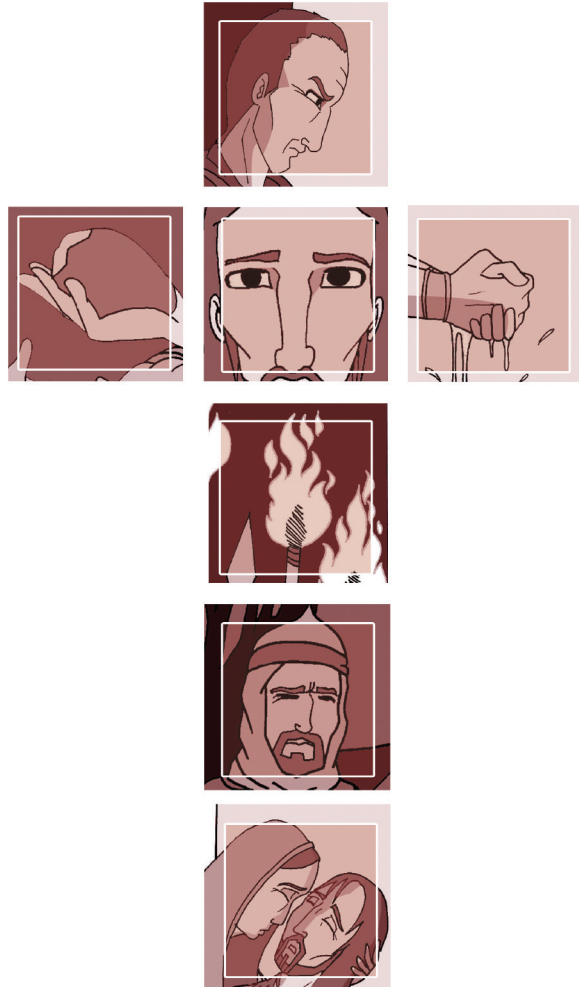




Universidad de Chile
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Escuela de Diseño



VER PARA CREER

**Diseño de un Vía Crucis para el
Santuario de San Alberto Hurtado**

PROYECTO DE TÍTULO

Para optar al título de Diseñador Gráfico

Profesor Guía

Mauricio Vico

Daniel Cristi Rojas

Santiago, Junio 2006

■■■ DEDICATORIA

A todo el pueblo cristiano, que viendo este trabajo, que es para ellos, crea en el anuncio de la salvación; creyendo, espere, y esperando ame.

■■■ AGRADECIMIENTOS

Es bueno saber que este trabajo no lo hice solo, sino que está hecho con pequeños aportes de tantas personas.

Gracias a mis padres por poner toda su confianza en mí, a pesar de todas mis fallas. Gracias a mis amigos por su preocupación y apoyo. Gracias a mis compañeros que aportaron con críticas y halagos, sus comentarios pulieron este proyecto. Gracias a los profesores, por transmitir sus conocimientos y experiencias. Gracias a los religiosos y religiosas por la oración y finalmente gracias a Dios por permitirme el privilegio de estudiar esta hermosa carrera.

“Gracias Padre, porque me has escuchado. Yo sabía que siempre me escuchas; pero lo he dicho por esta gente, para que crea que Tú me has enviado” (Jn. 11, 41-42)

■■■ INDICE

RESUMEN

Introducción

- Presentación del Proyecto
- Identificación Necesidad
- Planteamiento Problema
- Objetivos del Proyecto

Capítulo I Antecedentes Tematicos

1. Narrativa Visual

- 1.1. Definición
- 1.2. Breve Historia
- 1.3. Tipos de Narrativa

2. Narrativa Visual Cristiana

- 2.1. Cristianismo y su misión comunicadora
- 2.2. Arte Cristiano
- 2.3. Imagenes y narraciones para el cristiano

6 Capítulo II Antecedentes Disciplinarios

- 7 1. Lenguaje del Comic
- 8 1.1. Carácter Narrativo
- 9 1.2. Interacción elementos verbo-iconicos
- 9 1.3. Utilización de códigos propios

Capítulo III Antecedentes Tipologicos

- 10 1. Cristianismo y Vía Crucis
- 10 2. Cristianismo y Mural
- 19 3. Cristianismo y Cómic
- 49 4. Cristianismo y otros medios

Capítulo IV Planificación y Ejecución del Proyecto

- 22 1. Analisis situacional
- 29 1.1. Descripción del Lugar
- 55 1.2. Perfil del peregrino
- 56 1.3. Imagenes existentes

2. Estrategia de Diseño	57	Capítulo VI		2.3. Plan de trabajo	104
2.1. Consideraciones del diseño de un Vía Crucis	57	Proyecto Final de Diseño		3. Presupuesto	106
2.2. Consideraciones de uso del lenguaje Cómic en Vía Crucis	58	1. Diseño de Estaciones	68	Resultados Esperados	107
2.3. Consideraciones de uso del lenguaje Cómic en el muro	58	1.2. Descripción de estaciones	71	Conclusiones	109
2.4. Narrativa planteada	59	I. La Última Cena	71	Bibliografía	111
2.5. Conceptos a transmitir	59	II. La Oración en el Huerto	73		
2.6. Elección de elementos constituyentes	59	III. La Traición de Judas	75		
2.6.1. Escenas significativas	59	IV. Jesús es sentenciado a muerte	77		
2.6.2. Estilo Gráfico	60	V. Jesús carga con la cruz	79		
2.6.3. Textos Escritos	60	VI. Jesús cae cargando la cruz	81		
2.6.4. Tipografía	61	VII. Jesús encuentra a su Madre	83		
2.6.5. Color	61	VIII. Jesús es ayudado por el Cireneo	85		
2.7. Proyecto en el Santuario	62	IX. La Verónica seca su rostro	87		
		X. Jesús es despojado de sus ropas	89		
		XI. Jesús es clavado a la cruz	91		
		XII. Jesús muere en la cruz	93		
		XIII. Jesús es bajado de la cruz	95		
		XIV. Jesús es sepultado	97		
		XV. Jesús ha resucitado	99		
Capítulo V					
Bocetaje y pruebas					
1. Diseño de Escenas	64	2. Montaje en el Santuario	102		
2. Montaje de viñetas en pasillo	67	2.1. Técnica	104		
		2.2. Instalación			

■■■■ RESUMEN

Al conocer parte de la iconografía cristiana desarrollada en nuestro país en templos y santuarios católicos, se encuentra la necesidad de que estas imágenes tomen un papel más significativo para la Fe del creyente, intentando que éstas, por sí solas puedan dar claro énfasis en el sentido de las doctrinas y mensajes propios de esta creencia.

Viendo la importancia que ha tenido el llamado “arte cristiano” en la Iglesia, observamos que el lugar santo, es el espacio privilegiado para un concepto algo desconocido para muchos, “la contemplación” de las imágenes. Esto motiva que se platee un trabajo de gráfica dentro de los lugares dedicados a la oración y la reflexión del creyente, en este caso una narración visual del vía crucis en el santuario del Padre Hurtado.

Este proyecto ahonda en la expresión artística y comunicacional del cristianismo y lo reformula desde un punto de vista comunicacional integrando, elementos del lenguaje propio del cómic para potenciar el aspecto narrativo de estas imágenes y secuencias de imágenes. Viñetas, planos secuencia, efectos de zoom y textos escritos adjetivizan la imagen, dándole un sentido coherente a los objetivos tanto del lugar, como de la doctrina católica esencial,

De este modo se puede dar mayor énfasis a diversos momentos, diferenciándolos unos de otros, se puede eliminar la polisemia de la imagen producida por el desconocimiento de lo que se ve y se renueva la imagen cristiana, de acuerdo a la evolución natural de la cultura. Esperando que el peregrino que llega a este lugar

y transita por este espacio, conozca, pero también profundice en el misterio de la Pasión de Cristo, por medio de una secuencia evolutiva de acontecimientos llenos de sentido y emotividad.

■■■ INTRODUCCIÓN

Presentación del Proyecto

Hoy en Chile un 75% de la población se declara católica, siendo Chile uno de los países que presenta más fe en Dios y uno de los que más reza en el mundo. Esta fe católica le ha sido heredada de la conquista española que la trajo hasta aquí con motivo de la evangelización del nuevo mundo, impulsada por las congregaciones religiosas.

Esta misión de propagación del cristianismo tuvo muchas importantes iniciativas como tratados con diversos pueblos para acceder a sus tierras y enseñar el Nuevo Testamento, la fundación de escuelas y templos católicos, y también el trabajo profesional de artistas y artesanos del Viejo mundo que trajeron las obras y los estilos gráficos desarrollados para la Iglesia durante la época de la contrarreforma.

A numerosos templos de Latinoamérica, llegaron imágenes religiosas provenientes de Europa. Estatuas, relieves, cuadros y hasta vitrales, fueron instalados para convertir el cristianismo en América, no solo en un mensaje escrito, sino también visual, que afirmaba las enseñanzas de los religiosos que trabajaban muchas veces con personas con escasa educación y que no sabían leer. La imagen tenía, en este caso, la ventaja de poder transmitir la nueva creencia de manera más palpable y menos etérea, aunque también hay que decir que las imágenes pasaron a reemplazar a muchos dioses que tenían en el continente sus propias historias. De esta forma, la imagen de los diferentes santos

pasa a reemplazar la imagen de las diferentes fuerzas de la naturaleza, la Virgen María pasa a reemplazar la imagen de la Madre Tierra y Jesucristo la imagen del dios sol.

Pero la historia de América latina es solo una pequeña parte de la historia del desarrollo iconográfico del catolicismo. Desde hace siglos la Iglesia ha querido propagar su mensaje de salvación a todos los hombres, misión que está entre los conceptos más importantes dentro de esta fe, y desde sus comienzos ha utilizado la expresión artística de sus fieles para transmitirla y perpetuarla en el tiempo. En el transcurso de los años ha impulsado muchos movimientos culturales y artísticos, así como también ha asimilado muchas corrientes haciendo evolucionar su iconografía y diversificándola en estilo, técnica y fuerza comunicadora. Estilos desarrollados durante el tiempo como el bizantino, el gótico, el arte renacentista y el barroco, han poblado de historias y personajes sagrados diversos templos y lugares de devoción cristiana como santuarios, cementerios y conventos, destacando las vidas de santos, las historias bíblicas, las imágenes de Jesús, de María y el Espíritu Santo.

Entre esa inmensa iconografía he identificado un tipo de imagen que constituye un buen porcentaje dentro de la producción gráfica cristiana, y me refiero a las imágenes narrativas. Estas imágenes que a veces son concebidas como únicas y otras veces como parte de un conjunto, y tienen la función de transmitir historias importantes de parte de la Iglesia a sus fieles, ya sea

pasajes bíblicos, dogmas importantes, vidas ejemplares, los misterios del rosario o las apariciones de la Virgen. El objetivo sin duda, es entregar el mensaje y la doctrina cristiana por un medio que todos puedan apreciar, y al que todos tengan acceso. Muchas de estas narraciones son compuestas por varias escenas, dando más profundidad a las historias, creando evolución de tiempo, marcando un antes y un después, desarrollando un lenguaje visual en el que para entender lo que se quiere expresar debe recorrerse visualmente estas imágenes y así comprenderlas en su conjunto.

Como veremos en el transcurso de este proyecto, el proceso de avance en materia de iconografía narrativa en la Iglesia, sufrió un estancamiento durante la época de la revolución industrial donde la imagen tomó otro papel social y cultural, y las técnicas de producción, tomaron el interés en lugar de la expresión artística. Hoy la iconografía cristiana, presenta como los grandes pilares, los estilos del pasado, produciendo imágenes actuales, de mucha semejanza a las imágenes barrocas o bizantinas. Y aunque estos sean estilos sumamente atractivos a la vista, no se asocian a la evolución de la imagen actual, más renovada y con una fuerte carga de significados entendidos por la mayoría de las personas, a diferencia del estilo antiguo, entendido por unos pocos, quedando en el inconsciente colectivo como “arte sacro” o “tradición de la Iglesia”, dejando su producción de imágenes en un contexto diferente del nuestro bombardeado por otro tipo de mensajes más atrayentes.

Este proyecto busca sumergirse en el tema de la imagen religiosa narrativa desde el punto de vista comunicacional, rediseñando una clásica narración cristiana, el vía crucis. Pensando en el cristiano como receptor de mensajes, y la Iglesia como institución emisora de ellos, y considerando la tradición iconográfica y sus aportes, pero abierto a integrar nuevos elementos, me propongo a dar un paso más, intentando dar una alternativa más moderna a la producción gráfica católica actual, añadiendo elementos narrativos del lenguaje del cómic. Esto último, basándome en la misma historia de la Iglesia, que en un tiempo, tomó las técnicas que dominaban la producción artística de la época y las puso al servicio del mensaje cristiano. Hoy tomamos el lenguaje del cómic, dándole valor como técnica comunicacional y lo alzamos como componente del avance iconográfico de la Iglesia Católica.

Identificación de la Necesidad

Hoy las imágenes, en la Iglesia, tienen una finalidad de hacer visible lo invisible, es decir, poder concretizar en algo perceptible aquello que se cree y es importante para tanta gente. Sin embargo, en la iconografía cristiana existen algunas limitantes importantes para poder avanzar en materia de experimentación y avance, que provienen tanto de la iniciativa de las autoridades

eclesiales locales como de la cultura de la Iglesia Occidental, apegada a algunas costumbres pasadas y tradicionales. En muchos templos católicos vemos imágenes que imitan o conservan estilos clásicos, los cuales desarrollan una estética antigua, que aunque es bastante propia de los templos, ya que transmite sobriedad y tradición, es actualmente débil comunicacionalmente.

Según los parámetros que tiene la propia Iglesia con respecto a sus líneas de evangelización y formación de sus fieles, la evangelización debe plasmarse en todo ámbito comunicacional en el mundo actual, pero poco se ha avanzado en materia de mensajes gráficos eficientes dentro de sus templos y santuarios, que es el lugar por excelencia para transmitir los mensajes. La imagen en este caso, ya no comunica. Crea un ambiente determinado, mantiene el patrimonio y la tradición cristiana, pero no mira su potencial comunicador de mensajes importantes para el pueblo cristiano. En muchos casos la imagen, ya no es parte del proceso evangelizador e “iluminador” de la humanidad, como lo fue en tiempos pasados. Es necesario, que en esta tiempo de innumerables mensajes, de enorme factura y que abarcan muchos medios, renovar los mensajes de la Fe cristiana, que busquen también las técnicas de la comunicación, aprovechando también la expresión artística.

Planteamiento del Problema

De acuerdo a estos planteamientos, vemos que las historias que para la Iglesia son portadoras de un mensaje para la evangelización, han sido descuidadas y se han estancado en modelos de narrativa visual que funcionan a medias, quedándose en estilos pasados y sin poder reformular muchos aspectos.

Entonces, la misión es encontrar nuevas sendas para poder potenciar estas narraciones, que no son pocas, y así darles un nuevo impulso comunicacional y expresivo, que las haga nuevamente protagonistas de la evangelización cristiana.

Una de las narraciones visuales más importantes que podemos encontrar en la Iglesia, son las estaciones del vía crucis, en donde vemos claramente los momentos en que Jesús es apresado, condenado a muerte, obligado a llevar su propia cruz y crucificado en el monte Calvario. Si bien, estas imágenes sirven para que los peregrinos puedan reflexionar estos momentos durante el tiempo que prepara la semana santa, ayudándose de pensamientos de santos, lecturas bíblicas y procesiones, el resto del año, no se hace alusión directa a este relato, sin embargo, las imágenes siguen ahí. Si consideramos que estas imágenes muchas veces solo muestran números romanos para designar la estación correspondiente, sin mayor información al respecto, las imágenes están ahí solo como decoración, ya que generalmente están hechas por artistas, entonces quedan como cuadros de casa,

pero no se saca partido a esta narración.

Por si sola, la imagen muestra a Jesús en muchas escenas de su Pasión y muerte, pero no le explica muchas veces al peregrino que es lo que significa cada una, ni porque se produce tal suceso. Imágenes que son tan importantes para la fe del cristiano en el periodo de semana santa, el resto del año están acumulando polvo, esperando ser revividas al año siguiente. La persona que no ha participado de la semana santa, no tiene el mismo concepto de las imágenes que ve, y sin duda no recorrerá las 14 estaciones del relato, si no entendió la primera. Por lo tanto, estas imágenes necesitan de una persona que les de sentido, y que las explique en todo su contexto. Al no estar esa persona durante todo el año que explique estos mensajes, la misma imagen debe encargarse de transmitirlo, y sin duda es capaz de hacerlo.

Objetivos del Proyecto

El objetivo de este proyecto es plantear una alternativa de narración visual para la iconografía cristiana, creando un Vía Crucis con el lenguaje narrativo del cómic, queriendo ampliar las herramientas comunicacionales de estas secuencias y plasmarlas con sentido en un lugar que refuerce el mensaje, en este caso, en muros del Santuario de San Alberto Hurtado, que llevan por un sendero descendiente hasta la capilla que contiene la tumba del santo. Si bien, este espacio no es un templo propiamente tal, es un lugar impor-

tante para la Fe del peregrino que quiere encontrarse con Dios y la espiritualidad de este santo.

Objetivo General

- Diseñar una alternativa de Narrativa Visual Cristiana basada en el lenguaje del cómic, para el desarrollo de un Vía Crucis en el Santuario de San Alberto Hurtado en Estación Central.

Objetivos Específicos

- Desarrollar un relato visual continuo con los temas del vía crucis tradicional.
- Replantear visualmente cada estación en base al uso de viñetas y textos escritos.
- Instalar las estaciones secuencialmente en el recorrido del santuario que lleva a la tumba del Padre Hurtado.

■■■ ANTECEDENTES TEMÁTICOS

1. Narrativa Visual

1.1. Definición

Cuando una imagen cualquiera, ya sea un afiche, una ilustración, un cuadro o una viñeta, presenta un acontecimiento sucedido a alguien, en un momento y en un lugar determinado, y desde un determinado punto de vista, se habla de una imagen narrativa.

Si es así, reconocemos, por un lado, que estamos ante una narración (en este caso icónica), y por otro, que la imagen narrativa posee la capacidad para contar historias. Frente a esto, podemos decir que cuando una imagen o una secuencia de ellas (ya sean fijas o en movimiento, fotográficas o pictográficas), presente un suceso en donde intervengan personajes en acción y se encuentren en un contexto determinado, estamos frente a una narrativa visual.

Desde esta perspectiva nuestra definición queda así: Una narrativa visual es principalmente un relato generado en base a imágenes.

Según esta definición se entienden como narrativas visuales las películas cinematográficas, los cómics, las fotonovelas, las animaciones y story boards. Todos ellos son capaces de relatarnos sucesos e historias, que le suceden a determinados personajes, utilizando diversas técnicas visuales para ello.

Partiendo de la definición, podemos decir que una Nar-

rativa visual se construye a través de procedimientos que tienen en las imágenes su unidad central, y en las relaciones entre ellas, organizadas como un todo orgánico, un significado global.

Debemos diferenciar de inmediato a la narrativa de imágenes con el simple registro del mundo real. Ya que la construcción previa de la trama otorga sentido al conjunto de las imágenes y determina también las características de los escenarios que funcionan como decorados simbólicos. Es decir, cada objeto, persona o acción quedan inscritos en una lógica que los hace significar. Incluso el relato en su conjunto puede ofrecer un excedente de sentido que vaya más allá del supuesto mundo objetivo que registra la imagen.

1.2. Breve Historia

En la historia de la humanidad la imagen comienza muy pronto a ser parte de la vida del hombre, al parecer el ser humano ha sentido la necesidad de comprender el mundo que le rodea y la realidad que vive, y para tal fin se ha servido de imágenes que narran, básicamente, cómo son las “cosas” y los “hombres” del “mundo” y cómo éstos llegaron a ser lo que son. La imagen como portadora de mensajes, parece ser un buen transporte para estas historias. La imagen narrativa es, bajo esta perspectiva, heredera de lo artístico, lo religioso, lo social y lo psicológico. Por esto consideramos conveniente comenzar a profundizar en el relato visual, por

medio de su historia. Un recorrido por la evolución temporal de la imagen narrativa comenzará a describirnos su función social y trascendental

Las pinturas rupestres, sobre todo las datadas desde el Paleolítico superior (35.000 a.C.) al neolítico (hacia 4.000 a.C.) tienen como autor al Homo sapiens que poseía un cerebro equivalente en volumen al del hombre moderno. Cazador y recolector, se sirvió del fuego y produjo útiles de madera, hueso, cuero y piedra. Desde esta etapa, la aparición del arte, se volvió un elemento característico de la cultura. Sus primeros dibujos fueron manos, figuras humanas, animales, símbolos de la fertilidad, escenas de lucha y de caza. Esta primera etapa del desarrollo de la imagen creada se realiza por medio de colores aplicados con los dedos o con pincel, fabricados con carbón vegetal o sustancias minerales.

En el comienzo, lo más básico era experimentar. Como la invención del fuego o de herramientas para cocinar, el desarrollo de la imagen se produce por la experimentación del hombre, que comienza a plasmar, trazar, pintar, delinear y componer, para pasar a otras etapas más complejas como es el representar imágenes de animales y objetos, por medio de la recepción de los datos visuales que le rodean. Así comienza la imagen a ser parte de la historia de la humanidad, donde todas las obras que creaban tenían una sola inspiración que era utilitaria, social, mágica o religiosa a la vez.

Según el diseñador J.Müller-Brockmann, las pinturas del paleolítico superior son representaciones de seres

naturales o fenómenos de la naturaleza, sin embargo, encierran más aspectos que los que caben en el realismo fotográfico. En realidad, es un estilo muy rico en símbolos, con una intensa adscripción de significado. Si vemos estas pinturas como textos pictóricos, se puede demostrar su carácter narrativo, ya que en ellas se puede llevar a cabo una descripción de los elementos que suministran esas imágenes, donde es posible constatar que aparecen una serie de sujetos (los cazadores), que buscan un objeto de valor (los mamuts) y donde se puede inferir un contexto¹. El hombre dibuja a sus animales en todos sus ámbitos naturales, intenta describir todos sus gestos y costumbres: Se les ve pasear, caminar en grupo, en solitario, pastar, copular, gesticular sonidos, etc. Es un verdadero diccionario de imágenes zoológicas. Pero la parte más sorprendente es cuando el trazo en la pared se convierte en manual de caza, y el artista prehistórico introduce al cazador en la escena, sigue sus presas detrás de su rastro, las ejecuta en solitario o en grupo, lucha por sus piezas contra otros grupos o tribus, los animales yacen heridos o muertos cubiertos de lanzas y flechas. Imágenes dramáticas de un realismo abrumador.

Estos dibujos, se van diversificando en otros lugares del mundo donde habitó también el hombre primitivo, describiendo otros estilos más abstractos y también otros materiales.

Así, poco a poco, la “comunicación” se estableció y se confirmó su validez como forma para testimoniar una probada relación entre las personas, mientras las prim-



Pintura Rupestre. Paleolítico Superior. 35.000 a.C.

1. MÜLLER BROCKMANN, JOSEF. *Historia de la comunicación visual*. Ediciones G.Gili. 2ª Edición. Mexico 1998.

eras civilizaciones, asentadas en Mesopotamia, evolucionaban y se desarrollaban económica y culturalmente. La imagen visual, comenzó a adquirir protagonismo, pues los colectivos apuntaban la necesidad de atestiguar y de dejar constancia de algunos de los hechos más importantes ocurridos en su sociedad. Quiere esto decir, que de manera incipiente, el individuo comenzaba a contar “la historia”.

En Mesopotamia se desarrolló la escritura, la cual vendría de la evolución de la imagen ideográfica, que intentaba expresar conceptos abstractos. R.L.Gregory señala que “El pensamiento en conceptos emergió del pensamiento en imágenes a través del lento desarrollo de los poderes de abstracción y simbolización. La evolución del lenguaje comenzó con imágenes, progresó a los pictogramas o viñetas autoexplicativas, pasó a las unidades fonéticas y finalmente al alfabeto”. Cada nuevo paso adelante fue, sin duda, un progreso hacia la comunicación más eficiente².

Por otro lado, la expresión gráfica y artística en Mesopotamia, será plasmada en numerosos objetos y en los primeros templos, destacando dos principales temáticas: la religión y los sucesos históricos.

Hubo una gran producción de esculturas que narran episodios de la vida de los soberanos, especialmente por medio del diseño de “Estelas”, las cuales eran monumentos conmemorativos de piedras cilíndricas o cuadrangulares con inscripciones y bajorrelieves. Ejemplos de ellas son la Estela de los Buitres, del año 3.000 a.C., que posee dos caras, una mitológica y otra histórica.

Otra estela de importancia es la de Naram Sim, que en una sola escena conmemora la victoria del rey y de su ejército sobre los lullubitas. Su composición, presidida por tres símbolos divinos (dos parcialmente estropeados), centra su interés en la figura del rey.

Y también tenemos al popular Código de Hammurabi (2.050 a. C.), que muestra la escritura cuneiforme y los decretos de ley de los sumerios. En la parte superior, se ha representado al dios Shamash (titular de la Justicia), sentado en su trono, en el acto de dictarle las leyes a Hammurabi, quien de pie escucha atentamente a la divinidad.

Por su parte, la cultura Egipcia continuó muchas sendas trazadas por los sumerios en muchos ámbitos tanto organizacionales como culturales. Sin embargo en el tema de la escritura desarrollan un lenguaje diferente, el sistema de escritura jeroglífica. Aquí se comienza a definir lo que sería el sentido o direccionalidad de la escritura, la cual en este caso era horizontal de derecha a izquierda, de izquierda a derecha y vertical de arriba hacia abajo comenzando por la derecha y terminando por la izquierda.

Los jeroglíficos, irán en las inscripciones de los monumentos, grabados en piedra o en madera y destinadas a perdurar eternamente.

Los templos egipcios tenían gran cantidad de salones diferentes, los cuales estaban decorados con elementos vegetales, animales, jeroglíficos y escenas históricas.

En estas primeras etapas de la humanidad, el estilo figurativo de estas obras elude la perspectiva y represen-



Mesopotamia. Estela de Naram Sim

2. Gregory RL: *Ojo y Cerebro. Psicología de la Visión*. Guadarrama. Madrid, 1965.

tan figuras humanas de perfil, se esmeran más en los detalles de símbolos, que en las proporciones y el realismo.

En el arte egipcio, existen características específicas, por ejemplo, las piernas y el rostro de los personajes se nos muestran de perfil, mientras que el torso y el ojo se ven de frente, las escenas se suelen desarrollar en filas paralelas aunque a veces se muestran diversos escenarios de manera simultánea, los faraones y los dioses son mayores que las demás personas, mostrando una ley de jerarquía³. La temática de estos relieves está normalmente relacionada con la vida de ultratumba o con imágenes relacionadas con el difunto. La pintura utiliza colores planos y tienen carácter decorativo, narrando asuntos más mundanos que el relieve como fiestas, cacerías o actuaciones musicales, complementando a la gran estatuaria para conformar un aspecto global de la vida egipcia.

Más al oriente, la cultura de China nos cuenta una historia gráfica propia. Aquí se crearon primitivos signos, primero como motivos ornamentales en vasos de cerámica, que se convirtieron con el tiempo, en signos de escritura, los cuales han permanecido, con ligeras modificaciones, hasta la actualidad. Este sistema de escritura chino tiene ideogramas y elementos fonéticos y su sentido de lectura es de arriba hacia abajo comenzando por la derecha.

En cuanto a una narrativa visual, las imágenes chinas están llenas de sutilezas. Las simbologías son muy frecuentes, representando una flor o un animal desde una

virtud hasta una estación del año. Según este complejo código, cada escena pintada puede interpretarse como una poesía o como una narración en la que los conceptos no se representan con palabras sino con bellísimas imágenes.

Las narrativas permiten una escena minuciosa en la cual la mirada avanza como durante un recorrido, y en el cual es muy importante el sentido del transcurso del tiempo. Los formatos narrativos por excelencia son dos: el rollo vertical, en papel o seda, que se pega sobre un soporte más rígido y pende de un vástago de madera. Se desenrolla y expone sólo en fechas muy especiales, en habitaciones especiales, y para invitados especiales. El rollo horizontal es mucho más narrativo todavía; se contempla en privado y se va desenrollando poco a poco, ante la mirada del espectador que avanza en su lectura. Los formatos decorativos se emplean para adornar estancias, son más pequeños y los asuntos que tratan son más ingenuos así como más coloridos. También hay otros dos formatos: el de abanico, el más vistoso, y el de sello u hoja de álbum, que es cuadrado con las esquinas redondeadas.

Un cuadro de un paisaje se “lee” al revés que en Occidente, comenzando la mirada por el ángulo superior derecho, para salir tras una suave diagonal por el ángulo inferior izquierdo. El primer golpe de la vista, pues, cae siempre sobre las cumbres nevadas o entre nubes de unas montañas lejanas. Desciende por cascadas, brumas y abismos para terminar en el suelo, entre un poblado, un camino o un puentecillo arqueado con unos viaje-



Representación del pueblo, el Faraón y el Dios Sol.
Jeroglífico.

3. WILSON, EVA. Diseños del Antiguo Egipto
Ed. G.Gili. Mexico, 1998



Pintura China. Rollo Vertical.

ros. Este paisaje se puede contemplar de tres maneras:

La Distancia Profunda, que es una vista panorámica, en la cual el punto de vista con el que se mira a las montañas es bajo. La masa de agua central (bruma, cascadas, arroyos), queda a la altura de los ojos. Y el elemento humano, por el cual se devuelve al espectador a la realidad, está por debajo de la mirada.

La Alta Distancia posee una mayor fuerza poética, una mayor capacidad evocadora. El punto de vista se queda al nivel del elemento humano, apareciendo de tal manera el paisaje muy por encima del espectador.

La Distancia a Nivel. Para ésta es necesario un formato de rollo horizontal, más cercano a los códigos estéticos occidentales y volcado en la narratividad. Es más realista, y mucho más frontal, en el cual, todos los elementos del paisaje quedan a la altura del que los contempla.

Siguiendo el recorrido geográfico, nos encontramos con Grecia. En el año 1.000 a.C., los griegos se apoderan de la escritura fenicia, la cual era de izquierda a derecha y además de adecuarlo a sus necesidades, los griegos enriquecieron el alfabeto consonántico con los signos vocálicos a, e, i, o, u. Luego, la lengua griega fue aceptada en la vida cultural como medio universal de comunicación.

El arte griego se expresa en la escultura de personajes conocidos, en la pintura decorativa para palacios y en las monumentales construcciones arquitectónicas.

La mayoría de las dependencias de los palacios estaban decoradas por pinturas al fresco, apareciendo escenas de jóvenes que saltan sobre toros, procesiones de portadores de ofrendas o figuras aisladas como la Parisina o el Príncipe de los lirios. Al igual que en la pintura egipcia, las figuras continúan apareciendo de perfil mientras los colores son planos.

Pero es en la cerámica donde los griegos plasmaron mas la narración visual, en el Vaso de los segadores podemos contemplar un grupo de campesinos que regresan del trabajo con sus herramientas, apareciendo en varios niveles de profundidad, intentando dar sensación de perspectiva⁴. Los Vasos de Vafio también tienen relieves, realizados sobre oro, representando escenas campestres. En esta etapa, vemos un factor determinante para la comprensión e interés por la obra visual, el desarrollo de la expresión corporal de los personajes y sus gestos, en ese sentido, es importante destacar el desarrollo de la escultura, por parte de artistas como Mirón, Fidias y Policleto, ya que ella

4. KAHLER, ERIC *Historia Universal del Hombre*.
Mexico 1965



Vasija Griega. Decoración Narrativa



ROMA. Columna Trajana.

influyó importantes lineamientos estilísticos y artísticos posteriores, sobre todo en su búsqueda de la belleza, la perfección humana y la representación de la expresión y el movimiento, los cuales dieron nuevos caminos para construir los mensajes visuales narrativos.

Los romanos, por su parte, deseosos de conmemorar sus hazañas y sus triunfos desarrollaron el retrato y el relieve histórico. El relieve histórico, por su parte recoge los triunfos militares de los principales emperadores y generales como se observan en las columnas de Trajano y Adriano o los arcos triunfales. Sin embargo, uno de los relieves más importantes no exalta las gestas militares sino la paz. Se trata de los relieves del Ara Pacis que Augusto ordenó levantar para celebrar la paz que se había implantado en Roma tras el periodo de las Guerras Civiles. Así, frente a un arte escultórico griego en el que abundan las imágenes descriptivas, en la escultura romana priman las narrativas.

La cultura y el arte en Roma sufre un vuelco importante al adoptar un nuevo credo: El cristianismo. Esto marca también el comienzo de una nueva corriente artística, ligada principalmente a plasmar los personajes, acontecimientos y escenas de la nueva religión del imperio. La primera etapa de este arte, se llamará Paleocristiano y puede entenderse como una evolución del arte romano tardío. Sin embargo, la religión cristiana instauraría un nuevo espíritu al arte y lo cargaría de símbolos. Esto motivará que este arte sea simple, estilizado, renunciando a la perspectiva y a la profundidad espacial,

eliminando las proporciones y los rasgos del cuerpo humano para acentuar los aspectos religiosos. El fondo predomina sobre la forma y la expresividad vence a la estética. La escultura paleocristiana destaca más por su significado y su simbolismo que por sus formas. En un primer momento se utilizan figuras paganas con un claro simbolismo cristiano como Psiquis como el alma o Eros simbolizando a Cristo. Posteriormente se incorporan temas propios como el Crismón, el Cordero, el Ancora o el Pez, elementos que simbolizan a Cristo. Las decoraciones de sarcófagos se pueden dividir en varios grupos: escenas sin interrupción que se suceden a lo largo del friso; escenas o personajes encuadrados por columnas; estrígiles a ambos lados y un medallón central.

Estas primeras narraciones visuales cristianas, nacen de la necesidad de expresar su fe, como lo habían hecho los romanos y los griegos, no hay que olvidar que estos primeros cristianos eran romanos y griegos "convertidos". Todas estas historias nacen del conocimiento de las sagradas escrituras y de la tradición llevada por los apóstoles cristianos, junto con la realización de las celebraciones que se hacían en ese tiempo (misas, bautismos, funerales), lo cual hace que las historias sean también parte de la liturgia cristiana, pero también tienen un especial motivo "formativo", ya que en el mismo lugar donde hay una tumba cristiana, se pintaron imágenes del buen pastor recibiendo a su oveja perdida, símbolo de Cristo que recibía al alma que acababa de irse al cielo. Con esto tenemos que

la imagen decora y a la vez transmite un mensaje explícito.

El mundo continuó evolucionando y Europa fue invadida por los bárbaros, produciéndose un corte en el desarrollo cultural y artístico que venía proyectándose en el arte bizantino. Pero luego, en la Edad Media, la función narrativa de la imagen comienza a adquirir un nivel mayor de “comunicacionalidad” en su manifestación artística. Aparece el concepto de pensamiento en imágenes, que hace referencia a la expresión visual de la mentalidad de la época.

En la Edad Media existió una articulación retórica de la palabra escrita con la imagen que apareció reflejada

en miniaturas, Libros de Horas, Biblia de los pobres y figuras de los simples: auténticos relatos icónicos dispuestos, por lo general, en las catedrales, para enseñar al populacho, al considerarse que la imagen está más capacitada para enseñar, que la palabra en solitario. La mentalidad medieval era eminentemente simbólica, sobre todo en el periodo románico, y así se representó en las manifestaciones icónicas. Esta mentalidad respondía a una concepción metafísico-religiosa en la que todo lo terrenal estaba relacionado con el más allá, en la que todo lo humano estaba referido a lo divino, y en la que cada cosa debía expresar un sentido trascendente. De aquí, que la Imagen debiera

cumplir una doble función. Por una parte, exhortar a los fieles a la oración y, por otra, cumplir una función pedagógica y adoctrinadora en un mundo de iletrados, de hombres toscos, de hombres simples. Mientras que en el periodo románico se hablaba de la “Biblia de los pobres”, en el gótico se hablaba de la “Biblia de piedra”. La práctica decorativa en esta etapa del medioevo, basada, principalmente, en la escultura y en la decoración propiamente dicha, se desarrolla y es pensada, al igual que en el románico, para enseñar al pueblo llano, es decir, que la decoración de las catedrales góticas y sus esculturas en bajorrelieve se hicieron para instruir, de manera que todos los ciudadanos



Arte Bizantino. Adán y Eva



Tripico Románico. La Virgen

podieran leer y entender el pensamiento medieval dominante. Gran número de estos episodios se ilustran en las vidrieras, los frescos, retablos y los pórticos de iglesias y catedrales.

En el siglo XVI, Gutenberg inventa la imprenta. Con este nuevo instrumento, el libro deja de ser un objeto de lujo caro para convertirse en un elemento asequible a la masa ciudadana. Las gentes del pueblo comenzaron a aprender a leer y a escribir. Su nivel solicitó más y más libros. Comenzaron a realizarse ediciones populares condensadas de las obras literarias más famosas, e incluso se sintetizaban en una hoja grande repleta de ilustraciones, que vendedores difundían y vendían. Estas estaban destinadas a gente de clase social modesta y relataban historias inspiradas en las leyendas de héroes y personajes populares. Fue tal su aceptación que, en el siglo XVII, las aleluyas comenzaron a desempeñar la función de periodismo popular, pues gran parte de ellas se dedicaban a narrar los acontecimientos reales que sucedían. Ya en el siglo XVIII, las aleluyas supusieron un perfecto medio de propaganda política.

El desarrollo del Renacimiento en Europa, redefinió los temas y la expresión artística. El pensamiento ya no giraba en torno a Dios, sino en torno al hombre, el cual se volvió el centro de la cultura, la sociedad y el arte. Esta nueva manera de ver el mundo toma fuerza y la visión estática del Universo es sustituida por otra dinámica. De igual modo ocurriría en el arte. Los modelos góticos son desplazados por los de la Antigüedad clásica, entre

los que se buscan y encuentran nociones científicas de belleza y armonía. Al contrario que en el arte medieval, esta definición de belleza no será reflejo de la divinidad, sino la expresión de un orden intelectual y profano, que encuentra su lenguaje en la medida, el número y la proporción. De la naturaleza, el cuerpo humano constituirá el máximo de las perfecciones, objeto que sustituye a la divinidad en las obras de arte, como reflejo del antropocentrismo del pensamiento humanista. Toda la evolución del arte renacentista se articula en un proceso general de racionalización que dominará toda la vida espiritual y material.

El arte barroco, por su parte, se inició en Roma, la capital del mundo católico, y al ser este un arte desarrollado por artistas cristianos, Italia se convirtió de nuevo en el lugar al que todo artista tenía que acudir para formarse. Los artistas barrocos emplearon una técnica de contrastes violentos de luz y de sombra que hacía que destacaran personajes y objetos, y apartándose de la estética y las reglas tridentinas introdujo figuras populares en las escenas sagradas, apoyadas en ese tiempo por la necesidad contrarreformista, en donde se multiplicaron las imágenes religiosas en templos, libros y monumentos. Este fue sin duda un gran avance en materia de expresión de contenido, donde las narraciones visuales en iglesias y conventos se harán más realistas y dramáticas. Este arte aportó una audacia nueva en la composición, en la búsqueda del efecto dramático, en la visión de una realidad formada por hombres y cosas rutinarias y cotidianas, aunque transfiguradas por



Impresión de Aleluyas.
Relato de batalla



Pintura Barroca



Cómic. The Yellow Kid



Fotografía 1906

los contrastes violentos de luces y sombras.

El arte como representación de la realidad y como expresión del pensamiento de la época, se vio interrumpida gravemente con la llegada del siglo XIX, donde el proceso industrial permitió la producción en serie de muchas imágenes y grandes tiradas de periódicos y revistas donde se incluían páginas dibujadas por ilustradores de la época. Es aquí donde parecieron las primeras manifestaciones narrativas derivadas de la ilustración, que darían a finales del mismo siglo, el advenimiento del cómic moderno, relato visual por excelencia. Este desarrolló muchas técnicas, que vienen del desarrollo narrativo del pasado, como la secuencialidad, la personificación, los atributos y simbolismos.

Pero el avance no se detuvo allí, aparece la prensa ilustrada, teniendo su auge con la aparición de la litografía, que permitió una reproducción mucho más fiel y nitidez de los originales, ahora la historia era contada día a día. En el mismo siglo, apareció la Fotografía de la mano de Nicéphore Niepce, hacia 1824, y al final del siglo, los hermanos Lumière presentaron al mundo el cinematógrafo. Se consiguió fabricar un instrumento capaz de conferir movilidad a las "formas", que con anterioridad, se arrebataban a la "realidad".

En estos tiempos ya estamos hablando de nuevos conceptos en relación con el relato visual, ya que el tiempo y el espacio vienen a marcar una gran diferencia en estas nuevas técnicas representativas de lo real. Podríamos empezar a definir lo que llamaríamos la imagen en movimiento y la imagen sonora, elementos vitales de la

narrativa audiovisual moderna.

El espacio y el tiempo de la representación icónico-visual comenzó a asemejarse al flujo espacio-temporal humano. Por lo tanto, la narrativa visual encuentra su "tierra de nadie" con la aparición del cine, donde los conceptos de espacio y, sobre todo, de tiempo, adquieren una nueva perspectiva, ahora la temporalidad de las imágenes podía ser alterada.

Así la imagen fija y única y el relato icónico, dan paso a una nueva imagen narrativa: la imagen cinematográfica, primero, y audiovisual después. La imagen fija, el relato icónico y la imagen secuencial y su nueva poética, fundada en la articulación espacio-temporal de las imágenes, comenzó a hacer visible una nueva forma de narrar, donde el arte, la técnica y la ciencia, se confundían.

Y tal como al principio de este recorrido, el hecho narrativo se encuentra muy ligado a las herramientas, lo que hoy en día podríamos llamar tecnologías. Así como en la prehistoria el individuo utilizaba las paredes de las cavernas para contar sus historias, en la actualidad, se utilizan sofisticados medios para lo mismo. Y en esto ya hacemos referencia a la imagen digital o imagen generada por ordenador. Éstas también han entrado en los terrenos de la imagen narrativa. Ahora muchas historias se cuentan con imágenes visuales e imágenes sonoras creadas por la imaginación informática. Con la producción computacional, la imagen ya no se crea,



Cine Americano.



Imagen digital 3D

se genera, se “construye”; existe, en su construcción, una intervención directa de la Informática. Se habla de la imagen ideal por su capacidad de transformación ilimitada. Su aplicación es de lo más variado: creación artística, cine, televisión, publicidad. Hay quien considera a este sistema de producción icónico, el antecedente de las futuras máquinas de “construcción” de la realidad.

A esta altura hablar de temáticas en este tipo de imágenes, es hablar de las posibilidades de la vida misma, ya que como espejo de lo real, es capaz de representar la realidad y mucho más. El cine, por ejemplo, ha desarrollado diversos géneros que describen temáticas dentro de su lenguaje, como el western americano, el cine de suspenso, el drama, el documental, los dibujos animados y las películas de ciencia-ficción, y dentro de ellos, distintos formatos, como cortos y largometrajes, seriales, programas, etc. Por su parte el cómic aporta con historias fantásticas de súper héroes, dramas bélicos, fotonovelas y revistas cómicas semanales, ya sea episódicas o auto conclusivas.

Los productos que son fruto de las nuevas tecnologías presentan relatos de imágenes generadas por ordenador, donde las específicas características de la imagen digital ponen de relieve una manera diferente de utilizar los elementos formales, con el fin de procurar determinados contenidos. Este ejemplo nos permite decir que la evolución de la narrativa visual recién comienza, ya que las posibilidades se diversifican y no parecen

tener límite.

1.3. Tipos de Narrativa

Hemos definido lo que es la imagen narrativa dentro de una de las clasificaciones que existen para la imagen, y también revisamos los antecedentes históricos que la narrativa visual ha desarrollado en el tiempo. Ahora es necesario ahondar directamente en la imagen narrativa, pero, sin desmerecer la importancia actual de la imagen en movimiento y la imagen de síntesis, nos concentraremos en la imagen fija por ser de interés particular en nuestra investigación.

Como dijimos anteriormente, la imagen narrativa está constituida por un conjunto de elementos relacionados entre sí, que representan un hecho y se refieren especialmente a una historia. Construye un relato de sucesos reales o imaginarios, que se producen en un marco temporal y espacial y en un orden cronológico, en sus imágenes prevalece la acción, cuyos mejores recursos de expresión formal son como hemos visto, distintos periodos de la historia del arte.

El interés hacia el problema de la narración ha dado lugar a la creación de la narratología, una disciplina que estudia las estructuras narrativas, estableciendo tipologías que ayuden a construir eficaces modelos discursivos. El ancestral parentesco entre la imagen narrativa y relato literario constituye un rico campo de investigación para la historia del arte. No hay que olv-

idar que la imagen por antonomasia representa, es decir, se expresa a través de la metáfora y la analogía, siguiendo los esquemas lógicos y persuasivos de la retórica.

Hay que distinguir dos tipos de narración: story (ficción: contar historias) y history (historia: hechos reales). A la primera se corresponde la mitología, la fantasía, la ciencia ficción y la historia bíblica; a la segunda, los sucesos históricos y documentales. En ambas se utilizan una serie de estrategias narrativas que los artistas han ido adquiriendo en los distintos periodos para poder expresar en imágenes los contenidos de sus relatos. Para empezar por los elementos más básicos, recordemos que los griegos desarrollaron una técnica narrativa en su cerámica, que hizo a sus historias reconocibles y cada vez más complejas, y que marca la narrativa de ahí en adelante. Esta técnica desarrolla 3 importantes factores:

1. La elección de temas que, por sus elementos iconográficos o narrativos básicos, podían ser fácilmente inteligibles. Por ejemplo, en el arte griego, combinar en una misma escena a un gigante con un hombre que le introduce una vara en un ojo hacía fácilmente identificable el tema de la representación: el cegamiento de Polifemo. El reconocimiento de los elementos visuales permite una lectura más rápida y completa de la imagen, haciendo fluir el relato con más antecedentes que puedan orientar e interesar, mien-

tras que en el tema perceptivo, permite que un mensaje penetre con mayor fuerza en la mente del receptor.

2. La creación de un lenguaje gestual y facial, que enriquece la narración. Cuando en una escena se nos presentan personajes que están desarrollando una acción, éstos muestran por medio de sus posturas, ademanes, gestos y expresiones los sentimientos que están viviendo en ese momento, lo cual potencia el desarrollo dramático de la imagen, cargándola de significación.

3. La inclusión de títulos, fruto del desarrollo del sistema alfabético, cuya función no es otra que hacer reconocibles a las figuras. Como se ha visto el desarrollo de la escritura y la expresión gráfica han ido paralelamente en evolución, lo que permite que encontremos muchas expresiones donde para contar la misma historia, encontramos la imagen y la palabra, los cuales pueden estar apoyándose mutuamente o solo uno al otro. La ilustración de libros es un buen ejemplo de como la imagen apoya al texto en la tarea de relatar; mientras que las pequeñas inscripciones que hay en iglesias medievales, bajo las imágenes de historias bíblicas, ayuda a fijar el significado de la imagen como un texto de anclaje.

Estos elementos básicos que permiten dar solidez y sentido a las historias, proyectan caminos en todas las técnicas de la expresión, pero más importante aún para

nosotros, nos dan pautas para reconocer un lenguaje narrativo estructurado.

Además de estos elementos básicos, es necesario conocer las dos formas que adopta esta narrativa visual, que son las imágenes únicas y las secuencias de imágenes. Entenderemos por imagen única, aquella que muestra tan solo una escena con personajes y acción, mientras que una secuencia, será un conjunto de imágenes enlazadas por un significado y una intención narrativa.

Para diferenciar ambas, hay que definir cual es su nivel de narratividad. Si ponemos el ejemplo de lo que sería una película, en esta se distinguen un nivel narrativo que se encarna en el plano aislado, mientras que otro nivel narrativo está en la actividad de montaje de los planos entre sí. En la narrativa visual de imágenes fijas, tenemos narratividad tanto en una sola imagen, como en un conjunto significativo de ellas. Esto es posible porque la esencia de la narratividad de la imagen única está en la mostración de elementos, mientras que la secuencia de imágenes lo hace por medio un orden de sus escenas.

Un ejemplo muy sencillo, permitirá explicarlo mejor. Sucede a menudo que unas imágenes, físicamente perceptibles como imágenes únicas, representan varios episodios de una misma historia. Es el caso de algunos cuadros sobre la vida de San Francisco, en el museo colonial de Santiago, donde en una misma composición, se representa varias veces al santo misionando, peregrinando,

nando y recibiendo inspiración divina . De esta forma vemos dos narraciones, la que existe dentro de una sola imagen, y la que existe en la consecución de los cuadros de San Francisco.

Este tipo de soluciones narrativas nacidas desde hace tiempo en el arte, fueron las que, según varios autores, proyectaron lo que serían los procedimientos propios del cine, es decir el plano y la secuencia de planos.

Poniendo como base estos factores iniciales, podríamos definir algunos tipos de narrativa visual con imágenes únicas y secuencias de imagen. A. Snodgrass creó un sistema en cuatro grandes tipos de narrativas, analizando la expresión greco-romana:

1. Monoescénico: describe un momento determinado de una historia en la que se preserva la unidad de tiempo y espacio. Equivale a la instantánea de un monumento particular de un relato, ya que trabaja sobre el concepto de momento esencial. Es un modo de narrar característico del arte griego, que después se extendió en el tiempo.

2. Sinóptico: combina distintos momentos o episodios de una historia en una sola representación. No hay ni unidad de tiempo, ni de espacio. La escena corresponde a un momento imposible que no podría captar una cámara. Es una forma de narración peculiar de la época arcaica y de superficies muy limitadas, como las de una vasija: Polifemo bebe vino mientras Ulises lo ciega,

Perseo recibe sus armas mientras corta el cuello de Gorgona.

3. Cíclico: serie de episodios de una historia separados entre sí, pero que componen una secuencia en la que el protagonista se repite. Es un método característico del arte clásico y helenístico. Su máxima expresión estaría en la decoración de las metopas de los templos, cuyas escenas se unen entre sí por un hilo narrativo: los trabajos de Hercules, metopas del templo de Hera en la desembocadura del río Silaris, y el templo de Zeus en Olimpia, Amazonomaquia, etc. También podemos verlo en los populares Vía Crucis en las iglesias romanas.

4. Continuo: es una variante de la narración cíclica en la que no existen fronteras físicas entre los episodios. Es típico del arte romano, como la narración de la Columna Trajana⁵.

A partir de estas clasificaciones es posible dimensionar las variables estructurales que podemos aplicar para relatar visualmente una historia cualquiera por medio de imágenes fijas.

5. CASTIÑEIRAS, MANUEL ANTONIO. *Introducción al método Iconográfico*. Ed. Ariel. Barcelona, 1998.

2. Narrativa Visual Cristiana

2.1. Cristianismo y su misión comunicadora

Para adentrarnos en el plano directamente relacionado con la narrativa de las imágenes religiosas, debemos conocer la motivación principal que tiene la institución llamada Iglesia, de crear imágenes para el pueblo cristiano. Para ello, tenemos que comprender de qué trata la doctrina católica y que implica creer en ella.

De esto, podemos decir principalmente que el cristianismo es la fe en Jesucristo, hijo de Dios y salvador del mundo. Que nació de una joven Virgen por obra del Espíritu Santo, predicó la venida del Reino de Dios, realizó milagros y curaciones, para completar esta misión con su camino a Jerusalén donde las autoridades judías lo rechazarían como salvador del pueblo judío y lo hicieron crucificar por los romanos. Para los católicos este hecho marca como el hijo de Dios se ofreció como sacrificio para cargar con los pecados del mundo y darles muerte en la cruz, para luego vencer a la muerte y resucitar al tercer día. Después de ello dio instrucciones a sus apóstoles para que continuaran su misión. Estos comienzan a expandir la iglesia, fundada por el mismo Jesús, con el apóstol Pedro como el primer Papa.

En ese momento, el cristianismo eran unos doce hombres y algunas mujeres. Según los evangelios canónicos del Nuevo Testamento, Jesús dejó la misión a los

apóstoles de comunicar la Salvación de los pecados a todo el mundo. Este hecho nos marca la esencia de la misión cristiana, el transmitir la fe al que hasta ese momento era un mundo “pagano”.

El cristianismo se conforma entonces como una ideología que necesita ser transmitida para que todos puedan acceder a sus beneficios, es decir la salvación. De este modo, la comunicación de la fe cristiana se vuelve una característica inherente de la Iglesia de todos los tiempos, y para ello ocupará diversos medios, entre ellos la imagen narrativa.

2.2. Arte Cristiano

Como sabemos, la aparición del cristianismo cambió la historia de la humanidad y del arte. Desde aquí en adelante, en algunos periodos importantes de la historia, será imposible desligar la expresión artística y visual de la doctrina cristiana y su visión del mundo y el hombre. Ésta va evolucionando y transformándose a medida que avanza también la Iglesia y pasa las pruebas que la historia le colocaría (persecución, aceptación, rechazo, ignorancia, abuso, reforma, resurgimiento, impopularidad, etc.).

Las primeras expresiones plásticas del arte cristiano aparecieron sin duda allí donde nació y se desarrolló el cristianismo más primitivo: en Palestina y Siria. Esto quiere decir que la primera influencia es de origen judaico (Historia del arte cristiano). Pero hay que decir,



Pintura Catacumbas. Paleocristiano. Año 193



Relieves Sarcófagos. Paleocristiano. Año 212

que con el miedo a caer en la idolatría hacia las imágenes, el pueblo de Israel no produjo grandes obras figurativas. Sin embargo, la escritura bíblica posee gran cantidad de símbolos, ya que en muchos de sus libros se escribe por medio de parábolas, figuras míticas, metáforas y alegorías.

En los comienzos el cristianismo de Europa era perseguido, por lo que la fe se manifestó en las catacumbas romanas, las cuales estaban bajo la ciudad y poseían muchos compartimentos donde estaban las tumbas y sarcófagos donde sepultaban a los ciudadanos. Es ahí donde encontramos las primeras pinturas cristianas, las cuales se caracterizan por el recogimiento de sus temáticas y su solemne expresión, la cual elimina la belleza estética para acentuar las características espirituales. En esta primera etapa, se desarrolla toda una estética narrativa, definida por el simbolismo con el que se daba sentido a las imágenes y la sencilla secuencialidad de las ilustraciones.

En un sarcófago encontrado en las catacumbas podemos encontrar lo que podríamos llamar un “pequeño catecismo ilustrado”. He aquí las escenas correlativas de izquierda a derecha: Noé con la paloma en el arca, un profeta que sostiene el rollo de la ley divina, Daniel en el foso de los leones, el niño orante entre dos santos, el milagro de Caná y la resurrección de Lázaro. Arrodillada a los pies de Jesús la hermana de Lázaro, María. Las escenas representadas en este sarcófago dejan transparentar un profundo simbo-

lismo, y el sucederse de las escenas no es casual, he aquí la interpretación que se le ha concedido: El cristiano nace a la vida divina mediante el Bautismo (Noé). Nutre esta vida divina con el pan (Abacuc) y el vino (Caná) consagrados en la Misa, es decir, con la Comunión. La Eucaristía le ofrece como prenda la resurrección final (Lázaro). Así el cristiano (niño) vivirá en el paraíso (orante). Hallamos aquí el eco de las palabras de Jesús en el evangelio: “Quien come mi carne y bebe mi sangre, tiene la vida eterna, y yo lo resucitaré en el último día” (Jn 6, 54). Obviamente el hacer este relieve en un sarcófago funerario tenía toda una intención decorativa, pero también trascendente, donde puede verse por medio de estas imágenes el sentimiento hacia la muerte y la vida eterna del cristiano⁶.

Del mismo modo en algunos lugares donde se bautizaban los nuevos fieles aparecen escenas como el milagro de Moisés que hace manar el agua de la roca para apagar la sed de su pueblo en el desierto y también el Bautismo de Jesús, que es una prefiguración del bautismo cristiano. Otras representaciones del bautismo las ofrecen el pescador, la Samaritana junto al pozo y el paralítico de la piscina de Betsaida. Podemos ver, que al colocar estas escenas en ciertos lugares específicos, permitía apoyar la liturgia de los sacramentos, reforzar la fe de los creyentes y generar todo un sistema de aprendizaje para los nuevos cristianos.

Existe otra pintura donde está representado Moisés, junto a él aparece Pedro en el acto de golpear la roca para hacer manar agua, mientras un soldado con la

espada ceñida, se acerca a la fuente y toma el agua con las dos manos. La interpretación es que Moisés es símbolo de la antigua Ley y Pedro de la nueva. El agua de la roca es símbolo de la del bautismo; el soldado vestido como un militar romano representa a los primeros cristianos convertidos por Pedro.

Estas primeras manifestaciones artísticas parecerían decirnos “tenemos un salvador”, lo cual se acentuaba en medio de un clima de persecución, y se expresa en las temáticas, ya que no hay alusión alguna a la personalidad del Cristo, sino a su misión salvadora, la cual estaba ligada al bautismo y a la fracción del pan.

Después de que el cristianismo pasó de ser perseguido a ser la religión oficial del Imperio Romano, se tomó las calles y los monumentos, desarrollando otra etapa del arte, ya que en los lugares donde se desarrollaba la fe, se tomaban los aspectos que más llamaban la atención y se plasmaban con diversos estilos y técnicas. Los griegos, por ejemplo, solo vieron el aspecto luminoso del Evangelio; ignoraron el aspecto doliente. Al representar la pasión en los sarcófagos, olvidaron las humillaciones y los sufrimientos. La corona de espinas, que un soldado sostiene por encima de su cabeza, parece más bien una corona triunfal. Ante sus jueces y verdugos, Jesucristo guarda firme actitud del héroe antiguo, del sabio estoico. Esto ocurre porque los artistas griegos conservaron la imaginación pagana; siguieron poblando el universo de ninfas y de dioses. Junto a Jesús bautizado por San Juan, representaron al dios del río Jordán, coronado de hojas acuáticas y en el fondo

6. FERGUSON, GEORGE. Signos y símbolos en el arte cristiano. George Ferguson., 1956, Buenos Aires.

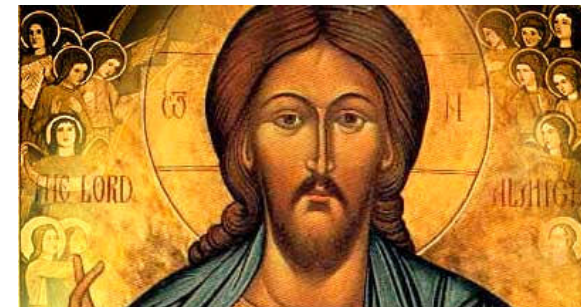
del Mar Rojo, que los hebreos acaban de cruzar, los artistas griegos hacen surgir al genio del abismo, que coge al faraón por los cabellos y lo arrastra a la profundidad. Los griegos de Asia Menor y de Antioquía representan a Jesús con largos cabellos; los de Alejandría lo pintan con el pelo corto, pero unos y otros prestan el mismo encanto juvenil. Pero a tan bella imagen le faltó la majestad de un Dios. Para dar a entender que no se trata de un hombre, los griegos se vieron obligados a poner en torno a su cabeza el nimbo circular que a veces llevaban las antiguas divinidades paganas. Nacido en los mismos lugares en que se desarrolló el Evangelio, el arte de Jerusalén ostenta un rasgo de veracidad. En él aparece Jesús bajo el aspecto enteramente nuevo: deja de ser griego adolescente y se convierte en un sirio en plena madurez, de barba negra y largos cabellos. Por última vez apareció Jesucristo con el tipo de su raza; hasta entonces, solo había tenido la gracia, en adelante obtuvo la fuerza viril y la majestad.

La evolución del arte paleocristiano motivará el nacimiento del Arte Bizantino, el cual estará dividido en dos por el período iconoclasta, donde las imágenes estarán prohibidas y el arte vivirá un período de decadencia. A partir del siglo IX la iconografía bizantina aumentará con nuevas escenas del ciclo evangélico o de la Virgen, donde el mosaico es el verdadero protagonista en la decoración, llenando de color sus paredes, destacando las excelentes procesiones de doncellas y santos que se dirigen a presentar sus respetos al Niño acompañado de la Virgen. La segunda etapa incorpora

novedades iconográficas como el Tetramorfos, las figuras o los símbolos de los cuatro Evangelistas, o el Pantocrátor, Cristo omnipotente. Los mismos colores vibrantes y encendidos que caracterizan al mosaico se encuentran también en la pintura, apareciendo una importante escuela de miniaturistas e iluminadores de libros.

En esta etapa se van siguiendo dos caminos para la representación y narración de las imágenes cristianas, la de la Biblia y la tradición apostólica y ahora también, la del magisterio de la Iglesia, la cual dio sentido al evangelio y que vendría a plasmarse en el arte. También en esta época se desarrolló un estilo muy conocido y que ha tenido gran difusión en la cultura cristiana, el de los iconos. La mayoría de los que conocemos han llegado del monasterio de Santa Catalina del Sinaí. Sus caracteres técnicos y estilísticos son comunes a casi todos: hieratismo y frontalidad de las figuras, estilización de las líneas, geometrización orientada al simbolismo, y hacia una belleza plástica con predominio del cromatismo, fondo de oro.

El arte del medioevo, se manifiesta como arte feudal por excelencia, ya que se trata de un arte monástico y nobiliario propio de los estamentos sociales dominantes de la época: el clero y la nobleza. Con el fin de hacer triunfar un sistema de pensamiento (su propia ideología), el señor feudal disponía tan sólo de su fuerza; de ahí que fuera de máximo interés que la Iglesia, también actuante como señor feudal, difundiera una visión feudal del mundo y lo expresara a través de toda



Cristo Pantocrator



Icono Bizantino. La Virgen y el Niño

una serie de creaciones icónicas: pictóricas, escultóricas y arquitectónicas, elementos clave del pensamiento de la época. Mas luego, comienza a manifestarse un fenómeno por el cual la pintura y la escultura se adueñan de la representación de los espectáculos de masas en esta época, es decir, las representaciones sagradas (misterios, milagros, pasiones, vidas de santos), las fiestas urbanas y los espectáculos de ceremonia de todas clases (entradas triunfales, fiestas cortesanas abiertas al público, torneos, escenas teatrales). Los propios artistas eran los autores y los realizadores de estas manifestaciones artísticas, y profundos conocedores de los componentes narrativos. Este tipo de manifestaciones artísticas, donde el propio autor desempeña una valiosa e importante labor, se identifica por presentar una historia donde el modo de narrar se caracteriza por la aparición de diferentes episodios que forman parte de un relato unitario con un desarrollo generalmente lineal, en secuencias.

En los casi cinco siglos que abarca la Plena y Baja Edad Media nos vamos a encontrar en Europa dos estilos claramente definidos que podrían considerarse evolutivos. Se trata del Románico y el Gótico, movimientos artísticos que tienen su nacimiento en Francia y que son eminentemente religiosos ya que es el momento en el que la Iglesia manifiesta con claridad su poder económico, político y espiritual. En el románico, las figuras alcanzan una tremenda espiritualidad y la anatomía queda relegada a un segundo plano ya que los ropajes dominan al cuerpo. Los escultores románicos realizan

su trabajo dependiendo por completo de la arquitectura. Deben adaptar sus figuras a las proporciones del templo por lo que la escultura adquiere monumentalidad. Gracias a esta adaptación, podemos hablar también de su función pedagógica ya que su objetivo es enseñar a los fieles el camino de la salvación y por ello aparecen en los relieves románicos numerosas figuras identificadas con el pecado. El hombre y la mujer medievales cuando se sitúan delante de una portada de la iglesia deben identificar cuales son las escenas que contemplan, convirtiéndose los templos en auténticas Biblias historiadas. La escultura adquiere mayor relieve en las portadas de los templos, y el programa iconográfico puede extenderse al resto de la fachada como a los capiteles historiados del interior.

La figura centra toda la atención del artista y el fondo es liso. Líneas gruesas de color negro o rojo configuran la silueta de la figura mientras que el modelado de los rostros se consigue a partir de manchas rojas redondeadas en mejillas, barba y frente. Al igual que la escultura, su ubicación en el templo también está esquematizada. El centro es la capilla mayor donde en la bóveda se representa al Cristo en Majestad rodeado de los evangelistas, aunque también puede aparecer la Virgen. La superficie cilíndrica del ábside está reservada a santos o profetas y en la parte del zócalo se sitúa una composición decorativa mientras en los muros laterales del templo se pintan historias distribuidas en grandes zonas subdivididas en cuadros.



Pintura Gotica Española.



Iluminación Libro.

En el gótico, periodo medieval dominado también por lo sacro, lo espiritual y lo simbólico, la Iglesia continúa con su control sobre la creación icónica-artística-pedagógica. Los padres de la Iglesia recuerdan a los artistas el segundo concilio de Nicea del año 787, en la querella con los iconoclastas, la siguiente regla: “La composición de las imágenes religiosas no se deja a la inspiración de los artistas; reflejan los principios establecidos por la Iglesia y la tradición religiosa. El arte pertenece al pintor y la composición a los padres de la Iglesia.”

Con lo cual, los artistas, con tal de evitar enfrentamientos, buscan inspiración en escenas de los Evangelios, siendo los episodios más representados los referidos a la vida de Cristo, a su muerte y su resurrección, además de otros muchos relacionados con la Virgen, los santos y las santas.

Conserva el carácter monumental y grandioso de herencia románica pero las figuras están dotadas de mayor expresividad, abandonando la deshumanización. Ahora reflejan sentimientos y la Virgen y el Niño dialogan mientras que el Crucificado se retuerce de dolor. Este afán expresivo llevará al artista gótico a interesarse por la anécdota y lo secundario. Ya en el siglo XV encontramos cierta reacción hacia la curva y la figura humana se hace más naturalista, convirtiéndose los rostros en auténticos retratos⁷. Luego, como vimos, se comienza a vivir la época del Renacimiento, la cual marcada por el nuevo pensamiento en torno al mundo, cambió la forma de hacer otra vez, y redefinió el estilo de las obras

cristianas. Como ahora se habían vuelto a tomar los modelos clásicos de la antigüedad clásica y la atención era ahora antropocéntrica, la belleza y la perfección la divinidad se expresó por medio de las proporciones, la armonía y la estética. En definitiva, todo lo que sucede en el mundo artístico no es más que el reflejo de lo que sucede en otros aspectos de la vida, esto es, la subordinación de todas las leyes del arte y todos los criterios técnicos a la razón.

Estos cambios en el estilo, hacen que las composiciones de escenas bíblicas y personajes tomen una nueva dimensión expresiva, otorgándole a los personajes sentimiento, gestualidad, serenidad y elegancia. Como ejemplo, una escultura del escultor Donatello, es la de “San Jorge”, pasa de la tradicional imagen medieval una concepción renacentista del hombre nuevo, firme, seguro, decidido, prototipo del ciudadano-guerrero de la República florentina. De la misma época es la serie de profetas y santos del campanario de la catedral de Florencia.

La pintura, avanza en técnica y logra definir los cuerpos en el espacio, para lo cual se sirve de la iluminación, creando sorprendentes sensaciones de volumen, también la perspectiva pictórica permite que las figuras se despeguen del fondo y se muevan por el espacio. Perfeccionando el afán naturalista del siglo XV, la belleza física y la fuerza se convierten en la plena expresión de la belleza y de la fuerza espiritual. En contra de la oposición irreconciliable entre el ser espiritual sin sensualidad y el ser corporal sin espíritu que dominaba



La Creación. Techo Capilla Sixtina

7. -MALE, EMILE. *El arte religioso del siglo XII al siglo XVIII*. México., 1952.

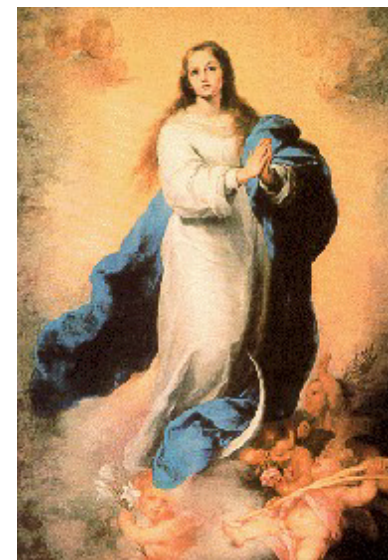
el arte medieval, ahora en pleno Renacimiento, los santos, mártires, profetas y apóstoles son figuras ideales, libres, grandiosas, llenas de poder y de belleza madura y sensual. Estas figuras heroicas son simplemente la traducción visual del ideal humano y social del perfecto hombre del siglo XVI.

De esta época se destaca el trabajo de Miguel Ángel, el cual desarrolla una pintura con predominio absoluto del dibujo, por su interés por el volumen y su desinterés por el color. Su obra religiosa más importante es sin duda la capilla Sixtina. Dentro de una arquitectura fingida que produce efectos ilusorios de relieve, el artista describe, con una visión neoplatónica, toda la historia de la Humanidad, donde la vida es un viaje desde la esclavitud del cuerpo hasta la liberación del alma por Dios. Transforma toda la techumbre de este lugar en una historia, llena de personajes bíblicos importantes y sumamente expresivos. Se trataba de una explicación visual de la creación para un público mayoritariamente analfabeto y, por tanto, incapaz de leer la historia bíblica o, si la sabía leer, incapaz de imaginar el dramatismo de la historia de una manera tan palpable. El mural muestra un equilibrio entre las aproximaciones subjetiva y objetiva del artista, y un equilibrio comparable entre la pura expresión artística y la utilidad del propósito.

Así, se siguen pintando motivos cristianos, pero con esta nueva mirada, que va tomando diversas características mientras se despliega por Europa, fundiendo el sentido pagano y renacentista de la belleza humana y depurándolo por el idealismo platónico. Ahora es el

Papa el que encarga imágenes a los grandes maestros de este tiempo, así las temáticas se funden profundamente con la teología.

En este tiempo, podemos hablar de un arte contrarreformista, que expresa la lucha que la Iglesia Católica mantuvo frente al Protestantismo en sus variadas facetas. La Reforma había desatado una campaña iconoclasta contra imágenes muy queridas por los católicos. El arte se contagia del espíritu religioso de la época, y el arte contrarreformista tendrá como nota el amor a lo recargado y fastuoso, como nota característica frente a la severidad y desnudez de la Reforma⁸. La riqueza decorativa no fue una perversión del gusto, más bien obedece a una idea de lucha. En ese tiempo se vio que el arte era una potente arma para afirmar la fe de los fieles y enseñarles los dogmas del catolicismo, tan criticados en ese tiempo. Por lo que se pensó en un estilo que fuera didáctico, pero atractivo a la vez. De esta forma las iglesias se llenaron de imágenes tanto en su exterior como en el interior, con un marcado orden ya que las obras se realizaban siempre autorizadas por la autoridad eclesiástica. De este modo tenemos una imagen religiosa propagandística de la doctrina católica. El arte de la Contrarreforma fue, si duda, un arte cercano a la gente, hoy podemos llamarlo populista, más que popular, con un notable teatralismo, un estilo nada ascético de exaltar el ascetismo, la penitencia y el martirio; una manera muy sensible y hasta sensual de glorificar lo suprasensible, y la tendencia iconográfica a romper fronteras entre el cielo y la tierra.



Inmaculada Concepción. Murillo

8. -SEBASTIAN, SANTIAGO. *Contrarreforma y Barroco*. Alianza Editorial S.A. 2ª ed. Madrid, 1989.

Y este estilo, da lugar al barroco, estilo desarrollado también por la expresión humana caracterizado por un gestualismo extremo y efectos de claroscuro que daban dramatismo a las composiciones. Este estilo aceptaba de todo, tanto paganismo atrayente y burguesía fastuosa, como religiosidad espectacular. La escultura barroca también es algo efectista, con sus ropajes al viento y sus cuerpos agitados con mayor libertad. Un buen ejemplo de esta época es “El éxtasis de Santa teresa”, aquí no estamos simplemente frente a una imagen religiosa, sino frente a una representación escenográfica: el torbellino de pliegues de su habito esconde casi totalmente el cuerpo humano, del que solo se ve el rostro, transido por una expresión de felicidad y sufrimiento al mismo tiempo, y un pie que queda suspendido en el aire como testimonio de un raptó hacia el cielo. En este tiempo, es indudable que la reforma queriendo eliminar las imágenes, las multiplicó, ya que dio nuevos temas para los artistas cristianos: el misterio de Cristo, las prerrogativas de la Virgen, la fe en la eficacia de los sacramentos, la necesidad de las buenas obras, el heroísmo ejemplarizante de los mártires y de los santos, etc.

Luego de esto se comienza a gestar lo que sería un “ultra- barroco”, o como lo ha llamado la historia del arte, el rococó, arte marcado por la frivolidad, el afeminamiento y la libertad de la Europa del siglo XVIII, este es un arte cargado hacia lo excesivamente decorativo y el embellecimiento del entorno, como medio de expresión. Sin embargo, lo que más nos interesa es que

estos estilos, fueron los que encontraron más cabida en América latina, en ese estilo se expresó mas honda y originalmente el alma de la cultura del “nuevo mundo”. Esto ocurrió, obviamente por la conquista y también por la evangelización que se quería hacer de las nuevas colonias, es por esto que desde Europa se enviaron obras e imágenes para los conventos y también artistas que plasmaran nuevas imágenes en América. Y podemos verlo en las obras que vemos en catedrales, conventos y monasterios coloniales de nuestro país, que generalmente conservan pinturas o esculturas de este periodo. Para poner un ejemplo conocido, recordemos la obra de Juan Zapaca Inga para el museo colonial en el monasterio de San Francisco, el tenía influencia de la escuela cuzqueña, pero influida a su vez por el arte barroco, lo que hizo que se desarrollara aquí el barroco americano.

Así como hemos visto al comienzo del cristianismo, el arte de dos culturas que se encuentran, se funden en una sola, que podríamos llamar híbrida, pero que enriquece la variedad de expresiones religiosas. Y sin dudarlo, en América se fundieron el barroco con las expresiones precolombinas para formar un estilo lleno de naturaleza, pero con referencias constantes a paisajes y costumbres europeas.

Se sucedieron otros movimientos destinados a seguir haciendo evolucionar la forma de la expresión artística cristiana como el art nouveau, el romanticismo, el simbolismo, el naturalismo y el realismo. Otro avance importante lo hace el expresionismo, que nace con fuerza



El Sacrificio de Isaac
Barroco

en el periodo de guerra en Europa, y que refleja el dolor y el sufrimiento del artista. Esto se expresa en que se elegirán escenas de la pasión para desarrollar estos sentimientos. Sin embargo en Alemania y Francia se prohibieron estas imágenes ya que jugaban con la deformación de las figuras al grado de hiperbolizarlas. Sin embargo, se ve en ellas una gran carga emotiva del artista, el cual plasma sus dolores en los de Jesús.

Pero aunque el avance de las técnicas y estilos se difundió de manera natural y exitosa, el advenimiento de la industrialización hacia el siglo XIX, produjo un freno considerable en la creación de obras. El arte busca nuevas sendas de expresión y se separa masivamente de lo religioso.

La aparición de la litografía, la fotografía, la prensa ilustrada y la cinematografía, hicieron cambiar el lenguaje de las formas y los modos de contar las historias. Desde aquí el lenguaje del catolicismo se va a trasladar a todas las formas posibles de reproducción y sus temáticas van a ser principalmente contar la historia bíblica.

Si bien el cómic aparece con otras temáticas más sociales, existen muchos trabajos en los cuales los motivos también son religiosos, después de todo el cristianismo tiene una historia que contar y el cómic es un lenguaje narrativo. Pero podemos describir el aporte del cómic a una actualización de las secuencias de imágenes que se produjeron en la edad media, donde se elegían momentos esenciales para representar anecdóticamente las historias. Sin embargo, el lenguaje del cómic, también introduce las herramientas clásicas de la cinematografía,

como el encuadre, el diálogo en la escena y el punto de vista.

En el cine podremos ver películas religiosas, donde la temática y estilo dependerán de la visión del director. Esto marca ya una diferencia con respecto al control que antes tenía la iglesia en estas obras. Este género se desarrolla visiblemente apoyado en la tradición artística, la cual aportó muchos detalles, personajes y una estética occidental, que olvidaba completamente las características orientales de la historia. Pero son muchas las visiones en este tema, hay películas muy conservadoras, así como hay otras claramente esplendorosas, sobre todo en el cine norteamericano. Las formas de narrar han sido muy variadas: mientras que en el film de Franco Zeffirelli *Jesús de Nazareth* (1977), se ve claramente una referencia a la composición pictórica en los planos, en *La Pasión de Cristo* (2003), se nota un simbolismo construido en base al paralelismo, construido a su vez con numerosos flash-back. Eso sin nombrar el detalle de la utilización del idioma arameo, para dar mayor realismo a la historia. Y ahora, con la llegada de las nuevas tecnologías digitales, han habido versiones de la historia sagrada donde aquellas realidades divinas que solo podían ser expresadas por la pintura, son perfectamente creadas en pantalla por efectos lumínicos, modelamiento digital y animación de objetos, como por ejemplo, *El Príncipe de Egipto* de Dreamworks, que relata la vida de Moisés.

Pero así como la imagen cristiana ha pasado a grandes formatos, ha pasado también a ser una imagen más.

Ya no es como en el pasado un artículo de valor y profunda devoción como antes. Hoy gracias a las técnicas de reproducción, cualquiera puede tener el calendario de su santo favorito o una estampita que muestre el sagrado corazón de Jesús. Esto ha hecho que se cree otra tendencia, la del arte popular, donde cualquiera puede utilizar la imagen de algún santo, la Virgen o el mismo Cristo, con alguna finalidad particular.

En cualquier caso, hoy la imagen religiosa la podemos ver en todas partes, ya sea en productos y objetos, como en libros e iglesias, en cualquiera de sus formas.

2.3. Imágenes y narraciones para el cristiano

Como hemos podido apreciar, la imagen comenzó claramente con la concepción mágica del mundo, por lo que imagen y religión siempre han estado unidos. Pero tal como lo hace la humanidad, la imagen religiosa también ha tenido una evolución y su desarrollo en otros tiempos, aún marca lo que es el actual. Pero antes de continuar, debemos aclarar que las imágenes religiosas han servido siempre para representar aquello que no puede apreciarse a simple vista, y desde ahí los pueblos han utilizado las imágenes de diversas formas, ya sea como presencia real de la divinidad en una estatua, transformándola en lo que llamaríamos un ídolo, así como también para contar de manera más directa y concreta las enseñanzas más importantes de esta cre-

encia.

En este punto haremos una pequeña clasificación con respecto a las imágenes cristianas, de acuerdo al sentido que tiene en la vida de la fe de la iglesia:

- Imagen de Culto: son aquellas a través de las cuales la divinidad se personaliza en el mundo, son únicas, pertenecen al ámbito de las apariciones y los milagros y ocupan lugares preponderantes en los santuarios que generalmente están dedicados a estas imágenes. Ej. Imagen de la Virgen en el Santuario de Lourdes en Francia

- Imagen de Devoción: representan también a la divinidad pero generalmente son reproducciones de las imágenes de culto o de personajes asociados a la devoción católica como santos, diferentes advocaciones de la virgen o las personas de la santísima trinidad y pertenecen al ámbito personal. Ej: Imagen de San Expedito

- Imagen Descriptivo-narrativo: transmiten un mensaje relacionado con la doctrina, con la historia sagrada, con la teología y con los dogmas de la fe cristiana. Ej: Techo de la capilla Sixtina con el mural sobre la creación⁹.

Los últimos dos casos de imágenes son los más comunes en santuarios y parroquias de nuestro país, ya que son los que están pensados para acercar más los personajes y doctrina a la gente. En cualquier templo católico

encontramos imágenes de santos en vitrales, cuadros o estatuas, los cuales, dependiendo del estilo artístico desde el cual se representa, se le confieren atributos visibles por medio de figuras simbólicas (nimbo = santidad, flores = sencillez, palma, etc.). Pero también existen otras imágenes que no son para presentar o venerar una figura en particular, sino que son para narrar, para contar una determinada historia, como los son los vícrucis, las vidas de santos, las apariciones de la virgen u otros episodios bíblicos.



Imagen de Culto
Virgen de Guadalupe



Imagen de Devoción
San Expedito



Imagen descriptiva-narrativa
Jesús y la Samaritana

9.-GUARDINNI, ROMANO .*Imagen de Culto e Imagen de Devoción*.. Ediciones Guadarrama. Madrid, 1960.

RESUMEN

La imagen narrativa es aquella que muestra a un determinado sujeto en acción en un determinado espacio. De este modo la imagen tiene la particularidad de poder narrar historias. El relato por medio de imágenes, es lo que llamamos narrativa visual.

Esta se expresa en cualquier medio que cuente una historia en imágenes como una película, un cómic o un story board.

La narrativa visual se ha desarrollado desde el principio de la humanidad, cuando el hombre primitivo pasó de simplemente describir su entorno, a representar al cazador mientras cazaba mamuts, esto provocó que la imagen se volviera también útil para ellos transformándola en manual de caza.

En las primeras civilizaciones la narrativa pasó por dos temáticas, la historia de los pueblos y la religión. Esto se ve expresado en Mesopotamia, Egipto, Grecia y Roma, donde se desarrolla la imagen de diferentes formas, por ejemplo, en los jeroglíficos, se trabajaron las jerarquías de tamaños en los personajes, las vasijas griegas narraban con motivos cotidiano del pueblo y Roma plasmaba sus victorias en muros y columnas.

El desarrollo de las técnicas de representación aportaba elementos de gestualidad a los personajes, y los soportes determinaban muchas veces la secuencialidad de las imágenes.

El cristianismo entra en la historia y las narraciones se vuelven a la representación de Jesús, el Espíritu Santo

y la Virgen María. Primero en catacumbas romanas, se desarrolla un arte que se preocupa del contenido de la historia más que del estilo, dándole importancia a el mensaje cristiano.

Cuando la Iglesia deja de ser perseguida y pasa a ser la religión de Roma, la evolución del arte cristiano se tomó todos los espacios, desarrollando en muros pinturas y relieves que elevaron la historia cristiana a lo más alto de las construcciones.

El cristianismo y el arte se unieron generando mutuamente un desarrollo evolutivo, generando diversos estilos como el románico, el gótico, el renacentista, el barroco y el rococó. La técnica estaba en pos del mensaje, dándole nuevas fuerzas expresivas para plasmar tanto la fe como el pensamiento predominante.

La invención de la imprenta, generó que los medios de reproducción se transformaran y diversificaran. Múltiples ediciones aparecieron y la narrativa se expresaba en aleluyas y libros iluminados. La prensa ilustrada comenzó a crecer y a ilustrar los acontecimientos que ocurrían, llegando así hasta la revolución industrial, donde los medios de producción dominan los cambios, produciéndose grandes aportes como la fotografía, el nacimiento del cómic moderno y el advenimiento del Cine. Es en estas artes donde encontramos narraciones más completas, donde problemas como el movimiento, el sonido y la secuencialidad se resuelven creativamente. El desarrollo de estas técnicas, encuentran una cumbre en la llegada de la tecnología digital, la cual permite generar imágenes sin limitantes técnicas, por

lo tanto, tipos de narraciones infinitas.

La narrativa visual cristiana va muy de la mano de este desarrollo y durante su historia la imágenes ha sido un instrumento para la liturgia, la evangelización, la defensa de la fe y la institucionalidad.

En el cristianismo se generan tres tipos de imágenes religiosas, las de culto, en honor a alguna aparición o milagro, las de devoción, que recuerdan a santos o a la divinidad, y las narrativas que cuentan episodios bíblicos o historias de santos.

■■■ ANTECEDENTES DISCIPLINARIOS

1. Lenguaje del Cómic

El aporte principal que hará este proyecto, es renovar la iconografía cristiana por medio de la narración de sus mensajes más importantes en base a la utilización del lenguaje del cómic como estructura visual y comunicacional de las imágenes. De este modo, es importante conocer como funciona el lenguaje del cómic para utilizarlo de manera efectiva en nuestro proyecto. Precisamente porque nos interesa solamente saber como funciona su lenguaje es que no entraremos en otros detalles como orígenes, autores u obras específicas.

El lenguaje del Cómic funciona básicamente por medio de la secuencia de imágenes y textos, por lo que es una excelente forma de desarrollar las narraciones visuales que la Iglesia propone. Además de presentar herramientas comunicacionales que hacen el aprendizaje más didáctico y accesible, pensando en la formación cristiana.

El cómic se define principalmente como una historia narrada por medio de dibujos y textos interrelacionados, que representan una serie progresiva de momentos significativos de la misma según la selección hecha por un narrador. Cada momento, expresado por medio de una ilustración, recibe el nombre genérico de viñeta. Los textos, que pueden existir o no según las necesidades narrativas, permiten significar todo aquello que los protagonistas de la acción sienten, piensan o verbalizan.

Como vemos esta definición se asemeja mucho a la entregada al comienzo de este documento con respecto a la narrativa Visual, ya que el cómic en sí, es una narrativa visual.

Al hablar de un lenguaje propio del cómic, estamos estableciendo que éste, tiene una propia manera de expresarse y comunicarse. Según Daniele Barbieri en su libro, "los lenguajes del cómic", éste se compone de elementos de otros lenguajes desarrollados paralelamente como son el la pintura, que aporta soluciones compositivas y cromáticas; el teatro, que aporta con la gestualidad y el lenguaje no verbal; la fotografía con los encuadres y planos intencionales; la literatura con la utilización de textos; el cine con los movimientos de cámara, etc¹⁰.

La suma de estos elementos pertenecientes a otros lenguajes, nos da como resultado una forma de narrar historias de manera muy completa y eficiente, por más intrincada y difícil de que esta sea.

1.1 Carácter Narrativo

Decir que el cómic es una estructura narrativa implica reconocer la existencia de un desarrollo o sucesión de hechos a través del tiempo entre sus elementos, la presencia de una línea temporal marcada por un antes y un después.

El antes/después en la historieta se apoya fundamentalmente en la estructura de la viñeta y su secuencia. En principio una viñeta supone una presentación de un presente inmovilizado, algo así como una instantánea

¹⁰ BARBIERI, DANIELE. *Los lenguajes del cómic*. Ed. Paidós, 1993. Barcelona

fotográfica relacionada con otras instantáneas anteriores y posteriores. En el momento de leer una viñeta, la anterior -que fue presente instantáneo al ser leída- se convierte en pasado y la posterior se intuye como futuro.

La secuencia temporal es claramente dominante en el cómic. La línea que marca entre progresión temporal, la pauta de lectura viene señalada por el seguimiento izquierda-derecha, coordinado con la lectura de arriba hacia abajo como complementaria.

En este uso cultural se basa el proceso temporal general del cómic. Se lee la fila superior de viñetas, iniciando el proceso de izquierda-derecha. Al terminar la fila superior, se pasa a la inferior, donde se continúa leyendo de izquierda a derecha: a esta pauta se la denomina vector de lectura.

Este proceso permite con facilidad la transposición a módulos de carácter narrativo, la adaptación a situaciones en las que la relación temporal es determinante del proceso lector. Así, la historia de los pueblos ha sido quizá la primera usuaria del cómic como instrumento didáctico, puesto que el antes/después de la estructura de la historieta se ajusta casi perfectamente en el esquema temporal histórico.

Cabe señalar, a partir de esta observación, que cualquier proceso informativo que pueda ser articulado a través de una línea de temporalidad es fácilmente convertible en historieta, como por ejemplo en este caso, un relato bíblico.

La secuencia de viñetas convencional no es la única forma posible de montaje en el cómic, también tenemos la "macroviñeta". En la macroviñeta no se suele dar situación de carácter narrativo, ya que la indicatividad lineal se ve desbordada por la inexistencia de secuencia lineal entre viñetas. Se trata de situaciones claramente coexistentes en el tiempo y en este caso se produce la descripción de hechos por mostración y no por progresión.

Predominantemente narrativo, pero no exclusivamente narrativo. Este carácter dominante, es tal vez la constante del cómic en casi todas sus manifestaciones¹¹.

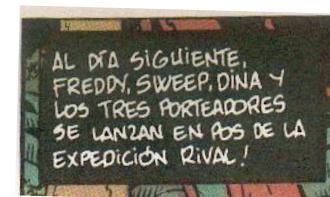
1.2 Integración de elementos Verbo-icónicos

Esta integración se produce de modo equivalente con cualquier tipo de texto escrito que aparezca en una historieta. Así cabe señalar distintos procedimientos básicos de integración verbo-icónica en el cómic.

- *Los cartuchos*, cápsulas insertas dentro de la viñeta o entre dos viñetas consecutivas (las primeras se denominan apoyaturas), cuyo texto inscrito cumple la función de aclarar o explicar el contenido de la imagen o de la acción, facilitar la continuidad narrativa, o reproducir el comentario del narrador. Como puede observarse, sus funciones son tan amplias como las de Roland Barthes denominó anclaje (para desvanecer la polisemia o ambigüedad de una imagen) y conmutación o relevo (cuando el mensaje lingüístico complementa las



Globo de Texto
Dialogos



Cartucho de texto
Narración Externa o voz en off



Onomatopeya
Sonidos y ruidos fuertes.

¹¹ DIEGUEZ, RODRIGUEZ. *El cómic y su utilización didáctica*. Ed. G.Gili. Barcelona, 1988

imágenes, para hacer avanzar la narración).

- *Los Globos* son los recipientes simbólicos o contenedores de las locuciones de los personajes parlantes, cuya procedencia se indica con un rabo o delta invertido dirigido al emisor de la locución inscrita. Descendientes de las filacterías de la pintura medieval, perpetuadas luego por los dibujantes satiristas ingleses, los globos se convirtieron en un elemento importantísimo para activar la narratividad de los cómics primitivos, ya que las posibilidades narrativas de las historietas mudas eran muy limitadas. Las formas de los globos han llegado a ser muy variadas y caprichosas, aunque algunas se han formalizado y han servido para designar un estado de ánimo, para diferenciar personalidades o para connotar una locución. Cuando coexisten varios globos en una viñeta, su lectura sigue un orden de prioridad de la izquierda sobre la derecha y de lo superior sobre lo inferior, de acuerdo con la tradición lectora occidental. Si bien los globos se inventaron para exponer los diálogos de los personajes, con el tiempo ampliaron su función e incluyeron símbolos icónicos, para escenificar un sueño o exhibir una idea o visión de los personajes, con lo que el locugrama original se transmutó en pencipictograma. Esta ampliación de las funciones de los globos resultaría muy fecunda, de tal modo que los globos extendieron su función inicial de soportes de la producción lingüística a la de soportes o receptáculos de la producción imaginaria de los sujetos representados.

- *Las onomatopeyas*. Cuando los fonemas de una palabra describen o sugieren acústicamente el objeto o la acción que significan, nos hallamos frente a una onomatopeya. A diferencia del cine sonoro, los cómics se han visto obligados a incorporar de modo escritural gran número de onomatopeyas y de sustantivos y verbos fono-simbólicos para expresar con estos sonogramas el rico universo acústico (no verbal) que en ellos es inaudible, tanto si se trata de ruidos como de emisiones animales. Para aumentar su expresividad, las onomatopeyas de los cómics han recibido con frecuencia un tratamiento gráfico privilegiado, de gran vistosidad, tamaño y relieve plástico.

Más claramente manifiesto aún es el hecho de la existencia de cómics en los que la palabra no aparece como tal: son las clásicas “historietas mudas”, que supone un cierto grado de virtuosismo en el autor. Se trata claramente de un caso de elipsis verbal en el mayor número de situaciones realizado mediante la sustitución del componente verbal por una expresión gestual autosuficiente. Así, la potencia del recurso queda supeditada, en gran parte, a la eficacia expresiva del dibujante.

1.3. Utilización de códigos propios y definidos.

Un código es un sistema de signos y reglas que permite formular y comprender un mensaje. Esta definición resulta difícil de transferir a nuestro campo, por cuanto se encuentra estrechamente vinculada a los códigos de

índole verbal.

Indicar que el cómic utiliza unos códigos definidos quiere decir, por tanto, que cuenta con un conjunto de elementos peculiares de entre los cuales escoger unidades para elaborarlos¹².

1.3.1. Elementos constitutivos del cómic

Una primera aproximación a los códigos específicos del cómic nos lleva a distinguir principalmente los siguientes:

a) *La viñeta como primer elemento.*

Unidad espacio-temporal, unidad de significación y unidad de montaje; y al mismo tiempo, unidad de percepción diferencial, la viñeta inicialmente distingue dos partes un continente y un contenido.

El continente está formado, normalmente, por una serie de líneas que delimitan el espacio total de una página del cómic. Tres aspectos relevantes cabe señalar de este

continente de la viñeta. En primer lugar, las características de las líneas constitutivas: rectas, curvas, ligeramente onduladas, de trazo, etc.

En segundo lugar, la forma de la viñeta. La más frecuente es la rectangular, aunque también existen cuadradas, triangulares, etc.

Por último, las dimensiones relativas y absolutas de la viñeta; dimensión de los ejes en las rectangulares, proporción relativa con relación a otras viñetas, etc.

12. GUBERN, ROMÁN. *El discurso de los comic*. Ed. Península. Barcelona 1974.



Viñeta: Unidad básica



Montaje de Viñetas

El contenido de la viñeta se puede especificar como contenido icónico y contenido verbal. Uno y otro tienen cabida simultánea diferenciadamente.

El contenido icónico puede estudiarse en su dimensión sustantiva (qué se representa) y en su dimensión adjetiva (añadiendo una serie de características tales como el movimiento, la expresividad derivada del fragmento concreto que selecciona del total posible de información icónica que cabría presentar). La adjetivación icónica se realiza, principalmente, por medio de los códigos cinéticos y la utilización de diferentes planos y angulaciones. También es un elemento importante el espacio externo de la viñeta, ya que en la relación que hay entre ellas, se pueden manejar ritmos de lectura por medio del montaje. Un montaje con viñetas del mismo tamaño y línea, presentará características monótonas, que no aportarán mucho a la narración a menos que esa sea su intención. Un dinamismo mayor, es el que se consigue, por ejemplo al trabajar con viñetas de características irregulares, con amplios márgenes entre una y otra, o fundiendo dos viñetas entre sí.

El carácter de verticalidad u horizontalidad, consecuencia de la dominación del eje horizontal o vertical en cuanto a su tamaño, puede tener cierto sentido expresivo. La horizontalidad suele asociarse a una cierta tranquilidad, a un relativo sosiego y reposo.

Frente a ella, la verticalidad de la viñeta puede asociarse a un mayor ritmo, a cierto tipo de intranquilidad, a desasosiego. Un sentido analítico que pretenda dar sensación de rapidez y de ritmo fuerte puede con-

seguirse con mayor facilidad a partir de viñetas verticales más que horizontales. Y por el contrario, la serenidad y el relaxo puede expresarse de modo más directo mediante un montaje de cuadros horizontales.

MONTAJE o Puesta en página

La viñeta, que representa por medios verbo-icónicos la acción narrada en un tiempo determinado, es un lexipictograma que constituye la unidad de montaje del cómic, su célula narrativa básica, ya que yuxtapuesta a otras viñetas se organizan, desde el punto de vista editorial, en unas unidades de publicación, tales como la página de cómics, la media página, o la escueta tira de los diarios o revistas. Esta puesta en página supone una opción editorial decisiva, pues determina una estructura plástica y narrativa a la vez, que es diferente para la lámina, la media página o la tira, y permite crear distintos efectos globales, rítmicos y estéticos.

Secuencia de Viñetas

Las viñetas constituyen una representación lexipictográfica del mínimo espacio y tiempo significativo, que construye la unidad de montaje de un cómic. Por tanto, es a través de su verbalización concaetanada, o montaje, como se construye y progresa la narración. El paso de una viñeta a la siguiente puede suponer la visión del mismo espacio desde un punto de vista o escala distintos, puede suponer un cambio de espacio de la acción, puede suponer un paso de tiempo-consecutivo,



Batman
Secuencia de Viñetas
Verticales



Raccord.
Frank Miller

posterior tras un lapso (elipsis), anterior (flash-back), o anticipación del futuro (flash-forward)-, o bien un cambio de espacio y de tiempo a la vez. Los criterios estéticos y narrativos para articular las secuencias de viñetas pueden resultar, en consecuencia, variadísimos.

Raccords

Desde una fecha temprana, el dibujante norteamericano Winsor McCay ensayó técnicas para ofrecer una fluida continuidad entre dos viñetas consecutivas. Uno de sus recursos mas llamativos consistió en hacer que el espacio del extremo derecho de la primera viñeta fuese continuado rigurosamente por el espacio mostrado en el extremo izquierdo de la viñeta siguiente. Este efecto ofrecía una analogía con la continuidad espacial que en el cine es posible ofrecer con movimientos panorámicos de la cámara o con el traveling lateral, para representar consecutivamente un espacio extenso que desborda los límites del encuadre. La discontinuidad de las viñetas resultaba así atenuada o enmascarada por la perfecta continuidad espacial o territorial, que puede asimilarse a lo que en cine se denomina *raccord* (del verbo francés *raccorder*: unir, juntar, enlazar). Este recurso, siempre llamativo, ha tenido variadas aplicaciones en los cómics, que han subrayado a veces su efectividad con el movimiento de objetos o de figuras perfectamente continuadas en viñetas consecutivas.

Solapamientos

Un caso especial de *raccord* entre dos viñetas consec-

utivas se produce cuando la acción de una de ellas invade el espacio de la otra, bien sea porque un personaje salta de una a otra o un objeto desborda los límites de ambas. Aunque este tipo de *raccords* pretende saturar el hiato entre las viñetas, haciéndolo desaparecer mediante el sujeto u objeto compartido, de hecho la artificiosidad del recurso no hace más que subrayar la discontinuidad forma que existe por definición entre dos viñetas y que en modo alguno puede ser abolida.

Acciones paralelas

Las acciones paralelas configuran una estructura narrativa de alternancia de episodios que se suponen simultáneos y que suceden en lugares distintos, pero que se presentan en cambio al lector consecutivamente. Se trata de una estrategia narrativa que en la más arcaica narrativa oral se expresaba con la adverbial *mientras tanto* y que se integraría como una técnica narrativa básica en el arte de la novela y luego en la del cine y de los cómics.

Contenido Iconico

El contenido icónico de la viñeta podemos dividirlo en dos, el sustantivo y el adjetivo. Lo sustantivo icónico hace referencia a los personajes que se incluyen en la acción, pero identificados en una especie de "retrato robot", inexpresivos e inmóviles. No habrían de estar afectados por dinamismo ni expresión alguna, ni adjetivados de modo alguno.

De este modo cabría diferenciar lo que denominamos icónico sustantivo de lo icónico adjetivo.



Diferentes niveles de Iconicidad

Iconicidad

El análisis de los niveles de iconicidad desarrollado por A. Moles es excesivamente amplio para nuestro propósito, y podríamos reducirlo a cinco niveles básicos definidos por: la utilización de la fotografía, el dibujo realista, la caricatura humana, el animal "humanizado" y caricaturizado, y por último la ilustración no figurativa. La fotografía permite llegar a un nivel alto de analogía perceptual con aquello que representa. Cuando se utiliza la fotografía como medio expresivo en una estructura global similar al cómic, da lugar a un género peculiar como es la fotonovela.

El segundo nivel de iconicidad viene dado por la ilustración de tipo realista. Presenta un noble interés por cuanto permite una elaboración más conceptualizada de lo representado, al eliminar, cuanto así requiere, todo rasgo superfluo, o toda aquella información no pertinente.

El nivel tercero está constituido por aquellos personajes que se presentan como caricatura humana. La caricatura, la "desviación icónica" que supone un tratamiento intencionalmente deformador de los personajes, es uno de los indicadores más claros de un subgénero de historietas: el humorístico.

El cuarto nivel está constituido por aquellos personajes que son caricaturas de animales humanizados. Toda la amplia serie de personajes de Disney por ejemplo.

El quinto último nivel no supone continuidad en un determinado tipo de cómics, sino su inclusión en un

momento concreto de la acción. Se refiere a los modos de representación no figurativos, como nubes en una pelea por ejemplo.

La adjetivación Icónica

La representación de la realidad se convierte en signo de esa realidad a la que pretende representar, pero no solo de ella, sino de todo lo que puede sugerir o connotar. La imagen de un paisaje rural significa ese paisaje rural que representa. Pero también puede significar contacto con la naturaleza, sugerir vida sencilla, expresar aspectos cercanos al ecologismo...o simplemente subdesarrollo.

Los diversos significados están así condicionados por la analogía, pero también están mediatizados por toda otra serie de componentes culturales diversos. Se trata así de una serie de códigos superpuestos en el eje, de difícil definición, que va de la denotación a la connotación, de la representación a la expresión.

Los recursos expresivos que pueden ser utilizados para transmitir variantes en el mensaje icónico responden principalmente a dos tipos de representación.

De una parte, la selección de la información que ha de presentar al receptor. De un universo de significantes, de un amplísimo conjunto de elementos informativos, se seleccionan tan solo una serie de rasgos, aquellos que, de su contexto total, resultan más claramente expresivos. Se efectúa así un recorte sobre un campo informativo notablemente más amplio, a fin de recoger únicamente aquellos elementos que puedan

interesarnos.

Pero en el caso del cómic, la adjetivación no llega solo mediante ese recorte informativo o encuadre, pese a que también lo utiliza. La adjetivación dinámica, los gestos del personaje, etc., interaccionan con los anteriores elementos adjetivos, produciendo un todo representativo y expresivo.

Encuadres

Cada viñeta delimita una porción de espacio en el que se representa mediante el dibujo un espacio ficticio, en cuyo interior acontece una acción de duración variable. Como sea que la imagen es fija y la acción representada implica a veces un cierto paso del tiempo, el instante escenificado es, en realidad, un instante durativo.

Al igual que ocurre con los planos de las películas cinematográficas, cada viñeta delimita una porción de espacio, de extensión y escala variable. Y siguiendo la misma tradición y nomenclatura del Cine, que toma el cuerpo humano como referencia, los encuadres de las viñetas se denominan Plano general (muestra a la persona y el lugar donde se encuentra, Plano entero (abarca toda la figura), Plano tres cuartos (la corta hasta la rodilla), Plano medio (lo corta a la altura de la cintura) y el primer plano que abarca el rostro, y el Plano detalle que muestra una parte precisa del cuerpo, lo que otorga a esta parte aislada un enfático protagonismo dramático.

Zoom

El objetivo de distancia focal variable, más comúnmente

conocido como zoom, permite hacer en las películas de cine y sin mover la cámara, travellings ópticos que plasman una impresión de acercamiento o de alejamiento en relación con el objeto cinematografiado, situado en el eje óptico de la cámara. Este efecto visual de ampliación o de reducción paulatina del tamaño de un objeto ha sido copiado por muchos dibujantes de cómics, a pesar de que sus imágenes icónicas no son móviles y continuas como las del cine, sino inmóviles y discontinuas. Por ello reemplazan la movilidad por viñetas consecutivas con encuadres de escala progresivamente variable. Sus implicaciones psicológicas son importantes: el efecto de acercamiento contribuye a otorgar intimidad a lo mostrado, mientras que el efecto de alejamiento abandona al sujeto u objeto para insér-talo en un conjunto verbal diversificado.

Visión y punto de vista

Basados en la imagen icónica, los dibujos de los cómics implican decisivamente al sentido de la vista. Por una parte, porque las imágenes impresas representan un campo óptico desde un determinado punto de vista o emplazamiento físico, que en ocasiones puede llegar a coincidir con el punto de vista de un personaje de la ficción, dando lugar a encuadres o puntos de vista subjetivos. Pero también los ojos la visión de los personajes pueden convertirse en agentes de la trama narrativa (gracias a su visión sobrenatural, por ejemplo), o en recursos dramáticos o expresivos al servicio del dibujante.



Encuadres. Primer Plano



Visión, puntos de vista y Zoom out.

Metaforas visuales e ideogramas

La metáfora es una figura retórica, muy común en la poesía, en la que las palabras se utilizan con sentido destino del propio, en razón de cierta relación analógica. Por eso puede decirse que la palabra convertida en metáfora cumple una doble función de sustitución y de comparación, como cuando se dice que bajo dos cejas lucen dos diamantes (en lugar de ojos). El lenguaje de los cómics ha adoptado el principio sustitutorio de la metaforización, como hemos visto ya en algunas viñetas precedentes, hasta llegar a crear verdaderos ideogramas, progresivamente abstractos o conceptuales. Esta sustitución analógica se utiliza sobre todo para expresar vivencias y estados de ánimo (es decir, en forma de sensograma), tales como el amor, el dolor, etc.

Plano, Angulación y Horizonte

También influyen en la imagen toda otra serie de aspectos relacionados con el “punto de vista” que en el cine o en la fotografía, adopta la cámara. En que en el cómic no existe cámara para reproducir la realidad, con lo que en la viñeta tal punto de vista es figurado. Pero en último término responde al mismo criterio. Este punto de vista puede definirse por dos criterios distintos: la angulación de la cámara hipotética, la inclinación que adopta al balancearse hacia arriba o hacia abajo ante los personajes o la realidad que se va a representar, y la localización del horizonte.

La angulación de lugar a cinco tipos básicos de presentación de imágenes:

Angulación Horizontal: la cámara (a los ojos del espectador) se sitúa a la altura del tórax o la cabeza de los personajes. Es la posición mas convencional en la fotografía de un grupo de personas, y responde a la visión normal.

Angulación en picado: en la que los objetos representados aparecen “vistos desde arriba”, como si se les observara desde una elevación.

Angulación en contrapicado: aquellos que se reproduce está tomado desde abajo, a la altura de los pies o las rodillas de los sujetos, y el eje óptico de la supuesta cámara “apunta” hacia arriba.

Angulación vertical prono: en la que manteniendo vertical el eje óptico de la cámara, ésta mira hacia abajo: sería la angulación que necesitaríamos para fotografiar nuestros pies.

Angulación vertical supino: en el que el hipotético eje óptico de la cámara se coloca verticalmente y se dirige hacia arriba: es la angulación necesaria para realizar la toma de un avión que pasara sobre nuestra cabeza.

El segundo componente que define el “punto de vista” viene dado por la localización del horizonte.

No es excesivamente frecuente la situación de un horizonte “no horizontal”. Las excepciones más frecuentes son aquellas en las que se representa una ladera de una montaña o una cuesta de un camino. Cabe hablar así de un horizonte normal y uno inclinado.

La situación en el plano del horizonte normal puede también servir como recurso expresivo, coordinado con



Angulación Contrapicado

el plano y la angulación. El horizonte normal puede situarse a 1/3 o 2/5 del margen inferior, en donde hay mas aire que tierra, o bien a 2/3 o 3/5 de dicho margen, con lo que se vería más tierra que aire.

b) Las indicaciones de movimiento y los códigos cinéticos

El dibujo de los cómics genera imágenes estáticas, que por definición no pueden reproducir miméticamente el movimiento del mundo real. La dinamicidad narrativa de los cómics procede de la continuidad seriada de sus imágenes secuenciales, pero dentro de cada imagen o

pictograma sus figuras están condenadas al estatismo. Sin embargo, muy pronto los dibujantes inventaron artificios gráficos para simbolizar la movilidad de sus personajes y de los objetos. El invento no resultó difícil, pues ya Velázquez se había planteado en 1660 este problema en las hiladeras y lo había resuelto brillantemente, traduciendo el movimiento en términos de borrosidad y de brillo, con una técnica precursora de los pintores expresionistas.

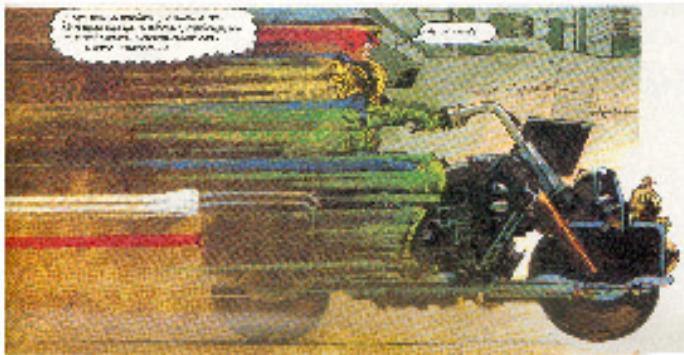
La simbolización cinética se inventó precisamente para expresar una amplia gama de movimientos físicos de las figuras inmóviles, que tuvieron espacialísima aplicación en acciones privilegiadas, como las caídas,

huidas y puñetazos, ingredientes muy característicos de los cómics humorísticos y de los de aventuras. Pero estas acciones no agotan el amplio repertorio de sus posibilidades de esta extendida convención gráfica. La clasificación inicial de los adjetivos de expresión de movimiento en el cómic, de los códigos cinéticos, podría ser la siguiente:

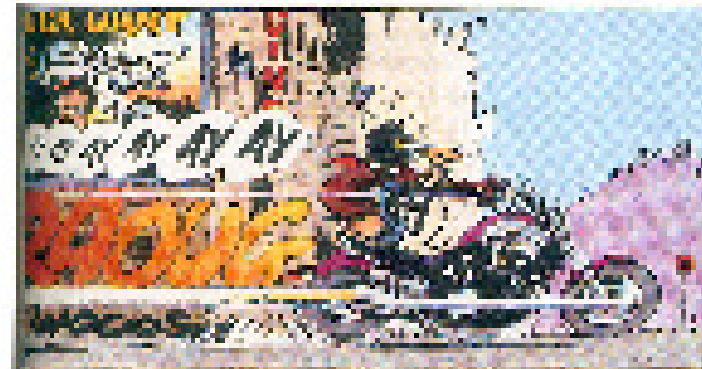
Trayectoria

Trayectoria Lineal Simple: en una o varias líneas señalan el espacio recorrido. Por debajo de las líneas se observa parte de la ilustración correspondiente.

Trayectoria Lineal Color: caracterizada como la anterior



Judge Dredd
Indicación de Movimiento
Borrosidad



Joe Bar Team
Trayectoria lineal color

por la presencia de una o varias líneas que señalizan el desplazamiento del objeto. La diferencia con el tipo anterior estriba en el hecho de que la trayectoria, en la superficie acotada por las líneas que la demarcan, aparece señalada en un color distinto del que tiene el fondo sobre el que se produce incluso una situación de “vaciado de color”, contraponiéndose la trayectoria en blanco al fondo coloreado.

Oscilación: que suele expresarse por medio de un halo punteado o elementos similares a la silueta, pero desdibujados. Se utiliza para expresar un movimiento vibratorio o de vaivén.

Efectos secundarios del movimiento

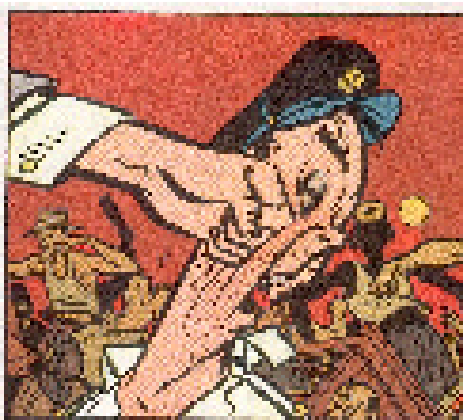
Una segunda forma global de presentar el movimiento en el cómic, es mediante la representación de efectos secundarios producidos por el movimiento, mediante la indicación de situaciones que han de ser acompañadas por desplazamiento de algún objeto.

El Impacto: presupone un movimiento previo inmediato. Suele representarse por medio de una estrella irregular, en cuyo centro se localiza el objeto causante del impacto y que, obviamente, ha debido desplazarse previamente.

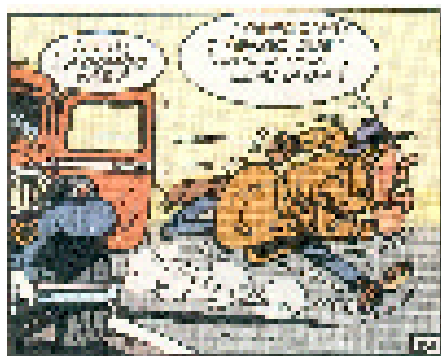
Nubes: acompañan las líneas de trayectoria. El origen

cabría imaginarlo en hipotéticas nubes de polvo, aunque haya situaciones donde tales nubes nunca podrían existir.

Deformación Cinética: se produce, como indicador de movimiento, en aquellas situaciones en las que un objeto flexible se deforma como consecuencia del movimiento, o bien como causa parcial del mismo. Una antena de un auto inclinada hacia atrás o las velas de un barco tensas y turgentes, son casos concretos de esta deformación como expresiva de movimiento.



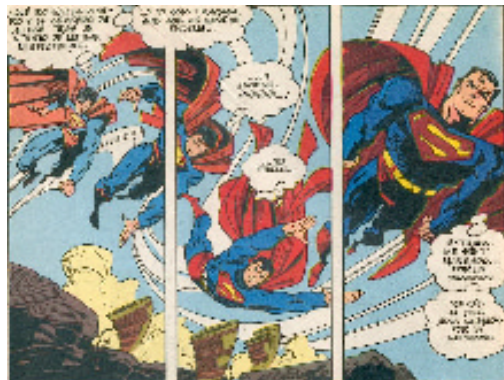
Impacto y deformación por movimiento



Nubes indican movimiento

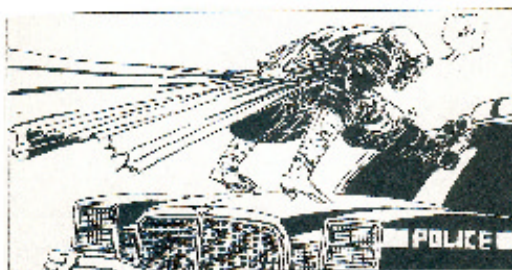


Deformación cinética



Superman

Descomposición de movimiento



Frank Miller. Sin City

Instantánea.

Descomposición de movimiento: Este recurso ha consistido en descomponer la imagen de la figura cuya movilidad desea expresarse en contornos múltiples y a veces incluso en figuras que plasman las diferentes fases consecutivas de su acción física. De ese modo, el personaje genera una especie de eco óptico de gran expresividad plástica.

Este procedimiento no hacía mas que extender a los cómics la técnica de la crono-fotografía, descomponiendo el movimiento en fases consecutivas, inscritas sobre la placa fotográfica. Esta técnica crono-fotográfica inspiró al pintor alemán Marcel Duchamp su famoso cuadro Desnudo bajando la escalera.

Estos ensayos en el campo del cómic darían lugar a una estimulante variedad de imaginativas soluciones gráficas.

Instantánea

Caracterizada por la detención en una situación que supone un equilibrio inestable a no ser que se entienda, justamente, como una paralización del móvil mediante un efecto similar al que supone una toma fotográfica con una velocidad de obturación muy alta.

d) La expresión gestual de los personajes

Como es bien sabido, el cuerpo humano constituye un potente vehículo de expresividad, utilizado habitualmente como medio de comunicación. Además de los

actos reflejos, existen los gestos conscientes y los gestos inconscientes, verdadera cantera de datos acerca del estado de ánimo y del carácter de los sujetos. Entre los seres humanos, el llanto y la risa son expresiones faciales universales, así como el fruncimiento de cejas para expresar enfado y disgusto, etc. El arte de la pintura, que tenía que representar a sus figuras en inmovilidad y sin apoyo de textos escriturales aclaratorios, recurrió muy pronto a un gestuario explícito y estereotipado para expresar estados de ánimo o características psicológicas o intelectuales de sus sujetos. Estos gestuarios ritualizados o codificados se hallan ya en la pintura egipcia y griega, así como los frescos romanos.

No es raro que con tan copiosos antecedentes icónicos los cómics elaboraran expresivos repertorios gestuales que, gracias al registro de la distorsión caricaturesca, podrían llegar a exasperarse: la exhibición de dientes como signo de cólera (copiando un extendido rito animal, las manos en el vientre del poseído por un ataque de risa, etc.

Las piernas, por ejemplo, son el órgano de la locomoción humana y las columnas que sostienen al cuerpo en su posición erecta. En su calidad de órgano de locomoción, la pierna se convierte en un símbolo de la relación social, pues permite los acercamientos y contactos con otras personas y suprime las distancias. La forma de caminar de las personas delata, además, sus profesiones y sus costumbres. En la cultura cristiana, la rodilla humana, que roza el polvo del suelo, simboliza la humil-



Gestualidad
Miedo y sorpresa



Articulación de gestos
Cejas, ojos y boca

dad y la servidumbre. Debe recordarse que el propio Cristo lavó los pies a sus discípulos, en un acto ritualizado luego por la Iglesia Católica. Es natural, por tanto, que los cómics hayan utilizado los pies y las piernas como vehículos de expresividad psicológica.

El rostro, por su lado, constituye la sede de los órganos de los sentidos y, también, la sede más importante de la expresividad humana. Tan importante es su papel en la comunicación e interacción entre los individuos, que el rostro se convierte en un sustituto del individuo completo, como ocurre en los primeros planos.

El rostro desvela los sentimientos más íntimos y el carácter de los individuos, desnudándolos de toda protección.

Un interesante estudio en el libro *La expresión de las emociones en el hombre y en los animales*, es producto de un complejo juego de interacciones en el que intervienen principalmente las arrugas de la frente, las cejas, los párpados, los ojos, los orificios de la nariz, las mejillas, las comisuras de los labios y la boca. Unas cejas fruncidas pueden indicar cólera o concentración mental. Para desvanecer esta indeterminación, habrá que ver como interactúan con otras partes del rostro, como los labios. La sonrisa suele ser signo de alegría, pero cuando la sonrisa descubre los dientes, pasa a ser signo de cólera terrible, antropomorfizando una expresión canina típica. Pero los dientes descubiertos pueden servir también para expresar como castañetea a causa del frío

Los dibujantes de cómics humorísticos han establecido un código de expresividad facial, cuyos signos principales son:

Cabello erizado: terror, cólera
Cejas altas: sorpresa
Cejas fruncidas: enfado, concentración.
Cejas con la parte exterior caída: pesadumbre
Mirada ladeada: maquinación
Ojos muy abiertos: sorpresa
Ojos cerrados: sueño, confianza
Ojos desorbitados: cólera, terror
Nariz oscura: borrachera, frío.
Boca sonriente: Complacencia, confianza.
Boca sonriente mostrando los dientes: Hipocresía, maniobra astuta

Pronto salta a la vista que estos rasgos pueden montarse en el interior del ovalo facial generando interacciones diversas.

Los Ojos, por su parte, son llamados como ventanas del alma. Efectivamente, los ojos, por su movilidad, por la dirección e intensidad de la mirada, por su brillo, por el tamaño variable de su pupila, por su interacción con el movimiento de los párpados y las cejas, constituyen una de las sedes de mayor capacidad informativa y expresiva de la facialidad humana. Con los ojos se expresa el temor, la inseguridad, la perplejidad, el afecto, el



Sin City

Gestualidad Cuerpo

deseo, el odio, la sorpresa, la inocencia, la vergüenza y toda la gama de sentimientos y estados de ánimo. La iconografía de los cómics se ha apoyado a veces enfáticamente en la expresión ocular de sus personajes dibujados, para definir elocuentemente su enamoramiento, su sorpresa, su pavor, etc.

Como hemos visto, el cómic se ha apropiado y también ha adaptado, muchas herramientas comunicacionales de otros medios, poniendo al servicio de la comunicación todas estas alternativas narrativas, que bien utilizadas, permiten extraer toda la fuerza del mensaje de un relato.

Estas son las razones del porqué he elegido el cómic como lenguaje para desarrollar el vía crucis, su carácter narrativo, la interacción entre lo icónico y lo verbal, la utilización códigos definidos y las técnicas para la gestualidad de los personajes y la representación del movimiento, lo hacen ideal para los objetivos de un mayor énfasis en el mensaje.

RESUMEN

Pensando en las historias secuenciadas visualmente, que genera la Iglesia católica, es considerado el cómic como el posible aporte en este proyecto.

El lenguaje del cómic está compuesto por elementos heredados de otros lenguajes como son el cine, la fotografía, el teatro y la literatura. Esta mezcla genera un lenguaje propio que también ha generado sus propios elementos y soluciones para su función primordial, relatar historias.

El cómic, predominantemente narrativo, presenta una estructura donde la unidad basca es la viñeta en la cual representa acciones de personajes en contextos determinados. Estas viñetas se encadenan entre sí tanto en contenido como en forma, produciendo una secuencia de acontecimientos que crea un relato visual.

Dentro de la viñeta donde se genera la acción los personajes interactúan con el entorno u otros personajes, y son acompañados por textos que pueden estar en cartuchos, globos u onomatopeyas, dependiendo de quien está pensando algo, diciendo algo o produciendo un ruido, respectivamente.

La imagen de las viñetas es adjetivada para crear sentido a cada una. Para ello el cómic se vale de muchos factores distintos, como son la composición de las viñetas, la cual depende de la página; la gestualidad de los personajes, que genera diversos mensajes en las distintas partes del cuerpo, y en la relación a otros elementos de la composición; los códigos cinéticos, que

resuelven la representación del movimiento y la trayectoria de los cuerpos en las imágenes fijas; la iconicidad del dibujo, que le da a los personajes una determinada apariencia e influencia en el espectador; los encuadres, que muestran los elementos más importantes del momento emitido, dando énfasis en ellos; las angulaciones y los puntos de vista, que colocan al espectador en una determinada posición para darle una sensación propia.

Lo que se logra combinando estos factores, es una intención comunicativa en cada viñeta, transmitiendo un determinado mensaje, potenciado por estas herramientas.

De esta forma las historias obtienen una mejor narración capaces de controlar el ritmo narrativo y los énfasis del contenido.

■ ■ ■ ANTECEDENTES TIPOLOGICOS

Aunque el proyecto posee rasgos que me atrevería a definir como innovadores, existen precedentes de murales cristianos, así como también de cómics desarrollados por la iglesia católica, los cuales cumplen la misma función, difundir el cristianismo, es decir, evangelizar.

Sin embargo, como veremos, estos referentes trabajan de distinta forma y sus objetivos y públicos objetivos son muy distintos. Hemos clasificado los referentes directos en tres: Diseño de Vía Crucis, mural y cómic cristianos.

1. Cristianismo y Vía Crucis

El Vía Crucis trata de un camino de oración que busca adentrar al cristiano en la meditación de la Pasión de Jesucristo en su camino al Calvario. El camino se representa con una serie de imágenes visuales de la Pasión o “Estaciones” correspondientes a incidentes particulares que Jesús sufrió por la salvación de la humanidad. La costumbre de rezar las Estaciones de la Cruz posiblemente comenzó en Jerusalén en los lugares originales. Muchos peregrinos no podían ir a Tierra Santa ya sea por la distancia, los conflictos o difíciles comunicaciones. Así creció la necesidad de representar la Tierra Santa en otros lugares más asequibles e ir a ellos en peregrinación. Desde ese momento los vía crucis se trasladaron a los monasterios, luego a las catedrales y después a casi todas las iglesias católicas del mundo.

Por nombrar solo los más llamativos, en la Gruta de Lourdes en Francia, se ha construido un Vía crucis con estatuas talladas en madera a tamaño natural, los cuales se despliegan en un espacio de varias zonas naturales. Y en Portugal existe un lugar llamado Hostyn, el cual es un santuario que despliega las estaciones del Vía crucis en un parque, pero las estaciones son enormes altares de piedra techados, donde se puede celebrar misas. Si bien en todo el mundo se desarrollan los vía crucis, es preferente mirar los que existen en Chile, ya que son la principal referencia.

En un recorrido por Santiago descubrimos muchos diseños de vía crucis muy interesantes, por ejemplo, en la capilla que se encuentra en la facultad de teología de la Universidad Católica, las estaciones del vía crucis son solo los rostros de Jesús sufriente, esculpidos y pintados en yeso. Esto habla de un trabajo de síntesis al cual se suma el vía crucis del santuario de Nuestra Señora de Lourdes en Estación central, que muestra solo los rostros y un poco más, como para diferenciar las estaciones, solo que su diminuto tamaño y carencia de color, lo hacen imperceptible. Si bien, estos sintetizan la imagen mostrando solo primeros planos, la parroquia de San Expedito en Reñaca se expresa por los pies, en ella aparecen los distintos momentos graficados en los pies de los personajes. Y así como hay síntesis en los encuadres, también los hay en la iconicidad, como lo demuestra el vía crucis de la casa de retiro de Longotoma en la cuarta región, que desarrolla los personajes con “monitos de palo”.

En el santuario de Sor Teresa de los Andes en Auco, el vía crucis está en un cerro alledaño, asemejándose directamente con el camino de Jesús al monte calvario. Uno de los más interesantes es el desarrollado para el Templo Votivo de Maipú, el cual presenta en cada estación una misma estructura compuesta por 4 imágenes distintas a la vez, tres alargadas y verticales muestran la respectiva escena en diferentes técnicas (solo dibujo lineal, blanco y negro y color), mientras que debajo de ellas en forma horizontal descansa la figura de Cristo en el sepulcro, lo cual demuestra que en cada estación puede haber más de una imagen. Pero quizás la más llamativa, por lo curiosa, es la secuencia de la Parroquia

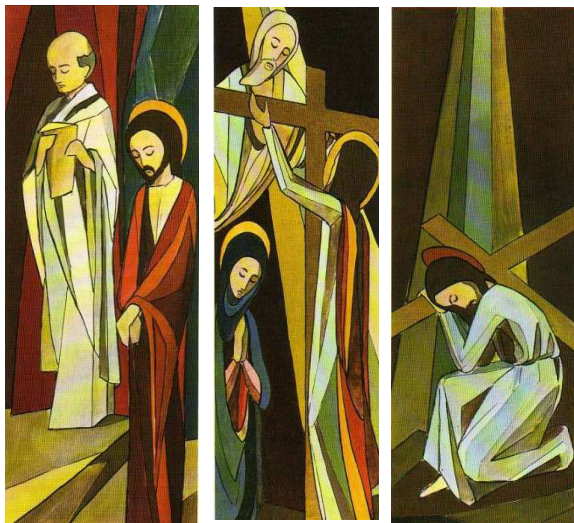
Nuestra Señora de las Mercedes en Providencia, la cual solo tiene los números romanos de las estaciones, sin mostrar imagen alguna. Esto, obviamente no puede ser llamado síntesis, ya que muy pocos podrían identificar las estaciones por su número.

Esos son solo casos curiosos en donde se han hecho algunas innovaciones, pero lo normal es que los vía crucis estén dentro de los templos, marquen una escena por vez, tengan catorce estaciones, estén numeradas, y comiencen el recorrido por donde se lee el evangelio en la misa.

Otro dato importante, es mencionar que la estructura particular del vía crucis y sus famosas estaciones, han



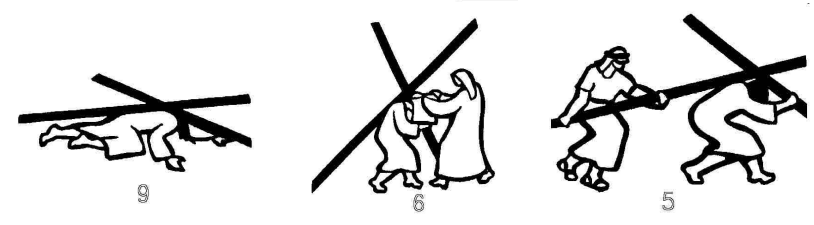
Vía Crucis U. Católica.
Campus San Joaquín



Vía Crucis Internet
www.corazones.org



Vía Crucis de los
niños abortados



sido transformadas y adaptadas a otros temas diferentes del cristianismo propiamente tal. Un ejemplo de ellos es el vía crucis de los inocentes abortados, de la fundación Vida Humana, la cual va desarrollando la idea de la muerte inminente en los niños no deseados, y también un vía crucis de presos de guerra, que sufren diversos abusos por parte de los militares hasta que los matan. De este modo, tanto la forma como el contenido de esta obra, son modificables según convenga.

2. Cristianismo y Mural

En esta clasificación entran todas las grandes obras de pinturas en los muros y cúpulas de basílicas y Catedrales, como la conocida Cúpula de la Capilla Sixtina, así como también todos los ejemplos antes mencionados que sean cuadros adheridos a los muros de las iglesias, pero también otras obras importantes de nuestro país constituyen narraciones en los muros como la ya mencionada secuencia de San Francisco en el museo Colonial, las escenas de las apariciones de la Virgen de Lourdes a Bernardita en la gruta de Lourdes en Estación Central y la vida de Teresa de los Andes en los muros que rodean su tumba. Este último es el más interesante, ya que es un mural propiamente tal, directamente pintado sobre el muro, combina colores, técnicas, tipografías y composiciones con mucha libertad e imaginación, dejando ver tanto la vida de la santa chilena, como su

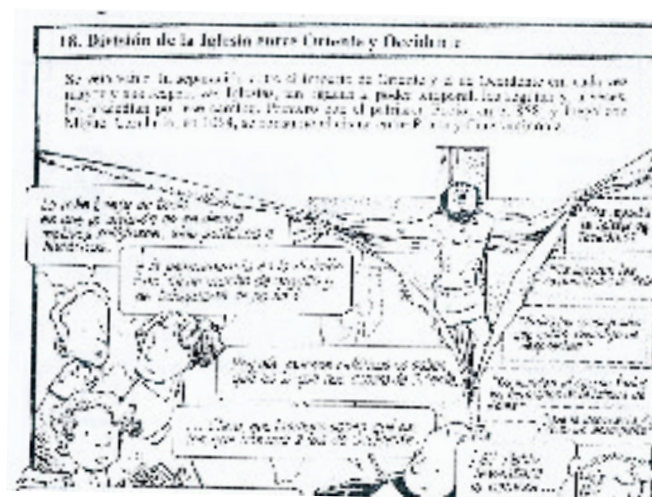
pensamiento más íntimo en una obra muy onírica y alegre.

3. Cristianismo y Cómic

Ya hemos visto que los cómics son una excelente alternativa para transmitir historias, sobre todo por su amplio y completo lenguaje narrativo. La iglesia en muchos países ha integrado este lenguaje a sus enseñanzas, por medio de publicaciones e insertos en revistas. Los más desarrollados han sido los cómics con la vida de santos. Tal cual vimos en el pasado, la vida de los

santos inspira modos de vida de acuerdo a la doctrina católica y por eso en los comienzos de la iglesia los relatos de los apóstoles, luego los mártires y después los santos han sido primordiales en la evangelización.

En nuestro país han llegado algunas publicaciones como la antigua revista española "Vidas ejemplares" de Editorial Novaro, la cual editó más de 100 vidas de santos y beatos católicos en formato cómic. Mientras que en Chile estas ediciones encontraron eco en la vida del Padre Hurtado y Santa Teresa de los Andes dibujados por Themo Lobos y publicados por Prosa S.A y Editorial Los Andes respectivamente. También en publicaciones para niños como "amigos de Jesús" se hacían



Comicstoria de la Iglesia.
Jose Luis Cortés



Histocomix
**Pasión, muerte y
Resurrección de Jesús**

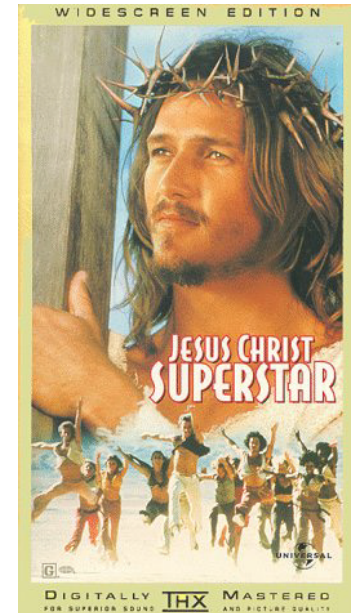


Themo Lobos
**Cómics de la Vida
del Padre Hurtado**

estas historias de santos, pero en ellas el texto no era de los personajes sino de un narrador externo. En estos casos los cómics hacen lo mismo que describíamos antes con la vida de San Francisco de Asís en el museo colonial, es decir, describen la vida de los santos por medio de las anécdotas más importantes de sus vidas, haciendo de ellas una biografía gráfica. Un caso diferente lo encontramos en una serie de cómics del español Luis Cortés publicados por Editorial PPC y que utiliza un estilo muy libre de viñetas y macroviñetas donde expone una visión muy personal de la fe, desde donde aporta y critica al catolicismo. La narración en este caso mezcla elementos actuales con los de la biblia modernizando el mensaje y colocando muchas veces a personajes propios dentro del evangelio.

4. Cristianismo y otros medios

No podemos dejar de mencionar otros medios que también son referencias para nuestro trabajo. La más directa sin duda es el Cine, donde la pasión de Jesús ha inspirado películas como "Rey de Reyes" (1961), "la última Tentación de Cristo" (1988), "Jesús de Nazareth" (1977) y la reciente "La Pasión de Cristo" (2004). En ellas se despliega todos los elementos con los que cuenta el Cine: movimiento, sonido, efectos especiales, movimientos de cámara, actores reales, etc. Este medio es sin duda el más efectivo para contar la historia, ya que es el que



Jesucristo super estrella
película y obra teatral

mejor representa la realidad, característica importante en la representación del Vía Crucis.

En ellas se refleja por supuesto, la visión del director hacia la historia que representa, mientras que en “Jesús de Nazareth” vemos a un Jesús muy apegado a lo que cuenta de Él la Biblia, en “La Última Tentación de Cristo”, el director adapta una obra literaria y describe a un Jesús más confuso y personal. Estas visiones determinan la forma de narrar de cada uno, por ejemplo en el “Evangelio según San Lucas”, producción Italiana de fines de los 90, aparecen muchos efectos especiales mostrando luces brillantes y resplandores, lo cual se contrapone a lo hecho por Zeffirelli en “Jesús de Nazareth” donde solo utiliza efectos de luz natural y sombras, para esas escenas sin ningún efecto en post producción.

También es posible mencionar cantidades innumerables de dibujos animados que describen la vida de Jesús y su pasión. Todas ellas financiadas por gobiernos en un plan de educación religiosa, o de particulares en el caso de alguna institución Eclesiástica.



La Pasión de Cristo 2003



Jesús de Nazareth. 1977

RESUMEN

La Iglesia Católica ha generado muchas imágenes, tanto en santuarios y templos, como en todos los medios que existen. Los vía crucis son secuencias de cuadros que muestran la pasión de Jesucristo su muerte en la cruz. Existen hoy en el interior de las iglesias, pero muchos también están fuera y sus formas y soluciones son espectaculares y grandiosas. Muchos de ellos han intentado innovar en la técnica representativa, y han reencuadrado las estaciones, ya sea mostrando solo los rostros, solo las manos o los pies, basándose en un conocimiento anterior de las estaciones. Además de esto, la estructura de esta secuencia, se ha utilizado para otras historias, como casos de tortura o en denuncia de abortos, utilizando las estaciones del vía crucis como argumento para defender estas posturas.

La imágenes cristianas desde el principio, se han plasmado en muros, ya que la iglesia siempre se ha reunido en algún lugar, por lo que los murales han sido parte importante de la historia de la Fe cristiana. Actualmente en nuestro país destaca el mural del Santuario de Santa Teresa de los Andes en Auco, el cual describe su vida y su espiritualidad.

El cómic ha aportado en múltiples ocasiones la misión evangelizadora de la Iglesia, poniendo el formato narrativo visual, al servicio de las historias bíblicas y las vidas de santos. La edición española "Vidas ejemplares" y los cómic de San Alberto Hurtado y Santa Teresa de Themo Lobos, muestran como la narrativa generada en

estas ediciones se centra en el anecdotario de acontecimientos, haciendo una biografía de estos personajes sagrados. Un ejemplo más cercano al proyecto es el trabajo del español José Luis Cortés, el cual por medio de cómics, expone diversos puntos importantes para la fe. Los demás medios han contado la historia de la pasión, de diversas formas. El cine ha hecho muchas versiones de ella, donde Podemos escuchar a Jesús hablar, verlo mientras lo crucifican y captar de manera más semejante la situación representada. La animación y los efectos especiales, ha aportado a estas historias, el énfasis en sus aspectos místicos, como los milagros, las apariciones y las inspiraciones.

PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO

1. Análisis situacional

1.1. Descripción del Lugar

El Santuario Católico de San Alberto Hurtado se ubica en la comuna de Estación Central, en Av. General Velásquez 1090. Se inauguró en 1995 y es obra del arquitecto Cristián Undurraga, quien dio forma a esta “experiencia de paz y esperanza que permite un encuentro espiritual con Cristo en medio de la ciudad”.

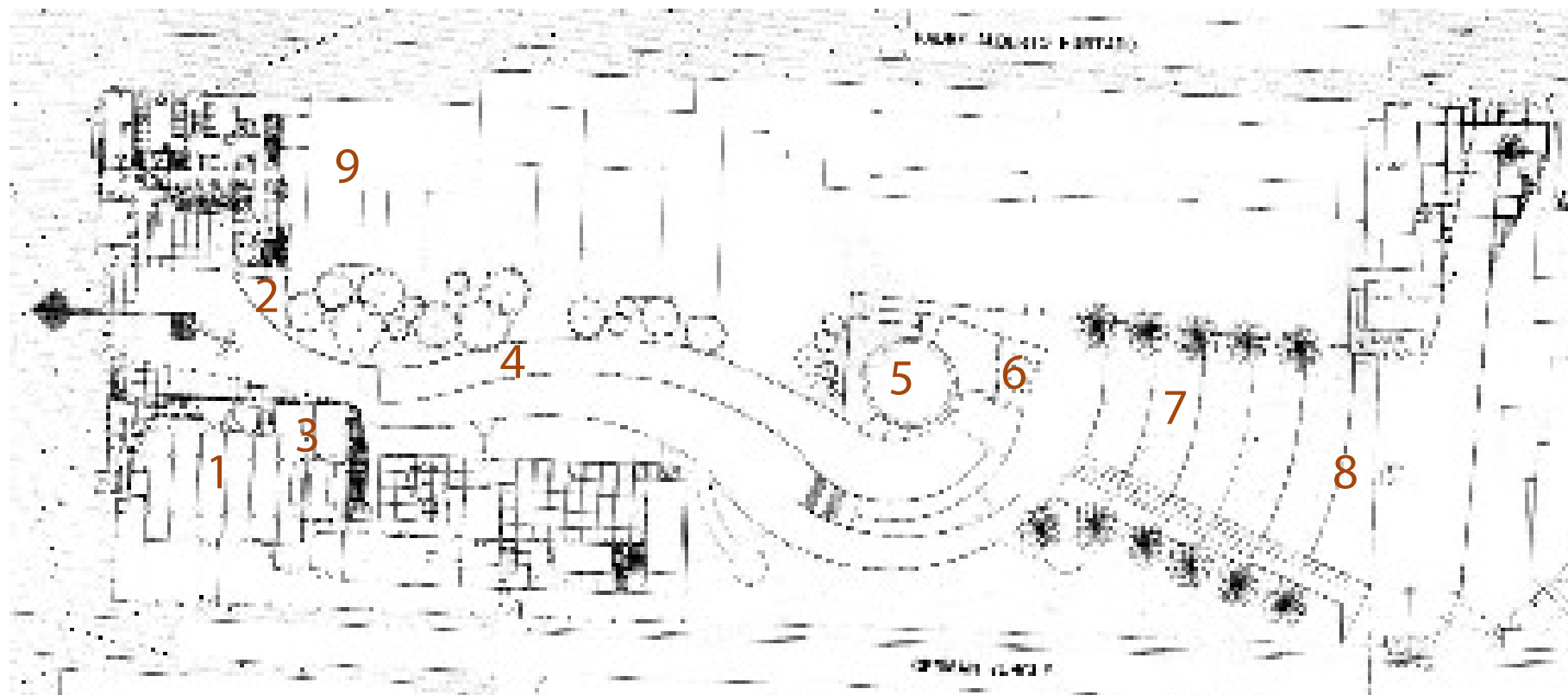
El impacto de la obra del Padre Hurtado y su fama de santidad motivaron que su sepultura fuera ubicada junto a su obra más querida: el Hogar de Cristo.

Se logró entonces permiso del gobierno de la época, para sepultar al Padre Hurtado junto al templo de la Parroquia Jesús Obrero, vecina a la sede central del Hogar de Cristo, en la capilla velatorio que se había inaugurado poco antes. Así se hizo, y poco tiempo después el pintor Miguel Venegas Cifuentes ambientó el lugar con el cuadro de Jesús en el sermón de la montaña, acompañado por el texto de las Bienaventuranzas.

El 19 de noviembre de 1995 se abrieron las puertas del Santuario del Padre Hurtado a la comunidad, siendo desde entonces un lugar de oración y reflexión, una oportunidad para detenerse, tomar aliento y mirar el sentido de la propia vida para todo aquel que lo visita. Busca ante todo, ser un lugar de encuentro con Dios. Una experiencia de paz y esperanza para quienes lo visitan.



Plano del Santuario de San Alberto Hurtado



1. Parroquia Jesús Obrero
2. Museo del Padre Hurtado
3. Capilla del Perdón

4. Pasillo central
5. Tumba del Padre Hurtado
6. Capilla Central

7. Explanada y altar mayor
8. Imagen de la Virgen
9. Hogar de Cristo



Final de Pasillo central



Tumba de San Alberto Hurtado

Este lugar posee distintos puntos de interés para el visitante, los cuales apoyan el objetivo principal del santuario. Estos puntos son:

- **Parroquia Jesús Obrero**
- **Capilla del Perdón:** Sitio original donde estuvo sepultado el Padre Hurtado junto a la parroquia Jesús Obrero. El Papa Juan Pablo II durante su visita a Chile oró en este lugar.
- **Secretaría**
- **Cafetería**
- **Museo del Padre Hurtado:** Ubicado a la entrada del Santuario, en este lugar se encuentran los objetos personales del Padre Hurtado. Su sotana, su birrete e incluso su título de abogado.
- **Teatro del Padre Hurtado:** Con capacidad para 300 personas y una infraestructura ágil y renovada, el teatro del Padre Hurtado permite el desarrollo de eventos, exposiciones, presentaciones teatrales y culturales.
- **Tumba del Padre Hurtado:** Ubicada bajo el nivel del suelo, aquí se encuentran los restos mortales de este hombre, cubiertos por la tierra que ha sido traída desde todos los rincones de Chile. Este espacio ha sido construido como un lugar de oración.
- **Capilla del Santuario:** Frente a la tumba, cumple la función de ser el lugar donde se celebran las misas.

- **Explanada:** La explanada es un lugar abierto con mucho pasto, árboles y asientos. Ahí se ubica el altar mayor donde se celebran misas al aire libre. También aquí puede apreciarse el edificio del Hogar de Cristo, una de las obras más emblemáticas y significativas.

La misión esencial que tiene el equipo encargado de la administración del Santuario, y así también todos sus lugares y actividades, es difundir el ideal del Padre Hurtado: un encuentro con Cristo presente en el pobre, en el dolor, en los sacramentos, en el compartir con otros, para así llegar a construir un país más justo. De acuerdo a este planteamiento, proponen 3 objetivos claros:

- a) *Ayudar a todos los miembros de esta comunidad a encontrarse entre sí y con el Padre Hurtado, su espiritualidad y así poder vivir conforme a ella.*
- b) *Compartir este ideal con los voluntarios de modo que crezcan en número y calidad de servicios.*
- c) *Difundir con creatividad y entusiasmo, la figura y espíritu del Padre Hurtado colaborando con la Iglesia en la evangelización de la sociedad.*

De este modo vemos como el mismo Santuario como institución se plantea un rol comunicador de un mensaje, el pensamiento del Padre Hurtado. Este es un factor

vital, para justificar el proyecto del diseño de un Vía Crucis.

1.2. Perfil del peregrino

Definir el perfil de las personas que llegan al santuario se hace imprescindible, pensando en la comunicación efectiva de conceptos elaborados y mensajes directos, no podemos pasar por alto las consideraciones sociales, culturales y espirituales de los peregrinos.

Lo primero que advertí en este Santuario, es que no podríamos definir un solo tipo de peregrino. La popularidad del primer santo chileno, abarca a personas de todas las edades, clases sociales y profesiones. Ahí llegan de todo Santiago, grupos familiares, trabajadores esporádicos, religiosas, gente de la tercera edad, etc. Lo que los diferencia en gran parte, son las motivaciones que los traen allí, después de la observación y las encuestas aportadas por el santuario podemos definir algunos perfiles:

- **Penitente:** Este lugar es para muchos un lugar santo, la presencia del Padre Hurtado es aún muy fuerte para algunas personas, las cuales vienen a pedirle algún favor. En ese sentido, estas personas visitan sobre todo, la tumba del santo, donde se arrodillan o rezan frente a ella y le hacen mandas. Estas personas suelen ser personas de nivel socioeconómico medio y medio-bajo, y con poca formación cristiana en general. No participan siempre de los sacramentos y los rituales de la Iglesia

Católica, ya que practican su fe “directamente” con Dios y con los santos de su devoción, por lo que su asistencia a las misas y otras actividades no es muy frecuente. Sin embargo, la relación que tienen con las imágenes de devoción suele ser muy importante, por lo que les gusta miraras y tocarlas.

- **Practicante:** Estas personas son las que se consideran parte de la comunidad del santuario, es decir, viven sus misas ahí, así como también sus otros sacramentos. Estas personas poseen mayor formación católica que los penitentes, ya sea por haber pertenecido a colegios o familias católicas, o participar más activamente de la formación que ahí se entrega. Su relación con las imágenes es más receptiva, ya que reconocen que están ahí para ayudar a acercar la imagen de Dios y los santos a los fieles.

- **Voluntarios:** La obra del Padre Hurtado, tanto el Hogar de Cristo como el Santuario, funcionan con personas que trabajan voluntariamente cuidando el lugar, acogiendo al peregrino o preparando las actividades. Aquí se incluyen todas las pastorales que prestan algún servicio o trabajan en el lugar, como los integrantes del coro, los sacerdotes, los animadores, las religiosas que allí trabajan y grupos de oración y formación. Estas personas, generalmente son de la comuna de Estación Central y frecuentan el santuario más de una vez en la semana, por lo que están más expuestos a percibir las imágenes del lugar.

- **Turista:** Las personas que están conociendo la capital y les gusta visitar lugares característicos, se acercan en una calidad de turistas, aunque no todos son extranjeros. Estas personas son atraídas por el fenómeno de la santidad del Padre Hurtado y sus importantes obras. En este caso, vienen de otras zonas de Santiago, otras regiones de Chile o simplemente extranjeros. También son receptivos a las imágenes ya que están dentro de su itinerario turístico.

- **Paseante:** También tenemos al grupo familiar, matrimonio o personas que queriendo descansar o simplemente recrearse pasean por este lugar, se quedan un rato y luego continúan su recorrido. Aquí sucede algo especial con respecto a las familias, ya que los niños generalmente curiosos, se fijan en las imágenes y preguntan a sus padres sus significados, haciendo que ellos se fijen un poco más y algunas veces ignoren por completo las preguntas, debido al desconocimiento.

- **Necesitado:** Este santuario en especial, recibe muchas personas necesitadas, tanto económicamente como espiritualmente. La espiritualidad del Santo Hurtado, estaba muy ligada al respeto al pobre, eso sumado a la cercanía del Hogar de Cristo, permite que muchas de estas personas se sientan muy acogidas en este lugar y deambulen por sus espacios.

- **Aproblemado:** Este lugar de oración y calma, a veces más allá de la religión acoge a muchas personas agobiadas y cansadas, que disfrutan en este lugar de descanso y silencio.



Paseante. Museo del Padre Hurtado



Penitentes. Capilla del Perdón

Por supuesto, existen muchos otros niveles intermedios entre estas amplias categorías, pero nos quedaremos con ellas para poder desenvolver el análisis de las imágenes en base a percepciones y motivaciones de los peregrinos que llegan al Santuario.

1.3. Imágenes existentes

El trabajo iconográfico de este santuario es escaso y algo particular. Escaso, porque se plantean muy pocas imágenes en todo el lugar, y particular porque la mayoría son imágenes fotográficas del Padre Hurtado. Este es un detalle muy importante, ya que a partir de esas imágenes se ha creado toda una iconografía del santo, destacando sus fotos sonriendo, trabajando y ayudando a los pobres. Estas imágenes están en el museo del Padre Hurtado, en el patio central, en la parroquia Jesús Obrero y en el salón explicativo del Hogar de Cristo.

En la capilla del perdón se ha pintado una imagen de Jesús durante "El Sermón de la Montaña", acompañado del texto bíblico de las bienaventuranzas. Esta es la única imagen, que podríamos llamar narrativa (sin contar las del Padre Hurtado), ya que muestra a un personaje en un contexto y en una acción determinada, cuyas palabras están descritas abajo, y solo para el que conoce el texto, se relacionan con el personaje de Jesús.

Hay otra imagen clásica de Jesús, que muestra su rostro basado en la sabana santa de Turín y que fue diseñada para la visita del Papa en 1987. Esta imagen aparece un par de veces encerrada en un círculo junto al rostro del

Padre Hurtado, montaje que se ha volvió institucional del proceso de Canonización.

En el plano escultórico, existe una estatua del Padre Hurtado de tamaño natural junto a su tumba, en ella está abrazando a un niño. Y en la explanada hay una imagen de la Virgen María.

Existen otras manifestaciones que sin llamarse imágenes, están presentes en el santuario conformando su ambiente. Una de ellas es un panel con dibujos y bordados de niños de todas las regiones, que representan al Padre hurtado y al hogar de Cristo. Este panel se vuelve un interesante espacio de distracción y llama la atención por su colorido.

También existe una serie de monolitos, obra de los artistas Rodrigo Claro y Ximena Pinto, en donde se combinan por medio de objetos claves, pensamientos autobiográficos del Padre Hurtado y textos bíblicos. Estos monolitos son parte de una opción de autoperegrinación que existe para la persona que visita el santuario de manera esporádica.

Ya conociendo estos antecedentes con respecto al lugar, podemos señalar algunas fortalezas. Por ejemplo, el concepto de autoperegrinación, está muy valorado y resulta ser una alternativa potencial. También el hecho del alto compromiso que tienen los voluntarios, e incluso los pobres del Hogar de Cristo con promocionar la obra del Padre Hurtado, hace que nuestro proyecto sea coherente al dirigirse en la misma dirección comunicacional. También puede ser algo positivo, el hecho de que haya pocas imágenes, ya que en ese



"Icono" del trabajo del Padre Hurtado por los necesitados



Imagen Presente en el santuario para su Canonización.

sentido no hay limitación ni competencia, lo que permite cierta libertad para trabajar. Arquitectónicamente, las murallas que he considerado para el proyecto, tienden como a envolver al peregrino con sus grandes muros y lo dirigen a la tumba del santo, lo cual nos permite generar una obra que no interviene en otros espacios. El arquitecto al comenzar esta obra consideró este espacio precisamente como un "muro de los lamentos", que tendría pensamientos del Padre Hurtado, preparando al peregrino a su encuentro con su tumba, es decir, nuestro proyecto calza también con las perspectivas espaciales del lugar.

Una desventaja propia del proyecto de Vía Crucis es su innovación en términos de narrativa, la cual corre el riesgo de ser rechazada o no comprendida por los más tradicionalistas observadores, como las autoridades del santuario o la congregación jesuita que trabaja en él.

2. Estrategia de Diseño

2.1. Consideraciones para la creación de un Vía Crucis

Los criterios de estructura que poco a poco han ido prevaleciendo, por iniciativa privada y a veces también por orientaciones magisteriales se puede decir que son estos:

a) dar importancia a las escenas que aparecen en el evangelio (como la oración en el huerto o la traición de

Judas), y relativizar las que no son bíblicas (El encuentro con María y con la Verónica).

b) se evitan los duplicados: las tres caídas de Jesús, quedan reducidas a una;

c) se tiende a iniciar el camino de la cruz, no en la escena de la condena a muerte por parte de Pilato, como antes, sino en la Última Cena.

d) también hay una opción bastante constante, de no terminar el vía crucis en la escena del sepulcro, sino en la resurrección.

Con estos criterios, se suele configurar ahora el Vía Crucis de forma distinta.

Vía Crucis tradicional

1. Jesús condenado a muerte
2. Jesús carga con la cruz
3. Jesús cae por 1ª vez
4. Encuentro con su madre
5. El cireneo
6. La Verónica
7. Cae por 2ª vez
8. Mujeres de Jerusalén
9. Cae por 3ª vez
10. Despojado de vestidos
11. Clavado en la cruz
12. Muerte de Jesús
13. Bajado de la cruz
14. Sepultado

Vía Crucis más actualizado

1. La Última Cena (Mt 26, 2~29)
2. Agonía del huerto (Lc 22,41~6)
3. Arresto de Jesús (Mt 26,47-56>
4. Ante el Sanedrín (Mc 14,53-65)
5. Pedro le niega (Mc 14,66-72)
6. Ante Pilato (Jn 18,28-38)
7. Flagelación (Mc 15,15-19)
8. Condenado a muerte (Mt 27,12-15.26)
9. Cireneo y mujeres (Lc 23,26-32)
10. Crucifixión (Mc 15,22-30)
11. Palabras de Cristo (Lc 23,34)
12. Muerte de Jesús (Jn 19,31-34)
13. Sepultura (Lc 23,50-56)
14. Resurrección (Mt 27,62-66; 28,1-7)

El Vía Crucis se plantea como una narración secuencial desde la primera estación o escena, hasta la última, de esta manera introduce al cristiano en el relato bíblico invitándolo a meditar en la Pasión de Cristo y a interpretar la historia contemporánea de la Humanidad a la luz del camino de la cruz.

Deben considerarse estos aspectos tanto narrativos como motivacionales, para no perder el objetivo ni diseñar algo demasiado personal. Es vital que los objetivos comunicacionales vayan de la mano con los objetivos de la institución, ya que ella piensa directamente en el peregrino, igual que nosotros.

2.2. Consideraciones del uso del lenguaje del cómic en un Vía Crucis

El aporte principal de este proyecto es el uso del lenguaje narrativo del cómic en un relato visual cristiano como un vía crucis instalado en un santuario, por lo tanto es bueno que nos preguntemos cuáles han de ser las consideraciones para que no actuemos ingenuamente en la etapa de diseño. Las similitudes que hay entre la estructura básica del Vía Crucis y una historieta son obvias, secuencialidad, encuadres, contextos y personajes relativamente reiterados, etc. Pero la diferencia está principalmente es que no se leen igual, así, mientras el Vía Crucis se aprecia pausadamente y se detiene escena por escena, el cómic se aprecia por su continuidad conseguida por la secuencia de viñetas una al lado de la otra, de derecha a izquierda. Estamos frente a dos formas de percibir una historia, que es necesario combinarlas para producir algo mejor.

Otro factor puede ser el encasillamiento que tiene la disciplina del cómic en nuestro país, donde aún se le considera como un lenguaje para niños. Por lo tanto estamos frente a un factor de menosprecio del cómic, desde el punto de vista que en este caso queremos que intervenga en un campo que tradicionalmente lo ocupa el arte, el cual si es altamente apreciado. De esta forma me encuentro en la obligación de utilizar muy bien el lenguaje que he elegido para que no sea una distorsión del desarrollo iconográfico alcanzado, sino un verdadero aporte y alternativa.

2.3. Consideraciones del uso del lenguaje del cómic en el muro

Como hemos visto, debido al tamaño de los muros del santuario, el proyecto se ha extendido en dimensiones, por lo que estaríamos proyectando viñetas considerablemente grandes, al igual que sus tipografías. Entonces la problemática del lenguaje del cómic se nos vuelve algo compleja, por la descripción que hemos hecho de las lecturas diferentes entre murales y cómics, donde vemos que la obra mural se lee de manera entrópica, es decir, que relaciona elementos desde el desorden¹³, mientras que el cómic se lee de forma secuencial. Entonces ¿es posible diseñar una historia en un muro que funcione secuencialmente? ¿Es posible crear un cómic de lectura entrópica? Es importante que hagamos las diferencias, por ejemplo, cada página de cómic se lee de manera ordenada por la encuadernación a la que está sujeta, mientras que una "página secuenciada" que mide dos veces de largo y tres veces de ancho de lo que mide su espectador, es una lectura completamente distinta. La primera está controlada por el lector, el cual solo sabrá lo que continúa si pasa a la siguiente página, mientras que el que lo observa en un muro se enfrenta a una estructura visual envolvente donde ve pasado, presente y futuro al mismo tiempo, eso sin contar los tamaños de las imágenes que en muchos casos son iguales o mayores que los propios observadores.

Este pequeño detalle puede ser determinante, ya que

13. -GARÍ, JOAN. *La Conversación Mural*. Ed. Grafur S.A. 1995. Madrid.

estamos combinando dos formas de percibir y leer una historia, que no es fácil combinar, pero que pueden ser sumamente colaboradoras entre ellas, no olvidemos que el cómic ha aportado a la grafica de los murales callejeros toda la expresividad de las onomatopeyas, así también podrá aportar con otros elementos adicionales.

2.4. Narrativa planteada

Conociendo la estructura que tienen los vía crucis, la lectura del lenguaje del cómic y el de la grafica en el muro, la misión principal del santuario y los objetivos principales de este proyecto, es que la narrativa desarrollada, se hará en paneles consecutivos estructurados como “páginas con viñetas” y que estarán separados por espacios considerables entre cada estación, dándole un hilo conductor de contenido por medio de los pensamientos de San Alberto Hurtado.

Lo que planteo básicamente es recomponer visualmente los sucesos consecutivos de la historia de la Pasión de Jesucristo, y darles un nuevo sentido por medio de un narrador externo, que en este caso, sería el Padre Hurtado, ya que el lugar transmite su espiritualidad y el público objetivo le da credibilidad a sus palabras.

Las estaciones visualmente expresadas, ya no serán desarrolladas como viñeta o cuadro, sino como “página”. Esto quiere decir, que las escenas se estructurarán en más de una viñeta y con el texto del narrador en ellas.

2.5. Conceptos a transmitir

Si bien lo primero que se quiere transmitir diseñando un vía crucis es contar la historia de la pasión de Jesús, no es menos cierto que cuando se hacen las reflexiones de semana santa sobre este suceso, se utilizan pensamientos de santos o textos bíblicos para poder darles un correspondiente sentido. En este caso, aunque la historia sigue siendo la misma, no podemos ignorar el lugar en el que estamos y quienes acuden a él. Por esta razón se funden los episodios de la pasión con el mensaje del Padre Hurtado, el cual le da nuevos significados a las tradicionales escenas según su espiritualidad.

Este pensar tiene valores muy importantes que los peregrinos reciben en cada lugar del santuario y aquí también serán aprovechados. Los conceptos a desarrollar o destacar dentro de la narración son:

- La entrega de Cristo por amor
- La oración y las dificultades del apóstol de Cristo
- La figura de la Virgen María
- El amor a Cristo expresado en el prójimo
- El sacrificio y la muerte para llegar a la vida eterna

También el espacio arquitectónico ayudará a potenciar algunos conceptos y a generar sensaciones, por ejemplo, el descenso de los peregrinos por el pasillo se apr-

ovecha para desarrollar el camino de Jesús hacia la muerte y la sepultura.

2.6. Elección de elementos constituyentes

2.6.1. Escenas significativas

Las escenas, que he elegido para representar el Vía crucis son las más significativas según la espiritualidad del Santuario y del Padre Hurtado, por lo que son de interés para ser fuente de difusión. Podemos agrupar algunas escenas por temáticas y así entender mejor esta elección:

- **Última Cena:** La importancia que le dio el Padre Hurtado a la misa, se refleja en sus escritos y también en la espiritualidad del santuario.
- **Oración en el huerto:** La entrega de la propia vida y el sacrificio por los demás.
- **Traición de Judas y Condenación de Pilato:** La persecución y la dificultad de la misión, es parte del camino cristiano del sufrimiento.
- **Jesús carga con la cruz y cae cargándola:** Valoración del sacrificio por los demás como expresión del amor al prójimo.
- **Jesús se encuentra con su Madre:** Otro pilar importante de espiritualidad es la Virgen María.
- **El Cireneo y la Verónica ayudan a Jesús:** Dos momentos de expresión de amor hacia Cristo y al prójimo.

- **Jesús despojado de sus ropas, clavado en la cruz, muerto, bajado de ella y sepultado:** secuencia clásica de la crucifixión que describe los momentos más importantes. La muerte de Jesús en la cruz es la estación más importante de todo el Vía Crucis, ya que en ella encontramos el momento culmine de su misión, por lo que se destaca entre las demás.
- **Jesús ha resucitado:** Aunque antes no se daba esta estación, la espiritualidad del Padre Hurtado valora el paso de la muerte unida a la gloria de la resurrección y la Vida Eterna, por lo que el Vía crucis concluye con esta estación.

Estos textos más las estaciones escogidas, forman lo que podríamos llamar un primer guión del relato, ya que tenemos la esencia de las escenas y lo que se dice, o en este caso se piensa en ellas.

2.6.2. Estilo Grafico

Mirando diferentes referentes gráficos, tanto de murales, como cuadros y cómics, es que optaremos para este proyecto por la ilustración, técnica clásica del cómic, que permite varias soluciones a problemas gráficos como los códigos cinéticos y la gestualidad de los personajes.

También alternando grosores de líneas más gruesas para objetos y ropajes, y líneas delgadas para rostros

y detalles más delicados, se pueden crear sensaciones que ayuden a transmitir también sin palabras. Entre los niveles de iconicidad, debemos mantener el nivel de realismo que tienen la mayoría de los Vía Crucis, un estilo caricaturesco dirigiría nuestra percepción hacia una sátira o una comedia del proyecto, mientras que el estilo realista permite una mejor comprensión de los gestos y las actitudes de los personajes, ya que mantiene las características y proporciones humanas.

2.6.3. Textos escritos

Para poder dar una real alternativa visual de narrativa, decidí integrar texto en las estaciones, sin embargo este texto no podía ser de los personajes, ya que en ese caso, debía tomar los textos bíblicos que describen la vía dolorosa, pero en la Biblia no se habla en todos esos momentos, y si así era, era demasiado parcializada la narrativa, ya que entre estaciones habían otros momentos, que unían las estaciones con sentido, de este modo al poner textos bíblicos tendríamos que haber puesto mas estaciones o anclar constantemente las imágenes con cartuchos como “más adelante...”, “Y luego...”, “mientras tanto...”. Pero ello hubiera desunido la narración sin darle un sentido lógico. Por eso, la alternativa de dar la visión del Patrono del lugar, San Alberto Hurtado parece más adecuada.

Afortunadamente para este proyecto, el Padre Hurtado escribió mucho en vida sobre muchos temas, entre los cuales hay temas también reflejados en el Vía Crucis.

Después de una selección de textos del Padre Hurtado, hemos sacado 15 fragmentos de los libros “Un disparo a la Eternidad” y “Un fuego que enciende a otros fuegos”, donde se puede ver reflejado su pensamiento en el transcurso de la narración., dando una línea temática continua al relato, uniéndolo y dándole sentido. Describo a continuación los textos elegidos en una primera etapa, para reforzar sobre todo, los conceptos descritos anteriormente:

LA ÚLTIMA CENA

“Viene Cristo en el colmo de su amor, no a traer nos sus dones, sino a darse Él mismo como don, a alimentarnos a nosotros pobres mortales con su cuerpo y su sangre, prenda de la vida eterna.”

LA ORACIÓN EN EL HUERTO

“Y cuando llegó la hora, la hora de satán y de las tinieblas, se ofreció como holocausto con toda su presencia de espíritu, toda su lucidez, toda su conciencia....”

LA TRAICIÓN DE JUDAS

“Ya que había que sufrir, se entrega así mismo al dolor...no había venido a evitar el dolor. Salió pues, a su encuentro y quiso que imprimiera en Él cada una de sus garras...”

JESÚS CONDENADO POR PILATOS

“Quiso aparecer vencido, humillado, fracasado, para que, ni aún en estos supremos momentos de dolor nos falte la mirada amorosa del Dios que también conoció esas tristezas.”

JESÚS CARGA CON LA CRUZ

"Él tomó la cruz grande y murió en ella...pues el mundo se redime por el sacrificio."

JESUS CAE CARGANDO LA CRUZ

"Dar, siempre dar, hasta que se nos caigan los brazos de cansancio."

JESÚS SE ENCUENTRA CON SU MADRE

"Después de Él, María, su Madre y mi Madre, es Reina del Cielo porque amó y sufrió." ...nos mostrará Ella a tantos hijos suyos, predilectos de su corazón que sufren la ignorancia más total y absoluta"

JESUS ES AYUDADO POR EL CIRENEO

"Mi misión no puede ser solamente consolarlos con hermosas palabras y dejarlos en su miseria,Su dolor debe hacerme mal"

LA VERONICA SECA EL ROSTRO DE JESÚS

"Lo que hayamos dado a Cristo en el pobre, que dará colocado en la Eternidad."

JESÚS ES DESPOJADO DE SUS VESTIDURAS

...porque el pobre es Cristo, Cristo con hambre, Cristo sucio, Cristo enfermo, Cristo desnudo, Cristo abandonado"

JESÚS ES CLAVADO A LA CRUZ

"Él toma nuestros cansancios, nuestros sufrimientos..."

JESÚS MUERE EN LA CRUZ

"Cuando llegó el momento y dio Él la orden, su pasión terminó por su alma como había empezado. No muere de agotamiento corporal, no de dolor corporal ...Encomendó su Espíritu a su Padre y murió"

JESÚS ES BAJADO DE CRUZ

Si padecéis persecución por la justicia, no os desalentéis, Él la padeció primero. Él murió para dar testimonio de la verdad y el amor."

JESÚS ES SEPULTADO

"Pero tened confianza, Él es el vencedor del mundo. Y vosotros venceréis si no os separáis de sus enseñanzas y sus ejemplos."

JESÚS HA RESUCITADO

"¡Resucitó Cristo, mi esperanza!... En medio de dolores y pruebas... optimismo, confianza y alegría. Siempre alegres, Porque Cristo resucitó venciendo la muerte y está sentado a la diestra del Padre"

Como hemos dicho, estos textos son elecciones de una primera instancia, ya que durante el desarrollo gráfico de las estaciones, pueden surgir cambios o énfasis diferentes, que hagan cambiar algunos de ellos.

2.6.4. Tipografía

La elección de una tipografía adecuada al proyecto tiene algunas variantes interesantes que es importante mencionar. Por ejemplo, existe una gran necesidad de buena visibilidad y legibilidad, ya que algunos textos son extensos y otros estarán a una distancia considerable del observador. También si consideramos la factura

final de este trabajo, la letra quizás se hará a mano, por lo que no podría ser muy complicado dibujar una letra con serif y líneas extremadamente rectas.

Pero estos son detalles técnicos, visualmente y en favor del contenido, debemos optar por una tipografía que refleje un pensar específico, la reflexión del personaje al que le pertenecen los textos, es decir una tipografía para los pensamientos del Padre Hurtado. Entonces lo primero que se consideró fue una letra manuscrita, sobre todo porque de él se conocen sus textos escritos de esa forma. Ahora, generalmente las manuscritas tienen una dificultosa legibilidad, por lo que la búsqueda se haría muy limitada, sin embargo es la más adecuada para transmitir la expresividad de la factura humana.

2.6.5. Color

Las consideraciones cromáticas del proyecto, van de la mano con el cuidado que debe tenerse en no descuidar el espacio que se ha generado en este pasillo, tanto las formas de los personajes como el color que se utilice en las escenas, cambiarán el espacio perceptualmente. Colores muy fuertes saturarían el lugar, que hoy es para la reflexión y el silencio.

Considerando esto se ha considerado utilizar colores apastelados, pero desarrollando tonalidades semejantes a las del muro que sostendrá la obra, de este modo las escenas se funden en el muro y pueden percibirse sin dificultad, sin perturbar el recorrido, sin llenar el espacio.

El pensar en los colores del muro, nos hace también integrarnos al trabajo cromático que se trabaja en el lugar, lo que hace de la grafica parte de la institucionalidad del santuario.

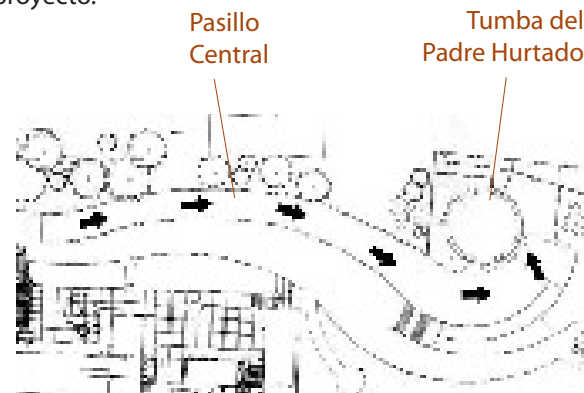
2.7. Proyecto dentro del Santuario

Los Vía crucis comenzaron haciéndose en Jerusalén en los lugares donde se cree ocurrieron los hechos reales, por lo que sus comienzos fueron al aire libre, aunque luego fueron encerrados en conventos, y luego en todas las iglesias. Sin embargo en los últimos años es muy natural encontrar Vía Crucis al aire libre ya sea porque algunos santuarios deciden aprovechar sendas naturales para desplegarlos o por su complicada factura (escultura), son fabricados en el exterior de los templos. En este caso, he decidido que este Vía Crucis sea también al aire libre, específicamente en el amplio pasillo que dirige a los peregrinos a la tumba del Padre Hurtado. Esta decisión tiene dos razones: La primera es simple, la parroquia Jesús Obrero ya posee un Vía Crucis y está bien hecho, ya que es una obra actual, y por otro lado la capilla del Santuario es demasiado reducida. La segunda razón es que ese pasillo descendiente, posee amplias murallas y es muy extenso, lo cual permite realizar una obra sin tantos obstáculos y aprovechar un espacio desperdiciado visualmente. Este último detalle espacial, determina que las estaciones deben encontrar un equilibrio entre el aprovechamiento del espacio, sin negar la materialidad ni la existencia del muro, por lo

tanto si el muro va desde 3 a 4 metros de alto a 50 metros de largo, estaríamos hablando de composiciones de 2x3mts. Aproximadamente.

Sin embargo, el realizar un proyecto de este tipo en un exterior, nos pone frente a la problemática del clima, la cual no es menor, ya que el mantenimiento de 15 imágenes puede volverse una pesadilla cuando pensamos en los efectos de la lluvia o la luz solar, aunque ésta última no es un problema ya que al pasillo central solo le llega luz solar durante 2 horas en la mañana y no al muro completo.

El desafío no es nada fácil, este pasillo es parte de todo un proyecto arquitectónico conjunto, del cual se pretende aprovechar un espacio para potenciarlo, ya que el pasillo en cuestión está pensado para la reflexión del peregrino que camina hacia la tumba del Padre Hurtado, al igual que el Vía Crucis que planteo en este proyecto.



Entrada pasillo Central
Camino a la tumba del P. Hurtado



RESUMEN

El proyecto replantea la secuencia del Vía Crucis, viéndola como una narración, que puede ser complementada por el lenguaje del cómic. Para ello se ha elegido el santuario del Padre Hurtado como lugar de instalación. Este presenta un lugar de recogimiento en honor al santo chileno, que invita a la oración y a la tranquilidad. Este lugar presenta un espacio, que tiene forma de pasillo descendiente, y que lleva hasta la tumba del santo. Este lugar cuenta con las características para poder instalar las 15 estaciones planteadas para este proyecto, debido a que está rodeado por muros de hasta cuatro metros de alto.

Las escenas elegidas tienen que ver con la espiritualidad del santuario y del Padre Hurtado, para nos despegarse de los objetivos del lugar y del espacio.

La narrativa planteada, relata la historia del vía crucis, por medio de textos en forma de pensamientos, es decir dentro de cartuchos de texto. Pensamientos que son aportados por los escritos del Padre Hurtado, colocando su pensamiento como relator y guía de las imágenes que vemos.

La tipografía será gestual para representar la humanidad de los pensamientos, los colores serán apastelados pero en una gama de tonalidades muy semejante a la del muro del santuario, para que se funda perceptualmente y no sature el ambiente. El estilo de dibujo será de tipo realista, ya que es una historia que el público considera muy importante, y este estilo le da la sufici-

ente credibilidad que necesita la historia.

El aporte del cómic se verá en cada estación, en donde en lugar de considerarlas como una sola viñeta, se considerarán como una “pagina con viñetas”, permitiendo el uso de secuencia de viñetas, planos secuencia, encuadres consecutivos, efectos de zoom in y zoom out y descomposición de movimientos claves, dándonos de esta forma más libertad para innovar en este relato y contar con más profundidad dicha historia.

Estas estaciones se colocarán en este pasillo central del santuario, al lado izquierdo, para que el peregrino las vaya leyendo de izquierda a derecha.

■ ■ ■ BOCETAJE Y PRUEBAS

1. Diseño de escenas

Con la estrategia de diseño planteada, las estaciones y los textos definidos en una primera etapa, nos embarcamos a la confección de bocetos y pruebas del diseño de las estaciones.

Como no había fijado el tamaño de las imágenes, me planteé realizar composiciones verticales o cuadradas, ya que presentaban para mi un mayor orden y sobriedad. Sin embargo, al poco andar con este pensamiento me di cuenta que había que aprovechar la horizontalidad del muro, tanto en su estructura como en la percepción de la gente que va a pasar por ahí, la cual va a ir recorriendo el muro a lo largo y no desde arriba a bajo no diagonalmente. De este modo quedó definido que las estaciones serían horizontales en su estructura básica.

Para cada estación se consideró primero los conceptos a transmitir, por ejemplo, la última Cena, lo importante según la espiritualidad del Padre Hurtado es el misterio del Cuerpo y la sangre de Cristo, por lo tanto, debíamos fijarnos en el momento de la fracción del pan, es decir, mostrar a los comensales de la mesa y destacar a Jesús por encima de ellos. Sin embargo, al comienzo, sin saber como dar énfasis a lo más importante, quería abarcar todo lo que pasaba en ese momento, llenando de puntos de atracción la escena.

La segunda estación quería que fuera solitaria y angustiante, para mostrar ese momento con más dramatismo,

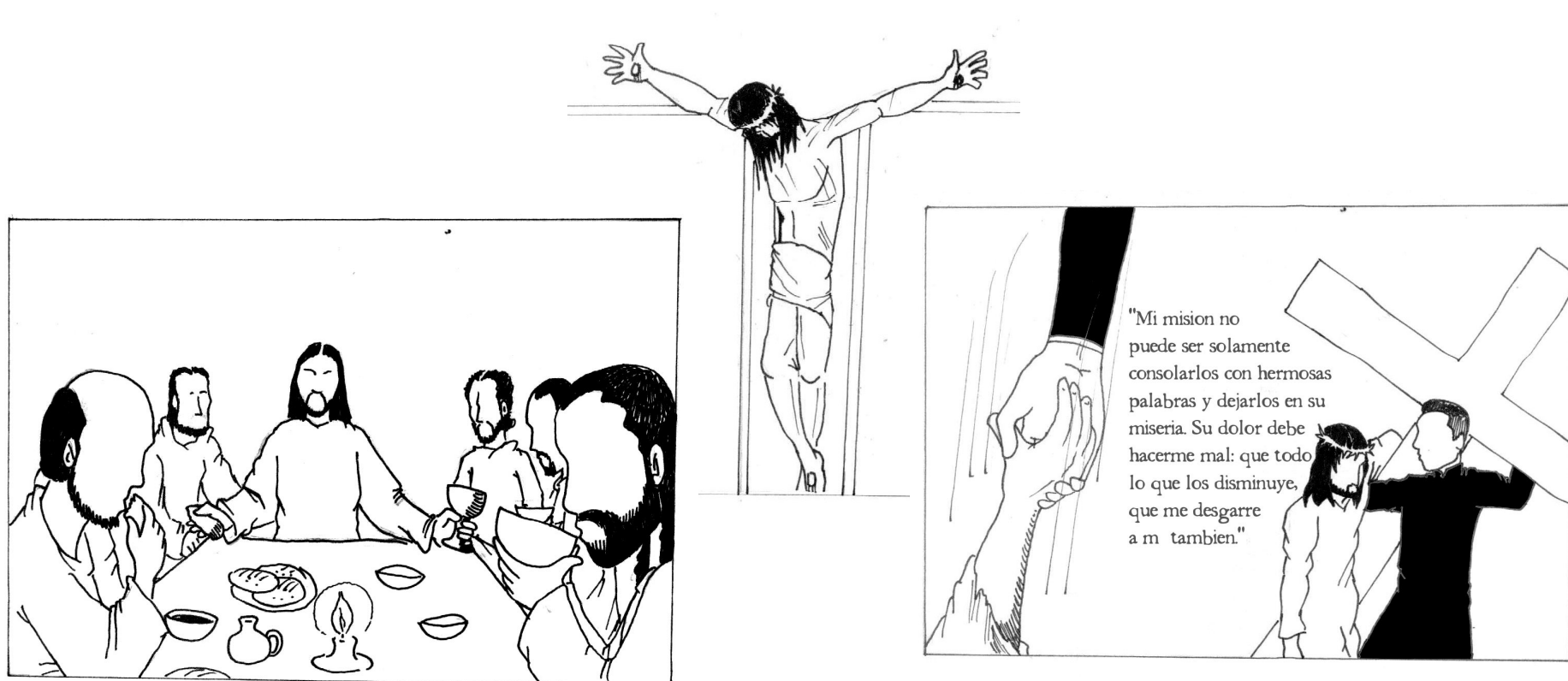
para ello recurrí a la técnica del silueteado en negro, para marcar una sombra solitaria en la noche, lo cual resultó como inclusión de una vieja técnica del cómic que permanecería hasta la solución final.

Es bueno mencionar, que hubo escenas que ya había fijado en mi mente y que las diseñé una sola vez y resultaron eficientes de inmediato, como por ejemplo la escena de la carga de la cruz y la primera caída. Estas escenas casi inspiraron este trabajo, ya que son precisamente las que mejor representan la innovación del proyecto.

El trabajo de narrar visualmente demandaba investigar y observar otros cómics y murales que pudieran servir de referencia para lograr utilizar en todo su espectro las posibilidades que ofrece el lenguaje del cómic. Pensando en eso, experimenté partiendo cada escena en más viñetas descomponiendo los hechos, o se hacían acercamientos con diversos planos para ir dando diferentes énfasis. También había que determinar si habían escenas que ya fueran suficientemente comunicativas, para aprovecharlas y potenciarlas.

A medida que las estaciones iban siendo aprobadas en su composición, se iban integrando los textos, los cuales muchas veces no calzaban del todo y forzaban mucho la lectura de las imágenes, por lo que hubo que limitar la inclusión de textos. O adaptarlo al tipo de escena que se representaba, como en la escena del huerto donde el texto se divide en tres partes, que acompañan los tres encuadres con que se plantea ese momento.

Y mientras iban quedando planteadas las soluciones, el



tipo de dibujo no se definía del todo, ya que sin atreverme a ir más allá en mi propio proyecto, había planteado que los personajes no tuvieran rostro, ya que eso presentaba mayor subjetividad y atractivo a la obra, basándome en la técnica utilizada en el santuario de Santa Teresa en Auco. Sin embargo, si estaba planteando un lenguaje de cómic, creo que no era bueno

dejar fuera un buen trabajo de gestos faciales y corporales que potencian aún más el proyecto. Por lo que hubo que crear bocetos de los personajes propiamente tales, los cuales buscaron tener rostros expresivos y sencillos, sin espectacularidades ni exageraciones. A medida que se avanzaba en el bocetaje, se iban descubriendo otros elementos que podían ser utilizados

con intencionalidad, como los vacíos de color oscuro en imágenes más tensas, la flexibilidad del espacio entre viñetas y las sombras aplicadas en los cuerpos, que permitían acentuar las actitudes o marcar algún contraste de luz.

Las tipografías y los colores comienzan a ser probados,



destacándose los colores pasteles, los cuales permiten trabajar una sensación de paz, a pesar de estar representando escenas algo violentas. Después de concretar algunas ideas, comenzaban a plantearse cuestionamientos sobre cuanto habían cambiado las obras con respecto a la iconografía consultada, ya que existen referentes fuertes en el inconsciente colectivo como las pinturas antiguas y las películas sobre el tema. Debido a eso, escenas como la última cena, el encuentro con María, la muerte en la Cruz y

la Resurrección, se inspiran en soluciones iconográficas que presentan centralidad en los personajes y miradas al espectador, buscando una contemplación mayor por parte de él. Así no nos alejamos tanto del concepto de contemplación de imagen religiosa.



2. Montaje de las viñetas en el pasillo

Por la observación hecha durante la investigación inicial, pensé en que las estaciones debían ser cuadros fijados en el muro, ya que me era muy difícil pensar en un mural directamente pintado, ya que la superficie es granulada e irregular.

Esto significaba pensar en un tipo de instalación y técnica que resistiera las inclemencias del clima, sin embargo, una pintura expuesta así como así en el exterior, estaría demasiado expuesta a vandalismo o acci-

denes, por lo que lo más conveniente es considerar las imágenes protegidas por algún material transparente que cuide de estos factores externos.

Con respecto al provecho que se le puede sacar al extenso muro que utilizaremos, nuestras imágenes se agrandan a un tamaño mucho más grande que el que se hubiera pensado al principio, ya que este espacio da muchas posibilidades de desplegar una obra visual. Inmediatamente se pensó en cubrir el muro con las imágenes, de manera que se aprovechara todo el espacio, sin embargo, nos encontramos con problemas como el de la percepción del público a detalles que podrían estar a tres metros del suelo, así como también, el

cambio brusco de apariencia del pasillo al cubrirlo en su totalidad.



Pruebas aprovechando tamaño del muro



Color y consideración espacio

PROYECTO FINAL

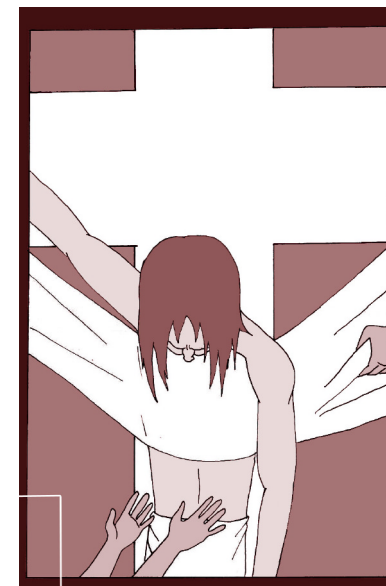
Después de considerar muchos factores relativos a grafica, iconografía, narración, percepción y espacio, puedo definir un diseño más preciso para este proyecto. Este diseño contempla dos factores principales: el diseño de las estaciones y el del montaje de ellas. Ambos factores están muy relacionados entre sí y deben trabajar recíprocamente para lograr una sola obra que sirva al mismo propósito.

1. Diseño de Estaciones

Color

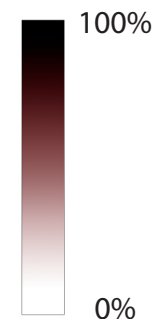
El color final de las estaciones está determinado por los dos factores más importantes: primero, el color del muro, el cual podríamos definir como un rosado opaco, combinación dada por el muro de granito y la pintura rojiza desgastada. Considerando este color, es mejor elegir tonalidades que puedan fundirse con él, en lugar de sobresalir, sobretodo considerando el reducido espacio en algunos tramos del pasillo central. Así, si fundimos tonalmente las imágenes del vía crucis en el muro, creamos un efecto de pertenencia al muro por parte de dichas imágenes y éstas no saturan el espacio del pasillo.

El segundo factor es el color institucional del santuario. Mayoritariamente se destaca el rojo carmín en la fachada del santuario y la del Hogar de Cristo, y también un verde oscuro, el cual aparece combinado con el carmín. Estos tonos dominan casi todo el lugar, por



■ Negro

■ pantone solid coated
1788



lo que no se pueden ignorar a la hora de generar una grafica que abarcara tanto espacio dentro del recinto como el de este proyecto.

Considerando ambos factores, es que las estaciones se han coloreado basándose en una combinación de duotono. La combinación de negro y el color pantone 1788 estucado, crea tonalidades calidas que van desde los rosados hasta los colores tierra. Esta elección responde a los factores antes mencionados sin olvidar por supuesto un detalle muy importante, produce una escala muy suave de tonos que no satura el ambiente e invita a la pasividad. Los colores mas oscuros y negros están en función del relato en estaciones determinadas.

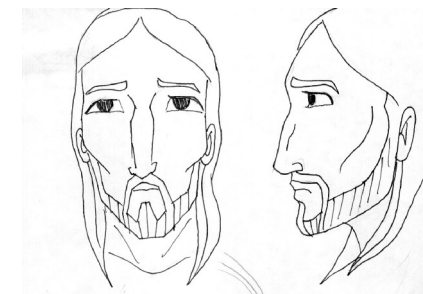
Dibujo

Era importante elegir un tipo de dibujo que fuera muy expresivo, pero que no se saliera de los límites de lo interpretable para cualquier observador, es decir, tratando de mantener un equilibrio entre un estilo atractivo a la vista, pero que fuera perfectamente entendible para cualquiera. También, si se pretende generar un relato en el vía crucis que conmueva al individuo, hay que trabajar el tema del sufrimiento físico y emocional con cierta dedicación, por eso que se desarrolla un estilo realista con algunos énfasis faciales y corporales, por sobre objetos y contextos. De este modo tenemos un estilo realista con proporciones humanas reales, que intenta transmitir mucho con la gestualidad y la composición de los elementos.

Composición de las imágenes y utilización de lenguaje de cómic

Como he planteado desde el principio, las estaciones se han trabajado bajo el lenguaje del cómic, transformando un cuadro monoescenico, en una "pagina" con libertad para desarrollar elementos narrativos específicos. Bajo este prisma, cada imagen del vía crucis presenta diversas técnicas de este arte narrativo, dando como resultado un tipo de composición distinta para cada estación. Hay estaciones que presentan más de una viñeta y otras se manifiestan como una gran macroviñeta, así que no podríamos definir un patrón de composición para todas. Pero si podemos dividir algunos tramos de la narración que presentan rasgos determinados, como por ejemplo, las escenas que van desde el despojo de las vestiduras de Jesús hasta su sepultura, éstas marcan todo el proceso de crucifixión, es decir, las escenas más fuertes desde el punto de vista del contenido. Estas escenas poseen más diagonales que las demás y el uso de espacios vacíos y oscuros, para transmitir tensión y pesadumbre. Podemos mencionar otros detalles como el tamaño de cada estación, los cuales varían sobre todo por la altura del muro, el cual es variante.

También es bueno mencionar, que gracias a que las imágenes están protegidas por una lamina de acrílico transparente, los espacios entre viñetas quedan sin color, por lo que puede verse el color y la textura del muro, siendo este también parte de la imagen.



Textos

Los textos dentro de la imagen, como he mencionado, son pensamientos y palabras del Padre Hurtado. En este relato, estas palabras toman la forma de pensamiento en “off”, al integrarlas a la imagen por medio de cartuchos de texto. De esta forma los pensamientos del narrador van dando sentido a lo que vemos.

Estos cartuchos, han sido tratados de diferente forma en cada viñeta, ya sea solo contorno o relleneados con algun color, esto se debe a que los pensamientos se integran a la imagen de manera más limpia y discreta.

El contorno irregular de los cartuchos solo quiere expresar la idea de “fragmentos” de la espiritualidad del santo expresada en los textos.

También existe un texto que describe la temática de cada estación, es decir, el titulo a cada escena, el cual se encuentra en la parte inferior, alejada levemente de la imagen central. Este texto, tiene la función de fijar el contenido de la imagen de la forma tradicional, es decir describiendo lo que ocurre en la escena.

Tipografía

Se ha elegido una tipografía gestual para los textos del Padre Hurtado, buscando reforzar la sensación de un narrador humano, el cual se ve reflejado en trazos más libres y expresivos. Esta tipografía se llama Festus, y está usada en mayúsculas y minúsculas según corresponde. Por ultimo para destacar que se trata de palabras textuales sacadas de libros y escritos del Padre Hurtado, se utilizan las comillas.

Mientras que para los titulos de cada estación se utilizó la sobriedad de la letra Times, para darle un toque de limpieza a composiciones tan diversas.

FESTUS

ABCDE FGH I JKLM

NOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

TIMES NEW ROMAN

ABCDEFGHIJKLM

NÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

1.1. Descripción de cada estación

Cada imagen mide 1,80 mts. de alto por 2.40 de largo. Este tamaño fue acomodado a la medida del material protector. Al comienzo están a 60 cms. del suelo, luego van subiendo para calzar con la línea superior del muro.

Las siguientes escenas, están montadas sobre la imagen del fondo mural, para poder apreciar mejor su funcionamiento en terreno.

1. La última Cena

Esta escena describe la última cena de Jesús junto a sus discípulos en donde se destaca principalmente el momento de la entrega del Pan y del Vino, ya que en ella comienza la entrega de su cuerpo y su sangre que acabará en la cruz. La escena, muestra 5 viñetas verticales que muestran en este caso, a los participantes de la cena. Estas viñetas tienen alturas escalonadas, siendo la central la más alta, destacando en ella al personaje principal en el centro de la composición para darle dominio e importancia dentro de la situación. En esta viñeta vemos al personaje de Jesús partiendo pan con sus manos, con la mirada hacia el frente, como en actitud de ofrecimiento. En las viñetas que están a los lados de la central se muestra a dos discípulos recibiendo con sus manos el pan que les es ofrecido de parte de Jesús. Sus cabezas gachas y sus ojos cerrados quieren expresar respeto y humildad. Las viñetas que siguen hacia los extremos, muestran a otros discípulos probando el pan

que ha sido partido. De esta forma, la primera escena nos muestra una evolución de la acción desde el centro, dada por el paralelismo de las viñetas que están a los lados de la central y la mirada y postura central de la imagen principal.

Por medio de la técnica secuencial del racconto, aunque vemos cinco viñetas diferentes, en realidad estamos frente a una sola escena, que ha sido partida en cinco partes, que permiten efectos ópticos como el producido por los brazos de Jesús, los cuales en la viñeta principal están partiendo el pan, pero en las laterales tienen el pan partido y lo ofrece a los discípulos. Gracias a esta técnica, se percibe este efecto como dos movimientos y actitudes distintas y no se percibe un Jesús de cuatro brazos, ya que ambos movimientos están unidos visualmente al conectar las líneas de los cuatro brazos con los dos hombros. El resultado de este diseño, es una evolución de tres acciones importantes en la escena, donde Jesús primero parte el pan, luego lo da y finalmente los discípulos lo comen.

La percepción de la imagen completa, en este caso, no depende de la secuencialidad de izquierda a derecha, ya que su acción parte del centro, por lo que se puede apreciar como un mural recorriendo cada rincón libremente.

El texto hace referencia a la entrega de Jesús (reforzada visualmente por la entrega del pan) a la humanidad con su cuerpo y su sangre, comenzando de este modo el relato en off del Vía Crucis.



II. La Oración en el Huerto

En esta escena cambiamos de lugar, con respecto a la escena anterior, ahora estamos en el huerto de los olivos entrada la noche y Jesús está orando solo, por lo tanto, se contextualiza la estación en el huerto por medio de un plano general, en donde se ven solamente las siluetas de los árboles y la de un hombre postrado en tierra con la cabeza agachada. Esta imagen ocupa un poco menos de la mitad de la imagen total, ya que el resto es ocupada por dos viñetas más, que se integran a este contexto, y crean un efecto de zoom al personaje principal, por medio de la escalación de tamaños de las viñetas, el punto de vista, los colores y el encuadre, el cual pasa de plano entero a primer plano. De esta forma la narración nos sitúa en un lugar, nos dice quien está ahí y cual es su sentir en ese momento.

La actitud de Jesús en esta escena es la postración, porque está haciendo oración. Se le ve solo primero, entre los árboles y la oscuridad de la noche, para luego verlo más de cerca, aunque de espalda, con la cabeza más levantada y luego con el rostro levantado hacia arriba expresando tristeza en sus gestos. La última viñeta se acerca a detalles como la boca entreabierta, una lagrima y sangre que brota de la cabeza, que señalan marcas de sufrimiento, por lo tanto la escena muestra a un Jesús solo, evidentemente orando iluminado por la luz de la luna, pero sufriendo física y emocionalmente.

El texto se dividió en tres partes, que acompañan a estos

tres diferentes encuadres, dándoles una significación específica. El primero, es muy gráfico al hablar de un denominado “momento de tinieblas”, en donde se combinan muy bien los colores oscuros y las siluetas. El siguiente habla del ofrecimiento de Jesús, lo cual es graficado en su actitud de postración mirando hacia arriba. Y por último el tercero habla de su lucidez y su conciencia, es decir, de aspectos muy profundos de la persona, que aquí se ven trastornados por el sufrimiento y la angustia. Es necesario aclarar que este texto es continuo y que solo fue dividido para esta escena.

Este segundo momento, no está del todo conectado visualmente con el primero, pero esto se debe a que son dos momentos muy separados y distintos, que por efecto de la complejidad del proyecto no podíamos cambiar. Sin embargo, los textos si se relacionan ya que ambos hablan particularmente de Jesús, de su persona y de su misión.



III. La Traición de Judas

Repitiendo las tonalidades ambiente de la estación anterior, asumimos estar en el mismo lugar, es decir en el huerto. Aquí dividimos nuevamente la imagen en cinco viñetas, pero esta vez no existe relación directa entre ellas, sino que cada una muestra un momento particular de la situación. Comenzando desde la izquierda, solo vemos antorchas encendidas y una lanza que parecen traer unos hombres a los cuales no se les ve más que las cabezas. En la siguiente están los discípulos, que vimos en la primera escena, y sus bocas y ojos delatan sorpresa e incertidumbre, mostrando también, una reacción que los levanta y despierta de su cansancio en el huerto. En la escena central vemos a Jesús con sus ojos cerrados y una actitud triste siendo besado por un personaje que no habíamos visto antes, y que representa a Judas. La siguiente viñeta muestra nuevamente a los discípulos, pero esta vez corren como alejándose de la escena, con una actitud de temor en sus rostros y en su posturas al correr. En la última escena vemos a un Jesús con la cabeza agachada y una actitud de tristeza, mientras es sujetado por unos soldados que llevan las antorchas.

El resultado de estas viñetas alargadas y altas, que encuadran muy de cerca los personajes incluso, sin alcanzar a mostrarlos completos o en un plano definido, quieren transmitir un momento confuso, donde las líneas de contorno van de un lado a otro, no logramos ver todos los detalles con claridad y parece ocurrir todo

muy rápido. La sensación que se quiere transmitir es ese momento confuso de la llegada de los soldados y Judas al huerto con antorchas y lanzas, que detonan las reacciones violentas y repentinas de los personajes. Se entiende entonces que llegan los soldados con antorchas, los discípulos se sorprenden de esta situación, Judas se acerca a Jesús y lo besa, indicándole a los soldados quien es el que deben apresar, los discípulos huyen al ver la inminente captura y finalmente Jesús es apresado por los soldados.

El texto refuerza conceptos anteriores de ofrecimiento y dolor, pero esta vez, se destaca la frase: “salió, pues, a su encuentro...” refiriéndose al dolor, justo en el momento en que recibe el beso de su amigo traidor. La siguiente frase habla de “garras del dolor” acompañando el momento en que lo toman prisionero. Aún estamos en una etapa previa al relato de la vía dolorosa como tal, pero que le da a esta mucho sentido.



IV. Jesús es sentenciado a Muerte

Esta escena presenta un evidente salto temporal, entre el apresamiento de Jesús en el huerto y su juicio frente a Pilato, omitiendo momentos que podrían considerarse importantes como el juicio de los Judíos, la flagelación y la coronación de espinas. Sin embargo, es precisamente en esta estación de la sentencia, donde comienza la mayoría de los vía crucis. Además, podemos prescindir de algunas escenas mientras tengamos lazos coherentes que nos permitan esa edición, que en este caso, se presenta en la escena donde se captura a Jesús después de estar orando en el huerto, situación que cambia el relato y detona el posterior juicio y castigo de Jesús, que se ve expresado ahora en su tristeza y la corona de espinas que lo hace sangrar.

En esta cuarta estación vemos una especie de macroviñeta, ya que no presenta una separación clásica entre cuadros, pero sí una separación perceptual, dada por la diferencia de plano entre el rostro de Jesús, que ocupa toda la vertical, y la figura de Pilato que pareciera estar más alejado de nuestra visión. Podríamos dividir la escena en tres partes, la primera dada por el color del pelo de Jesús, el cual se alarga y extiende ocupando todo el espacio de la viñeta, para dar lugar al texto en su cartucho. La segunda corresponde al rostro de Jesús, que vemos de perfil y con la cabeza agachada. Mientras que la tercera sería Pilato lavándose las manos. Esta división está apoyada por los colores que las separan y que dan esa sensación de profundidad a la

composición.

La gestualidad del rostro de los personajes agrega a esta escena toda la carga emotiva. Jesús con la cabeza agachada, sus ojos cerrados, sus cejas caídas, la boca cerrada y triste, mientras que Pilato está enojado y disconforme, lavando sus manos en señal de inocencia por lo que pronuncia.

El texto nos habla de la apariencia de Jesús, que representa a todos los humillados y vencidos del mundo.



V. Jesús carga con la cruz

Después de la sentencia comienza la vía dolorosa de la cruz. El comienzo de este caminar, es la imagen de un Jesús cabizbajo y aparentemente cansado, que es cubierto por la sombra de la cruz que pareciera levantarse delante de él para indicarle su pronto final como destino inevitable. La utilización de la sombra cubriendo a la figura del personaje tiene esa doble dimensión de metáfora y acto concreto de levantar la cruz frente a él. Luego, se crea el momento en que Jesús toma la cruz con sus manos, recibéndola mientras cae delante de él. Esta cruz, hace de separación de viñeta en esta escena, ya que se ha dejado de color blanco para que contraste con los demás elementos, y cruza diagonalmente toda la composición marcando dos momentos diferentes. En esta escena donde la cruz parece estar frente a Jesús y luego parece caer sobre él, remarca el concepto de cómo asume su destino en la primera y lo toma entre sus manos en la segunda.

El texto habla expresamente de la cruz y le da sentido a esa sumisión frente al cruel destino y como este es necesario para cumplir la redención.



VI. Jesús cae cargando la cruz

En la siguiente escena vemos como Jesús se desploma en el suelo por llevar el peso de la cruz sobre sus hombros. Para esta escena he ocupado un plano secuencia, por encontrarlo adecuado para remarcar la caída provocada por el cansancio que lo va disminuyendo cada vez más hasta botarlo al suelo. También hay un leve zoom out, solo para remarcar en las primeras dos, el cansancio en el rostro de Jesús, mientras que en la tercera su cuerpo aplastado por el peso de la cruz. Es una escena sencilla, pero que transmite con fuerza la acción central, que es el derrumbe del cuerpo por el esfuerzo físico. Tal como la primera estación, la caída puede ser mirada como un mural, y se entiende perfectamente su intención.

El texto acompaña la imagen con una de las frases más emblemáticas del santo chileno: "Dar, hasta que se nos caigan los brazos de cansancio..." la cual refuerza el tema del dolor físico dándole un nuevo sentido teológico a la imagen.



VII. Jesús encuentra a su Madre

La composición de esta escena esta dividida en dos, una parte superior y otra inferior, en la parte inferior vemos el encuentro de Jesús con su Madre, la Virgen María, y en la parte superior derecha vemos la sombra de Jesús llevando la cruz a cuesta, siendo flagelado por los soldados romanos. Esta escena quiere continuar el relato de la escena anterior y muestra a un Jesús algo agachado, apoyándose con su brazo derecho en el piso, y frente a él, está la Virgen María, con una actitud muy maternal alzando sus manos hacia Jesús queriendo tomar su rostro y mirándolo con ojos de tristeza. Este encuentro de consolación, es solo una pequeña parada, ya que la silueta que aparece en la parte superior indica que el camino doloroso continúa mientras Jesús es golpeado camino a su crucifixión. Para este momento, se utiliza nuevamente el silueteado, pero esta vez es solo para darle una lectura secundaria, ya que la importante es la primera escena.

El texto que aparece en la parte superior izquierda hace alusión al dolor de la Madre y como acompaña el dolor de su hijo, continuando perfectamente el relato que llevábamos antes, pero el texto en la parte inferior derecha dice: "nos mostrará ella, a tantos hijos suyos que sufren la ignorancia más total y absoluta...". Este segundo texto produce una transformación del contenido, ya que dejamos de leer sobre Jesús para empezar a hablar de la Virgen María y los hombres que sufren. Esto se refuerza con la silueta del Jesús que

carga con la cruz hacia el monte Calvario, el cual, al estar desarrollado por medio de una silueta sin detalles representa también, a todos los hombres que sufren dolor.



VIII. Jesús es ayudado por el Cireneo

Esta escena es presentada como una escena clave dentro de la narración, ya que aprovechando la temática de esta estación, el narrador en off, es decir, el Padre Hurtado, interviene directamente en la imagen ayudando a cargar la cruz de Jesús. La versión original de esta estación, muestra como un hombre llamado Simón de Cirene, ayuda a Jesús a cargar con su cruz, pero aquí en lugar de colocar a este personaje, he colocado al Padre Hurtado ¿Por qué? Existen 3 razones fundamentales: la primera es la fama de solidario del santo chileno, el cual se le conoce por sus obras a favor de los pobres y abandonados. Aprovechando esta imagen, podemos plantear esta analogía considerándolo como un “Cireneo Moderno” e integrarlo en la imagen actualizando ésta última. La segunda razón, es simplemente continuar el objetivo que sigue el lugar, es decir, hacer un homenaje al santo chileno. Y la tercera razón, muy ligada a la primera, es que por medio de esta inclusión, presentamos sutilmente al narrador de toda la historia, ya que en ningún momento se ha dado a conocer. Mientras que en las demás estaciones el se hace presente por medio de cartuchos de texto para presentar su pensamiento, en esta estación interviene con su imagen y con un globo de pensamiento, que lo identifica plenamente como el autor de la narración que lleva el vía crucis.

No es difícil decir, que esta es una propuesta algo atrevida, sobretodo porque no se apega al vía crucis

tradicional, pero fue bien recibida la idea entre las personas del Santuario y laicos católicos en general.

Esta escena tiene dos viñetas, una incluida en la otra, en la escena menor vemos una sinécdoque de un momento significativo, una mano alzando otra hacia arriba. Como reconocemos los colores de las mangas que acompañan estas manos, vemos que esa viñeta muestra el momento en el que el “Cireneo” ayuda a levantarse a Jesús. Esta pequeña viñeta está presente por esa razón, pero también para ser un icono que refuerce la idea de la solidaridad, en donde se muestra una mano que levanta otra, es decir, un hombre que levanta a otro hombre caído, así creamos no solo un momento particular, sino también un icono de la solidaridad cristiana.

El texto habla ahora en primera persona diciendo: “Mi misión...” reafirmando así su condición de narrador, pero también dándole todo el sentido a la metáfora que se ha planteado, ya que termina con una frase clave: “su dolor debe hacerme mal”, comprometiéndolo con el dolor de Jesús que camina hacia la crucifixión, y con todos los hombres que sufren.



IX. La Verónica limpia el rostro de Jesús

Estación tradicional del vía crucis, el personaje de la Verónica se acerca a Jesús y limpia su cara ensangrentada y sucia. Nos encontramos frente a una narración que viene desarrollando el concepto del amor y la ayuda al prójimo, por lo tanto, en el gesto de esta mujer podemos continuar profundizando en dicho concepto. Aquí, la imagen se divide en tres viñetas, pero también se desarrolla un racconto, ya que vemos a Jesús en tres posturas distintas, pero el manto de la Verónica es uno solo y cruza todas las viñetas. Esto hace que percibamos tres momentos distintos donde Jesús está nuevamente en el suelo, se encuentra con un manto claro, levanta la cabeza y es ayudado por esta mujer. Es decir, la Verónica va apareciendo de a poco y termina cerrando la secuencia en la última viñeta.

Pero en una mirada más general y rápida, el manto de la Verónica está desplegado abarcando toda la composición, dando una sensación general de una delicadeza y pureza femenina envolvente.

Para esta estación he elegido el texto que habla de la trascendencia del gesto hacia el que sufre y como esto, se le hace a Jesús en la persona del pobre. Esta frase enaltece el gesto de esta mujer que ha sido recordado por tanto tiempo.



X. Jesús es despojado de sus vestiduras

Aquí se produce un quiebre en la composición, para marcar un momento clave, el comienzo del proceso de crucifixión de Jesús, el cual parte por el despojo de sus vestiduras por parte de los soldados romanos. Se corta la ayuda a Jesús y la delicadeza frente a su sufrimiento y se transforma en violencia y abuso. Esto se quiere potenciar, desarrollando la acción de manera diagonal, para así crear más tensión y dinamismo y se aumenta el color oscuro para los textos. La imagen principal muestra a un Jesús que sufre la agresión de los soldados, los cuales rompen su ropa para desnudarlo tirándola de los extremos y rasgándola por la mitad. La actitud de los soldados es de desprecio frente al prisionero.

El texto termina el concepto sobre la solidaridad, destacando una de las ideas más fuertes de la espiritualidad del Padre Hurtado: “El pobre es Cristo...” y refuerza la imagen con una idea muy similar: “Cristo desnudo, Cristo con Hambre...”, de esta forma se cierra la idea de la representación de los pobres y los que sufren en Jesús, para retomar la idea de su misión redentora.

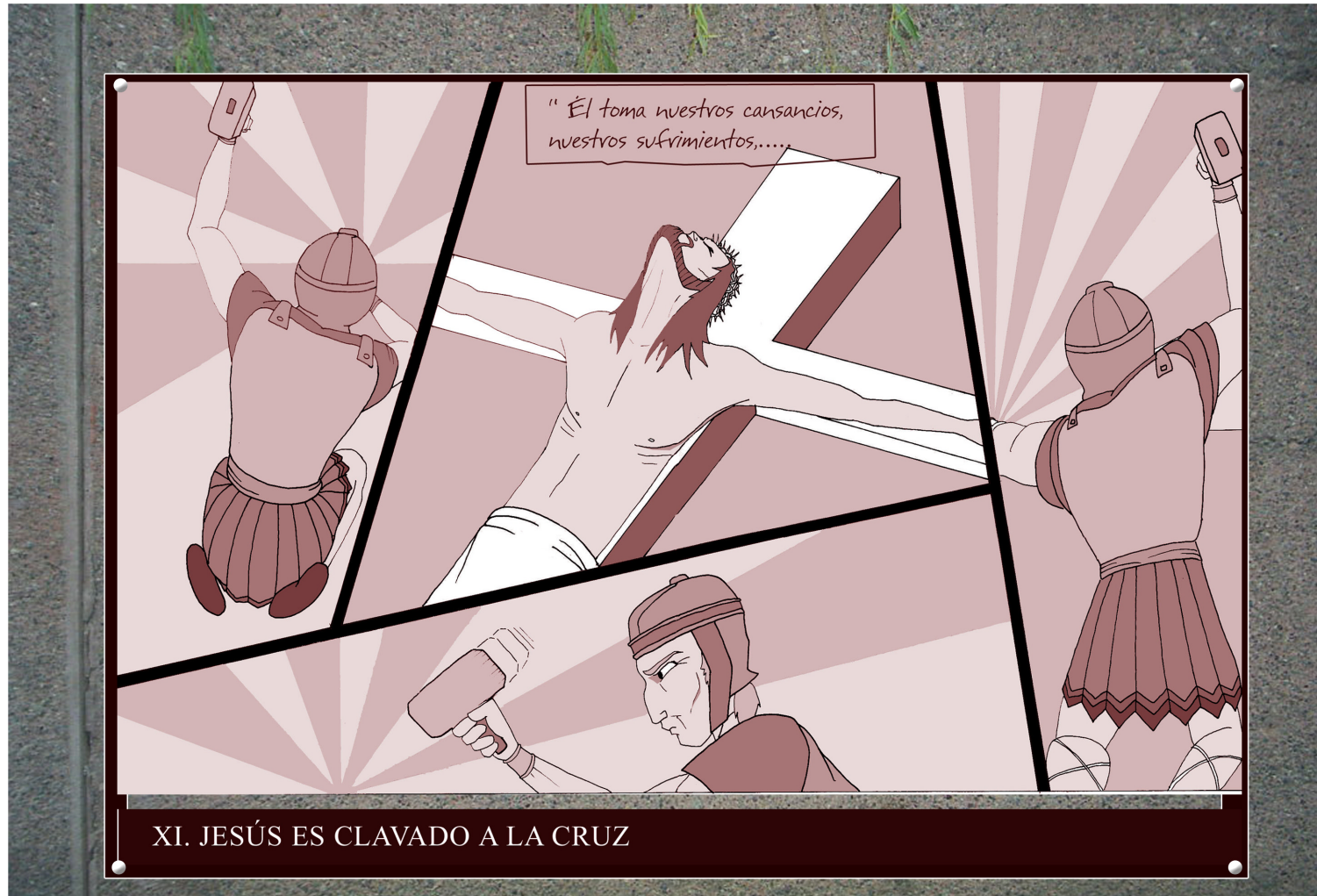


XI. Jesús es clavado a la Cruz

Esta escena continúa con la tensión de la anterior, al desarrollar diagonales, pero esta vez, en tres direcciones distintas cruzándose entre ellas y formando cuatro viñetas irregulares. La viñeta central superior muestra a Jesús acostado sobre la cruz sufriendo el dolor de los clavos en sus manos y pies, pero sin alcanzar a mostrarlos, ya que están fuera de cuadro. En las viñetas exteriores a este cuadro, están los soldados clavando con martillos las manos y pies de Jesús, pero tampoco muestran nada sino que son acompañados con líneas que parten del punto de impacto abriéndose libremente hacia arriba, queriendo representar con ello tanto la fuerza de los golpes como la sangre que brota de cada uno de ellos.

Al colocar a los tres soldados en diferentes posturas, y todos clavando al mismo tiempo, damos a entender simultáneamente que Jesús fue clavado en esos tres lugares a la cruz. Este efecto producido por los soldados, no permite definir si son distintos soldados o son el mismo, y sin están martillando al mismo tiempo o por separado, sin embargo, la combinación de los tres le da más fuerza al momento que enfatiza el sufrimiento físico.

El texto esta vez es corto y hace referencia a Jesús directamente diciendo que: "él toma nuestros cansancios, nuestros sufrimientos,..." como retomando el contenido que dejara en la estación de la caída.



XII. Jesús muere en la cruz

Esta escena muestra el momento en que Jesús es levantado en la cruz y muere finalmente crucificado. Es la escena más importante y el momento culmine de la pasión, donde nace el icono más importante del cristianismo, la cruz. Sin querer modificar una composición tradicional, donde Jesús esté en el centro y se vea como el más importante, he reforzado la idea de la cruz, como algo que los toca a todos. En este caso, desarrollo unas viñetas largas y las cruzo, formando el contorno de las cruces de los otros dos crucificados que acompañaban a Jesús, pero que en su interior me muestran los personajes que están en esa escena: los soldados romanos, la Virgen María y el discípulo Juan y los fariseos. De esta forma damos centralidad a Cristo y un papel secundario a los demás personajes.

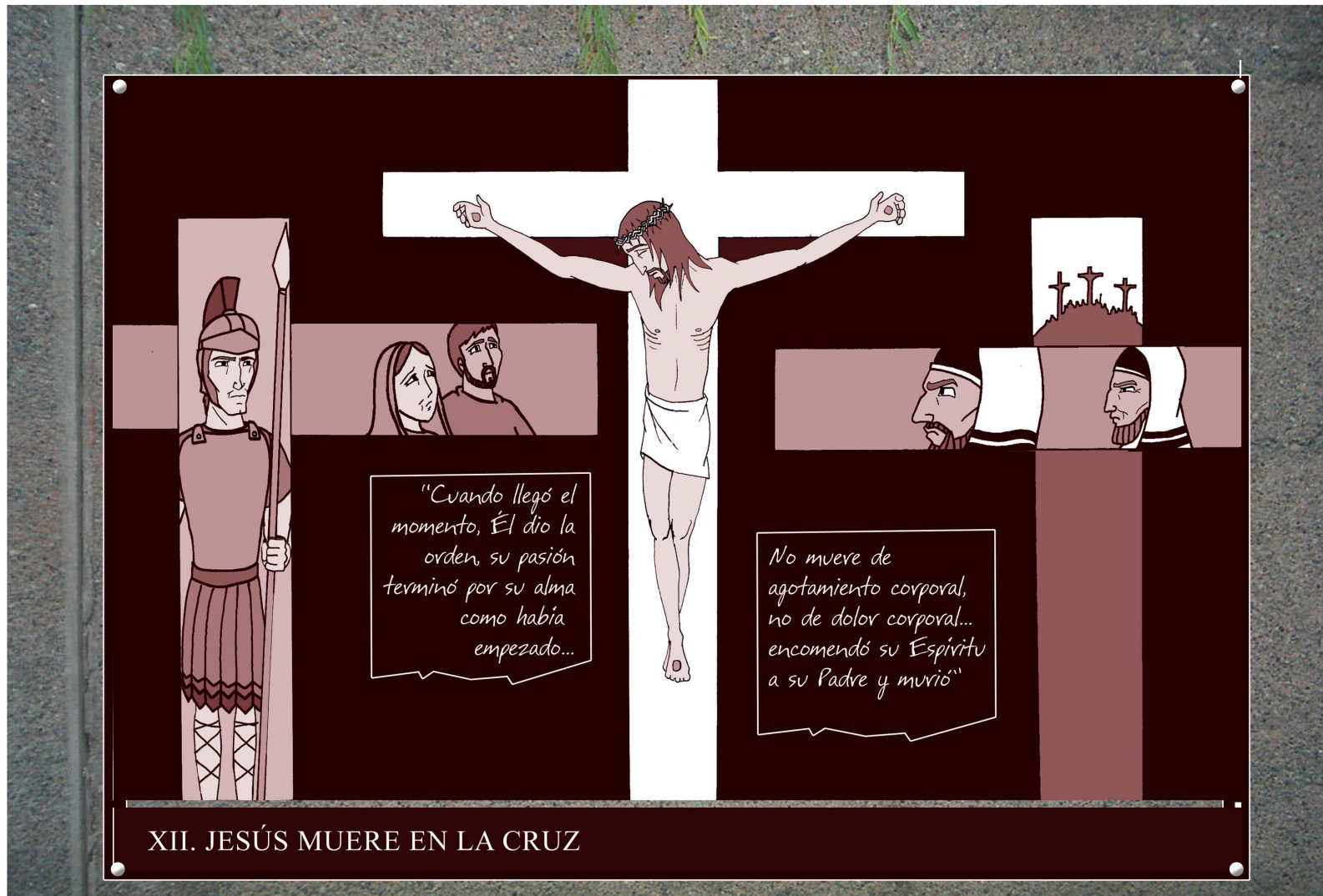
El fondo oscuro, quiere reforzar la idea de un momento de muerte, en donde domina la tristeza y el pesar. La cruz blanca da la luz suficiente para que la imagen no caiga en un pesimismo extremo.

En la primera viñeta vertical vemos a un soldado romano en posición firme representando la custodia de Jesús, la Virgen María está en la viñeta horizontal sufriendo con el discípulo de Jesús, Juan. En la viñeta del otro lado, tenemos en la horizontal a los judíos que aún miran con desprecio al crucificado, haciéndose autores de tal hecho. Esta es la primera vez que los vemos, pero el conocimiento de la gente en general, nos permite ponerlos solo aquí y reconocerlos de todas formas.

en la última viñeta vertical, vemos el monte en silueta, con las tres cruces en su cima. De esta forma se da un contexto real, a una escena sin fondo ni horizonte.

El texto es muy relacionado con la muerte de cruz y el término de la pasión, rematando de manera sobria la idea: "...encomendó su Espíritu a su Padre y murió".

Cerrando así un momento importante.



XIII. Jesús es bajado de la cruz

Ya alcanzado la cumbre del relato, las líneas y la composición vuelven a ser más horizontales y calmadas, pero sin dejar los colores oscuros de la tristeza.

Esta escena se compone de tres viñetas separadas entre sí, y que parten desde la esquina superior izquierda, con la imagen de la corona de espinas cayendo con el clavo ensangrentado, sigue con la imagen de Jesús siendo bajado de la cruz y termina con la clásica escena que tanto ha desarrollado el arte cristiano: "la piedad", en la cual la Madre abraza el cuerpo de su hijo muerto. Este orden decreciente en las tres viñetas quiere continuar la idea de "bajada" del cuerpo, entonces comienza la acción en el lado superior izquierdo terminando en el extremo inferior derecho.

La primera viñeta es algo simbólica al mostrar como cae la corona de espinas y el clavo ensangrentado, como instrumentos de la pasión de Jesús que ya han terminado con su vida. Mientras que en la viñeta siguiente vemos el cuerpo siendo bajado con una tela, y siendo recibido al bajar. Terminando con un plano entero-general de los personajes junto al cuerpo de Jesús, ya en el piso. Aquí se muestra nuevamente una imagen de María con actitudes de ternura como abrazar el cuerpo y acercar su cabeza a la cabeza de su hijo, como lo hacen también otras especies cuando ha fallecido una cría.

La actitud del discípulo Juan es de tristeza e impotencia, postrado junto a la Virgen María.

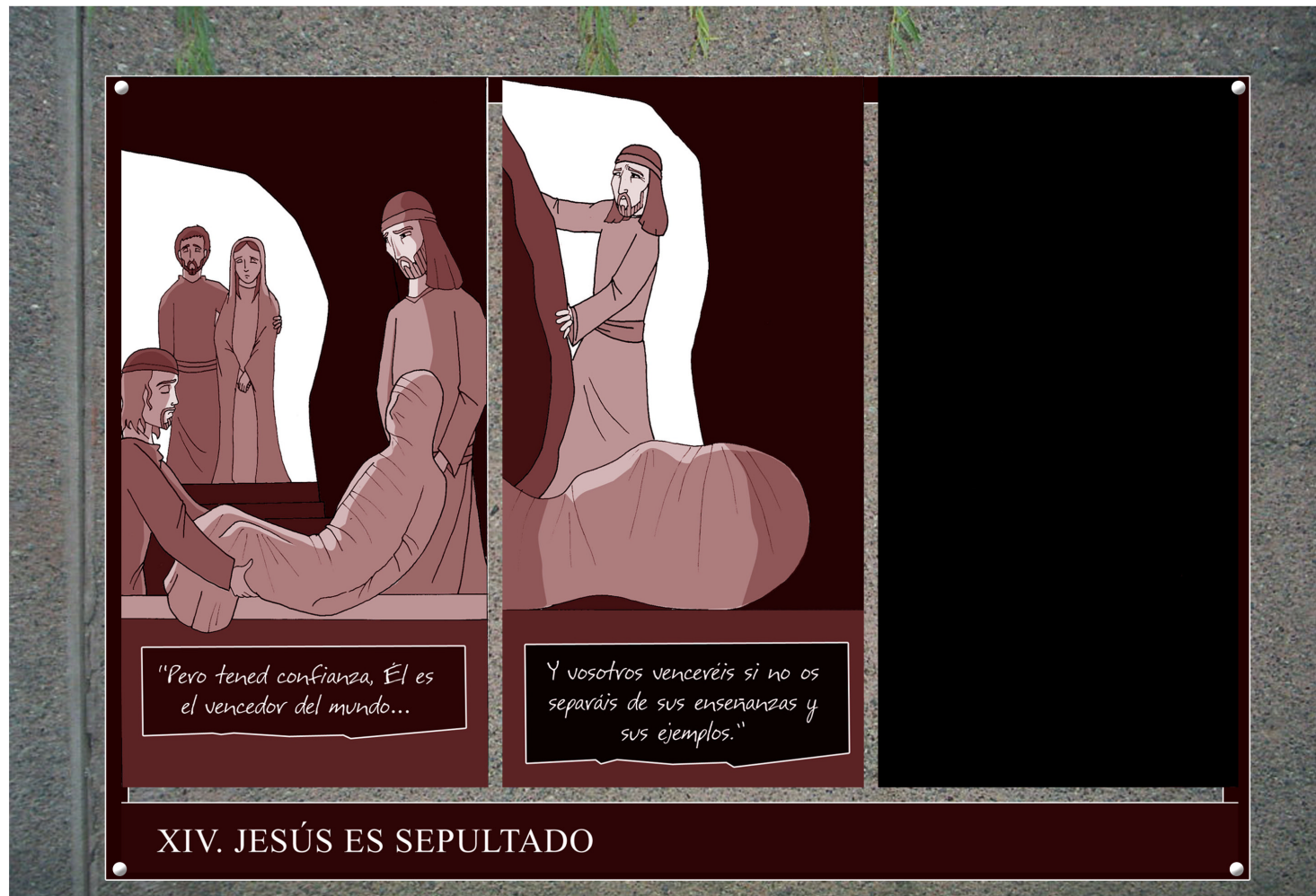
El texto va acompañando cada imagen y cumple la función de dar sentido a lo que vemos, hablando directamente al observador, le brinda palabras de aliento mirando la muerte de Jesús.



XIV. Jesús es sepultado

Esta escena cierra el vía crucis en el pasillo central, finalizando la pasión de Jesús. Todo el relato parece terminar con un final triste. Esta estación está constituida por tres viñetas verticales iguales, que muestran una secuencia en donde Jesús es puesto en el sepulcro, luego este sepulcro es cerrado con una piedra y el último cuadro no muestra nada y se queda en negro. La idea es que las viñetas se vayan oscureciendo porque la acción ocurre dentro del sepulcro, el cual se va cerrando, creando un perfecto final, donde la oscuridad termina todo y domina la imagen, dejando entrever que esa última viñeta es el sepulcro completamente cerrado. Los colores oscuros, dan la sensación de pesimismo y tristeza frente a la muerte de Jesús, así como también las caras tristes de los hombres que se encargan del cuerpo y la Virgen María que mira desde afuera con el discípulo Juan. La segunda viñeta encuadra la silueta de perfil del rostro de Jesús, porque se está hablando de él, haciéndonos centrar la atención en ello.

Todo esto cierra el relato visualmente, sin embargo, el texto deja entrever un final incierto, ya que habla no de un fracaso o derrota, sino de una prominente victoria, hablando de Jesús como el “vencedor del mundo”...e invitando al observador a “tener confianza...”, de esta forma, la tristeza no predomina en todo sentido, ya que aunque parece haber dolor, el texto se encarga de colocar una cuota de esperanza a un aparente final triste.



XV. Jesús ha resucitado

Esta escena es la última del recorrido y está separada del resto de las escenas, tanto por contenido, ya que la escena ocurre tres días después, como por distancia y espacio, ya que esa ya no estaría en el pasillo sino al fondo de este camino, en el último muro que recibe a los peregrinos junto a la tumba del Padre Hurtado. De esta forma, se produce una pausa en el relato, que sirve para vivir de manera más semejante la historia contada.

Esta estación actúa como macroviñeta al mostrar una sola y gran escena, que es la salida de Jesús del sepulcro. Aquí vemos que Jesús parece subir desde la entrada del sepulcro, con lo cual se refuerza la idea de “levantarse de la muerte”, y mira al espectador mostrándole sus manos que llevan las marcas de las heridas. Su vestimenta esta vez es algo más “mística” si se puede decir y está formada por la tela que lo envolvía mientras estaba dentro. La piedra que vimos cerrar el sepulcro está ya movida hacia un lado, más arriba vemos el sol que se asoma por el horizonte, ya que la escena ocurre en la madrugada, y los rayos del sol ocupan todo el espectro de la imagen en la parte superior. Este efecto, quiere realzar la importancia del suceso con líneas que nacen en el centro y se expanden hacia los extremos, como brillando, y también generan una relación con los conceptos eternos, celestiales e infinitos.

Los colores han pasado de muy oscuros a muy claros, dejando solo la oscuridad del sepulcro en un segundo

plano y detrás del personaje principal. De esta forma pasamos de la idea de un supuesto final triste y oscuro de la muerte a la idea de un final más definitivo y luminoso que es la vida eterna.

El texto es totalmente expresivo, deja entrever mucha alegría y optimismo frente a esta última escena y vuelve a hablar al espectador diciéndole: “en medio de dolores y pruebas....siempre alegres, porque Cristo resucitó...” cerrando el mensaje de la obra.



Si seguimos ordenadamente y por separado, los textos y las imágenes diseñadas, nos encontraríamos con dos narraciones distintas. Los textos dejan ver pensamientos con respecto a Jesús y su entrega, su oración y su sufrimiento, la Virgen María, el amor al prójimo y a Dios, y la muerte y la vida eterna. Si miramos solo las imágenes vemos, dependiendo del observador, un hombre que pasa por diversas situaciones de angustia y sufrimiento o, definitivamente, episodios de la pasión de Jesucristo.

Esto pasaría con cualquier historieta donde leamos solamente los textos, o solo veamos sus imágenes, serían dos narraciones que correrían por estructuras distintas. Sin embargo, la unión de ambos en el cómic, permite un efecto de “polifonía” donde ambos lenguajes se funden y forman una narración nueva, y en este caso mucho más completa.

Debajo de cada estación está colocado el nombre que

la define y el número correspondiente. De esta forma, nadie que conozca la historia puede perderse en el relato y no entender de que se trata cada escena.

Este relato visual está presentado como un todo, es decir, al seguir cada estación de principio a fin, se reconoce una secuencia lógica de imagen y contenido, produciendo una lectura horizontal de la obra. Pero también es necesario mencionar que puede recorrerse de manera “vertical”, es decir deteniéndose en cada estación particularmente para reflexionar, ya que cada estación lleva su nombre y los textos tienen sentido aún por sí solos, independiente del resto de las estaciones. De este modo el recorrido que se realiza en Cuaresma y Semana Santa, donde los peregrinos recorren las estaciones una por una puede hacerse fácilmente, así como también una auto-peregrinación, donde la persona puede recorrer la narración completa dejando que las imágenes y el pensamiento del Padre Hurtado le ayuden a reflexionar.

2. Montaje en el Santuario



El diseño del montaje en el lugar también tiene una determinada intencionalidad comunicacional. Este espacio que hemos descrito como un pasillo envolvente, de altos muros y en bajada, posee características distintas a medida que se avanza por él, primero parte como un pasillo estrecho, donde el muro de la izquierda es de tres metros, mientras que el de la derecha comienza en unos 90 centímetros, ya que sirve como baranda para el pasillo paralelo que corre por arriba. A medida que se ingresa a este pasillo el muro de la izquierda va aumentando levemente, mientras que el de la derecha lo hace rápida y sustancialmente.

Al comienzo del recorrido se comienza a bajar levemente por esta pendiente, y al avanzar unos treinta metros adelante, el pasillo presenta una curva hacia la derecha, en la cual el pasillo se va haciendo más ancho hasta abrirse espacialmente para el caminante. En esta etapa, el muro continuo de la derecha se hace más alto hasta los 4,5 mts. y el de la izquierda se corta, siendo continuada por cinco muros de cuatro metros de alto por seis de largo, que van solapados uno delante del otro. Al terminar estos muros viene la pileta que rodea la tumba circular del Padre Hurtado.

Esta arquitectura da como resultado un pasillo que le permite al peregrino “sumergirse” en un ambiente más callado y tranquilo, y lo hace descender por un pasillo que luego se abre ante él dejando ver la tumba del santo, el agua que corre por alrededor de este y algo

de vegetación que cae por el muro derecho, entregándonos un lugar de paz y quietud.

De estos factores espaciales, vamos a aprovechar cuatro para el relato de este proyecto:

- a) *Muro izquierdo*: Este muro mantiene una altura relativamente regular durante el recorrido, permitiendo la instalación de los cuadros unos detrás de otro. Esta ventaja, nos permite colocar todas las imágenes en el lado izquierdo, para que el peregrino al entrar tenga una continuidad de la historia que va secuencialmente de izquierda a derecha avanzando con él por el pasillo.
- b) *Descenso*: Este pasillo va descendiendo de a poco para llegar finalmente a la tumba del santo. Esta idea del descenso y de la muerte es bien aprovechada en este caso, ya que en el relato del vía crucis, vamos hacia una muerte inminente, la de Jesús en la cruz, es decir, vamos reforzando la sensación negativa de la muerte y el sufrimiento, con la acción concreta de bajar. Así, la última escena del pasillo es la sepultura de Jesús, quedando junto a la tumba del Padre Hurtado. Pero se cierra ya en un plano más horizontal y calmado con la resurrección.
- c) *Muros solapados*: Los muros solapados que continúan el muro de la izquierda, me presentaba una dificultad, al verlos desde el pasillo normal



mente, se tapan unos a otros, y solo son bien apreciados cuando se está frente a ellos. De modo que resolví utilizarlo para dar el énfasis a las cinco últimas estaciones, las cuales son las más tristes y dramáticas y crear un conjunto propio. Estas cinco estaciones tienen similitudes que las hacen diferentes a las otras, por ejemplo el uso de diagonales, los colores más oscuros y el sufrimiento más intensamente expresado. Esto da como resultado que mientras avanzamos en la narración, primero los vemos como un solo conjunto, al verlos solapados, pero al estar más cerca podemos

apreciarlos por separado, resultando ambos efectos de manera conveniente.

d) *Pasillo abierto*: Al terminar el muro de la izquierda nos encontramos con un pasillo más abierto y luminoso, ya que la luz del sol entra sin ninguna dificultad, y mientras continuamos caminando hacia la tumba, rodeándola, se va mostrando a nosotros paulatinamente el muro del fondo el cual es más amplio y alto. Es en este muro donde planteo la última estación, ya que se aprovecha la pausa que produce el supuesto final del sepulcro de Jesús, y la última y definitiva estación se nos va de-



lando de a poco mientras avanzamos. La presencia de esta estación junto a la tumba del Padre Hurtado, crea un espacio donde se respira no solo el misterio de la muerte, sino también el de la resurrección a la vida eterna.

2.1. Técnica

Existen dos opciones para desarrollar técnicas en este proyecto. La primera es hacer cada cuadro a mano, es decir dibujando en grande y pintando con pintura acrílica en las tonalidades necesarias, para poder fijar la obra por largo tiempo sin peligro de deterioro. Esto significaría un trabajo extenso, donde primero habría que producir los originales en un tamaño normal, para después por medio de una cuadrícula, ampliarlas al tamaño requerido. Preparar telas para pintar, dibujar en cada una, para luego pintar con acrílico. Esto presentaría algunas dificultades con respecto a detalles como la tipografía, la cual demandaría un esfuerzo extra, pero sin duda se vería un diseño muy pulcro y acabado.

La otra opción es la impresión de las imágenes ploteadas en PVC. En este caso la producción es mucho más breve, ya que solo se requiere el diseño original para luego ampliar las imágenes digitalmente. Aquí ya no hay que invertir ni en tonalidades distintas para las pinturas ni tiempo de trabajo para respetar la forma de la tipografía. La protección de las imágenes correrían por parte de la utilización de tintas UV o por el tratamiento que se le puede dar al acrílico que lo cubre, sin temor a desgaste por el tiempo.

2.2. Instalación

La razón practica de porque existen estas dos alter-

nativas, es que cada estación estará protegida por dos láminas de acrílico transparente. Las cuales las mantendrían protegidas tanto del ambiente como del público. Así, estaríamos hablando del trabajo en tela o PVC, pero de un trabajo en un soporte delgado.

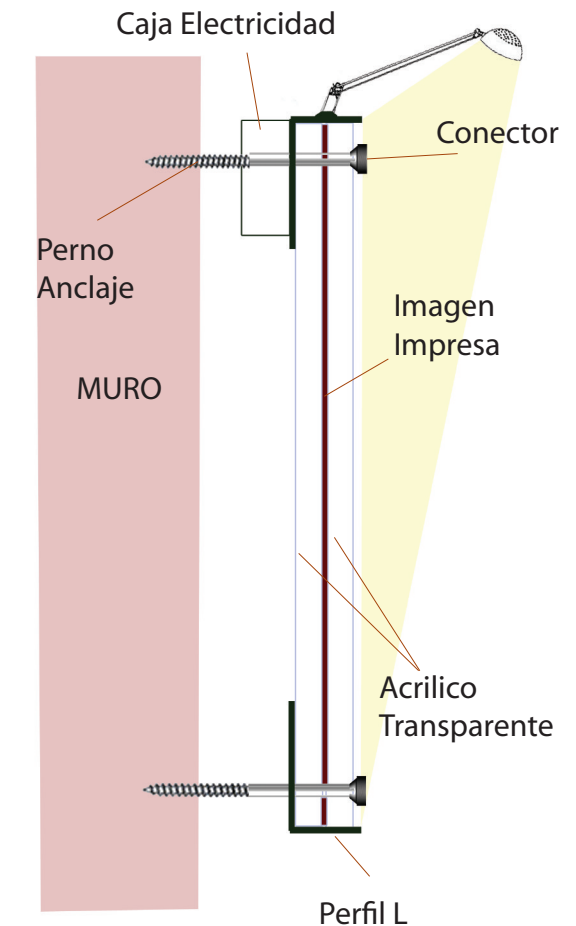
La elección de este material, se debe a la intención de mantener la línea de construcción que tienen los muros de este pasillo y de la mayoría de las instalaciones del santuario, las cuales están hechas en vidrios transparentes o semi-polarizados, los cuales soportan la grafica y señalética del santuario. Algunos de ellos están fijos al muro por medio de pernos y otros por perfiles.

Sin embargo, el acrílico transparente presenta varias ventajas para la instalación de este proyecto, por sobre el vidrio, ya que es un material liviano y flexible, que se adaptaría fácilmente al pasillo curvo del santuario. Además de proteger la obra, le permite utilizar la transparencia para apreciar el muro y usarlo muchas veces como la textura que queda entre viñetas, ya que no se le puede dejar en blanco, porque no estamos frente a un cómic impreso en papel.

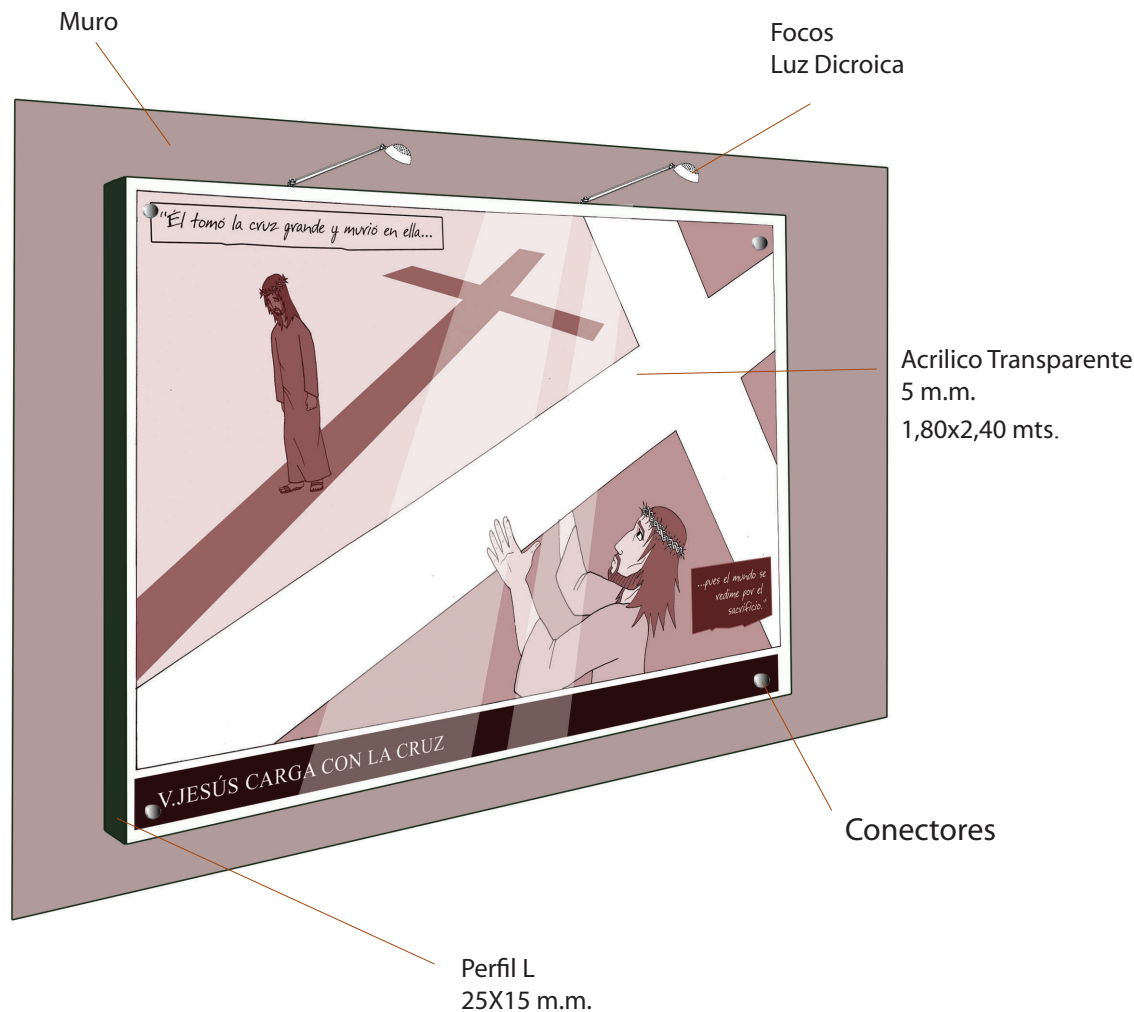
Entonces, la instalación de estos paneles dobles, es la siguiente:

- La imagen es pegada al acrílico posterior y luego cubierta por el otro panel, el cual lo deja protegido por ambos lados.

- Luego, estos paneles son colocados en una estructura de perfiles que forman un marco, que los afirman por la parte posterior y exterior de los paneles.



1. VISTA DE PERFIL



- Esta estructura y los paneles, son perforados en las esquinas y son fijados al muro por medio de un perno de anclaje, soldado a una barra con cilindro de tope, que cerrará con un conector enroscado dejando una superficie limpia.

El último aspecto a considerar es el de la iluminación. El santuario posee un sistema de luminaria que enciende el pasillo en el atardecer y la noche, y actúa como un conjunto muy bien estructurados con luces en el piso y en paredes, junto a otros focos salientes. Se había pensado que para este proyecto también se generara una especie de reinstalación de luces en el piso, ya que eso proyectaría la sombra hacia arriba sin molestar la percepción, sin embargo, la inversión en ese caso sería mucho mayor. Entonces la decisión de diseño es que las luces vayan instaladas en cada estación, de manera individual.

Si consideramos que la estructura donde está la imagen queda separada del muro, (aproximadamente 10 centímetros dependiendo del tamaño de la barra soldada) se instalará en la parte alta-posterior una caja que contenga la instalación eléctrica de dos focos con luz dicróica que iluminen las imágenes por las noches desde arriba. Luces que pueden moderarse y direccionarse para evitar reflejos en el panel acrílico.

Si cada estación posee luz propia, ella es más controlable que sumar luces a las que ya existen, ya que pueden moderarse o medirse según la hora del día, o sencillamente apagarlas independientemente de la luminaria del pasillo. Eso si contar el mayor de los beneficios para la institución, el costo.

2.3. Plan de trabajo

Para poder plantear una buena metodología de trabajo, debemos tener en cuenta cuales son las etapas a seguir y quienes intervienen en ellas.

1. Diseño y creación de originales: Corre por parte del diseñador, y se divide en el trabajo de trazado de las imágenes, luego impermeabilización de telas en caso de pintar a mano, ampliación manual o digital y pintado en el caso del trabajo manual. En el caso de una impresión en plotter, se debe preparar el original para impresión. Esta etapa, se estima en un mes completo en caso de originales de mediano tamaño para plotter, y tres meses en el caso de telas pintadas con acrílico.

El plan de trabajo depende exclusivamente de la técnica elegida. Por supuesto si los diseños deben ampliarse a mano, se extenderá en el tiempo, y si son impresas en plotter será más breve.

2. Proceso de instalación de originales en acrílicos: Esta etapa le corresponde a las personas encargadas de toda la instalación y los detalles técnicos del proyecto, los cuales son personas contratadas especialmente para este trabajo. Esta elección dependerá de la institución propiamente tal.

El trabajo corresponde al pegado de las imágenes en los paneles de acrílico de manera precisa, ya que los límites son muy pequeños y cualquier error puede arruinar las piezas.

3. Instalación de acrílicos en santuario: A cargo de las personas que instalarán el proyecto, el trabajo consta de la fijación de cada pareja de paneles a una estructura de perfiles en L.

4. Fijación de las imágenes al muro: Los instaladores de las estructuras, tendrán la tarea de fijar las imágenes al muro por medio de pernos de anclaje y conectores.

5. Instalación de luminaria: Este trabajo corresponde exclusivamente a un especialista eléctrico, el cual debe hacer la instalación de las luces en cada estación, en la parte posterior de los paneles, para que no se pueda apreciarse por el público. Esta instalación se unirá por la parte superior del muro, ya que este posee una instalación anterior.

3. Presupuesto

En este caso, el presupuesto debe ser presentado a la administración del Santuario. La cual se encarga de hacer funcionar el lugar, mantenerlo y también renovarlo, por lo que es el conducto directo para proponerles el proyecto de un Vía Crucis en los muros del lugar.

Considerando las condiciones en que se desarrolla este lugar sin fines de lucro, pero que recibe aportes voluntarios de privados, los costos han sido los justos, sin pensar en ostentosas instalaciones, ni materiales, hemos estimado los costos de este proyecto de la siguiente manera:

- Impresión de Originales en PVC con tinta UV cotizadas en plotter **ASIGRAF**.

- Instalación de originales en acrílico, estructura metálica, e instalación eléctrica cotizadas con **Instalaciones Mario Urzúa**. urzua.mariogmail.com

- Pernos, barras, conectores, perfiles, lámparas y ampolletas cotizadas en **Home Center Maipú**.

- Paneles acrílicos cotizados en **INDUACRIL LTDA**.

Diseño	15 estaciones Vía Crucis Dibujo/Pintura /Ampliación	\$ 7.000 hora diseñador 1 mes trabajo 8 hrs. diarias	\$1.120.000
Impresión	15 imágenes de 1,80 x2,40 Plotter PVC	\$ 80.000 x imagen	\$ 1.200.000
Materiales	30 paneles anclados al muro e iluminados		
	- 30 paneles acrílico 5m.m. 1,80x2,40 mts.	\$ 68.000 unidad	\$ 2.040.000
	- 69 Pernos de Anclaje	\$ 650 unidad	\$ 39.000
	- 15 Barras metálicas 20 cms.	\$ 15.000 unidad	\$ 225.000
	- 60 Conectores	\$ 12.000 unidad	\$ 720.000
	- 15 Perfiles L	\$ 8.000 perfil L 6mts.	\$ 120.000
	- 15 Lámparas luminaria doble	\$ 9.000 unidad	\$ 135.000
	- Ampolletas luz dicróica	\$ 2.000 unidad	\$ 60.000
Instalación paneles y Luminaria	2 personas contratadas 3 días de trabajo	\$ 96.000 x persona	\$ 192.000
TOTAL			\$ 6.170.680

3. Resultados Esperados

Una vez instalado el proyecto, las imágenes abarcarán un pasillo de más de 60 metros de largo ocupando el espacio de los muros de 3 metros de alto. Esto obviamente cambiará el aspecto que tenía este espacio anteriormente, pero con una determinada intencionalidad, ya que los colores y la instalación corresponden a una línea gráfica y técnica ya probada en varios rincones del recinto.

Como hemos mencionado, el santuario recibe a toda clase de personas y para ellas tiene también el concepto de auto-peregrinaciones, las cuales ya hemos nombrado. Se espera que este proyecto llegue a ser una tercera auto-peregrinación que lleve desde la parroquia Jesús Obrero hasta la tumba del Padre Hurtado.

Como muchas de las personas que llegan aquí, pasan por diversos puntos dependiendo de su objetivo, esta es una auto-peregrinación que toma poco tiempo y no dirige necesariamente el caminar de la persona, sino que lo acompaña y prepara espiritualmente para llegar a la tumba del Padre Hurtado, haciéndolo meditar con los textos y las imágenes del Vía Crucis.

Como este proyecto ya ha recibido retroalimentación por parte del personal del santuario, el cual lo aprobó en su mayoría, es posible prever los elementos que más ayudan a que la respuesta del peregrino sea la más óptima frente a los mensajes que se le presentan. Por ejemplo, la imagen del Padre Hurtado y sus pensamien-

tos en la narración, son puntos fuertes, ya que las personas que visitan el santuario en su mayoría son devotas del santo, ya sea por su espiritualidad, por su fama de milagroso o por simple admiración. De este modo, se crea una primera aceptación, inducida plenamente con un elemento en el que casi todos coinciden.

También el uso de ilustraciones más expresivas y humanas se suma a las ya existentes, las cuales en su mayoría son fotografías antiguas del santo chileno. Pero el elemento más llamativo hasta el momento, ha sido como se ha utilizado el lenguaje del cómic en estas imágenes, ya que por ejemplo, en lugar de ver a Jesús tirado en el piso, lo ven caer en tres tiempos, hace que la imagen deje de ser tradicionalmente demostrativa y pase a ser realmente narrativa y comunicativa de un mensaje. Calificada por las personas que trabajan ahí como imágenes modernas, son imágenes que llaman la atención porque no dicen lo mismo que otros vía crucis y lo que dice lo expresa de manera muy especial.

Este proyecto pretende ser un nuevo atractivo en este santuario, ya que en una reestructuración administrativa de la institución, se busca aprovechar mejor sus espacios por parte del peregrino, y de esta forma se crea un propio punto de interés, que lleva a otro más importante, lo cual no lo deja como simple atracción visual, sino como instrumento de los objetivos del santuario.

CONCLUSIONES

El objetivo principal de este proyecto ha sido el crear una alternativa a la iconografía actual generada en santuarios y parroquias católicas de nuestro país. Desde ese punto de vista, los resultados son positivos ya que lo que ha resultado han sido cosas nuevas. Un nuevo nicho de desarrollo para el diseño gráfico en la imagen religiosa, nuevas formas de mirar el mensaje espiritual y nuevas formas de integrar técnicas gráficas en ellas. El haber cambiado la perspectiva y llamar diseño gráfico a lo que la mayoría simplemente llama "arte cristiano", comenzó un proyecto con nuevas perspectivas comunicacionales, que al ser desarrollado desde la importancia del mensaje, toma nuevos rumbos en sus soluciones visuales. Los conocíamos como secuencias de cuadros, pero los vemos ahora como narraciones visuales con una historia propia que contar, esto es un gran avance y por supuesto que cumple la mayor expectativa inicial, convertirse en una alternativa válida de iconografía para el cristiano.

Diseño

A mi entender, cada objetivo planteado se cumple con precisión. Primero, se construyó un relato visual continuo, marcado por las escenas más significativas para el lugar y para el tipo de personas que llegan a él. Se crearon dos formas de ver este relato, tanto de manera individual como de conjunto, para ayudar a la autoperegrinación y también para la liturgia de semana santa.

Segundo, el haber relacionado este tipo de narrativa cristiana con el lenguaje del cómic, fue una decisión algo arriesgada, sobre todo porque la disciplina del cómic está subestimada y más relacionada con el género de la entretención, sin embargo, si lo vemos como un instrumento, que ya ha sido utilizado para la educación y la publicidad, presenta una posibilidad de adaptarse a los requerimientos comunicacionales de otros campos, de esta manera, la decisión fue correcta.

El resultado de reformular cada momento de un relato y volverlo a contar con estas herramientas, es una gráfica renovada y moderna, que se preocupa de cada momento de la historia de manera especial y le saca el mayor provecho posible en pos del mensaje.

Después de tomar en consideración todos los factores en contra y los que estaban a favor, e ir solucionándolos o aprovechándolos según correspondiera, hizo que el resultado final fuera un trabajo muy bien pensado, tanto desde el contenido propio y los conceptos transmitidos como de la gráfica utilizada.

Se creó una gráfica muy sencilla y fácil de entender, considerando la multiplicidad de percepciones dada por la enorme diversidad de personas que llegan a este lugar, se desarrolla un trabajo de marcación de personalidades y rasgos pertinentes en cada escena, que permite al peregrino que visita el santuario identificar sin problemas cada momento de la historia.

Los textos apoyan de muy buena manera a las imágenes guiando un poco el entendimiento de estas según una

determinada perspectiva, donde claro, puede haber ciertos saltos en la continuidad de algunos textos, pero considerando que ellos no fueron originalmente hechos para esta obra, es suficiente. La dificultad de tener que reparar en varios conceptos a lo largo de esta vía, es fácilmente resuelto por quienes conocen la espiritualidad del Padre Hurtado, ya que las frases son categóricas y directas, mientras que quien no conozca este pensar del santo chileno, lo conocerá a partir de este momento, donde el mismo se da a conocer íntimamente.

La iniciativa de integrar al mismísimo Padre Hurtado a la narración, aunque es arriesgada, también es confiable, ya que su aparición es perfectamente coherente con su espiritualidad de ayuda al pobre, en el cual ve al mismo Cristo sufriendo. Esto se pudo comprobar en que las mismas autoridades del santuario y los jesuitas se pronunciaron a favor de esa inclusión.

En relación al uso del lenguaje del cómic en viñetas y secuencias, me parece que se formó un tipo de obra muy especial, en donde la secuencialidad no está al servicio del entendimiento de la obra en general, sino de cada momento en forma particular, es decir, que cuando se ve una imagen de este tamaño, que por lógica no se lee como cómic, el observador es ayudado por los textos escritos (que siempre se leerán de izquierda a derecha), y le dan precisamente ese orden de lectura que se aprecia en algunas estaciones como la traición de Judas o la verónica. Mientras que en otras estaciones, se logró una especie de muralismo-cómic, en donde no hay necesariamente una secuencia, pero las viñetas

muestran evoluciones de movimientos como el caso de los brazos de Cristo en la Última Cena o en la quinta estación, donde Jesús es envuelto en la sombra de la cruz y la toma con sus manos sobre Él. Ambas escenas son entendibles no importando el orden en que se miren sus viñetas.

Y por último, la instalación de las estaciones, no olvida que también debe potenciar el mensaje, pero a la vez ayudar a que ella se mantenga y luzca. De esta forma llegamos a una solución, que considera tanto los aspectos técnicos, entre ellos la mantención e iluminación, como también las implicancias del espacio en el contenido, haciendo que la fuerza de la narración no solo la lleve la imagen interior, sino también la materialidad y la espacialidad del lugar.

Las ventajas de volver a contar una historia tan conocida como la pasión de Jesús, me dio posibilidades de comenzar a crear encima de este relato, dejar pasar lo descriptivo y preocuparme de lo narrativo y subjetivo, para dar un paso más adelante en su interpretación original. Esto hace de este vía crucis, una obra totalmente original y única, que por solución comunicacional y dimensiones, no es comparable con otras obras anteriores.

■■■ BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- MÜLLER BROCKMANN, JOSEF. **Historia de la comunicación visual**. Ediciones G.Gili. Traducción Joaquín chamorro Mielke. 2ª Edición. Mexico 1998.
- GUBERN, ROMÁN. **El discurso de los comic**. Ediciones Península. Barcelona 1974.
- CASTIÑEIRAS, MANUEL ANTONIO. **Introducción al método Iconográfico**. Editorial Ariel. Barcelona 1ª Edición 1998.
- ECO, UMBERTO. **Apocalípticos e Integrados**. Editorial Lumen. Traducción Andrés Boglar 4º Edición 2001.
- PEREIRA SALAS EUGENIO. **Historia del arte en el reino de Chile**. Ediciones Universidad de Chile, Santiago 1965.
- MALE, EMILE. **El arte religioso del siglo XII al siglo XVIII**. Traducción Juan José Arreola. México, fondo de Cultura Económica, 1952.
- FERGUSON, GEORGE. **Signos y símbolos en el arte cristiano**. George Ferguson. Traducción Carlos Peralta. Emacae, 1956, Buenos Aires.
- LARRETA, CRISTIÁN. **Colección de pinturas que representan el nacimiento, vida, milagros, santidad y ultimo trance de nuestro padre san francisco**. Cristian Larreta. Facultad de Arte, Universidad de Chile. Santiago, 1983.
- SEBASTIAN, SANTIAGO. **Contrarreforma y Barroco**. Alianza Editorial S.A. 2ª ed. Madrid, 1989.
- GUARDINNI, ROMANO. **Imagen de Culto e Imagen de Devoción**. Ediciones Guadarrama. Madrid, 1960.
- DONDIS, D.A. **La Sintaxis de la Imagen**. Introducción al alfabeto visual.. Ed. G.Gili, S.A. Barcelona 1976
- AUMONT, JACQUES. **La Imagen**. Ed. Piados. Barcelona 1992.
- GARÍ, JOAN. **La Conversación Mural**. Ed. Grafur S.A. 1995. Madrid.
- BELLANGE, EBE. **El Mural como reflejo de la Realidad Social en Chile**.

- Ed. Chile América 1995. Santiago.
- BARBIERI, DANIELE. **Los lenguajes del cómic**. Ed. Paidós, 1993. Barcelona
- DIEGUEZ, RODRIGUEZ. **El cómic y su utilización didáctica**. Ed. G. Gili. Barcelona, 1988
- FERNANDEZ, SAMUEL. **Un disparo a la Eternidad**. Retiros Espirituales predicados por el Padre Alberto Hurtado. Ed. Univ. Católica de Chile 2002. Santiago.
- FERNANDEZ, SAMUEL. **Un fuego que enciende otros fuegos**. Páginas escogidas del Padre Alberto Hurtado. Ed. Univ. Católica de Chile. Santiago, 2004

TESIS

- CURIHUINCA, FRANCISCO. **La Carpeta Roja. Diseño de un comic**. Un intento por empezar a acercar el comic, a través de su entendimiento a la disciplina del Diseño. Prof. Guía Guillermo Tejeda. U. de Chile, Santiago 2005.
- LÓPEZ, JOEL. **Comunicación Visual e Iglesia**. Prof. Guía Juan Calderón. U. De Chile, Santiago 2005.
- CASTILLO, CAROLINA. **El discurso religioso: un discurso simbólico**. Prof. Guía: Ana Escraibar W. U. de Chile, Facultad de Filosofía. Santiago, 2004.

REVISTAS

- Revista Universitaria. Nº79. Art. **"Acoger lo trascendente. Arquitectura religiosa contemporánea."** Vicerrectoría de Comunicaciones y Extensión PUC. Santiago, 2003.

WEB

- Carlos Cobo Cueva, María Panadero y María Herranz. (Historiadores del Arte). Sección: Genios de la Pintura (en línea) www.artehistoria.cl
-

ARTICULOS DE PERIODICO

- Arquitectura Chilena. **La Basílica de Lourdes**. Suplemento Vivienda y Decoración. El Mercurio, Santiago, Chile. Marzo 9, p.59