

El cómic religioso

ANGEL DIAZ

I. Introducción

Hace un año y medio presentaba en el Instituto San Pío X mi tesina de licenciatura. En la introducción decía que el cómic estaba de moda. El festival más famoso de comics (el de Angulema, Francia) convoca un festival paralelo de cómic religioso, cuyas salas de exposición están en la catedral. El prestigioso Instituto de Pastoral «Lumen Vitae», de Bruselas (Bélgica), ha creado el Centro Religioso de Información y Análisis del Cómic (CRIABD) y edita una revista especializada: *Coccinelle —la B.D. à Bon Dieu—*. Por todos lados aparecen vidas de santos al auspicio de centenarios, beatificaciones y canonizaciones. Se editan Biblias para niños. En fin, que parece que el cómic está de moda.

Ante esta situación y ante la perspectiva de terminar unos estudios dedicados a la acción pastoral, se me planteó el dedicar algún tiempo a estudiar el fenómeno del cómic religioso y su aportación a la educación de la fe. El cómic es un producto editorial efímero... ¿Será también un producto pastoral efímero? Si se sabe utilizar correctamente, puede que sea un recurso eficaz y duradero.

Me puse manos a la obra. Lo primero que había que hacer es ver qué era un cómic. Analizar con cierto rigor si ese cuaderno lleno de viñetas tiene una forma propia y distinta de otras formas de expresión. En segundo lugar, y puesto que en los comics se narran historias, si esas narraciones tienen una forma posible de analizar y con qué recursos contamos para el análisis. En tercer lugar, había que hacer un muestreo por los comics que hay disponibles en el mercado para ver si respondían a lo que de una forma teórica se esperaba de ellos. Por fin, y habiendo tenido éxito —al menos eso parecía después del trabajo realizado—, intentamos diseñar una guía para catequistas y educadores de Enseñanza Religiosa Escolar. En esta guía se trataba de proponer los diferentes momentos por los que ha de pasar el aprendizaje de la lectura y escritura del cómic como elemento didáctico al servicio de la escucha y la expresión de fe.

Ahora os ofrecemos un resumen del trabajo realizado. Necesariamente se trata de un aperitivo. Si merece vuestra atención, podéis ponerlos en camino y desarrollar vuestra creatividad. Hay mucho por hacer.

II. El cómic como lenguaje con elementos propios

Del cómic se pueden encontrar muchas *definiciones*.

Hay quien se decide por una definición funcional-descriptiva. Son los que proponen que el cómic es una narración gráfica en la que se utilizan cuadros dibujados, llamados viñetas, acompañados de globos (bocadillos) con un texto interior.

Hay quien se inclina a definir el cómic como un arte. Son muchos los estudiosos del cómic que se deciden por este tipo de definición. Tienen sus matices (arte menor, noveno arte, etc.), pero apuestan por que el cómic se le considere, y ellos mismos lo reconocen, como una de las artes gráficas.

Desde mi punto de vista, estoy con los que consideran al cómic como un lenguaje. El Umberto Eco de antes de *El nombre*

de la rosa y de *El péndulo de Foucault* ya puso en pista a los que se interesaban por el cómic sobre el asunto. Más recientemente, un importante y muy documentado estudio de Luis Gasca y Román Gubern deja claro de qué se trata cuando se estudia el cómic. Dicen: *el cómic es un medio de comunicación de masas de naturaleza lexipictográfica, que aparece como singular encrucijada del arte del dibujo y de la narración literaria.*

Cuando nos acercamos al cómic, debemos tener en cuenta, pues, su doble naturaleza. Pero no debemos olvidar que se presenta como un todo único que en su forma más genuina la elaboración industrial distribuye como un producto de consumo masivo.

En este sentido Umberto Eco dice: *«En definitiva se trata de manifestar que el cómic es un género literario autónomo, dotado de elementos estructurales propios, de una técnica comunicativa original, fundada en la existencia de un código compartido por los lectores y al cual el autor se remite para articular, según leyes formativas inéditas, un mensaje que se dirige simultáneamente a la inteligencia, a la imaginación y al gusto de los propios lectores».*¹

Elementos gramaticales y narrativos del cómic

Así que será necesario acercarse a los elementos gramaticales y narrativos del cómic para una mejor comprensión de este lenguaje.

Elementos gramaticales

Los elementos gramaticales del cómic son de dos clases: iconográficos y literarios. Será imposible determinar con precisión cada uno de ellos, dado el reducido espacio de que dispongo en este artículo. No obstante, intentaré dar una relación suficiente de esos elementos.

¹ Cfr. Bibliografía, págs. 175-176.

1. Elementos gramaticales iconográficos

De entre los elementos iconográficos hay que citar, en primer lugar, *los encuadres*. Se toma la terminología acuñada por el cine y suficientemente conocida: *plano general*, *plano tres cuartos*, *plano medio* y *primer plano*. Cada uno de estos encuadres tiene significación propia y por tanto se utilizan para remarcar aspectos significativos por parte del autor. Del mismo modo —significativamente— se utilizan los puntos de vista que se denominan: *picados*, *contrapicados* y *normal*.

Además de las *perspectivas ópticas* clásicas de distorsión respecto de la horizontal (picados y contrapicados), los comics utilizan otras con mucha más audacia que el cine, al carecer el dibujante de los impedimentos de las ópticas complicadas (ojo de pez) o de la ubicación de cámaras por medio de andamios. El dibujante con su sola imaginación puede crear perspectivas complicadas, incluso imposibles para una cámara cinematográfica.

Es necesario pararse un momento en el *gestuario* del cómic. Las manos, los pies, el rostro, el llanto, la risa, los ojos, son fuentes de expresividad del ser humano. El cómic ha normalizado un gestuario propio a partir de esas fuentes de expresividad. Cualquier lector de comics sabe reconocer en el rostro de un personaje el terror, la cólera, la sorpresa, el enfado, la maquinación, el sueño, la complacencia, la hipocresía, la pesadumbre... con solo ver la expresión de la boca, los dientes, las cejas y el pelo. Me apresuro a decir que en los comics religiosos este tipo de caracterización normalizada para el cómic en general no suele aparecer, lo cual supone una grave carencia en cuanto al uso correcto de este medio de expresión.

Cuando una situación a base de repetida se estabiliza, se convierte en *situación arquetípica*. Es lo que ocurre en el cómic con las situaciones de peligro para el héroe o la heroína, y su lista es inagotable. Ocurre otro tanto con las caídas y el pánico consiguiente, con las situaciones de hambre o sed de los personajes, con los idilios interrumpidos, con los efectos exagera-

dos de la transpiración, con el desmayo, el retorno a la consciencia y/o el retorno a la realidad, con el apagón físico (viñeta en negro), que en realidad es un apagón moral del personaje.

El dibujo, y por tanto también el cómic, genera imágenes estáticas. *Los símbolos cinéticos* son imprescindibles en el cómic como modo de expresión. Las líneas discontinuas, ondulantes, nubecillas de todo tipo, rayos, etc., aparecen acompañando a las caídas, las huidas, los puñetazos, los disparos y golpes, el enfado, el giro de la cabeza, la inconsciencia, la meditación, el rubor, el temblor, la dirección de la mirada e incluso el olor.

De entre los recursos gramaticales iconográficos, destacaremos también el de la *descomposición y plasmación del movimiento*. El personaje en movimiento rápido aparece dibujado varias veces en sucesivas instantáneas con profusión de líneas cinéticas. ¿Cómo, si no, expresar el concepto de aceleración?

Todos los lenguajes gráficos adjetivan la realidad cuando muestran la parte de la realidad que el autor quiere mostrar. El cómic va más allá cuando no sólo nos muestra la realidad, sino que es capaz de *distorsionarla* con la sola habilidad del dibujante para distorsionarla.

La metáfora es una figura retórica, muy común en la poesía, en la que las palabras se utilizan con un sentido distinto del propio, en razón de cierta relación analógica. El cómic ha creado sus propias *metáforas visuales e ideogramas*. El amor y el corazón. El dinero y el símbolo del dólar (\$). El dinero alado que se va. El dolor y las estrellitas. La pérdida del conocimiento y los pajaritos. El asombro y el signo de admiración (!). La sorpresa y el signo de interrogación (?). El estupor con la admiración, la interrogación y los puntos suspensivos (¡¿...?!). La perplejidad y la explosión psíquica representada por unas centrífugas sobre la cabeza del perplejo. La idea brillante y la bombilla. El sueño y el ZZzzz o el serrucho en el tronco. La música y el silbido representados por notas musicales sin su pentagrama (normalmente grupos de dos corcheas). El recuento de las metáforas visuales es infinito, ya que cada autor va añadiendo para sus lectores nuevas metáforas.

2. Elementos gramaticales literarios

Los *cartuchos* son los primeros textos con los que nos encontramos. No están propiamente integrados en la viñeta. Son apoyaturas para el lector y suelen utilizarse para explicar el contenido de la viñeta a la que acompañan o para facilitar la continuidad narrativa de la historia.

Sin duda el elemento literario más característico del cómic es el *globo*. El cómic de por sí es mudo y los globos o bocadillos constituyen la banda sonora del cómic. En el globo se distingue el cuerpo y el delta o rabillo que señala al hablante. A su vez es necesario distinguir entre el continente (perigrama) y el contenido escritural (texto lingüístico).

Los globos siempre se leen de izquierda a derecha y de arriba abajo de acuerdo con la tradicional forma de lectura y escritura occidental.

Si bien los globos nacieron para albergar las locuciones de los personajes, pronto sirvieron también para representar en ellos pequeñas viñetas que transfieren las palabras o pensamientos de los personajes a dibujo.

Las formas de los perigramas han llegado a ser muy variadas, aunque algunas se han formalizado, y sirven para designar el estado de ánimo de los personajes. El *cuchicheo* suele representarse con un perigrama de líneas discontinuas. El *desprecio* suele tener forma de carámbano. La *tristeza* ofrece un perigrama lacrimoso. En la situación de *parloteo excesivo* los globos suelen arrinconar a los personajes contra el margen de la viñeta. En los diálogos las diferentes frases de un mismo personaje suelen tener los *globos interconectados*. En cambio, cuando una misma frase se dice por varios personajes a la vez, el delta se multiplica. La *radio*, la *televisión*, los *altavoces*, etc., tienen el perigrama y el delta dentado. Cuando alguien habla por teléfono, el personaje presente en la viñeta presenta un globo normal, pero el que está lejos deja oír su voz por medio de un perigrama también dentado. El *monólogo interior* presenta el

delta transformado en círculos, mientras el resto del globo se mantiene en trazo continuo. En cambio, en los sueños y pensamientos se transforma también el perigrama en una nube.

Los contenidos lingüísticos incluidos en los globos son matizados por la *rotulación*. Las cartas suelen rotularse con letra caligráfica. Si se trata de un documento que originalmente debería estar escrito a máquina, así suele aparecer en el globo correspondiente.

Un caso especial de globo no modificado es el que corresponde al *soliloquio* en el que el personaje se habla a sí mismo en voz alta.

Los globos no sólo albergan contenidos lingüísticos conocidos por el lector. En ocasiones los personajes utilizan lenguajes *exóticos* (árabe, chino, japonés) cuyas grafías se incluyen en los globos. En la mayor parte de los casos los signos no tienen significado, tan sólo cumplen una función estética y exótica.

Las *palabrotas*, los *enfados*, las *imprecaciones* tienen también su cabida en los globos. Suelen ser un amasijo de sapos, culebras, rayos, cruces gamadas... Lo que nació para franquear la censura y la autocensura (pues los mayores clientes de los comics eran los niños) ha permanecido en épocas de estilos de comics más permisivos debido a su gran impacto visual.

También el cómic recurre a la *voz en off* cuando el delta del globo apunta al margen de la viñeta o al lugar donde se oculta el personaje que habla.

Los *letreros* son cartuchos integrados en la viñeta. Suelen dar información complementaria al lector. Es característico el letrero que indica la distancia y la dirección de una ciudad en un cruce de caminos.

Una vez más hay que insistir en que el cómic es un género mudo. Sin embargo, se ha llenado de sonoridad por medio de las *onomatopeyas*. Casi todas nos han llegado del inglés debi-

do a la gran expresividad de sus verbos y a la hegemonía de los USA en el mundo del cómic.

Las técnicas narrativas

El cómic necesita una operación de montaje previa a su tirada en imprenta. El montaje es la operación mediante la cual se define de qué manera se van articulando los espacios y los tiempos significativos, para dar una narración y un ritmo determinado a la historieta.²

La *viñeta* es la unidad básica del cómic. La viñeta representa a la vez una unidad de espacio y de tiempo. La sucesión de viñetas dan la sucesión intermitente de espacios y de tiempos que forman el cómic. Esta intermitencia la suple el lector, pues de otro modo no se acabaría nunca de dibujar un cómic.

Desde el punto de vista editorial, las viñetas se agrupan en tiras, medias páginas, páginas y libros. La opción editorial es fundamental, pues condiciona tanto el contenido como la estética del cómic. No es lo mismo una tira diaria en un periódico que un libro que cuenta las aventuras de un personaje en veinte páginas.

Las viñetas se articulan en secuencias. Las *secuencias* son agrupaciones de viñetas en las que se desarrolla un mismo contenido narrativo. El salto de una viñeta a otra, dentro de una secuencia, suele ser suave; en cambio, de una secuencia a otra, el tiempo y el espacio pueden haber variado considerablemente por elipsis, vuelta atrás, anticipación del futuro...

Dentro del montaje es necesario considerar un recurso utilizado por el cómic y denominado *viñetas-detalle*. Son unos recuadros que se insertan dentro de la viñeta mayor y que acercan al lector a algo que de otro modo pasaría desapercibido y que al autor le parece que no puede dejar de destacar.

² Cfr. Bibliografía, Juan Acevedo, p. 173.

Se denomina *raccord* al efecto de montaje en el que un conjunto de viñetas son continuación rigurosa unas de otras.

El extremo izquierdo continúa exactamente en el lado derecho de la viñeta contigua. La discontinuidad resulta así atenuada, aunque nunca desaparece. Un caso especial de *raccord* es el *solapamiento* y es cuando una viñeta invade el espacio de la otra.

A veces la viñeta abandona su formato rectangular para subdividirse en dos viñetas que presentan dos acciones simultáneas en el tiempo. A este recurso se le suele denominar *split panel*.

El recurso a la visualización de relojes, calendarios, etc., suele ser un apoyo narrativo de los dibujantes para indicar *el paso del tiempo*.

La narración suele exigir contar acciones simultáneas que no es posible obviamente contar a la vez. En estos casos los episodios se suelen alternar con la indicación en un cartucho de que *mientras tanto...*

En la evocación del pasado suelen utilizarse dos recursos. Uno consiste en mantener un narrador al comienzo o durante todo el tiempo. El otro es modificar el contorno de la viñeta y hacerlo más vaporoso, al modo de los globos que indican pensamiento.

El objetivo de distancia focal variable, conocido como *zoom*, se utiliza en el cine para realizar *travellings* ópticos que aproximan progresivamente al espectador los objetos al principio dispersos en una panorámica. El cómic es estático, pero ha llegado a utilizar con acierto este mismo efecto de montaje cinematográfico cuando en sucesivas viñetas va aproximando al lector los objetos dibujados.

Lo habitual es que la viñeta coincida con el punto de vista del lector que sucesivamente va cambiando de panorámica. No obstante, el cómic utiliza en ocasiones otros puntos de vista. En ocasiones el lector ve por los ojos de uno de los personajes:

visión subjetiva. En otras ocasiones son los objetos (espejos, gafas y los propios ojos de los personajes) los que reflejan espacios que de otro modo estarían ocultos para el lector.

Por último, los personajes, en ocasiones, miran al lector. Salen de su papel (del papel) para dirigirse a la persona que lee. Este recurso rompe con las convenciones narrativas tradicionales y lo que era una historia narrada objetivamente se convierte en un discurso dirigido al lector.

Conclusión

Como dijimos, el cómic se puede ver como un lenguaje. Hemos querido aportar las claves gramaticales y narrativas de esta forma característica de narrar. Vamos a pararnos ahora en un análisis del conjunto, una vez que hemos presentado los elementos.

III. Análisis estructural de relatos —método—

El problema con que nos enfrentamos es el de encontrar un método de análisis. Se nos ofrecen dos alternativas: analizar el cómic desde fuera o desde su propia manera de producirse. Nuestra alternativa se inclina por esta segunda manera. Dejaremos que el cómic sea lo que es en sí mismo. Tan sólo nos permitiremos acercarnos a su estructura, a cómo el autor conjuga los diversos elementos que configuran la narración.

El relato popular, el cómic y su análisis

El cómic es un relato o no es. El cómic, por su condición de mass-media, pertenece a las narraciones populares y participa de las formas canónicas de las demás artes narrativas populares.

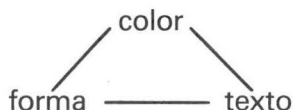
El campo que pretendemos analizar es el cómic religioso. Es evidente que el cómic religioso va a elegir del ámbito religioso

aquellos materiales eminentemente narrativos que en lo que toca a la Biblia son la mayor parte. Las partes discursivas de los textos bíblicos también han sido pasadas al cómic y con acierto en muchas ocasiones. El cómic también ha entrado en el campo hagiográfico. Las vidas de santos también se configuran como relatos populares. Se trata de típicas narraciones de héroe. El cómic por antonomasia es el que narra las aventuras de un héroe a lo largo de capítulos con el famoso: *continuará*.

Es, pues, posible acercarse al cómic religioso con los mismos instrumentos utilizados para el análisis de cualquier otra narración popular. Explicaremos a continuación los fundamentos del método.

1. *Lectura textual del relato*

En el cómic el color, la forma y el texto constituyen una sola gráfica. Desde este punto de vista, no debemos privilegiar, por ejemplo, el texto en relación al color o a la forma. Si no reconozco al personaje que habla, el texto del globo pierde significado. Es esta concurrencia del color, de la forma y del texto, la que constituye la viñeta, la tira, la página, la doble página, una secuencia y un texto gráfico. En una palabra: el lenguaje cómic:



En nuestro análisis nos mostramos partidarios de analizar lo que se ve en el cómic. A eso es a lo que llamamos *lectura textual*. Vemos lo que hay y analizamos las oposiciones internas del producto. Seguimos en esto los principios lingüísticos del análisis estructural. Como dicen A. Knockaert y Ch. van der Planke refiriéndose al cómic religioso ³, un término se constituye por su oposición a los otros términos y no por la simple diferencia que se establece con los otros términos, y un término significa todo lo que los otros términos no significan.

³ Cfr. Bibliografía, 1979, p. 54.

Esta forma de análisis nos da objetividad. Los colores llamados naturales no son sino un producto cultural. ¿Cómo llamarían al verde pradera, por ejemplo, en una zona árida? Por otro lado, hay una serie de colores simbólicos, pero el blanco ¿de qué es símbolo: de luto o de alegría? Dependerá de en qué cultura nos movamos. El rojo es el color del amor..., pero también es el color de la ira.

En las formas nos ocurre otro tanto. Una lectura natural de las formas serias sería el realismo, pero ¿dónde está el realismo cuando ya se nos dibuja una parte de la realidad sin dejarnos ver lo que el autor no quiere que veamos... porque la viñetas tienen un tamaño concreto o porque el encuadre que nos da nos está imponiendo su propio punto de vista? Desde el punto de vista simbólico, un personaje con quevedos es sabio... ¡o miope! El malo no se afeita nunca. ¿Quién lo ha dicho?

En un texto determinado aparece la palabra bandera. Su significado puede ser tela de color/colores o patria por la que se da la vida.

La pluralidad de significados que puede tener una imagen nos remite a que habrá que hacer una lectura situacional, es decir, textual. Analizaremos en cada momento el juego de oposiciones que se establece dentro de la viñeta y ésta relacionada con el resto de viñetas a que está ligada (secuencias, página, etc.)

2. *La transformación del relato*

Es apasionante, a la vez que largo, explicar cómo los relatos populares se estructuran de una forma repetitivamente ordenada. Para una justificación del lector interesado, remitimos al clásico estudio de V. Propp (1987) y al de A. J. Greimas para los cuentos en general, y a los del Grupo de Entrevernes (1979), Clara M. Díaz Castrillón (1988), François Brossier (1987) para el tema bíblico. Entre las aproximaciones al cómic en general se puede ver Franco la Ferla (1987), Osvaldo Alfredo Dallera (1988);

en cuanto al cómic religioso, los dos estudios de A. Knockaert-Ch. van der Plancke (1979 y 1981). Nosotros nos limitaremos a hacer un resumen que resulte práctico en el análisis del cómic religioso.

Todo relato se estructura en cinco situaciones ⁴. Estas cinco estructuras siempre siguen el mismo orden, de modo que nunca se anticipan la una a la otra, y, si falta alguna, se establece un hueco funcional, pero no es sustituida por ninguna otra situación novedosa al esquema prefijado (V. Propp estableció 31 funciones para todos los cuentos maravillosos con estas características. Nosotros seguimos a Greimas que las resumió en cinco y las amplió a todo tipo de relatos).

Resumidamente, estas *cinco situaciones* se describen así:

- A. *Situación inicial* en la que se describe una felicidad intensa, el bienestar armonioso con la descripción de todos los indicios de esta felicidad. De cualquier manera, también pertenece a esta primera situación, la cuestionabilidad de la felicidad (siempre hay un *pero, se dice...*). La situación de felicidad inicial es inestable..., falta algo. El héroe se levanta y se pone a buscar el objeto faltante..., aquello que está empezando a romper la paz inicial.
- B. La desgracia se abate sobre los personajes de la historia. Uno de los personajes que ha tomado conciencia de que algo va a ocurrir es calificado como héroe. Al héroe se le da el equipamiento de héroe para poder combatir con el mal que acecha. Es *la prueba calificante* del héroe.
- C. *El combate*. El héroe sale a recorrer los caminos que le conducirán a recobrar la paz inicial perdida. Es una parte del relato en la que se necesita movilidad: idas y venidas del héroe y del resto de los personajes. También del enemigo, que pondrá al héroe sucesivas pruebas en las que una y otra vez el héroe suele vencer, aunque nunca totalmente. En ocasiones, en esta parte del relato, el héroe aparecerá

⁴ Cfr. Bibliografía, A. J. GREIMAS.

vencido. Habitualmente los auxiliares del héroe intervienen en su ayuda, pero es frecuente que trabajen para el enemigo (los auxiliares no tienen vida propia, sino en razón de la existencia del héroe). Es la *prueba principal*.

- D. Es el momento en que la verdad resplandece. El héroe se muestra como héroe. Ha vencido al enemigo. Le desenmascara definitivamente y recupera la felicidad que le había robado al principio. Es la *prueba glorificante* del héroe. Este regresa con los suyos con el objeto faltante de la situación inicial.
- E. La felicidad frágil del principio se convierte en estable. Y esta felicidad estable recuperada se convierte en celebración.

3. *Dar sentido a la lectura*

Son varias las objeciones que se ponen a la utilización de este método de análisis, principalmente dos. La primera es que la Biblia, y concretamente los Evangelios, no son cuentos. La segunda se refiere a que el análisis estructural hace abstracción de la historia, del pasado del texto, y de esta manera se hace difícil escuchar la escritura, expresar la fe.

Pareciera que el aplicar al análisis bíblico el mismo análisis de la morfología del cuento supusiera un vicio de método. No nos parece a nosotros así, y quisiéramos tener más espacio para justificarlo. Otros lo han intentado antes y con éxito, ciertamente. Modestamente también lo hemos intentado y ha dado resultado. El despiece de los relatos bíblicos hace que los entendamos de muy diferente manera. El narrador popular tiene unos esquemas mentales que aplica constantemente en sus relatos. Se trata de adentrarnos en esa mentalidad para comprender su forma de narrar. Así nos acercamos a una primera lectura de sentido.

Se dice que el análisis estructural hace abstracción de la historia del texto. Para nosotros, los hechos históricos son inalcan-

zables; la escritura que nos ha llegado sobre ellos es una especie de huella. La historia de la salvación no se escapa a esta realidad. En ella, las Escrituras se han constituido con una huella donde podemos reconocer el testimonio de quienes nos han precedido en la fe. En ellas podemos reconocernos quienes hoy continuamos siguiendo esta huella, haciendo esta historia. Es posible, desde esta perspectiva, alcanzar algo olvidado en esta sociedad tecnológica: el símbolo. En este sentido, la lectura estructural puede abrir nuevas perspectivas. No sólo porque nos permite tomar distancia y evitar que nuestra lectura sea el simple efecto del reflejo especular de nuestros propios deseos, de nuestros condicionamientos ideológicos, de la repetición de nuestro propio yo. El método va más allá permitiéndonos acceder a una palabra que no exige grandes conocimientos históricos o literarios o de otras disciplinas, sino que puede surgir de la competencia en el manejo del lenguaje, una competencia que utilizamos a diario ⁵.

IV. Aplicación al campo religioso

Lo que corresponde ahora es tomar un texto bíblico y ponerse manos a la obra para hacer una lectura como la que hemos indicado. Si quieres lo puedes hacer... Toma, por ejemplo, *Mateo 4,1-11*. Es el relato de las tentaciones de Jesús en el desierto. Intenta despedazar el texto en cinco partes. Es un relato popular sin fisuras.

Lo que sí vamos a hacer es leernos un cómic. Se trata de *La Biblia en cómic*, de Jesús Blasco/Claude Moliterni (1983), Madrid, Ed. Montena, S.A. El texto elegido está en las páginas 83-84 y se titula «Jesús tentado por Satanás».

⁵ Cfr. Bibliografía, DÍAZ CASTRILLÓN, C.M., 1988, p. 35.

Jesús tentado por Satanás

A

1

EL ESPÍRITU DE DIOS CONDUJO A JESÚS AL DESIERTO PARA QUE EL ESPÍRITU MALO LE TENTARA...

JESÚS PERMANECIÓ CUARENTA DÍAS Y CUARENTA NOCHES SIN COMER.

2

B

3

¿ERES TU, JESÚS?

4

5

C

¿SIERES EL HIJO DE DIOS ORDENA A ESTAS PIEDRAS QUE SE CONVIERTAN EN PANES!

ESTÁ ESCRITO EN LA BIBLIA: NO SÓLO DE PAN VINE EL HOMBRE, SINO DE TODA PALABRA QUE PROCEDE DE DIOS.

¡SÍGUEME!

1



2



3



4



D

5



E = 0

1. Situación A (página 83, viñetas 1-2)

Viñeta 1

La viñeta es una panorámica. Jesús, en el centro de la viñeta, camina por el desierto. El desierto es representado por una sucesión de pequeñas dunas en tonos amarillos-ocres. El cielo completamente azul.

Jesús tiene el aspecto clásico de las estampas. Tipo europeo, barba recortada, pelo largo cayéndole sobre la espalda y peinado con raya al medio. Túnica blanca. Capa marrón, que en la viñeta le cruza en bandolera del hombro izquierdo hacia la cadera derecha. Calza sandalias.

La viñeta lleva dos inscripciones, sin cartucho. La primera sobre el cielo azul: «El espíritu de Dios condujo a Jesús al desierto para que el espíritu malo le tentara»...

La segunda inscripción está sobre la arena del desierto, en la parte derecha, abajo. Está enmarcada por la figura de Jesús y su sombra. Dice así: «Jesús permaneció cuarenta días y cuarenta noches sin comer». (Inicialmente este cómic se editó en francés, pese a que el autor es un conocido dibujante español, y bajo estas palabras se lee perfectamente el texto en el idioma original.)

Viñeta 2

En el centro (un poco a la derecha) de la viñeta está Jesús, entre unas piedras. Detrás, las dunas del desierto. La mitad de la viñeta la ocupa el cielo.

Jesús extiende sus brazos, la mano derecha sobre la izquierda, sobre una gran piedra; está de rodillas. La cabeza erguida. Ojos cerrados. Dirige su rostro al sol. Jesús viste como en la viñeta anterior.

El sol es el protagonista de la escena. Se trata de un círculo en medio de una mancha amarilla en la parte superior izquierda. Su reverbero ocupa el cielo e invade, asimismo, la cabeza de Jesús que queda en esta zona del dibujo.



Ambas viñetas configuran la *situación inicial*.

Jesús aparece ensimismado, pensativo, en meditación. Sereno, a pesar de que el *espíritu malo* debe *tentarlo*, a pesar de *no comer en 40 días y 40 noches*.

En la viñeta 2, el sol invade a Jesús, pero es también Jesús quien transforma al sol. Las piedras, los brazos y la cabeza de Jesús forman un arco concéntrico con el sol. Se complementan. Jesús se confunde con el desierto, símbolo de armonía de líneas y colores. Jesús está en la paz de la meditación, en armonía con el entorno.

2. Situación B (p. 83, v. 3-4)

Viñeta 3

La viñeta ocupa toda la tira.

Jesús en el centro de la viñeta, en plano medio amplio. Su cabeza sobrepasa el límite superior de la viñeta. Detrás de él unas piedras que cubren toda la altura de la viñeta y fuerzan a ir rápidamente hacia la derecha. Delante unas piedras donde reposan sus manos. Más a la derecha un personaje que aparece por primera vez. Es el *espíritu malo* (v. 1). El cielo arrebolado.

Jesús aparece caracterizado como anteriormente. El rostro de perfil, ligeramente dirigido al personaje que pregunta por él. «¿Eres tú, Jesús?», dice el que llega. Parece caminar. En la mano izquierda lleva un bordón; la derecha señala con el ín-

dice a Jesús, reforzando la pregunta hecha. Lleva una túnica verde, aunque, a contraluz, se ve negra. La capa, de color pardo, sujeta en el cuello y que le pende a la espalda. El rostro europeo, el pelo revuelto, sonriente, las cejas ligeramente arqueadas. Jean-Bruno Renard (1986) dirá de esta imagen que se trata de un *Satán romántico, imagen antitética de Jesús* (p. 44).

Viñeta 4

Primer plano de los protagonistas. Jesús, mirando a la derecha, aparece en primer término. Las líneas de la viñeta recortan su imagen. El antagonista mira al lector: el busto ligeramente hacia la izquierda, pero la cara de frente. Van caracterizados como en la viñeta anterior.

Aparecen dos globos, uno por cada personaje. El primero que habla es el *espíritu malo*: «¡Si eres el hijo de Dios, ordena a estas piedras que se conviertan en panes!». La admiración final es significativamente más grande que la primera y el mismo globo se deforma para albergarla. Da así fuerza a toda la frase. Pretende sorprender al interlocutor. El globo es invadido por el pelo del antagonista. Por el extremo contrario, la frente de Jesús invade el globo.

Jesús responde: «Está escrito en la Biblia: no sólo de pan vive el hombre, sino de toda palabra que procede de Dios». El globo, a la altura del pecho de los protagonistas, recorta el dibujo del *espíritu malo*, mientras que la túnica de Jesús invade su espacio.



En la primera de estas viñetas Jesús es identificado. Es constituido *héroe* de la historia, a falta de superar positivamente las pruebas. Estamos en la situación B, en la *prueba calificante*.

Por su parte, el enemigo aparece de la forma canónica: viene de fuera. Aparece repentinamente, aunque fue anunciado en la viñeta 1 (situación A).

Se propone la cuestión de si Jesús es *hijo de Dios*...

Es interesante observar la posición y el posible significado de los globos de la viñeta 4. El primer globo, a la altura de la cabeza de los protagonistas, se dirige a la razón. El segundo, a la altura del pecho, se refiere a los sentimientos.

En el primero, Jesús acepta —entra en su cabeza el globo— lo razonable de la pregunta (ser o no ser el hijo de Dios), pero su respuesta (que sale del pecho en el segundo globo) es una adhesión del corazón a la Palabra Bíblica. Por su parte, el enemigo, que no se adhiere a la respuesta (el perigrama del globo recorta el dibujo), es vencido.

El héroe se califica como tal.

3. Situación C, (p. 83, v. 5 - p. 84, v. 1-4).

Viñeta 5

«¡*Sígueme!*», dice el enemigo, y los protagonistas, de espaldas, ya caminan en el centro de la imagen. El suelo lo forman unas dunas, como en la viñeta 1. Pero se adivina que ya es el final del desierto, pues a la izquierda se ven unas matas y a la derecha un árbol. En el horizonte, una ciudad en oscuridad. El cielo es de color ocre muy claro.

Los protagonistas dan la espalda al lector.

La viñeta no tiene líneas delimitatorias

Página 84

Viñeta 1

Viñeta construida en picado. En el centro, y ocupando toda la altura de la viñeta, los protagonistas. Están situados sobre la terraza de un edificio. El resto del decorado lo forman unas calles solitarias, unas casas y algunos árboles.

El enemigo señala con su mano al vacío y dice: «Si eres el hijo de Dios, arrójate abajo, pues escrito está: "Dios ha enviado a sus mensajeros para que te cojan en sus manos, y tus pies no tropiecen con ningún obstáculo"».

El héroe responde: «También esta escrito: NO tentarás al Señor, tu Dios». Mientras, mira al enemigo.

Viñeta 2

Es la más pequeña de esta parte. Panorámica general que incluye un camino por donde van los protagonistas. Es la salida de un pueblo o ciudad. Los protagonistas caminan hacia el lector. El cielo morado.

Dominan los colores ocre-marrón/verde/morado.

Los personajes siguen caracterizados como en viñetas anteriores.

No hay globos.

Viñeta 3

Viñeta construida en contrapicado muy fuerte. Los protagonistas en las posturas forzadas de los escaladores que ascienden por unas rocas. Se ve en el triángulo superior izquierdo el cielo morado.

El enemigo va delante del héroe. Su caracterización es la misma que anteriormente.

No hay globos.

Viñeta 4

Viñeta en picado.

Los protagonistas siguen la ascensión en escalada libre.

El enemigo en primer término y en plano medio. El héroe, más bajo, en un escorzo que deja ver su rostro concentrado en la ascensión. El resto del decorado: las peñas (marrón/ocre) y el cielo en el triángulo superior izquierdo de la viñeta (morado).

El enemigo levanta la mano derecha, aunque sólo se ve el brazo, pues el resto se pierde fuera de la viñeta. Los ojos cerrados y los labios rectos. Seria, pues, su expresión. Dice al héroe: «Todo esto te daré si, postrado a mis pies, me adoras».



La situación C se configura en la forma canónica: un camino. El héroe sale a vencer al enemigo.

Efectivamente la viñeta 5 de la página 83 arranca con un «¡Sígueme!» rotundo en la grafía. Toda la secuencia es un ir y venir de los protagonistas: dos viñetas caminando (v. 5 p. 83 y v. 2 p. 84), dos viñetas escalando peñas (v. 3 y 4 p. 84), una viñeta que sugiere movimiento: «arrójate abajo» (v. 1 p. 84). El dibujo también es dinámico. El camino: una viñeta de espaldas (v. 5 p. 83) y otra de frente (v. 2 p. 84). Las viñetas de la escalada: una en contrapicado (v. 3 p. 84) y otra en picado (v. 4 p. 84). La escena de la terraza, en picado también (v. 1 p. 84).

Pero todo este camino de la situación C aparece como simbólico. La primera viñeta (v. 5 p. 83) no tiene líneas delimitatorias. El cielo nunca aparece en su *color natural*. Los protagonistas, durante la escalada, no se aligeran de ropa, como sería lo *realista*; al contrario, mantienen todo su atuendo, incluidas las sandalias de Jesús —calzado poco apto para una escalada—. La ciudad y la terraza de la viñeta 1 (p. 84) no se identifican. La calle, en esa misma viñeta, aparece significativamente vacía.

En este marco simbólico del camino, se pone a prueba si el héroe es *Hijo de Dios*. El héroe no quiere tentar a Dios. A la última propuesta del enemigo (v. 4 p. 84) no responde el héroe, que durante toda la secuencia aparece con aspecto reconcentrado, meditativo. Como en la situación A.

4. Situación D (p. 84, v. 5)

Viñeta 5

Ocupa toda la tira.

Se trata de una amplia panorámica en la que, en primer término (a la derecha), se ve el vértice de un monte. A la izquierda hay un valle, un bosque cruzado por un río que se pierde por la esquina inferior. Sobre el bosque, unas nubes, y sobre ellas una luz blanca intensa que progresivamente se hace amarilla e invade toda la parte alta de la viñeta.

Los protagonistas están sobre la montaña. A la derecha el enemigo, casi de espaldas al lector. El pie izquierdo flexionado, dando un paso, como acabando de llegar al lugar. El brazo izquierdo semilevantado, con la palma de la mano hacia abajo y los dedos crispados.

El héroe, por su parte, de cara al lector, las piernas abiertas, afinándose bien sobre el suelo. La cabeza ligeramente inclinada, los ojos cerrados. El brazo izquierdo colgando sobre su cuerpo. El derecho levantado, con el índice de la mano señalando hacia arriba. Todo él asomándose al valle, justo en el centro de la imagen.

Sobre la luz blanca, una inscripción, sin globo: «¡Detente, espíritu del mal! Pues escrito está: “reconocerás al Señor tu Dios y a él solo servirás”».



La situación D, la *prueba glorificante*, se resuelve en una sola viñeta.

Del fondo del paisaje, de la luz que ilumina la viñeta, salen las palabras de glorificación del héroe. Advierten al enemigo de esta circunstancia. *La tierra entera* reconoce al héroe.

El enemigo, que durante toda la situación C había llevado la iniciativa (ordena la puesta en marcha, siempre por delante en la ascensión) como suele ser canónico, queda ahora como petrificado (sus pies son ocultados por una piedra en primer plano) sin poder seguir adelante.

5. Situación E

No existe. Hay un vacío funcional en el relato. Este vacío es del cómic, pues el texto de Mateo concluye diciendo: «en esto se acercaron unos ángeles y se pusieron a servirle».



Esto es un ejemplo de aplicación del método de análisis. Se ve más claramente ahora que se trata de hacer una lectura de sentido, desentrañando los aspectos formales y narrativos del cómic elegido. Sin duda, un lector más perspicaz hubiera sacado muchas más consecuencias. Cada uno tiene las capacidades que tiene... El método posibilita, sin duda, mayores profundizaciones en los textos analizados. Estas reflexiones nos llevan a preguntarnos por los pasos que tendríamos que seguir para plantearnos el aprendizaje progresivo de este modo de observación e interpretación.

V. Una guía para la lecto-escritura del cómic

La propuesta que se ofrece debe ser necesariamente mesurada. Debe equidistar de la grandilocuencia que supondría afirmar que el cómic es esencial para la educación religiosa de niños y jóvenes, y la mezquidad de negar toda eficacia a los comics como elemento didáctico.

El cómic es un elemento didáctico a disposición de los educadores (catequistas o maestros en sus clases de Enseñanza Religiosa). Es uno de tantos recursos didácticos. Tenemos a disposición el vídeo, las diapositivas, los libros de textos, narraciones, etc.; también la lectura o la escritura de comics.

Como elemento didáctico es pluriforme: lo mismo se adapta al comienzo de una sesión para sensibilizar a los educandos sobre un tema, como sirve para su profundización, como para que expresen al final su visión de lo reflexionado.

Las restricciones al uso del cómic son de varios tipos. En primer lugar, la propia preparación del educador. No siempre somos capaces de utilizar un recurso didáctico con rigor. A unos educadores les va más una fórmula que otra. También el cómic necesita de preparación y de cierta habilidad. De cualquier manera, todos tenemos la experiencia de que si nos lo proponemos somos capaces de dar con las claves de un determinado método y de utilizarlo con eficacia. La otra restricción está en los educandos. Unos están más dotados para entender y aprovechar más de un elemento didáctico; otros se sienten más a gusto con otro tipo de ejercicio. También influye el grado de maduración. No es lo mismo un niño de los primeros cursos de la EGB (o de la Primaria) que un joven del Bachillerato.

El cómic encierra en sí mismo varios tipos de lenguajes (por decirlo de alguna manera, pues ya dijimos que es un lenguaje con características propias). Es necesaria una interdisciplinariedad a la hora de plantearse la iniciación y progreso de los educandos en el arte de leer o escribir un cómic.

A pesar de todo ello, proponemos una guía de lecto-escritura de comics religiosos, aplicable a la Catequesis parroquial o a la Enseñanza Religiosa de los colegios.

Ciclo inicial

Con los niños y niñas del ciclo inicial leeremos el cómic en lo que podíamos llamar *lectura maratón*. Es la lectura por la satisfacción de leer. La comprensión de ciertos signos gráficos del cómic es anterior al aprendizaje escolar de la lectura, por lo que en este momento comprenden de forma global las viñetas (añaden la parte literaria).

El uso didáctico de esta lectura es muy simple y, sin embargo, importante. Que los niños y niñas sepan contar la historia una vez leída. A su modo, con sus palabras. Y no sólo con sus palabras (describiendo viñetas, por ejemplo), sino escenificándolas: desde lo más sencillo, como puede ser la imitación de los ges-

tos de ciertos personajes a medida que se narra, hasta lo más complicado, como sería intervenir varios niños en la escenificación (a su aire) de un conjunto de viñetas.

En cuanto a la escritura, es interesante en este ciclo inicial descodificar y codificar la iconografía del cómic...

Ciclo medio

Entramos en la *lectura-degustación*. Ya se conoce la historia. Pero es necesario leer de nuevo. A diferencia de la primera, ésta es una lectura de ir adelante y atrás. Volver unas páginas para releer aquella viñeta que ahora cobra sentido nuevo. Ir unas páginas adelante para ver si lo que va a pasar tiene verdadera relación con lo que se acaba de leer...

Se trata de descubrir a los protagonistas de las historias y, así, que el niño y la niña se vayan descubriendo a sí mismos.

En este tipo de lectura debería haber una puesta en común. Un diálogo para dejar que los educandos hablen. Que propongan aquello que les gusta de la historia. Para que cada uno dé su punto de vista sobre lo que ocurre...

Como los niños conocen ya muchas historias (leídas en comics o escuchadas o leídas en los textos originales bíblicos) podrán comparar, diferenciar... En este sentido, un buen ejercicio sería representar dos comics narrando la misma historia. Se vería el diferente/igual planteamiento entre autores y el niño/a podría sacar sus conclusiones sobre lo más significativo del relato.

En cuanto a la escritura, a esta edad ya se puede profundizar en la descodificación de lo que antes llamábamos *expresión literaria* del cómic y se pueden iniciar en la descodificación de las *técnicas narrativas*.

Se trataría de que fueran poco a poco comprendiendo las matices que aportan al cómic los cartuchos, las diferentes cla-

ses de globos, la rotulación, las palabrotas, los letreros, onomatopeyas, etc., así como los recursos de montaje, el zoom, el flash-back, etc.

Ciclo superior

La lectura del ciclo superior se centrará primeramente en los personajes, en las motivaciones, en su acción. Así, se buscarán a los héroes, a los enemigos y sus diferentes actitudes. Se trata de ir contraponiendo unos personajes a otros. Buscando sus respectivas contradicciones, sus oposiciones dentro del relato. Con el método descrito anteriormente es sencillo atribuir funciones a los personajes que normalmente se muestran en la forma canónica de héroes o enemigos del héroe, de auxiliares, etc,

Progresivamente se irá iniciando a los muchachos en analizar la transformación que sufre el relato y las formas canónicas de presentarse. Primero se buscará la contraposición del principio y el final de la narración. La parte central se verá primero como un todo y luego se les iniciará en la búsqueda de sus tres partes diferenciadas.

En cuanto a la escritura, se seguirá un camino paralelo. Ya conocen los recursos y las técnicas utilizadas por el cómic. Ahora se pondrán a dibujar comics. Primero una tira de tres viñetas con su situación inicial, su recorrido y su situación final. Más adelante serán cinco las viñetas, una por cada situación canónica. Cuando ya dominen las cinco partes (hacia el final de la EGB), se les propondrá que dibujen comics largos subdividiendo cada situación en cuantas viñetas sean necesarias. El ejercicio les resultará apasionante, debidamente motivados.

VI. Bibliografía

- ACEVEDO, Juan (1987, 3.^a ed.), *Para hacer historietas*, Madrid, Editorial Popular, Papel de Prueba, núm. 6.
- BROSSIER, François (1987), *Relatos bíblicos y comunicación de la fe*, Estella (Navarra), Ed. Verbo Divino.
- DALLERA, Osvaldo Alfredo (1988), *Para mirar los dibujos animados de la televisión*, Buenos Aires (Argentina), Ed. Don Bosco-Argentina y Proa (Producciones Alternativas), Col. «Comunicación», núm. 10.
- DÍAZ CASTRILLÓN, Clara María (1988), *Leer el texto, vivir la palabra*, Estella (Navarra), Ed. Verbo Divino.
- ECO, Umberto (1968), *Apocalípticos e integrados en una cultura de masas*, Barcelona, Lumen.
- FERLA, Franco la (1987), *Cómo leer historietas*, Buenos Aires (Argentina), Ed. Don Bosco-Argentina y Proa (Producciones Alternativas), Col. «Comunicación», núm. 7.
- GASCA, Luis; GUBERN Román (1988), *El discurso del cómic*, Madrid, Cátedra.
- GREIMAS, Algirdas Julien (1973) *Semántica estructural, investigación metodológica*, Madrid, Ed. Gredos, Col. «Biblioteca Románica Hispánica», III manuales, 27.
- GRUPO DE ENTREVERNES (1979), *Signos y parábolas, semiótica y texto evangélico*, Madrid, Ed. Cristiandad, Col. «Biblia y Lenguaje», núm. 6.
- KNOKAERT, André; PLANCKE, Chantal van der (1979), «Bandes Dessinées bibliques et catéchèse», Bruxelles (Belgique), Rev. *Lumen Vitae* XXXIV, núm. 1-2.
- KNOKAERT, André; PLANCKE, Chantal van der (1981), «Vies de saints: pédagogie par la bande dessinée», Bruxelles (Belgique), Rev. *Lumen Vitae* XXXVI, núm. 4.
- PROPP, Vladimir (1987, 7.^a ed.), *Morfología del cuento*, Madrid, Ed. Fundamentos.
- RENARD, Jean-Bruno (1986), *Bandes dessinées et croyances du siècle*, Paris (France), Presses Universitaires de France.