieu, considerado el gran antagonista de *Les trois mousquetaires*, de la misma forma que en el mundo de Astérix, los romanos son los enemigos de los galos. El nombre de este soldado romano también alude a la obra de Shakespeare *Romeo y Julieta*.

En definitiva, las referencias en los cómics de *Astérix* a figuras y obras famosas de la cultura francesa, como *Madame Bobary*, Charles Trenet, *Los Miserables*, *Cyrano de Bergerac* y *Los tres mosqueteros*, tienen un significado profundo para la lengua y la cultura francesas.

Estas alusiones sirven como tributo y medio para valorar y reconocer el patrimonio cultural de Francia. Los cómics de *Astérix* crean un puente entre el pasado y el presente al incorporar figuras y obras conocidas, y enfatizar la importancia de estas referencias como parte integrante de la cultura francesa.

Además, estas referencias más o menos sutiles o explícitas amplían el alcance de los cómics y brindan a la cultura francesa una plataforma global para su difusión y promoción. También ayudan a los lectores a interesarse más y sentir curiosidad por la lengua y la cultura francesas al resaltar estos elementos icónicos.

Las referencias mencionadas en los cómics de Astérix constituyen una forma de celebrar, preservar y difundir la diversidad cultural de Francia, fortaleciendo el vínculo mediante la lengua francesa y la identidad nacional. Estas alusiones sirven como recordatorio constante de la importancia de la literatura y la historia en la creación y el desarrollo de una nación.

3. Conclusiones

Los cómics de la colección *Astérix le Gaulois* son un ejemplo paradigmático de la interrelación profunda entre la lengua y la cultura de un pueblo, en este caso el francés. El pueblo que en la revolución de 1789 tenía por lema libertad, igualdad y fraternidad, ve que en estas obras artísticas y en sus personajes se ensalzan estos valores de lucha por la libertad frente al invasor romano, la igualdad entre todos sus miembros, y la fraternidad no sólo entre ellos sino con otros personajes y culturas del entorno histórico, o mediante licencias artísticas que permite introducir el humor

Además, con este planteamiento, esta serie de historietas cómicas contribuye al enriquecimiento de la interculturalidad, porque las aventuras empiezan en Francia, pero se desarrollan en distintos países, fundamentalmente de Europa, pero, en algún caso llegan a América (*La gran travesía*, 1975), y hasta la India (*Astérix en la India*, 1987). La mayor parte de las aventuras y personajes tienen que ver con la relación particular que se establece entre los galos y los romanos.

Esa proyección intercultural se comprueba en el éxito internacional de los cómics de Astérix, dado que, si no tuvieran ese carácter, no se habrían acogido con tanto éxito, ni se habrían traducido a tantos idiomas. El público de otros países conecta también con estas historietas por el trasfondo común, valores y referencias culturales que no se sienten como opresoras, sino que se valoran como patrimonio de la humanidad, a lo que ayuda el humor inteligente que transmiten riéndose sanamente de muchos tópicos sobre los pueblos o personajes que aparecen. Cuando las referencias son muy específicamente francesas, se aprecia el esfuerzo de los traductores por buscar referencias más propias de la idiosincrasia de cada país, pero sin perder el carácter intercultural. Por otro lado, las referencias literarias y culturales de origen francés son en su mayoría de valor y conocimiento universal, y se valoran otras referencias literarias y culturales de otros países como el caso en de Don Quijote y Sancho.

Para finalizar, una propuesta de continuación de este trabajo sería analizar los acentos regionales francófonos que aparecen a lo largo de las historietas, así como las frases hechas y las referencias culturales a otros países.

Referencias bibliográficas

- Álvarez González, S. (2011). La relevancia del enfoque intercultural en el aula de lengua extranjera. *Revistas Nebrija*. Recuperado 8 de mayo de 2023, de <https://revistas.nebrija.com/revista-linguistica/article/view/155/127>
- Benedict, R. (2006). *Patterns of Culture* [Kindle]. Mariner Books. Bostón, Estados Unidos.
- Bourdieu, P. (2012). *La distinción: Criterio y bases sociales del gusto* [Kindle]. TAURUS. Madrid, España.
- Centro Virtual Cervantes, (1997-2023). Variación lingüística. Recuperado 26 de abril de 2023, https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/variacionlinguistica.htm#:~:text=Se%20entiende%20por%20variaci%C3%B3n%20ling%C3%BC%C3%ADstica,comunicaci%C3%B3n%20en%20que%20est%C3%A1n%20implicados
- Chomsky, N. (2002). *Syntactic Structures* (Berlín). De Gruyter Mouton. *Cuadernos de Comic*. <https://doi.org/10.37536/cuco.2013.1.1062>
- De La Cruz-Cabanillas, I. (2000). Los juegos de palabras en la enseñanza de lenguas. *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/publication/44029318_Los_juegos_de_palabras_en_la_ensenanza_de_lenguas
- De Saussure, F. (2009). *Curso De Linguística General*. (Oviedo). Losada.
- Díaz, C. E., Largo, I. C., & Antolínez, M. L. G. (2005). Los contenidos de cultura en la enseñanza del español como lengua extranjera: exploración de la publicidad en la prensa escrita. *Porta Linguarum*. <https://doi.org/10.30827/digibug.29126>

- Enckell, P., & Rézeau, P. (2005). *Dictionnaire des onomatopées*. (París). PUF.
- Fernandez, M., & Gaspin, F. (2007) *Astérix en español y/o la opacidad de la traducción de un código cultural*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Recuperado 6 de mayo de 2023, de <https://www.cervantesvirtual.com/downloadPdf/astrix-en-espaol-yo-la-opacidad-de-la-traduccin-de-un-cdigo-cultural-0/>
- Fundéu. (2011, 17 junio). Onomatopeyas / *FundéuRAE*. FundéuRAE | Fundación del Español Urgente. Recuperado 27 de mayo de 2023, de <https://www.fundeu.es/escribireninternet/tatatachan-95-onomatopeyas/#:~:text=Las%20onomatopeyas%20son%20palabras%20que,procedimiento%20m%C3%A1s%20para%20formar%20palabras.>
- Goodenough, W. (1981). *Culture, Language and Society* (Reading, Massachusetts). Addison-Wesley.
- Gosciny, R., & Uderzo, A. (1963). *Astérix et Cléopâtre*. (París). Dargaud.
- Gosciny, R., & Uderzo, A. (1966). *Asterix et les Normands*. (París). Dargaud.
- Gosciny, R., & Uderzo, A. (1973). *Asterix: Le Cadeau du César*. (París). Dargaud.
- Gosciny, R., & Uderzo, A. (1979). *Astérix chez les Belges* (Vol. 29). (París). Dargaud.
- Gosciny, R., & Uderzo, A. (1965). *Le tour de Gaule d'Astérix*. (París). Dargaud.
- Guillén, C. 2004. Los contenidos culturales. En J. Sánchez Lobato y I. Santos Gargallo (dirs.) *Vademécum para la formación de profesores: enseñar español como segunda lengua (L2) /lengua extranjera (LE)*, Madrid: SGEL, p. 838.
- Kramsch, C. (1993). *Context and culture in language teaching*. Oxford University Press.
- Larousse, É. (s. f.-a). *Astérix - LAROUSSE*. Recuperado 15 de mayo de 2023, de <https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/Ast%C3%A9rix/106486>
- Larousse, É. (s. f.-b). *bande dessinée - LAROUSSE*. Recuperado 10 de mayo de 2023, de

https://www.larousse.fr/encyclopedie/litterature/bande_dessin%C3%A9/17123

2

Los Juegos de Palabras en la Enseñanza de Lenguas. (2008-2023). *CORE Reader*.

<https://core.ac.uk/download/pdf/58902220.pdf>

Mendoza, Lola. (2020, 17 marzo). *L'expression du jour* : « Tomber dans les pommes ».

Coucou Lola. <https://coucoulola.com/2020/03/17/lexpression-du-jour-tomber-dans-les-pommes/>

Pérez Porto. (2022). Juego de palabras - Qué es, ejemplos, definición y concepto.

Recuperado 27 de mayo de 2023, *Definición.de*. <https://definicion.de/juego-de-palabras/>

Piedrafita, A. P. (2018). Historia de las mascotas de los Mundiales: Footix (1998).

MUNDIARIO. Recuperado 11 de mayo de 2023, de

<https://www.mundiario.com/articulo/deportes/historia-mascotas-mundiales-footix-1998/20180601164427123625.html>

RAE. (2022). *Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» -

Edición del Tricentenario. Recuperado 8 de mayo de 2023, de

<https://dle.rae.es/c%C3%B3mic>

Rostand, E. (2011). *Cyrano de Bergerac* [Kindle].

Varillas Fernández, R. (2013). El cómic, una cuestión de formatos (1): de los orígenes periodísticos al comic-book

Wikipedia. (2023). Astérix el Galo. *Wikipedia, la enciclopedia libre*. Recuperado 17 de

mayo de 2023, https://es.wikipedia.org/wiki/Ast%C3%A9rix_el_Galo

Winter-Froemel, & Zirker. (2015). *Enjeux du jeu de mots: Perspectives linguistiques et littéraires* (Berlín). De Gruyter.