

El cómic en la clase de italiano como segunda lengua: posibilidad de explotación didáctica

Estefanía FLORES ACUÑA

Universidad Pablo de Olavide (Sevilla)
Departamento de Filología y Traducción
efloacu@upo.es

Recibido: septiembre 2007

Aceptado: febrero 2008

RESUMEN

El cómic constituye un interesante recurso didáctico en la enseñanza primaria y secundaria como forma de facilitar la lectura y la comprensión a los alumnos de lenguas extranjeras. La presencia de distintos códigos permite que no se subordine únicamente a la competencia alfabética la posibilidad de captar y producir significado y que la creación de dicho significado compartido implique y motive más, sobre todo, al lector principiante.

Palabras clave: cómic, didáctica, lectura, significado, motivación.

Didactic exploitation of comic strips in the class of italian as a second language

ABSTRACT

Comic constitutes a didactic interesting resource in primary and secondary education as a possibility to facilitate the reading and the understanding to the second language students. The presence of different codes allows them not to only be subordinated to the alphabetical competition the possibility to understand and to produce meaning and that the creation of this shared meaning implies and motivates more, mainly, the novice reader.

Key words: comic, didactic, reading, meaning, motivation.

L'exploitation didactique de la Bande Dessinée dans le cours d'italien langue étrangère

RÉSUMÉ

La bande dessinée constitue une ressource didactique très intéressante dans l'éducation primaire et secondaire, car elle facilite la lecture et la compréhension des élèves de langues étrangères. La présence de divers codes permet de ne pas subordonner seulement à la compétence linguistique la possibilité de saisir et de produire du sens, et aussi que la création du sens partagé implique et motive davantage les lecteurs inexpérimentés.

Mots clé : bande dessinée, didactique, lecture, sens, motivation.

SUMARIO: 1. Introducción. 2. Terminología. 2.1. Lenguaje visual. 2.2. Lenguaje verbal. 3. Posibilidades de explotación didáctica en la clase de lengua italiana. 3.1. Cómic como libro de texto. 3.2. Cómic de apoyo. 3.3. Cómic para motivar. 3.4. Cómic proceso / creación. 3.5. Cómic como aproximación a la cultura italiana. 3.6. Cómic como aproximación a la traducción subordinada 4. Conclusiones. Bibliografía. Sitografía.

1. INTRODUCCIÓN

Desde hace muchos años, el cómic constituye un interesante recurso didáctico en la enseñanza primaria y secundaria como forma de facilitar la lectura y la comprensión a los alumnos. En efecto, se ha comprobado que el cómic, gracias a la atractiva combinación de imágenes y texto, motiva y entretiene, estimula la creatividad y favorece el aprendizaje. Según Bianchi y Farello (1997), el cómic resulta de interés desde el punto de vista psicopedagógico debido, entre otras razones, a que la presencia de distintos códigos permite que no se subordine únicamente a la competencia alfabética la posibilidad de captar y producir significado y a que la creación de dicho significado compartido implica y motiva más, sobre todo, al lector principiante.

Todos estos factores conducen a considerar el cómic como un recurso muy útil y accesible para afrontar las dificultades de aprendizaje en alumnos de poca edad, ya que permite plantear actividades con las que ejercitar la percepción, la memoria, la atención y la capacidad de programar y controlar el trabajo. Asimismo, en la actualidad se recurre al cómic como herramienta interdisciplinar que cubre diversas áreas del currículo (se pueden diseñar unidades didácticas utilizando viñetas tanto en Matemáticas como en Historia o Biología)¹ y con la que se pueden trabajar de forma más amena no sólo las competencias específicas de cada materia sino también las transversales.²

Sin duda, la enseñanza de lenguas extranjeras no es una excepción en lo que a la explotación de las posibilidades del cómic se refiere.³ Casi todos los métodos de

¹ Recordemos, por ejemplo, la *Historia de España en cómic* (1991), la *Storia d'Italia a fumetti* de Biagi (1982) o, más recientemente, la versión manga de la Biblia, obra de la editorial inglesa Hodder and Stoughton (2007)

² La Comisión Europea, por ejemplo, publicó en 1998, unos cómics sobre la nueva Europa en paz, sin fronteras y contra el racismo. Otro cómic muy reciente, *La nueva era del sueño* (2005), trata el problema de la inmigración y se está utilizando en clase como forma de educar al niño en valores como la tolerancia y la interculturalidad.

³ A modo de ejemplo, mencionemos que en los planes de estudios de la especialidad en lengua extranjera de la Diplomatura de Magisterio de la Universidad Jaume I podemos encontrar una asignatura denominada “Expresión Oral a través del Juego, la Canción y el Cómic. Su Aplicación Didáctica”. Existe asimismo un interesante trabajo de P. Úbeda

idiomas recurren a las viñetas en tareas de comprensión y producción escritas y, aunque en menor medida, también orales.

A lo largo de estas páginas, nos proponemos realizar algunas sugerencias para utilizar con provecho el cómic en la clase de lengua italiana como lengua extranjera. Las ideas aquí expuestas están concebidas pensando en alumnos de las Licenciaturas en Humanidades y en Traducción e Interpretación,⁴ que comienzan a estudiar italiano partiendo de un nivel de conocimiento cero. No obstante, muchas de las propuestas se pueden aplicar perfectamente a otros niveles y a otros idiomas. En nuestro caso, nos interesa trabajar con títulos muy conocidos en el país transalpino como son *Lupo Alberto*, *Dylan Dog*, *Diabolik* y *Corto Maltese*.

2. TERMINOLOGÍA

Creemos conveniente, como paso previo a la realización de las actividades que describiremos más adelante, familiarizar al alumno con la terminología propia de un medio tan peculiar, que suele resultarles desconocida incluso en su propia lengua. Esto permitirá que tanto alumnos como profesores podamos expresarnos con propiedad tanto en la programación como en la ejecución de las tareas. Tengamos en cuenta que el lenguaje del cómic está codificado en una serie de normas y convenciones que será necesario conocer y respetar.

2.1. Lenguaje visual

El cómic puede presentar las siguientes variantes: la viñeta, la tira, la página o plancha y los álbumes. Veamos las características de cada una de ellas:

- La viñeta (*vignetta*) es la unidad mínima de narración. Normalmente un cómic se compone, como mínimo, de tres viñetas. Un caso especial es la denominada *macroviñeta*, en la que no se suele dar situación de carácter narrativo, ya que se trata de situaciones coexistentes en el tiempo.
- La tira (*striscia*) consiste en una historia desarrollada en tres, cuatro o cinco viñetas. Si la historia es de humor, el desenlace, contenido en la última viñeta, suele ser cómico; en cualquier caso, encierra siempre el mensaje más importante de la secuencia. Hay tiras autoconclusivas y otras

Mansilla (2000) sobre cómo utilizar el cómic en las clases de inglés para fines específicos en la Escuela de Arquitectura de Madrid.

⁴ Cuando alguna actividad se refiera exclusivamente a los aprendices de traductores, lo señalaremos oportunamente.

que narran solamente un fragmento de una historia (desarrollada, por ejemplo, a lo largo de una semana).

- La página o plancha (*tavola*) se compone de un número variable de tiras (de tres a cuatro normalmente). El argumento y el estilo narrativo del autor determinarán si la historia se extiende a lo largo de una, dos, tres o más planchas.
- Los álbumes (*albi*) son volúmenes que recogen una historia completa o una recopilación de historietas cortas. No es raro que algunos álbumes presenten formato apaisado.

Para la interpretación y realización de guiones técnicos (actividad que describiremos más adelante), resultará necesario asimismo que los alumnos conozcan los distintos tipos de plano que caracterizan una imagen, según lo que se quiera transmitir en cada viñeta (Fernández y Díaz 1990: 32):

- El Gran Plano General (*campo lunghissimo*) describe el ambiente donde transcurre la acción y en él los personajes apenas se perciben:



FIG. 1

- El Plano General (*piano generale* o *campo lungo*) tiene dimensiones semejantes a la figura del personaje, lo encuadra de la cabeza a los pies y proporciona información sobre el contexto, aunque las referencias al ambiente son menores que en el caso anterior:



FIG. 2

- El Plano Americano (*piano americano* o *piano di tre quarti*) encuadra la figura humana desde un punto más cercano al del Plano General. Se utiliza para mostrar las acciones de los personajes y la expresión de sus caras:



- **Fig. 3**



- **Fig. 4**



- **Fig. 5**

FIG. 3

- El Plano Medio (*piano medio*) recorta el espacio a la altura de la cintura del personaje. Se destaca más la acción que el ambiente y, a su vez, cobra importancia la expresión del personaje. Es muy utilizado en los diálogos:

FIG. 4

- El Primer Plano (*primo piano*) selecciona el espacio desde la cabeza hasta los hombros de la figura. Sobresalen los rasgos expresivos y conocemos el estado psicológico, emocional del personaje:

FIG. 5

- El Plano Detalle (*dettaglio*) selecciona una parte de la figura humana o un objeto que, de otra manera, hubiese pasado desapercibido. En algunas viñetas, un detalle puede ocupar toda la imagen:

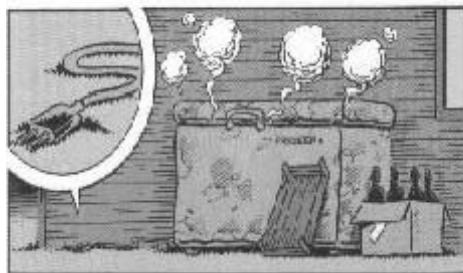


Fig. 6



Fig. 7

2.2. Lenguaje verbal

El componente verbal del cómic se puede presentar en el interior de *bocadillos*, *cartelas*, *cartuchos* o en forma de *onomatopeyas*.

El bocadillo (*nuvoletta*) es el espacio donde se colocan las palabras dichas o pensadas por los personajes. Consta de dos partes: la superior, denominada *globo* (*nuvola* o *balloon*), y una prolongación de este, denominada *rabillo* o *delta* (*coda*), que señala al personaje del que proceden esas palabras. Es bien sabido que el contorno del globo, especialmente la que corresponde al delta, puede adquirir diferentes formas de acuerdo con la naturaleza y características sonoras de la voz de los personajes: así, las líneas temblorosas o interrumpidas indican voz temerosa, emocionada o débil (fig. 7); el contorno en forma de dientes de serrucho se usan para indicar gritos (fig. 8), irritación (fig. 9), o voz procedente de un teléfono, altavoz, radio o televisor (fig. 10):



Fig. 8



Fig. 9



Fig. 10

Otro espacio reservado para el texto se encuentra en la parte superior de la viñeta, suele ser de forma rectangular y contiene las palabras de un supuesto narrador, normalmente situando al lector en el espacio o en el tiempo y, por tanto, estableciendo un enlace con las viñetas anteriores:



Fig. 11



Fig. 12

Dicho espacio recibe el nombre de *cartela (didascalia)*. Un tipo de cartela que ocupa todo el espacio de la viñeta y que sirve de enlace entre dos viñetas consecutivas se denomina *cartucho (cartiglio)*:

Otro elemento textual presente en los cómics y que puede encontrarse tanto dentro de los bocadillos como fuera de ellos es el constituido por las *onomatopeyas (onomatopee)*, representación gráfica de un sonido. En italiano la mayoría de las onomatopeyas proceden del inglés, debido no sólo a que, por dificultades técnicas, el texto fuera de los bocadillos no se suele traducir, sino a que la lengua italiana es mucho más permeable a los anglicismos que, por ejemplo, la española.

El tamaño y tipo de letra utilizado también dependerá de las características de los personajes, del tono de voz empleado o del efecto expresivo buscado por el autor. Gritos, susurros, estados anímicos o incluso una determinada época histórica pueden quedar reflejados a través de las características tipográficas apropiadas.

El componente textual del cómic cumple, por lo tanto, tres funciones fundamentales:

- 1) Expresar los diálogos y pensamientos de los personajes.
- 2) Introducir información de apoyo en las cartelas y cartuchos.
- 3) Evocar los ruidos de la realidad a través de onomatopeyas.

La primera función señalada nos acercará a un italiano de naturaleza predominantemente oral pues, como afirma Ong (1986), “il fumetto si presenta

pertanto come il mezzo certamente più efficace e rapido nel tradurre in grafemi la lingua orale” (cito a través de Bianchi e Farello 1997: 9). Existen, qué duda cabe, diferencias en el idiolecto de los distintos personajes: Corto Maltese no habla igual que Lupo Alberto ni que Dylan Dog. Será, pues, nuestra labor como docentes seleccionar en cada caso lo que mejor se adecue a nuestros objetivos. En segundo lugar, aunque las cartelas y cartuchos no sean normalmente muy extensos, no dejan de ofrecer otra ocasión para utilizar un italiano escrito que hará uso, sobre todo, de conectores, adverbios temporales y locativos. Por último, las onomatopeyas nos permitirán diseñar actividades que hagan al alumno reflexionar sobre su propia lengua y sobre la que está aprendiendo.

3. POSIBILIDADES DE EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA EN LA CLASE DE LENGUA ITALIANA

Nos proponemos en las siguientes páginas aplicar algunas propuestas —muchas de ellas realizadas por maestros y profesores de lengua española— al tipo de alumno que describíamos en la introducción de este trabajo, modificando aquellos aspectos que no sean pertinentes para nuestros fines y añadiendo nuevas ideas que puedan resultar también aprovechables a otros docentes de lenguas extranjeras. Asimismo, queremos exponer algunos resultados de la utilización de dichas propuestas en el aula así como las competencias (genéricas y específicas) trabajadas mediante cada una de ellas.

Una primera clasificación de las modalidades de uso del cómic es la realizada por Fernández y Díaz (1990: 111-153):

1. Cómic como libro de texto.
2. Cómic de apoyo.
3. Cómic para motivar.
4. Cómic proceso / creación.

A la cual hemos añadido otras dos, fundamentales para los futuros traductores e intérpretes:

5. Cómic como aproximación a la cultura italiana.
6. Cómic como aproximación a la traducción subordinada.

3.1. Cómic como libro de texto

Ya hemos comentado cómo prácticamente todas las disciplinas son susceptibles de ser explotadas mediante viñetas o actividades planteadas en forma de cómics. Son cada vez más los métodos de enseñanza de idiomas que los integran en sus

actividades, aunque no se trate necesariamente de cómics ya publicados y conocidos, sino de personajes inventados por los propios autores:⁵



FIG. 13

Tampoco faltan los portales de enseñanza de idiomas en Internet que recurren al cómic para ejercicios de todo tipo, incluidos los más tradicionales de gramática (cf. la fig. 14 para el uso de *tu* y *Lei* sobre un diálogo entre Corto Maltese e Hipazia en el sitio web dedicado a la didáctica del italiano *Quattro Passi nell'Italiano*):

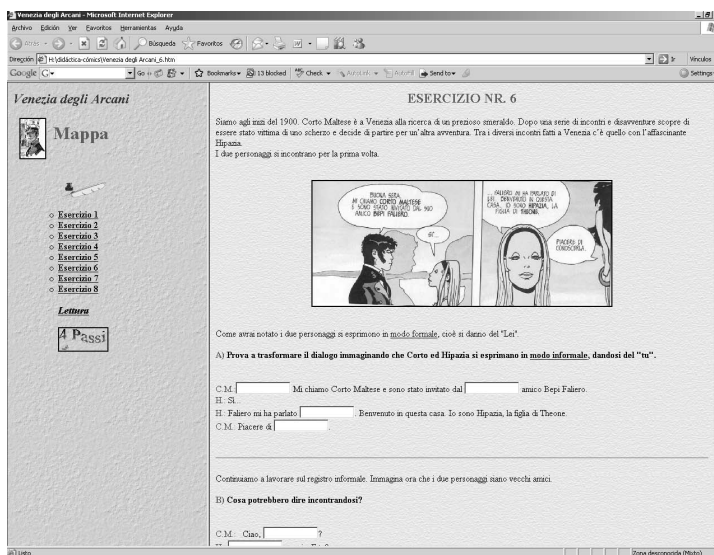


FIG. 14

⁵ Ejemplo extraído del método multimedia *Bravissimo* (1999).

En alumnos universitarios que se enfrentan por primera vez al estudio de la lengua italiana, constituye una herramienta muy útil para iniciarles en la lectura, no sólo porque pueden recurrir a la imagen para la comprensión de lo que leen, sino porque suelen ser historias breves y autoconclusivas, lo cual hace más amena la tarea. Hemos comprobado que los alumnos españoles no suelen estar familiarizados con los cómics más populares en Italia (algunos más aficionados a este tipo de lectura conocen, como mucho, a Lupo Alberto),⁶ por lo que resulta conveniente dedicar los primeros minutos de la clase a presentar al autor y a los personajes principales del cómic seleccionado.

Dentro de esta modalidad, proponemos las siguientes actividades:

Actividad 1: teatro leído

Competencias trabajadas:

- Lingüísticas: fonológica (práctica de la entonación italiana, rasgos fonéticos, acentos, etc.), comprensión escrita.

Descripción de la actividad:

Seleccionamos una historieta de media extensión en la que aparezcan tres o cuatro personajes. Los alumnos leen la historia en silencio y aclaramos sólo el significado de aquellos vocablos cuyo significado no sea deducible por el contexto. Se elige un grupo de alumnos y cada uno de ellos representa un personaje, otro hace de narrador y otro, si es necesario, lee las cartelas y cartuchos. En el teatro leído no hay dramatización; lo que interesa es hacer una buena lectura del cómic y por eso será importante realizar un uso adecuado de la entonación (sugerida por gestos, expresión de los personajes, así como por el tamaño de las letras, signos gráficos, forma de los globos y líneas cinéticas), respetar las pausas (marcadas por los globos y las viñetas). El sitio web de Radio2 incluye un especial denominado “I fumetti alla radio” en el que se pueden oír las versiones radiofónicas de cómics de Dylan Dog, Diabolik y Tex Willer. Escucharlas en clase antes de esta actividad puede ayudar a los alumnos a realizarla adecuadamente. También da buenos resultados ver un vídeo de alguna historia de Lupo Alberto en DVD o, si se dispone de equipos informáticos, en su página web oficial.

Actividad 2: Clasificación de onomatopeyas

Un modo muy atractivo para que el alumno tome contacto con las onomatopeyas de otro idioma es presentárselas a través de los cómics. Para ello, y con el fin de evitar un listado poco eficaz desde el punto de vista pedagógico, proponemos esta actividad.

⁶ Recordemos que, desde 1991, el diario *El País* ha ido publicando en su suplemento infantil (*El Pequeño País*, *Mi País*), algunas historias de Lupo Alberto, aunque en los últimos años cada vez con menos frecuencia.

Competencias trabajadas:

- Lingüísticas: léxica, ortográfica, fonológica, expresión oral.
- Instrumentales: capacidad analítica.
- Interpersonales: comunicación interpersonal, trabajo cooperativo.

Descripción de la actividad:

El trabajo se realiza en grupos de dos o tres alumnos. Distribuimos un tebeo distinto a cada grupo (no debería superar las dos páginas). Los alumnos deben identificar el mayor número de onomatopeyas posible. Una vez localizadas, se procederá como sigue:

- 1) Escribimos en la pizarra las onomatopeyas encontradas por el primer grupo que interviene. Los demás alumnos analizarán el significado de la primera onomatopeya localizada (ruido de coche, puñetazo, disparo, golpe contra el suelo, etc.).
- 2) Se identificará si existen otras onomatopeyas que, con el mismo significado, hayan encontrado otros grupos y así hasta finalizar la lista.
- 3) El proceso continúa de la misma forma con los restantes grupos.
- 4) El resultado suele ser una lista de formas onomatopéyicas numerosas y significados probablemente repetidos:

VOCE	STA A SIGNIFICARE
<i>ah, ah, ah!</i>	<i>Risata.</i>
<i>eh, eh, eh!</i>	
<i>Uah, uah, uah!</i>	
<i>Ih, ih, ih!</i>	
<i>Haw, haw, haw!</i>	
VOCE	STA A SIGNIFICARE
<i>Blam, blam!</i>	<i>Sparo</i>
<i>Bang!</i>	
VOCE	STA A SIGNIFICARE
<i>Tok, tok!</i>	<i>Bussare alla porta.</i>
<i>Bam, bam!</i>	
<i>Boum, boum!</i>	
VOCE	STA A SIGNIFICARE
<i>Ahi!</i>	<i>Dolore fisico.</i>
<i>Ahia!</i>	
<i>Auugh!</i>	

Fig. 15

- 5) A continuación, deberán identificar cuáles son onomatopeyas propias del italiano y cuáles han sido tomadas del inglés.

- 6) Decidirán asimismo cuáles de ellas coinciden con las que aparecen en los tebeos españoles y cuáles, en cambio, habrían de ser traducidas por resultar incomprensibles. Es buena idea traer a clases cómics originales españoles para observar el tratamiento de las onomatopeyas en nuestra lengua.
- 7) Por último —paso especialmente interesante para los alumnos de Traducción y opcional para el resto—, si se dispone de las mismas viñetas en español, se puede analizar cómo han sido traducidas las onomatopeyas en la versión española, teniendo siempre en cuenta si se encuentran integradas o no en la imagen:



Fig. 16

Fig. 17

Actividad 3: Dialectos

Puesto que, como ya hemos señalado en varias ocasiones, estamos trabajando con alumnos que toman contacto por primera vez con la lengua italiana, uno de los primeros temas tratados en clase es precisamente el de la realidad lingüística italiana, con la existencia de un italiano estándar y de numerosos dialectos muy distintos entre sí y que conviven a lo largo y ancho del país.

Aunque por norma general los cómics están escritos en lengua estándar, no faltan ejemplos muy conocidos donde el dialecto es usado con frecuencia. Así, Hugo Pratt hace hablar a menudo en dialecto véneto tanto a su protagonista Corto Maltese como a personajes secundarios que aparecen en sus aventuras por todo el mundo⁷ (cf. Carreras, Flores, Provezza).

⁷ Por ejemplo, los nativos de *Una ballata del mare salato* (1977).

Competencias trabajadas:

- Lingüísticas: comprensión escrita.
- Sociolingüística.
- Instrumentales: capacidad deductiva.

Descripción de la actividad:

Por grupos de tres o cuatro personas, distribuimos viñetas donde los personajes utilicen el dialecto para comunicarse. Los alumnos deben debatir entre ellos y llegar a un acuerdo sobre cuál sería su posible traducción a italiano estándar. Cada grupo expone y justifica sus resultados ante el resto de la clase. En apéndice mostramos ejemplos de viñetas que pueden ser utilizadas en esta actividad:



Fig. 18



Fig. 19

3.2. Cómic de apoyo

Ya hemos señalado que el cómic puede ser un medio más de entre los utilizados por el profesor para el proceso de aprendizaje del alumno. Con un poco de imaginación y acierto en la elección de la técnica apropiada para los objetivos perseguidos, edad y motivación de los alumnos, es posible diseñar una serie de actividades complementarias que tengan el cómic como eje principal y con las que suele resultar una clase amena e instructiva. Proponemos a continuación algunas de ellas.

Actividad 4: Reconponer una historietta a partir de viñetas sueltas.

Esta actividad es muy conocida y se suele utilizar en niveles de primaria y secundaria para potenciar en ellos la captación de una idea central a partir de elementos sueltos. No obstante, aumentando el número de viñetas y la complejidad de la historia, el grado de dificultad puede ser perfectamente adecuado para un alumno universitario.

Competencias trabajadas:

- Lingüísticas: comprensión escrita.
- Actitudinales: comunicación interpersonal.
- Sistémicas: habilidad y rapidez mental.

Descripción de la actividad:

Se puede trabajar de forma individual o en parejas. Fotocopiamos un cómic no demasiado extenso (máximo 10-12 viñetas). Recortamos las viñetas y las pegamos en un folio de forma desordenada. Junto a cada viñeta dibujamos un recuadro en blanco. Pedimos a los alumnos que recompongan la secuencia de la historia escribiendo en los recuadros el número de orden para cada una de ellas. Cuando cada alumno ha finalizado, le pasa la historieta al compañero y este ha de detectar si, a su juicio, se han ordenado correctamente las viñetas o si existe alguna anomalía. Por último, entregamos una fotocopia de la historieta original para comprobar si las apreciaciones de los compañeros eran acertadas. En la fig. 20 presentamos el ejercicio realizado correctamente por dos alumnas de 2º curso de Humanidades (aa. 2006/07):⁸



FIG. 20

⁸ Actividad realizada por M. Dolores Cabezas García y Antonia Gómez Sousa.

Actividad 5: Los globos vacíos.**Competencias trabajadas:**

- Lingüísticas: expresión escrita.
- Pragmáticas: competencia discursiva.
- Instrumentales: sentido de la observación.
- Sistémicas: creatividad.
- Interpersonales: comunicación interpersonal.

Descripción de la actividad:

Esta actividad suele funcionar mejor si trabajan en parejas. Repartimos la fotocopia de un cómic donde se ha vaciado de texto algunos globos. También es posible vaciar las cartelas. Los alumnos deberán rellenar estos espacios de forma que la historia mantenga coherencia desde el principio hasta el final. Es importante, sobre todo para los futuros traductores, insistir en la necesidad de ocupar el espacio justo del globo, sin salirse de él ni dejar demasiado espacio en blanco. Cuando hayan acabado, las parejas se intercambian las distintas versiones y las comparan entre sí. Se les puede mostrar en transparencia la historieta original para que comparen los resultados. En la fig. 21 mostramos el resultado de dicha actividad realizada por las mismas alumnas anteriores:

**FIG. 21**

Actividad 6: Palabras desconocidas.**Competencias trabajadas:**

- Lingüísticas: comprensión escrita global, competencia léxica.
- Instrumentales: manejo del diccionario bilingüe.

Descripción de la actividad:

Repartimos a los alumnos una plancha completa o incluso una serie de viñetas o tiras en el que previamente hemos subrayado determinadas palabras que posean un significado desconocido para ellos. Ayudándose de la imagen, los alumnos deberán deducir dicho significado y escribirlo en la esquina superior izquierda de la viñeta. A continuación acudirán al diccionario bilingüe para comprobar si su deducción ha sido acertada y, en caso contrario, escribirán la solución correcta en la esquina superior derecha. Con este ejercicio de léxico, les será más fácil recordar los nuevos términos aprendidos, pues los asociarán con una imagen determinada. Es una actividad igualmente válida para memorizar frases o expresiones fraseológicas. En la fig. 22 reproducimos el resultado de dicha actividad en dos alumnas de 2º curso de Humanidades (aa. 2005/06):⁹

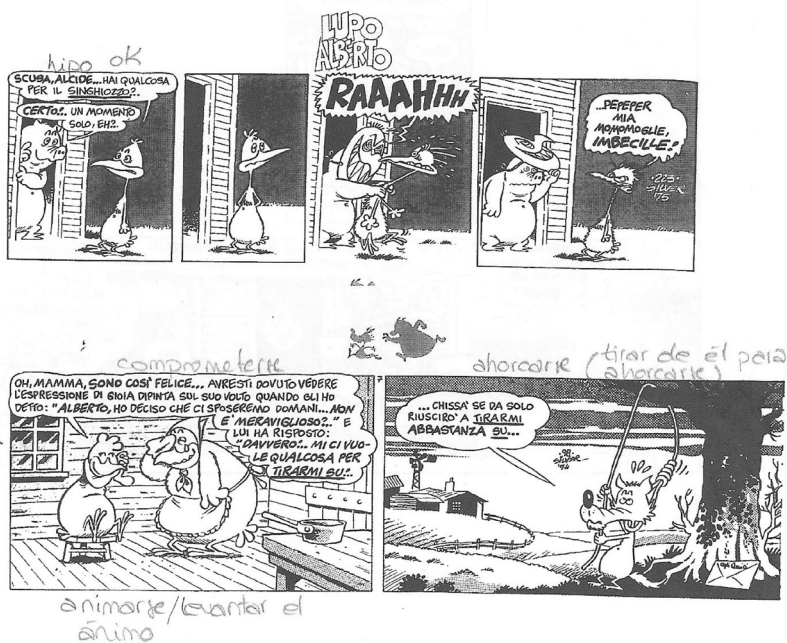


Fig. 22 plantarla cavarsela smetterla

⁹ Actividad realizada por Elisa Soria Clavijo y Mercedes Pérez Aguilar.

Una variante de dicha actividad consiste en borrar del globo determinadas palabras que incluiremos en una lista. Los alumnos deben colocar las palabras de la lista en su sitio correspondiente. En la fig. 23 se presenta un ejemplo con las construcciones verbales con *la*, que tan difíciles suelen resultar a los alumnos hispanófonos:



FIG. 23

Actividad 7: Suprimir viñetas.

Competencias trabajadas:

- Lingüísticas: comprensión escrita.
- Instrumentales: capacidad de síntesis.
- Sistémicas: creatividad.

Descripción de la actividad:

Se trabaja en grupos de tres o cuatro personas. Presentamos a los alumnos un cómic con viñetas intermedias en blanco que deberán rellenar con imágenes y/o texto de manera que resulte una secuencia coherente junto con el resto de viñetas de la historia. Si lo que se suprime son las viñetas finales, se presentará un final inacabado que los alumnos deberán inventar. Esta actividad suele requerir entre quince y treinta minutos, según el número de viñetas que falten. Aunque, lógicamente, no se pueda exigir la perfección en la realización del dibujo, sí es importante que los alumnos se esmeren no sólo en el componente textual sino

también en el icónico. Es conveniente recordarles que pueden insertar texto en cartelas y cartuchos, así como completar alguna viñeta únicamente con imagen. Al final, se les muestra la historia original completa. La fig. 24 reproduce el resultado de esta actividad realizada por dos alumnos de 2º de Humanidades (aa. 2005/06):¹⁰



FIG. 24

¹⁰ Actividad realizada por Antonio Dorado Sánchez y Tatiana Enríquez Pérez.

3.3. Cómic para motivar

Todos sabemos que no siempre es fácil conseguir que los alumnos se expresen oralmente en lengua italiana sin miedo a equivocarse y a cometer errores ante el profesor y los compañeros. Uno de los posibles recursos para conseguirlo puede ser un cómic, tira o viñeta que plantee un tema de actualidad con el fin de comentarlo y fomentar el debate posterior en clase.

Actividad 8: Cómic y debate posterior

Competencias trabajadas:

- Lingüísticas: expresión oral (argumentar y defender las propias opiniones).
- Interpersonales: iniciativa y actitud participativa en los debates generados en clase.
- Actitudinales: espíritu crítico y respeto hacia las intervenciones ajenas.

Descripción de la actividad:

Hay que elegir cuidadosamente un cómic, tira o viñeta que invite a la reflexión y que resulte atractivo para los alumnos porque trate una temática actual y próxima a sus intereses. Así por ejemplo, Silver encuentra en la granja McKenzie un escenario perfecto para realizar una sátira social y económica sobre el mundo de los humanos y, a través de su personaje Lupo Alberto, ha abordado en más de una ocasión temas difíciles que lo han acercado a un público adulto: el simpático lobo ha protagonizado campañas contra el sida o contra las minas antipersona (figs. 25, 26 y 27); el tema de la homosexualidad también lo conoce, ya que en una de las historias el topo Enrique se declara homosexual y convence a Lupo Alberto para realizar una marcha a favor de los derechos de los gays, lo cual provoca un gran escándalo entre los habitantes de la granja, más conservadores (fig. 28):



Fig. 25



Fig. 26



Fig. 27



Fig. 28

Los alumnos leen la viñeta o la historia completa y, a continuación, con nuestra ayuda (podemos ofrecer datos sobre la repercusión social de estas historias en la sociedad italiana de la época), exponen sus puntos de vista sobre el tema planteado y, por qué no, sobre otros aspectos colaterales como la conveniencia de utilizar esta vía para este tipo de reivindicaciones.

3.4. Cómic proceso / creación

En parte, el proceso de creación de un cómic ya ha comenzado en la actividad 7 donde los alumnos han de inventar viñetas que forman parte de una historia completa. Ahora se trata de que se impliquen mucho más en este proceso, recurriendo a los conceptos y a la terminología que han aprendido previamente (cf. apartado 2) para interpretar y crear un guión técnico, redactar un argumento o crear un cómic completo a partir de un argumento dado.

En las actividades que planteamos en esta categoría entran en juego muchas destrezas:

- Lingüísticas: expresión escrita; expresión oral (según el nivel, los alumnos deberán utilizar la lengua italiana durante el proceso); sociolingüística (deberán manejar correctamente los diversos registros según la situación descrita).
- Pragmáticas: discursiva (producir fragmentos coherentes y bien estructurados) y funcional (uso del discurso oral y escrito adecuado a funciones concretas).
- Instrumentales (pues habrán de aprender los pasos para confeccionar un cómic: interpretar un guión técnico, escribir un argumento, saber hacer interactuar la imagen con el texto, etc.).
- Sistémicas: creatividad.
- Interpersonales: trabajo cooperativo.

Actividad 9: Elaboración de un tebeo a partir de un guión dado.

Esta actividad es perfecta para familiarizar a los alumnos con la estructura del guión, ya que es muy sencilla y se le dan prácticamente todos los instrumentos para que se centren únicamente en el montaje de la historia.

Descripción de la actividad:

Se trabaja en grupos de tres o cuatro alumnos. Se les reparte un guión elaborado por el docente (inventado o no; lo más sencillo es confeccionar el guión tomando como fuente un cómic real). Se dedican unos minutos a explicar sus componentes. Tomando como referencia dicho guión, los alumnos deben elaborar la historieta (es opcional la realización de un *storyboard* o dibujo aproximativo de lo que será la viñeta). Dependiendo del nivel de lengua de los alumnos, se podrá redactar todo el guión en español (exceptuando, claro está, el texto de los globos, cartelas y onomatopeyas) o, si

los conocimientos de los alumnos lo permiten, en italiano. Si lo estimamos conveniente, podemos repartir al final de la actividad la historieta original.

A continuación proponemos un modelo de guión inspirado en la historia de la fig. 24:

Nº de viñeta	Tipo de plano	Descripción de la escena	Texto	Observaciones
1	Plano General	Bosque cercano a la granja McKenzie. Todo parece tranquilo. Es de día y en el fondo se recorta la silueta de un árbol, del que procede el sonido de un teléfono.	Sobre la copa del árbol: RIIIING! RIIIING! RIIIING!	
2	Plano General	Lupo Alberto se encuentra junto al tronco del árbol donde está instalado el teléfono cuyo auricular sostiene con la mano izquierda. No hay elementos de fondo.	LUPO ALBERTO: <i>Chi è là?...</i> VOZ EN OFF: <i>Alberto? Sono Marta!... Devi assolutamente venire a casa mia! C'è una grossa sorpresa!</i>	Destacar en negrita: Alberto? Marta!
3	Primer Plano	Lupo Alberto con gesto enfadado, sigue con el auricular en la mano. No hay elementos de fondo.	LUPO ALBERTO: <i>Marta, lo sai quello che rischio venendo lì... Non puoi passare tu? Oppure dimmi la sorpresa!</i> VOZ EN OFF: <i>...è fuori discussione! Ti aspetto!</i> CLIK!	Destacar en negrita: Marta CLIK Símbolos cinéticos en CLIK
4	Plano General	Lupo Alberto se dirige decidido hacia la granja, que aparece en el ángulo inferior derecho de la viñeta. La parte superior del cuerpo del lobo está	LUPO ALBERTO: <i>Hm, una sorpresa, eh?.. Fiuto aria di guai!</i>	

		sumida en las sombras.		
5	Plano General	Lupo Alberto se arrastra por el suelo a medida que se acerca a la entrada de la granja.	LUPO ALBERTO: <i>E poi se quel cane mi pesca... meglio non pensarci!</i>	
6	Plano Medio	Lupo Alberto llama a la puerta de su novia Marta.	LUPO ALBERTO: <i>Marta? Ehi, Marta!... Psst!</i>	Un globo distinto para <i>Psst!</i>
7	Plano Medio	Lupo Alberto se gira al escuchar una voz que pregunta por Marta y pone gesto de terror.	VOZ EN OFF: <i>Scusi, abita qui, Marta?</i> LUPO ALBERTO: <i>CHI È?</i>	Destacar <i>CHI È?</i> en cuerpo mayor y negrita.
8	Plano General	La cigüeña está de pie delante de la puerta de Marta, con un paquete en el pico. Marta, con la puerta abierta, tiene cara de estupefacción. Lupo Alberto, que acaba de desmayarse, mantiene los ojos abiertos y una sonrisa entre feliz y aterrada.	CICOGNA: <i>Ecco la torta, Marta! Ma che gli ha preso a quello?... Ha fatto un urlo e... PUNF!</i> MARTA: <i>Credo che gli abbiamo rovinato il compleanno, Marisa!...</i> LUPO ALBERTO: YIKE <i>È un maschio? Lo chiameremo Zurli!... Sono padre! YIKE!</i> YIKE	Destacar <i>PUNF!</i> y <i>YIKE!</i> en negrita. Los dos últimos <i>YIKE</i> en globos diferentes.

Actividad 10: Elaboración de un tebeo a partir de un argumento dado

Esta actividad supone un paso más con respecto a la anterior. El alumno no sólo ha de comprender el guión que se le presenta, sino que debe también inventar diálogos, fragmentos narrativos y coordinar elemento textual e icónico.

Descripción de la actividad:

Redactamos una ficha con el argumento de una historia (obtenida, al igual que en la actividad anterior, a partir de un cómic ya existente). Esta ficha indicará también datos que ayuden a contextualizar la historia como nombre del autor, título del cómic, nombre y número de personajes que intervienen. A partir del argumento

puede elaborarse o no un guión técnico como paso previo (según el tiempo del que se disponga en clase y de la longitud de la historia).

A continuación proponemos un modelo de argumento inspirado en la misma historia de la fig. 24:

Personaggi: Lupo Alberto, Marta, cicogna.

Autore: Silver **Titolo:** *Una grossa sorpresa*

Trama: Nel bosco vicino alla fattoria McKenzie, il telefono squilla... È Marta che cerca il suo fidanzato, Lupo Alberto, per farlo venire a casa sua dove una grossa sorpresa lo aspetta. All'inizio il lupo si rifiuta di venire, per paura del cane, ma finalmente si avvia verso la fattoria con il sospetto che ci sia qualcosa che non vada. Quando arriva da Marta e bussava alla porta, sente qualcuno che chiede della sua fidanzata. Si gira e, con grande sorpresa, scopre una cicogna con un pacco sul becco. Convinto di essere diventato padre, sviene, mentre Marta apre la porta e prende la torta di compleanno che ha fatto portare dalla cicogna per il compleanno del suo amato Alberto.

Actividad 11: Redacción de un argumento a partir de un cómic dado.

Esta actividad representa el proceso contrario al puesto en práctica en el ejercicio anterior.

Descripción de la actividad:

Es posible trabajar individualmente o en parejas. Entregamos a los alumnos una historieta (de 2 o 3 páginas como máximo) y se les pide que redacten un argumento como el que han aprendido a manejar en la actividad 10.

Actividad 12: Elaboración de argumentos para tebeos.

Descripción de la actividad:

Se trabaja en grupos de tres o cuatro personas. Una vez que los alumnos están familiarizados con los personajes de un cómic, se les pide que inventen un argumento que tenga como protagonistas a dichos personajes. Se les deja entre veinte y treinta minutos para que lo redacten entre todos. A continuación, los grupos se intercambiarían los argumentos creados entre sí y durante el resto de la clase se dedican a montar la correspondiente historieta (el paso intermedio del guión técnico es opcional).

3.5. Cómic como aproximación a la cultura italiana

Que lengua y cultura van unidas es algo sobre lo que no es necesario insistir. Ahora bien, sí nos gustaría llamar la atención sobre las oportunidades que ofrecen determinados cómics para aproximar al alumno a la cultura del país cuya lengua está aprendiendo. No siempre ocurre así: la mayoría de las historias de *Dylan Dog*, por ejemplo, están ambientadas en el Londres actual; en las aventuras de Corto Maltese intervienen personajes de muy diversas lenguas y culturas, antiguos dioses

griegos y hasta habitantes de la mitológica Atlántida. Sin embargo, la granja McKenzie, como el propio Silver reconoce, está inspirada en las granjas de Emilia-Romagna que cada día veía en sus viajes en tren entre las localidades de Modena y Correggio, aunque también podamos reconocer en ella algunos toques de la típica granja anglosajona.

Es cierto que en la mayoría de las historias de Lupo Alberto encontramos referencias culturales fácilmente comprensibles para cualquier lector de otro país,¹¹ pero también aparecen elementos muy ligados a la cultura italiana que pueden ser aprovechados en la clase de lengua, como, por ejemplo, la historia reproducida en la fig. 29, donde se nos presenta un personaje típico de la Navidad italiana: la Befana, si bien en una versión bastante más moderna que la tradicional, pues se trata de una nieta que ya no vuela en una escoba, sino en una aspiradora:



FIG. 29

3. 6. Cómic como aproximación a la traducción subordinada

La denominación *traducción subordinada* se refiere, como sabemos, a aquellas variedades de traducción que se ejercen con textos en los que confluyen medios diferentes: textos audiovisuales, canciones, cómics, carteles publicitarios, etc. Los códigos extralingüísticos que acompañan al texto restringen y encauzan el margen de actuación del traductor (Hurtado 2001: 72).

En el caso del cómic se presentan dos tipos de restricciones principales (Valero Garcés 2000: 77): el espacio (el texto ha de encajar en los globos, cartelas y cartuchos) y el margen de desviación (las posibilidades de traducción se ven condicionadas por la imagen representada en la viñeta, lo cual dificulta, por ejemplo, las adaptaciones culturales).

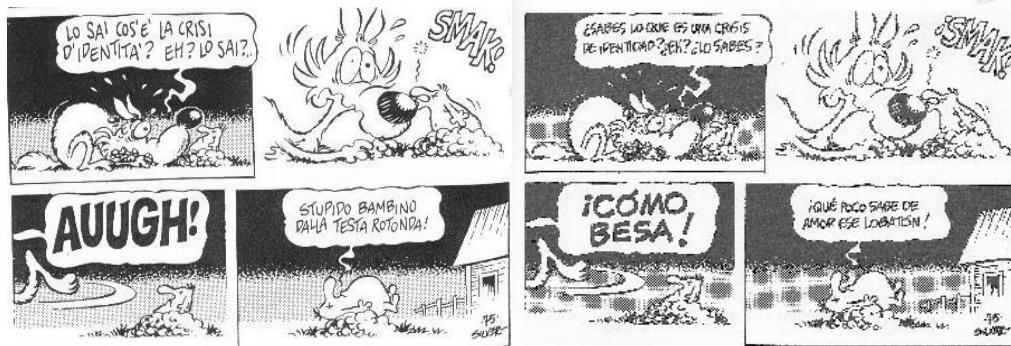
La utilización del cómic en la clase de lengua italiana puede servir para acercar por vez primera al aprendiz de traductor a una modalidad de traducción que ofrece posibilidades

¹¹ Referencias a los príncipes Carlos y Diana, a John Travolta, etc.

muy interesantes en el mercado. Actividades como la consistente en rellenar globos vacíos conciencia al estudiante de la importancia del espacio en este género textual.¹²

No es este el único aspecto sobre el que reflexionan los estudiantes al realizar actividades con cómics: estos textos también permiten al docente presentar problemas a los que se deberán enfrentar al traducir cualquier otro tipo de texto. A modo de ejemplo, y para finalizar, señalaré el problema de la intertextualidad.

En la historia que hemos seleccionado para ilustrar esta cuestión, hay una clara referencia intertextual sin la cual es incomprendible el sentido de las viñetas (Mazzoleni 2001: 420-421, Flores Acuña 2006: 288-289). Enrique el topo, que parece padecer de insomnio, se encuentra fuera de su agujero, mientras Lupo Alberto se acerca sigilosamente al corral de su amada Marta. De repente, Enrique saluda a Alberto, tan alto que, como de costumbre, lo asusta y lo pone furioso. Lupo Alberto sufre un ataque de histeria y acusa al topo y a Moisés de quererle provocar una crisis de identidad. Es entonces cuando Enrique besa a Alberto en la nariz, el lobo sale huyendo y Enrique, desilusionado, se tiende boca arriba sobre el montoncito de tierra, que constituye el tejado de su vivienda, comentando: “Stupido bambino dalla testa rotonda!”. Esta reacción del topo sólo la entenderemos si recordamos un personaje que besa a otro en la nariz, este escapa ululando y el primero se tiende comentando la misma frase anterior. Se trata de los *Peanuts* de Charles Schulz, en los que Snoopy de vez en cuando besa a las dos niñas del grupo, Lucy o Sally, a las que claramente disgusta este gesto y escapan gritando. Además, Snoopy suele dormir boca arriba sobre el techo de su caseta y utiliza un comentario despreciativo para referirse a su dueño Carlitos. No parece que esta referencia haya sido captada por el traductor de esta tira al castellano, pues en ningún momento aparece la expresión “niño cara de bola” que utiliza Snoopy en español, por lo que la referencia intertextual se pierde:



FIGS. 30 y 31

¹² Tengamos en cuenta que el traductor profesional suele recibir el cómic con los globos y demás espacios reservados al texto en blanco para que los rellene.

4. CONCLUSIONES

A lo largo de estas páginas hemos pretendido demostrar que las posibilidades de explotación didáctica del cómic en la clase de italiano como segunda lengua son múltiples. Si sabemos elegir y manejar con acierto los cómics adecuados, podremos alcanzar muchos objetivos simultáneamente en un breve periodo de tiempo.

En el caso de alumnos universitarios principiantes en el aprendizaje de la lengua italiana, la utilización del cómic nos permite presentarles un género textual al que muchos de ellos se aficionaron en la infancia, pero cuyos principales títulos en italiano les suelen resultar desconocidos. Además, como hemos ido exponiendo en cada una de las actividades, todas ellas permiten desarrollar un número importante de las competencias recomendadas en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas. Entre las lingüísticas, la comprensión escrita es, sin duda, una de las que más se ejercitan en las actividades diseñadas con el cómic como material didáctico de apoyo, las cuales permiten, asimismo, adquirir nuevo léxico y repasar la ortografía y la fonética italianas. Del mismo modo, enfrentar a los alumnos con un dialecto utilizado por un personaje de cómic o analizar el tratamiento de cortesía entre los distintos personajes les ofrece un ejemplo real de la situación sociolingüística en Italia, con lo cual trabajamos una competencia no siempre fácil de abordar. Por otra parte, mientras que la producción oral adquiere protagonismo en las actividades planteadas mediante el cómic para motivar, la producción escrita es la principal competencia que entra en juego en el proceso de creación de una nueva historia.

No podemos olvidarnos de la necesidad de trabajar con los alumnos aquellas competencias con las que demuestran su *saber hacer* y su actitud ante el aprendizaje. Por ello, igualmente importante resulta ofrecerles la ocasión de poner en práctica su capacidad deductiva, analítica y sintética, de utilizar herramientas auxiliares (diccionarios bilingües, textos paralelos en castellano, etc.) así como de organizar tareas entre varios componentes de un grupo, lo cual pone a prueba igualmente su capacidad de comunicación interpersonal, de trabajar en equipo y de juzgar, siempre con respeto, las intervenciones de los compañeros. Prácticamente todas las actividades aquí planteadas nos permiten trabajar de una manera u otra dichas competencias. Las dos últimas modalidades propuestas, en fin, hacen especial hincapié en la postura del alumno ante la cultura y el modo de vida italianos y, en el caso de los estudiantes de Traducción, ante una de las posibles salidas profesionales de su carrera.

Insistimos, por último, en la conveniencia de cultivar con tiempo y esmero esta modalidad comunicativa tan rica en posibilidades de utilización en el aula y, a la vez, tan estimulante y amena para los alumnos, como hemos constatado a lo largo de nuestra experiencia en la enseñanza de lenguas extranjeras.

BIBLIOGRAFÍA

- AA.VV. (1986): *Historia de España en cómic*, Granada, Editorial Genil.
- APARICI, Roberto (1989): *El cómic y la fotonovela en el aula*, Madrid, Consejería de Educación.
- ARTIBANI, Francesco, CASTELLI, Alfredo (2000): *Lupo Alberto di Silver presentato dall'omino buffo*, Milán, Bur.
- BIAGI, Enzo (2004): *Storia d'Italia a fumetti*, Milán, Mondadori.
- BIANCHI, Ferruccio, FARELLO, Patrizia (1997): *Lavorare sul Fumetto. Unità didattiche e schede operative*, Trento, Edizioni Erickson.
- CARRERAS, María; FLORES, Estefanía, PROVEZZA, Monica (en prensa): *La traducción de cómics: Lupo Alberto, Dylan Dog y Corto Maltés en español*, Roma, Aracne Editrice.
- FERNÁNDEZ, Manuel, DÍAZ, Óscar (1990): *El cómic en el aula*, Madrid, Alhambra Longman.
- FLORES ACUÑA, Estefanía (2006): «Lupo Alberto en España: un ejemplo de traducción del cómic italiano al español», en *Traducción y cultura: convenciones textuales y estrategias traslativas*, FÉLIX FERNÁNDEZ, L., MATA PASTOR, C. (eds), Málaga, Encasa, 263-308.
- GIUSSANI, Angela; GIUSSANI, Luciana (2004): *Diabolik. I colpi falliti*, Milán, Mondadori.
- HURTADO ALBIR, Amparo (2001): *Traducción y traductología: introducción a la traductología*, Madrid, Cátedra.
- KATERINOV, Katerin; BORIOSI KATERINOV, Maria Clotilde (1999): *Bravissimo. Corso multimediale di lingua e civiltà italiana per stranieri. Livello elementare e intermedio (CD-ROM)*, Florencia, Edizioni Scolastiche Bruno Mondadori.
- MARRONE, Gianna (2005): *Il fumetto tra pedagogia e racconto: manuale di didattica dei comics a scuola e in biblioteca*, Latina, Tunué.
- MAYORAL ASENSIO, Roberto; KELLY, Dorothy; GALLARDO, Natividad (1986): «Concepto de traducción subordinada (cómic, cine, canción, publicidad). Perspectivas no lingüísticas de la traducción (I)», en *Pasado, presente y futuro de la lingüística aplicada en España. Actas del III Congreso Nacional de Lingüística Aplicada*, FERNÁNDEZ, F. (ed), Valencia, Universitat de Valencia, 95-105.
- MAZZOLENI, Marco (2001): «Per una teoria non solo linguistica della traduzione. Il caso dei fumetti di Walt Disney e Lupo Alberto», en *La Italia del siglo XX, Actas de las IV Jornadas Internacionales de Estudios Italianos (México, D.F. 23-27 agosto 1999)*, LAMBERTI, M., BIZZONI, F. (eds), México, D. F., Facultad de Filosofía y Letras – Universidad Nacional Autónoma de México, 403-427.
- ONG, Walter (1986): *Oralità e scrittura: le tecnologie della parola*, Bolonia, Il Mulino.
- PRATT, Hugo (1977): *Una Ballata del Mare Salato*, Cantù, Albatros Produzioni Editoriali.
- RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, José Luis (1988): *El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza*, Barcelona, Gustavo Gili.
- ROTA, Valerio (2001): *Nuvole migranti. Viaggio nel fumetto tradotto*, Martano, Lilliput (www.lilliputeditrice.it)
- RUJU, Pasquale; FREGHERI, Giovanni (2005): *Sul filo dei ricordi (Dylan Dog n° 224)*. Milán, Sergio Bonelli Editore.
- SIKU (2007): *The Manga Bible*, Londres, Hodder and Stoughton.

- SILVER (1999): *Lupo Alberto el Grande*, Barcelona, Norma Editorial, trad. Enrique Sánchez Abulí.
- SILVER (1989): *Lupo Alberto*, Barcelona, Ediciones B, 4.
- TIROCCHI, Simona, PRATTICHIZZO, Giovanni (2005): *Nuvole parlanti: insegnare con il fumetto*, Roma, Caracci Faber.
- ÚBEDA MANSILLA, Paloma (2000): “El cómic contextualizado en la clase de ESP para arquitectos: El diseño de una unidad”, en *Didáctica (Lengua y Literatura)*, 12, 265-278.
- VALERO GARCÉS, Carmen (2000): «La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados», en *Trans: Revista de traductología*, 4, 75-88.

Sitografía

- I fumetti alla radio (Rai2). <http://www.radio.rai.it/radio2/sceneggiato/fumetti/index.cfm>
- Lupo Alberto. www.lupoalberto.it
- Quattro passi nell'italiano. <http://venus.unive.it/italslab/quattropassi/corto/madre.htm>