



EL GOLIAT APÓCRIFO DE TOM GAULD. REINTERPRETACIÓN GRÁFICA DE UN RELATO BÍBLICO

THE APOCRYPHAL GOLIATH BY TOM GAULD. A GRAPHIC REINTERPRETATION OF A BIBLICAL STORY

MIREN JUNKAL GUEVARA LLAGUNO
Universidad Loyola Andalucía

Recibido: 06/04/2025 Aceptado: 26/06/2025

RESUMEN

La presencia de la religión, de sus imágenes, relatos y figuras, en la cultura popular, entendida ésta como cultura de masas, es frecuente y multidimensional. Esta presencia se hace visible en las reinterpretaciones que de sus historias y personajes que encontramos en la publicidad, las series, y los diseños gráficos. La novela gráfica, una de las formas de expresión popular más difundida en los últimos años, y que ha merecido el calificativo de “novenio arte”, se puebla de historias de héroes bíblicos fácilmente reconocibles en la cultura popular. El ilustrador británico Tom Gauld, muy conocido por sus tiras gráficas en *The Guardian*, se introdujo en el campo de este género tan nuevo con una relectura gráfica de la historia del combate entre David y Goliat. El artículo, teniendo de fondo la reflexión acerca del diálogo entre filosofía, teología y arte, se ayuda de la metodología de E. Panofsky, y examina el tratamiento que Gauld da a la historia, tanto desde el punto de vista iconográfico como exegético, intentando desvelar los puntos en los que el diálogo entre arte y fe enriquece la lectura de la historia bíblica.

Palabras clave: Gauld, Goliath, novela gráfica, Pafnosky, intertextualidad.

ABSTRACT

Religion, with all its imagery, stories and figures, is a frequent and multidimensional presence in popular culture, or mass culture. This is evident in the reinterpretations of its stories and characters that can be seen in advertising, television series and graphic designs. One of the most widespread forms of popular expression in recent years is the graphic novel, which has earned the title of 'ninth art'. These graphic novels are filled with stories of biblical heroes who are easily recognisable in popular culture. Tom Gauld, a British illustrator well known for his comic strips in *The Guardian*, entered this new genre with a graphic reinterpretation of the story of the battle between David and Goliath. Drawing on E. Panofsky's methodology, this article reflects on the dialogue between philosophy, theology and art, examining Gauld's treatment of the story from iconographic and exegetical points of view. It attempts to reveal how the dialogue between art and faith enriches our understanding of the biblical story.

Keywords: Gauld, Goliath, Graphic Novel, Pafnosky, Intertextuality.

I. INTRODUCCIÓN

La presencia de la religión y sus imágenes, relatos y figuras en la cultura popular, entendida como cultura de masas, es común y multidimensional. Así venimos constatándolo en la literatura de *thriller religioso* que envolvió el fenómeno de la publicación del *Código da Vinci* de Dan Brown¹; en los temas y personajes presentes en el arte Pop²; o en el éxito de los súper héroes/ heroínas. Y es que, como dice una de las protagonistas de “La llamada” de los Javis: “¡qué fuerte lo tuyo, que te mola Dios”³.

1 Miren Junkal Guevara Llaguno, *Los apócrifos posmodernos*, Expresar Religioso (Khaf, 2012).

2 Miren Junkal Guevara Llaguno, *Biblia y Pop Media* (Mensajero, 2017).

3 *La llamada*, Comedia musical, dirigido por Javier Ambrosi y Javier Calvo (Film Factory Entertainment, 2017), 108m.

El mundo del cómic y sus desarrollos alternativos⁴ también ha revisitado y reinterpretado personajes, creencias y relatos religiosos, principalmente cristianos⁵, y lo ha hecho desde que las tiras cómicas se insertaron en la prensa diaria de los Estados Unidos y hasta nuestros días cuando el premio nacional de cómic 2024 se ha otorgado a la ilustradora Bea Lema por su novela gráfica “Cuerpo de Cristo”, donde el peso de la religión sobre la enfermedad mental de su madre le ha ayudado a la ilustradora a reconciliarse con lo religioso⁶.

Teniendo todo esto de fondo, y en un monográfico que investiga el diálogo entre filosofía, teología y arte, nuestro trabajo se centrará en el tratamiento del relato bíblico del combate entre David y Goliat (1 Sam 17-18,10) en la novela gráfica *Goliat* del ilustrador escocés Tom Gauld⁷. Examinaremos el diálogo que el artista gráfico establece con el relato bíblico, y el modo como éste queda enriquecido e iluminado por la mirada de alguien, Gauld, que mira la historia sin estar afectado por una lectura canónica previa, intentando identificar otros puntos de vista y enfoques que puedan desvelar lecturas, mensajes y sentidos del texto que la secular lectura canónica quizás ha empañado o ignorado.

Metodológicamente, para el examen de la novela gráfica tendremos de fondo, de alguna manera, la propuesta de E. Panofsky⁸, historiador del arte y ensayista alemán, considerado el creador de la iconología. De esta manera, consideraremos cuestiones pre-iconográficas, las líneas, los colores, las formas y el trazo singular de Gauld. Identificaremos su representación de los seres humanos, el paisaje, los animales..., desvelando las cualidades expresivas de los elementos, por ejemplo, el espacio geográfico en el que se inserta la historia. Entraremos, además, en el análisis iconográfico, anotando los motivos artísticos, los temas o conceptos de cada elemento desvelado en la lectura, intentando mostrar el contenido temático de la obra. Y, para ser rigurosas con el método, también trabajaremos para desvelar el significado profundo de la obra mostrando, entre

4 Charles Hatfield, *Alternative Comics: An Emerging Literature* (University Press of Mississippi, 2009), ix.

5 No podemos detenernos aquí, pero las figuras y temas religiosos de tradiciones orientales aparecen últimamente de forma recurrente en la novela gráfica, y, así, en el mundo de la industria de la literatura gráfica japonesa; de la misma manera, a propósito de la fe Bahai, cfr. Jolyon Baraka Thomas, *Drawing on Tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan* (University of Hawaii Press, 2012); Aaron Emmel y C. Aaron Kreader, *Zanjan: A Graphic Novel Based on Actual Events* (Bahai Pub, 2011).

6 Bea Lema, “«No todas las maternidades son ideales y la infancia tampoco es siempre un lugar feliz»”, entrevistado por María Quiles, 10 de octubre de 2024, Vogue España, <https://www.vogue.es/articulos/bea-lema-comic-el-cuerpo-de-cristo-salud-mental>.

7 Tom Gauld, *Goliat* (Apa&Apa Comics, 2012).

8 Manuel Antonio Castiñeiras González, *Introducción al método iconográfico*, 1. ed, Ariel patrimonio histórico (Ariel, 1998).

otros, la biografía de Gauld, y, particularmente, su trayectoria académica y profesional; los supuestos históricos, sociales y religiosos que se imprimieron en la obra; los autores gráficos que pudieron influir en el artista gráfico.

Una vez que tengamos los resultados de este análisis de la imagen, rescataremos unas notas básicas de la exégesis bíblica del relato del combate entre David y Goliat, para, después, combinar la lectura iconográfica-iconológica con la información exegética, intentando desvelar el aporte singular que el trabajo gráfico de Gauld aporta a la lectura del texto, notando la riqueza de su aportación y los perfiles de la historia que estaban ocultados por la lectura canónica y salen ahora a la luz.

Así, el artículo comenzará presentando brevemente el formato expresivo “novela gráfica”, que, como veremos, surge con el deseo de tratar en formato ilustrado temas propios de adultos y que hoy es considerado el “noveneno arte”⁹. En ese contexto apuntaremos el papel que han jugado la religión y, particularmente, los temas, historias y personajes bíblicos en sus tramas. A continuación, se presentará un estudio de la reinterpretación del combate entre David y Goliat en la novela gráfica de Gauld no sin antes contextualizarlo en el conjunto de la obra del ilustrador. Por último, se tratará de extraer el abanico de sentidos con los que el relato bíblico ha sido enriquecido, para ponderar el modo como las nuevas formas expresivas gráficas ayudan a establecer un diálogo entre el texto sagrado y esta nueva forma expresiva de la novela gráfica, diálogo más necesario que nunca en un tiempo colonizado por el imperio de lo visual.

II. EL FORMATO EXPRESIVO DE LA “NOVELA GRÁFICA”

1. UNAS NOTAS HISTÓRICAS

El origen de este formato expresivo que llamamos “novela gráfica” es un tema muy discutido¹⁰. Algunos estudiosos consideran que no se trata sino de un

⁹ Parece que la identificación como “noveneno arte” se debe a Claude Beylie que utilizó la expresión por primera vez en un artículo de 1964 en el suplemento literario de *Lettres et Médecins*, “La bande dessinée est-elle un art ?”.

¹⁰ Robert Petersen, *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives: A History of Graphic Narratives* (ABC-CLIO, 2010), 210-12; Stephen E. Tabachnick, “From Comics to the Graphic Novel: William Hogarth to Will Eisner”, en *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, ed. Stephen E. Tabachnick (Cambridge University Press, 2017), 26-40.

desarrollo o evolución del cómic hacia una nueva forma expresiva capaz de conectar con las inquietudes y los gustos del público adulto¹¹. Otros, por el contrario, consideran la novela gráfica como un género en sí mismo que, al permitir desarrollos narrativos más complejos y ediciones más costosas, ha generado un producto cultural más elitista, más propio de la “alta cultura”¹². Finalmente, también hay autores que creen que la novela gráfica no es más que una herramienta que actúa como una suerte de trampolín hacia la lectura en prosa, y en consecuencia su único propósito es aficionar a la gente a leer.

Como podemos notar, el asunto es demasiado complejo para tratarlo en este trabajo, pero conviene tener presente que tanto Petersen como Tabachnick, reconociendo el valor de los trabajos de Frans Masreel a finales del s. XIX¹³, atribuyen el origen de la novela gráfica en Estados Unidos a la publicación de la revista *Mad* (1952), ejemplo de mirada satírica y disparatada a los medios de comunicación de otras instituciones norteamericanas. Su editor, W. Gaina, para distanciarla del cómic y dirigirse a un público adulto, la denominó “revista”, con lo que consiguió mantener su obra fuera del punto de vista de la *Comics Code Authority* que velaba por la idoneidad de los contenidos de estas publicaciones destinadas al público infantil. Así, *Mad* puede considerarse una de las principales instigadoras de la revolución cultural de los años 1960 y 1970 que trajo consigo la contracultura del “comix”, un término que incorporaba la “x” como símbolo de rebeldía contra las convenciones sociales¹⁴. R. Crumb fue, probablemente, el gran representante de este nuevo formato expresivo, y su obra *Zap Comix* suele considerarse el acto inaugural del cómic *underground*, porque “no fue hasta la innovación de Crumb que se impuso la idea de crear una serie de cómic *underground* sostenible”¹⁵.

Con todo, la popularización del término “novela gráfica” vino a finales de los años 70 de la mano del veterano dibujante Will Eisner que, con el fin de atraer a un nuevo público a sus proyectos en formato de libro, calificó así su trilogía “Contrato con Dios”.

11 Adam Critchley, “The Graphic Novel’s Dilemma: Debating a Genre’s Search for Respect”, *Publishing Perspectives*, 15 de diciembre de 2017, <https://publishingperspectives.com/2017/12/graphic-novel-vs-comics-debate-guadalajara/>.

12 Critchley, “The Graphic Novel’s Dilemma”.

13 Probablemente, *Passionate Journey* (1919) fue el más famoso de ellos, y la obra de Masreel fue retomada por los artistas estadounidenses Lynd Ward y Milt Gross, que publicaron varias “novelas en xilografía” sin palabras en los años 1920 y 1930, que -de hecho- fueron los precursores de la novela gráfica, cfr. Tabachnick, “From Comics to the Graphic Novel: William Hogarth to Will Eisner”, 38-39.

14 Hatfield, *Alternative Comics*, 16-20.

15 Hatfield, *Alternative Comics*, 8.

Ahora bien, lo que realmente ayudó a que el término “novela gráfica” se volviera común y que el género se popularizara, fue la llegada a finales de los años 80 de varios volúmenes en formato de novela que originalmente habían sido serializados: el primer volumen de *Maus* de Spiegelman (1986), la primera novela gráfica que ganó un Pulitzer en 2006; *El regreso del caballero oscuro* de Frank Miller (1986); y *Watchmen* de Alan Moore y Dave Gibbons (1987)¹⁶.

2. LOS RASGOS PROPIOS DE ESTE “NOVENO ARTE”

La *novela* gráfica es un formato expresivo híbrido o *transmedia* que fusiona los formatos del cómic clásico con la novela tradicional, tomando elementos de ambos géneros. De esta manera la historia que se quiere contar se desarrolla en una combinación de lenguaje visual y escrito, de forma que la fuerza del guion se consolida en la secuenciación de las escenas, el diseño de las páginas, el dibujo de las viñetas, los trazos, el color y las texturas.

En la mayor parte de los casos, la novela gráfica tiene formato de libro, con un tamaño estándar de 26x19 cm y alrededor de 120 páginas. Estas páginas contienen, o bien texto, o bien imágenes, o bien una combinación de ambas; la viñeta, que puede estar encuadrada o no, es el espacio en el que se insertan tanto el texto como las imágenes, y los llamados “bocadillos” son los huecos que suelen reservarse para el texto. La distribución de las viñetas en las páginas las alinea -normalmente- en calles, aunque una sola viñeta puede ocupar toda una página e incluso dos, y de su configuración depende el ritmo que se imprime el desarrollo de la historia.

Aunque el trabajo de Tom Gauld que vamos a examinar en este estudio se ha desarrollado en solitario, cada vez es más frecuente que la autoría de una novela gráfica sea coral, precisamente por la complejidad de la obra, surgiendo como fruto de la colaboración de un guionista que da forma al relato; un ilustrador que lo transmite en imágenes, y un letrista, que rotula todo el texto. En esta combinación todos hacen su propia interpretación de la historia y la enriquecen, precisamente, gracias a la singularidad de sus aportaciones. Y, así, la trama, que suele ser larga, recurre al uso de cualquier tipo de recurso literario, la polifonía

16 Sin olvidar que, en Europa, tras la Segunda Guerra Mundial, la prensa francófona consolidó su liderazgo produciendo algunos de los cómics de mayor calidad y circulación del mundo: las llamadas *bande dessinée*; que en Italia, a partir de los años 60 y durante los 70, las revistas gráficas de temática adulta de Hugo Prat y Guido Crepax crecieron en estatura y sofisticación; y que, en nuestro país, la literatura ilustrada tenía ya en 1947 una colección titulada precisamente “novela gráfica” editada por Bruguera.

lingüística (palabras, frases, onomatopeyas...) y el desarrollo de personajes con cierta complejidad a partir del conflicto que el argumento plantea; el trabajo visual combina color, forma y diseño; y la rotulación interpreta el sentido que se quiere dar a la suma de texto y trabajo multisensorial.

Aunque en nuestros días, y desde luego en España, los ilustradores y guionistas están trasladando a este formato todo tipo de contenidos, la novela gráfica surgió, propiamente, para tratar en formato ilustrado temas propios de adultos que reclamaban un tratamiento más en profundidad y que, por esa razón, se resistían a la serialización.

3. EL DIÁLOGO TEOLOGÍA Y ARTE EN LA NOVELA GRÁFICA

Desde sus inicios, el mundo del cómic y la novela gráfica ha sido un ámbito poblado profusamente de historias, personajes y tramas de carácter religioso. Aunque existe alguna producción -poca y de relativa calidad- de carácter confesional, la mayor parte de los productos de literatura gráfica trabajan más allá de las tradiciones religiosas institucionalizadas.

Las tiras cómicas que aparecieron en la prensa americana a finales del siglo XIX, y que están en el origen de la popularización del cómic, pronto crearon los personajes de superhéroes (Superman; Batman; Spider-Man; Los Cuatro Fantásticos; Capitán América, etc.) que se convirtieron en figuras de enorme atractivo entre los lectores. Su lucha por salvar un modelo de vida contra quienes lo ponían en peligro, gracias a sus conocimientos o sus extraordinarios poderes salvíficos, se desarrollaba siempre desde la gratuidad y la abnegación total. De hecho, hay autores que afirman que “El Universo Marvel es virtualmente un panteón”¹⁷. Probablemente todas esas figuras se inspiraron en los grandes protagonistas de la tradición bíblica, y es que los barones de la prensa americana del siglo XIX (Hearts y Pulitzer), y, por supuesto, los grandes dibujantes del cómic del Siglo de Oro (J. Siegel; J. Schuster; J. Kirby...), eran todos judíos.

Por otro lado, muchas iglesias, aprovechando la naturaleza expresiva del cómic, vienen utilizando estas formas nuevas o alternativas para educar a los jóvenes en los elementos más importantes de su tradición. *Megillat Esther* (2005) de J. T. Waldman, *Marked* de S. Ross (2005) o *The Book of Ruth* (2020)

17 Douglas Rushkoff, “Foreword: Looking for God in the Gutter”, en *Graven images: religion in comic books and graphic novels*, ed. A. David Lewis y Christine Hoff Kraemer (Continuum, 2010), ix.

de Meredith Finch son buenos ejemplos de este uso apologético del cómic¹⁸. Así, en nuestro país, la obra del conocido ilustrador José Luis Cortés puede entenderse alineada con esta misma pretensión. Como él mismo hizo notar, “hablo a la gente de hoy de un modo comprensible; intento transmitir la frescura y el compromiso del Evangelio a personas de nuestras generaciones mediante dibujos y también mediante un uso del lenguaje, tanto escrito como gráfico”¹⁹. Con todo, no debe descartarse que el cómic pueda utilizarse, precisamente, para criticar la religión. Así, por ejemplo, la obra de R. Köning (*Prototipo, Arquetipo y Antitipo*), o la conocida serie *The Battle Pope* de Robert Kirkman y Tony Moore.

Más allá de esta producción, “confesional” o crítica, desde los orígenes del cómic y hasta hoy, tanto los personajes e historias de la Biblia, como diferentes cuestiones relacionadas con la espiritualidad o la religión, constituyen el núcleo argumental de numerosas historias gráficas por razones estéticas, temáticas, literarias, o de valores. Así, el gato de un rabino mantiene profundas discusiones teológicas con su amo (*El gato del rabino*, Joann Sfar); el texto del Génesis, en manos del ilustrador Richard Crumb (*Génesis*) despliega toda su potencia narrativa; Chester Brown se concentra en reinterpretar los relatos bíblicos de mujeres (*María lloró a los pies de Jesús*), y Ralf Köning se embarca en una trilogía en la que libros, relatos y personajes de la Biblia son revisados desde una perspectiva crítica y hasta un punto “irreverente”.

De manera que el éxito de este diálogo entre la teología, en el más amplio sentido del término, e historieta gráfica tiene, posiblemente, un variado abanico de explicaciones.

Hay una suerte de explicación primera de matriz teológica, y es que, desde el comienzo de la Revelación, esta se muestra en una doble condición, textual - “dijo Dios”- (Gn 1,3.6.9.14.20.24) e icónica, por cuanto el ser humano queda constituido imagen de Dios (Gn 1,26). De la misma manera, en Cristo Dios renueva esa doble condición, textual e iconográfica, de su revelación. Si la Biblia, es palabra de Dios en lenguaje humano, Cristo aparece como “brillante luz del Evangelio, imagen viva de Dios” (2 Cor 4,4)²⁰.

18 Timothy Paul Jones, “Culture: Comic-Book Superheroes in a Christian Worldview”, Timothy Paul Jones, 23 de abril de 2019, <https://www.timothypauljones.com/comics-biblical-worldview-comic/>.

19 Texto de un correo electrónico del martes 23 de septiembre de 2008, recogido en el blog de Carlos Nath, en <http://joseluis cortesy comic.blogspot.com.es/>, consultado el 27 de octubre de 2024.

20 Cfr. Darío Sebastián Romano, “El cine como lugar teológico”, *Jornadas Diálogos: Literatura, Estética y Teología. La libertad del Espíritu* (Universidad Católica Argentina), 17 de septiembre de 2013, <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/4828>.

Este postulado de la fe judía y cristiana explica, muy posiblemente, que fuera la confesión judía de los primeros magnates e ilustradores de la prensa de principios del XX, cuando se sufrían los efectos de la Gran Depresión, los japoneses comenzaban a exhibir su fuerza militar, y Hitler comenzaba su política expansionista, la que hiciera emerger las figuras de los súper héroes. Superman -por ejemplo-, evocaba, en tiempos socioeconómicos difíciles, el mesianismo, la salvación, la lucha y el compromiso²¹.

Pero, además, la Biblia, texto vivo transmitido por la comunidad porque es palabra de Dios que le interpela “en su hoy”, suscita toda una corriente de tradición a lo largo del tiempo y el espacio. Esa transmisión se dinamiza en un proceso por el que “la Biblia genera Biblia”²², y que no es sino una forma de hablar de la intertextualidad, la presencia en los textos de expresiones, temas y características que provienen de otros textos en forma de alusiones, recreaciones, citas... De esta manera, la red de referencias que la Biblia teje en su interior, y que constituye el núcleo de la imaginación canónica²³, explica el potencial creativo de los textos bíblicos, su disposición a ser reutilizados -explícita o implícitamente-, “por ofrecer entretenimiento a los que leen por el solo gusto de leer; facilidad a los que quieren aprender de memoria y, en fin, utilidad a todos los que lean este libro” (2 Mac 2,25).

Ahora bien, en nuestros días, parece necesario aventurar otras explicaciones más allá de esta primera de carácter teológico, particularmente cuando los ilustradores hablan recurrentemente de su agnosticismo, y de su interés por la religión y la Biblia meramente como fuentes de inspiración²⁴.

En primer lugar, dado que la Biblia se fraguó en el seno del judaísmo y fue reinterpretada en claves griegas, podemos entender que haya determinado la

21 Greg Garrett, *La fe de los superhéroes: descubrir lo religioso en los “comics” y en las películas*, Pastoral 91 (Sal Terrae, 2009), 42.

22 Miguel Pérez Fernández, “Literatura rabínica”, en *Literatura judía intertestamentaria*, ed. Gonzalo 1943-2016 Aranda Pérez et al., Introducción al Estudio de la Biblia 9 (Verbo Divino, 1996), 501.

23 Michael Fishbane, “Types of Biblical intertextuality”, en *Congress volume: Oslo, 1998*, ed. André Lemaire y Magne Sæbø, Supplements to Vetus Testamentum 80 (Brill, 2000), 40.

24 “No creo que la Biblia sea la palabra de Dios; creo que es la palabra de los hombres. En todo caso, un texto poderoso con niveles de significado que llegan a la profundidad de nuestra conciencia colectiva e histórica. Su poder deriva de haber sido obra de un esfuerzo colectivo que se condensó a lo largo de muchas generaciones antes de alcanzar su forma final”, cfr. Robert Crumb, *Génesis* (La Cúpula, 2012).

configuración de la cultura occidental. No sólo eso, sino que constituya la “lengua materna de la cultura actual”²⁵, y que, precisamente por eso, constituya una de las referencias indiscutibles de cualquier producción artística²⁶. De hecho, es interesante advertir que, aun cuando el intenso espíritu religioso ha dejado de impregnar la creación cultural, las relaciones sociales, los valores etc., sin embargo, las historias, los personajes y los temas relacionados con la religión y la espiritualidad, y particularmente la Biblia, siguen interesando. Es posible que esta presencia recurrente de los temas y motivos bíblicos tenga que ver con el hecho de que, en cuanto literatura, la Biblia plasma de forma auténtica momentos y elementos clave de la existencia humana: vida, muerte, guerra, paz, amistad, traición ...²⁷. Y es que, como hace notar poéticamente algún autor, “La cultura es alimento de la espera sabática. Por ella los hombres de todos los tiempos entran en comunión con las inextirpables preguntas de la existencia humana, e intentan compartir sus pequeñas o grandes revelaciones plasmadas en sus obras”²⁸.

Además, las historias bíblicas, que narrativamente no son abigarradas ni complejas, tienen distintas capas de significados que, de alguna manera, apelan a nuestra conciencia personal o colectiva. No sólo eso, sino que también despliegan mucho potencial creativo porque permiten explorar desarrollos más elaborados: “no suele haber detalles sobre los paisajes, los ropajes, los adornos; no hay apenas descripciones de los personajes, no se describe su color de piel, sus gestos o sus manos y dentro de los personajes colectivos, como el pueblo o “quienes seguían a Jesús” no se detallan sus características”²⁹.

Por otro lado, como medio visual y textual, la literatura gráfica juega un papel clave en la exploración de cómo lo sagrado aparece en la imagen y el texto.

25 Este fue, de hecho, el sugerente título del XXXVI Simposio Internacional de Teología de la Universidad de Navarra celebrado en Pamplona del 16 al 18 de octubre de 2019.

26 José Manuel Sánchez Caro, “Biblia y literatura: la mirada del escriturista”, *Estudios Bíblicos* 71, n.o 3 (2013): 483-507.

27 “En una conferencia dictada en Harvard en 1969, dedicada al Arte de contar historias, Borges exaltando la épica como la forma más antigua de la poesía, reducía a un tríptico las obras capitales para la humanidad: «La Ilíada, La Odisea y un tercer “poema” que destaca por encima de los otros: los cuatro Evangelios... Las tres historias –la de Troya, de Ulises y de Jesús– han bastado a la humanidad... Pero, en el caso de los Evangelios, hay una diferencia: creo que la historia de Cristo no puede ser contada mejor», cfr. Gianfranco Ravasi, “La Biblia según Borges”, *Razón y fe* 271, n.o 1396 (2018): 149, 1396.

28 Marisa Mosto, “La luz en el cuadro de Chardin. Reflexiones sobre la sacramentalidad de la cultura”, *Jornadas Diálogos: Literatura, Estética y Teología. La libertad del Espíritu* (Universidad Católica Argentina), 17 de septiembre de 2013, <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/4467/1/la-luz-en-el-cuadro-de-chardin.pdf>.

29 Carmen Yebra, *La Biblia y el arte occidental*, Qué se sabe de... 15 (Verbo Divino, 2022), 22.

Así, como hace notar Gamzou³⁰, al transformar el texto en imagen, la novela gráfica -como el cómic- desafía los límites y principios más estrictos. El tiempo se configura como espacio, y los trucos involucran al lector en la lectura, provocando una cierta manera de ver y experimentar el mundo apelando directamente a la experiencia de lo simbólico, activando la imaginación, avivando la memoria e invitándole a llenar los vacíos que el género sugiere. Por otra parte, todos estos elementos posicionan lo sagrado como espectáculo visual de transfiguraciones de la vida cotidiana y de momentos decisivos de la misma que, en la modernidad líquida, traslada la religión fuera de las instituciones especializadas³¹.

Algún autor apunta, además, que el mundo social en el que aparecen los cómics y sus desarrollos tiene una cierta similitud con el ámbito religioso, por cuanto, en ocasiones, los cómics o las plataformas y espacios en los que aparecen, se sacralizan³². No sólo eso; a veces los cómics se experimentan como una alternativa funcional a la religión con respecto a la comprensión del mundo.

Por último, al volcar lo sagrado en este tipo de género híbrido y popular, se socavan las cadenas de autoridad, la ortodoxia y el dogma, de manera que lo sagrado parece llegarnos limpio, puro, directo y sin mediaciones que lo legitimen o normativicen. Como hace notar André Paul, hablamos de la construcción de una laicidad por la Biblia³³, de cómo se ha producido una suerte de “democratización” de su lectura, puesto que ha conseguido hacerse un hueco en la sociedad más allá del juicio de las comunidades en las que los textos se crearon y transmitieron.

III. TOM GAULD, EL ARTISTA GRÁFICO

Tom Gauld, el autor de la novela gráfica que vamos a estudiar es un dibujante e ilustrador escocés (Aberdeenshire, 1976) muy conocido en el Reino Unido por las viñetas que publica cada semana en la sección literaria del periódico *The Guardian*. Se graduó en el *Edinburgh College of Art* en 1999 y después

30 Assaf Gamzou y Ken Koltun-Fromm, eds., *Comics and Sacred Texts: Reimagining Religion and Graphic Narratives* (University Press of Mississippi, 2018), <https://doi.org/10.2307/j.ctv7vcsv2>.

31 Cfr. Ricardo Piñero, “Estética y ascética: el espíritu y las virtudes”, *Cauriensia* 17 (2022): 373-402, <https://doi.org/10.17398/2340-4256.17.373>

32 Kees de Groot, *Comics, Culture, and Religion: Faith Imagined* (Bloomsbury Publishing, 2023).

33 André Paul, *La Biblia y Occidente: de la biblioteca de Alejandría a la cultura europea* (Verbo Divino, 2008).

realizó un posgrado en el *Royal College of Art* (RCA) de Londres (2001), donde descubrió que lo que realmente quería era crear sus propias obras, en lugar de dibujar las ideas de otros: pensar la idea, escribir la historia, dibujarla y autopublicar sus propios cómics. Así, en 2001, cuando todavía estaba estudiando, empezó a trabajar con Simone Lía, compañera de estudios en el RCA, de modo que juntos iniciaron un proyecto de autoedición, *Cabanon Press*, donde publicaron sus primeras obras³⁴. Tras estas primeras publicaciones, Gauld consiguió un trabajo semanal regular dibujando una viñeta para la revista *Time Out* y poco después conoció a Roger Browning, entonces director de arte en *The Guardian*, quien lo contrató como miembro permanente de su plantilla en 2005 y donde continúa trabajando allí hoy en día, en el que es, posiblemente, el trabajo por el que es más conocido.

Aunque Gauld reconoce la influencia que han ejercido en él artistas como W. H. Robinson, Ch. Ware o D. Clowe, su estilo es perfectamente reconocible en sus líneas uniformes, formas simples y cabezas redondas que el propio artista define como una especie de caligrafía³⁵, y que no pretenden emocionar al lector sino atraerle y atraparle en la lectura.

El dibujo siempre se realiza sobre papel, sin utilizar nunca técnicas digitales porque el artista quiere ver cómo funciona el dibujo frente a él y no en una pantalla³⁶. Los cuadernos *Maruman* y los portaminas, bolígrafos y rotuladores, le permiten definir esas líneas sobrias tan características que nunca deslumbran al lector. Gauld no suele utilizar el color o utiliza una paleta muy básica, precisamente porque lo considera estresante; de hecho, su instinto natural es dibujar en blanco y negro, introduciendo, así, al lector en un ritmo relajado que despierta su interés en momentos específicos.

La obra de Tom Gauld puede ser un buen ejemplo de cómo la narrativa gráfica es un arte híbrido principalmente dirigido al público adulto y, quizás por eso, muy comprometido con lo que acontece; un arte que es una suerte de radar

34 Tom Gauld y Simone Lia, *First* (Cabanon Press, 2001); Tom Gauld y Simone Lia, *Second* (Cabanon Press, 2002).

35 Tom Gauld, "A Conversation with Tom Gauld", entrevistado por Noah Van Sciver, 12 de septiembre de 2016, *The Comics Journal*, <https://www.tcj.com/a-conversation-with-tom-gauld/>.

36 Irene Velentzas, "«Comics Open Up. The Idea of What a Story Can Be»: A Conversation with Tom Gauld", *The Comics Journal*, 18 de agosto de 2020, <http://www.tcj.com/comics-open-up-the-idea-of-what-a-story-can-be-a-conversation-with-tom-gauld/>.

del presente, abordándolo, en ocasiones, desde la perspectiva catártica de la ironía, la risa e incluso el sarcasmo³⁷. De hecho, como otros autores, Gauld considera las tiras gráficas “herramientas o géneros de opinión” y, en cierto modo, un acto subversivo porque, ridiculizando a personas o situaciones, se rebelan contra el *statu quo*³⁸ ofreciendo cierta crítica de la realidad³⁹. Así, sin llegar a la parodia, Gauld desmitifica, por ejemplo, personajes como Kafka, que sigue un programa de cocina en su intento de hacer un pastel de limón⁴⁰; o a los grandes filósofos griegos de la antigüedad, que juegan con yo-yos o dan instrucciones a robots⁴¹. Y es que, como él mismo dice, siempre quiere hacer reflexionar al lector, para conseguir que el cómic no sea un mero entretenimiento sino un espacio en el que desarrollar sus propias ideas⁴².

Como en otros artistas gráficos, la religión constituye también en la obra de Gauld un tema sobre el que reflexionar, aunque, aparece muy ocasionalmente. A pesar de no identificarse como una persona religiosa, cuando, en 2005, fue invitado por primera vez a colaborar en el volumen *7 Kramers Ergot*, una antología de cómics publicada en Estados Unidos⁴³, dibujó su primera historia de tema religioso, bíblico en esta ocasión, contando la historia de Noé desde la perspectiva de sus hijos. Posteriormente, algunas de sus tiras han tratado temas explícitamente religiosos. Por ejemplo, en “Todo el mundo tiene envidia de mi mochila voladora”⁴⁴, algunas viñetas están relacionadas con la Biblia. Así, una primera se refiere a la traducción de la King James Bible, la Biblia utilizada por la Iglesia de Inglaterra, y otras tituladas “Historias apócrifas de la Biblia” reinterpretan la resurrección de Cristo y la ascensión de María; además, hay una viñeta que interpreta la relación entre ciencia y religión, y otras dos tratan

37 Así por ejemplo, “Esperando a que Godot se una a la reunión por zoom”, una viñeta que ironiza con el título de la obra de Beckett, cfr., Tom Gauld, “Waiting for Godot to Join the Zoom Meeting”, Culture, *The Guardian*, 30 de enero de 2021, <https://www.theguardian.com/books/picture/2021/jan/30/tom-gauld-imagines-waiting-for-godot-in-the-pandemic-cartoon>.

38 Martha C. Chamorro, “El humor gráfico desde una perspectiva retórica”, sec. *Icono14*, *Icono14* 3, n.o 2 (2005): 215-32.

39 *Primera Persona - Tom Gauld*, dirigido por La Casa Encendida, La Casa Encendida (Madrid), 2018, PT00H50M10S, <https://vimeo.com/276827027>.

40 Tom Gauld, *Baking with Kafka* (Drawn&Quarterly, 2017).

41 Gauld, *Baking with Kafka*.

42 Tom Gauld, “Tom Gauld”, entrevistado por Xavier Guilbert, abril de 2014, Du9: l’autre bande dessinée, <https://www.du9.org/en/entretien/tom-gauld/>.

43 Sammy Harkham, *Kramers Ergot 7* (Buenaventura Press, 2009).

44 Tom Gauld, *Todo el mundo tiene envidia de mi mochila voladora* (Salamandra Graphic, 2020).

específicamente la cuestión de Dios: “Propósito de Año Nuevo: Adorar a un Dios” e “Inspector Dios: detective omnisciente”.

La aproximación de Gauld a estas cuestiones no busca ofender los sentimientos religiosos sino, más bien, como ocurre cuando aborda otras cuestiones (ciencia, cine, libros...), quiere reírse de algunas discusiones contemporáneas y utilizar el potencial comunicativo de las historias bíblicas. De hecho, sus viñetas no son sino caricaturas humorísticas dirigidas a un público adulto capaz de reconocer que, a pesar de no confesarse creyente, él respeta y entiende ese mundo lo suficiente como para hacer chistes sobre él.

IV. EL GOLIAT DE GAULD, UN DIÁLOGO ENTRE LA NOVELA GRÁFICA Y EL RELATO BÍBLICO

Tom Gauld eligió por primera vez el formato de novela gráfica, precisamente para esta obra sobre la que estamos trabajando, y reconoce que le ha permitido comenzar a “dibujar narraciones”, algo que le resulta cada vez más interesante⁴⁵.

La obra tiene el tamaño perfecto para una novela gráfica porque se desarrolla en 96 páginas de 17x24 cm, medidas estándar en este tipo de formato, que, por un lado, son suficientes para contar una historia perfectamente encapsulada con el necesario desarrollo de personajes, y, por otro, resultan cómodas a la lectura⁴⁶.

Goliat de Gat es un soldado filisteo que disfruta desempeñando funciones administrativas en el ejército. No es un guerrero; de hecho, no le gusta la violencia, pero debido a su gran tamaño, es elegido para una misión que beneficiará al capitán del ejército, que cree que el gigante le proporcionará el triunfo definitivo sobre los israelitas. Durante cuarenta días y acompañado de un muchacho que hace las veces de su escudero, Goliat sale a enfrentarse a un enemigo que nunca llega. Finalmente, la llegada de otro muchacho parecido a su escudero, cuyas palabras no puede oír ni entender con claridad, lo sorprende de tal modo que no puede esquivar la piedra que le golpea en la frente. Muere solo en medio de la nada como consecuencia del golpe. David, que es el pequeño adversario,

45 De hecho, en 2016 volvió a repetir con el formato y publicó “Moncop”, cfr. Tom Gauld, *Un policía en la luna* (Salamandra Graphic, 2020).

46 Gauld, “A Conversation with Tom Gauld”.

le corta la cabeza con su propia espada, los filisteos huyen y su escudero se va con la bolsa de Goliat, que contiene sus instrumentos de escritura.

La historia bíblica del combate entre David y Goliat la encontramos hoy en 1 Sam 17-18,⁴⁷ y forma parte del conjunto de la historia de la subida de David al trono que encontramos entre 1 Sam 16 y 2 Sam 7, y que coincide con la primera etapa de la vida de David, desde su juventud hasta que llega a rey, traslada el arca a Jerusalén y recibe de Dios la promesa de que su dinastía será eterna.

Los materiales que componen este relato de la subida son numerosos y muy diferentes entre sí; encontramos leyendas, sagas de héroe, relatos etiológicos, noticias históricas, elegías, listas de descendientes... La historia del combate entre el gigante y David pertenece, precisamente, a esas sagas de héroe a las que nos referimos. Con todo, y a pesar de la combinación de materiales, la lectura de la historia de la subida al trono nos deja la impresión de un relato cohesionado, coherente y rico en personajes, aventuras y acción.

El conjunto recoge dos tipos de mensajes netamente subrayados. Uno, político, favorable a la monarquía de David y contrario a las reclamaciones de otros pretendientes representados en Saúl el benjaminita; y otros, teológicos: que Dios guiaba la vida de David y así se afirmaba su condición de único rey legítimo de Israel, y que la acción de Dios llega siempre a través de personajes inesperados, en este caso, un joven sin experiencia alguna en la guerra.

La novela gráfica de Tom Gauld ha establecido un diálogo textual y visual con la versión canónica de la Biblia, y el modo como ésta, sus mensajes y acentos, han desvelado un potencial mayor.

El primer elemento que podemos tener en cuenta es la fuente textual.

La historia del combate entre David y Goliat que encontramos en 1 Sam 17 tiene dos versiones canónicas, la del *textus receptus*, el texto hebreo masorético, y la de la Septuaginta, entre las que existe diferencia notable por cuanto el texto griego es un 40% más breve que el hebreo⁴⁸.

47 Aunque el c. 17 narra la historia del combate entre ambos, el c. 18 ilustra las consecuencias que dicha confrontación tiene, precisamente, en el conjunto de la historia de la subida al trono. De hecho, las grandes variantes textuales de la edición griega B de la que hablaremos, se encuentran también en el c. 18.

48 Se puede ver gráficamente en Miren Junkal Guevara Llaguno, *El gigante que venció al rey: la historia del combate entre David y Goliat (1 Sam 17-18,10) y sus relecturas hasta Flavio Josefo*, Discursos Inaugurales 75 (Facultad de Teología de Granada, 2014), 19-22.

Nuestro examen del *Goliath* de Gauld ha desvelado que el autor ha leído el texto largo, el texto hebreo masorético, fundamentalmente porque apoya su trabajo en la referencia al tiempo de cuarenta días que el gigante espera la llegada del enemigo (1 Sam 17, 16) que sólo se encuentra en esa versión. Por otro lado, el ilustrador ha empleado la rotulación para indicar la diferencia entre el texto bíblico y el que él mismo ha recreado; así, ha utilizado para el texto sagrado que no se puede cambiar, una fuente *serif*-que, en su opinión sugiere un texto tradicional y autorizado-, y una fuente *sans serif* para su propia narrativa⁴⁹.

Por otra parte, se advierte que el escenario en el que se desarrolla el combate es el mismo en el relato bíblico y en la historia gráfica, la Sefela. Aunque Gauld no la nombra, sí la dibuja introduciendo pequeñas colinas y profundos valles con arroyos en un ambiente cálido definido por el color sepia dominante. Las rocas y otros elementos naturales de las viñetas sumergen al espectador en una historia que resulta creíble en los escenarios de la Tierra Santa⁵⁰. Una paleta de colores limitada de tonos grises, sepia y blanco refleja la tranquilidad y la monotonía de los días; el cielo y el horizonte son blancos, dando sensación de amplitud, pero, a veces, se sombrea con unas pequeñas líneas que quieren dar la impresión de que está nublado.

Por otro lado, el análisis del tratamiento visual de los personajes nos hace sospechar que Gauld ha querido deslizar una nueva lectura del relato bíblico.

Gauld dibuja las figuras humanas de una manera muy general, con formas geométricas construidas con una especie de “figuras de palitos”⁵¹. Salvo el tratamiento de los ojos y las cejas, no hay mucha expresividad en ninguna de ellas, a no ser el gigante, a quien el ilustrador considera protagonista de la historia. Su figura es verdaderamente desproporcionada; físicamente, destaca por encima de todos los demás personajes, y por ello, se supone que derrotará a un oso que tienen atado en el campamento y cuya fuerza brutal le permitió matar a un leopardo y dos perros en una pelea con apuestas. El tamaño descomunal del gigante se acentúa, además, al dibujar junto a él al capitán, el escudero y David, en tamaños muy pequeños, y rodearlos de objetos también muy pequeños (la mesa del escritorio, la jarra de la que bebe, el campamento filisteo, y la piedra).

49 Tom Gauld, “Interview with Tom Gauld about His Forthcoming Graphic Novel Goliath: Serif as Sacred Font”, entrevistado por Deane Galbraith, 21 de enero de 2012, Remnant of Gigants, <https://remnantofgiants.wordpress.com/2012/01/24/interview-with-tom-gauld-about-his-forthcoming-graphic-novel-goliath/>.

50 Gauld, “Interview with Tom Gauld about His Forthcoming Graphic Novel Goliath”.

51 Velentzas, “«Comics Open Up. The Idea of What a Story Can Be»: A Conversation with Tom Gauld”.

Las suaves líneas con las que Gauld marca las ropas de Goliat, que no son ni contemporáneas ni bíblicas, y algunos trazos en su rostro, parecen apuntar una barba descuidada, como subrayando el anhelo del gigante por vivir una vida sencilla y pacífica. Y es que, desde la primera viñeta en que aparece, Goliat está escribiendo en mitad de la noche y en el silencio del campamento filisteo; sabemos que ese es su trabajo habitual, porque la sucesión de viñetas sin texto nos mete en el ritmo de su tranquila vida, y porque también lo vemos trabajar a plena luz del día.

Por otro lado, cuando vienen a medirlo para la armadura, dice “no soy un campeón. Soy el quinto peor espadachín de mi pelotón... ¡hago papeleo! Soy un muy buen administrador”. De hecho, le vemos dispuesto a intercambiar con el sereno del campamento su turno de patrulla para poder seguir trabajando en su escritorio; quizás por eso, Goliat afirma: “no es lo mío”, y, así, se retira porque la lucha no le interesa, aunque hay mucho dinero en juego. De la misma manera, su escudero se hace eco de los rumores que corren por el campamento: “¿Es verdad que puedes quemar cosas con sólo mirarlas?”; “¿Has golpeado a un camello y lo has matado?”; y “¿Y no comes piedras?”. Todo este desinterés por combate también se evidencia en la forma en que viste porque la cota de malla -hecha a su medida- está perdiendo sus eslabones, y no sujeta el escudo que va en manos del joven escudero porque el gigante sólo sostiene la lanza. Por otro lado, es tan raro ver al gigante en el combate que, cuando sale, el soldado que patrulla apenas lo reconoce “con tanto estaño”, y tiene que ensayar y memorizar la arenga contra el ejército de Israel frente a un arbusto, aunque el mero hecho de escucharse le hace perder el conocimiento. Así, el capitán, que es el único interesado en la lucha, le señala que “es una batalla mental”, y “si actúas como un campeón, el enemigo se acobardará ante nosotros. No habrá lucha”.

Y es que Goliat es un personaje tan incapaz de abrazar el conflicto que, a pesar de que no le interesa la batalla, de que no sabe desenvolverse en ella, y de que sabe que está siendo utilizado por el capitán, no se opone a ella. De hecho, tras días y días esperando la batalla sin que ocurra nada, se acostumbra a la situación e incluso encuentra hermoso el escenario dispuesto, tanto a aceptar su fracaso, como a seguir esperando al enemigo.

De esta manera, Gauld invierte el protagonismo de David en el relato canónico en favor de Goliat, y hace desaparecer cualquier referencia a Saúl, rey de Benjamín. Así, la pretensión del autor bíblico de legitimar a David como rey de Israel frente a las pretensiones de los descendientes del benjaminita, ensalzando su valentía, la lealtad de su servicio en la corte de Saúl, la confianza en el Dios

de Israel como conductor de su historia personal y la del pueblo etc., desaparecen en la novela gráfica. La mirada del lector se concentra ahora en el gigante que en el relato bíblico no es sino un conjunto de medidas y pesos, y es que sólo se habla de Goliat para destacar su altura, el número de pie que calza, el peso de su cota de malla o de la hoja de hierro de su lanza⁵².

El artista escocés consigue, así, prescindiendo del interés teológico del texto sagrado, olvidar a Saúl, empuñecer a David, y reinterpretar la historia centrándose en el gigante, dándole a él la posibilidad de explicarse, y a nosotros de conocer algunos datos de su historia personal⁵³ y de, paso, de ahondar en otra forma de mirar el mensaje religioso del relato. Este acercamiento al mundo interior del gigante lo consigue utilizando la técnica de las *missing scenes*⁵⁴ con las que el autor rastrea los huecos del texto sagrado y se abre un camino entre ellos para volver a contar la historia desde su punto de vista. Estos huecos son, en la historia bíblica, dos, fundamentalmente; el primero, es el silencio del texto sagrado en relación con el personaje de Goliat del que sólo se apunta su tamaño descomunal, y el segundo, es el tiempo de cuarenta días que Goliat espera para que el enemigo aparezca (1 Sam 17, 16) y que, por la ausencia de David y el enfrentamiento con el ejército israelita, le permite entrar en la vida del gigante.

Con todo este trabajo gráfico y visual sobre el relato bíblico, el artista consigue poner de manifiesto que es más interesante contar historias sobre personas normales con defectos que sobre superhéroes perfectos, y es que el autor parte de la premisa de que los lectores también prefieren los personajes que de alguna manera se parecen a ellos y con los que pueden identificarse⁵⁵. De hecho, Gauld confiesa sentirse muy identificado con este gigante que acepta las cosas como vienen porque aborrece y le asusta la confrontación, aunque puede que, en el fondo, también cultive la esperanza de que las cosas se arreglen por sí mismas⁵⁶.

Por otro lado, se reivindica que la historia del gigante da una oportunidad a un perdedor porque la historia bíblica, como todas las historias de confrontación

52 Tom Gauld, "Entrevista a Tom Gauld", entrevistado por David Fernández y Julio Soria, 23 de noviembre de 2012, Zonanegativa, <https://www.zonanegativa.com/entrevista-a-tom-gauld/>.

53 Hayley Campbell, "Small Human Ordinairiness: An Interview with Tom Gauld", *The Comics Journal*, 23 de mayo de 2012, <http://www.tcj.com/small-human-ordinairiness-an-interview-with-tom-gauld/>.

54 Kasper Bro Larsen, "Fan fiction and early Christian apocrypha", *Studia Theologica - Nordic Journal of Theology* 73, n.o 1 (2019): 50, <https://doi.org/10.1080/0039338X.2018.1552894>.

55 Ksenia Barysheva, "The most interesting part of a comic happens between the pictures", Папмамбук, 31 de octubre de 2018, <http://www.papmambook.ru/articles/3375/>.

56 Gauld, "Entrevista a Tom Gauld".

y guerra, está contada desde la perspectiva de los vencedores, David y los judaítas. Es más, la novela gráfica intenta mostrar que la reinterpretación de la figura de Goliat es también un modo de invitar a pensar el mensaje que sobre Dios imprime la historia bíblica y que queda justificado cuando legitima a David castigando a Goliat⁵⁷.

Es importante notar que el interés de un artista, que -como ya dijimos- no se confiesa creyente, no es escandalizar; no quiere situarse como un ateo iconoclasta; tampoco tiene interés en cambiar la historia, en hacer bueno a Goliat y malo a David. De hecho, la historia se cuenta igual y con el mismo final; ahora bien, el ilustrador da la palabra a quien, en su opinión, ha sido ignorado por el texto bíblico, Goliat, un hombre sencillo en un lugar y un momento equivocados⁵⁸.

V. CONCLUSIONES

Aunque el trabajo habitual como ilustrador de Tom Gauld se desarrolla bien para portadas de revistas como *The New Yorker*, bien como autor de tiras cómicas en publicaciones como *The Guardian* y *The New Scientist Magazine*, la elección de este formato expresivo en Goliat le ha permitido desarrollar una reflexión sobre ciertos temas sugeridos por la trama del relato bíblico: la importancia de dar palabra y protagonismo a quien no cuenta; la necesidad de rehabilitar la memoria del perdedor; o la pertinencia de pensar acerca de los conflictos que nos envuelven... Así, combinando un guion en el que el gigante se convierte en protagonista, con un diseño gráfico en el que color -mayormente sepia- y una forma minimalista, se han hecho reconocibles valores que, porque nos hacen mejores, son hondamente religiosos, aunque el artista gráfico no se reconozca creyente.

Al imprimir al trabajo un ritmo relajado, jugando en el plano visual con las grandes viñetas tintadas de una paleta de color sobria, sin texto o -como mucho- con onomatopeyas, Gauld ha conseguido que el lector olvide el final inexorable que conoce perfectamente -la muerte del gigante-, dándole la posibilidad de pensar que, a lo mejor, no se produce, y que, por una vez en la vida, los perdedores natos van a ser vindicados. A este objetivo ha contribuido, además, el trabajo para notar el contraste visual entre cosas grandes y pequeñas, y la oposición en la narrativa entre grandes y heroicas ideas y lo pequeño de la vida ordinaria. A

57 Campbell, "Small Human Ordinarity".

58 Gauld, "Entrevista a Tom Gauld".

pesar de esto, el guion no ha convertido a los personajes en lo que no son, y no ha torcido la historia bíblica de 1 Sam 17-18,10, pero sí ha cambiado por completo en rol de los personajes en la historia. Si en el relato bíblico todo está centrado en David y en la legitimación de su figura en la historia de Israel, y eso a costa de un diseño del gigante que llevaba a los lectores a tomar distancia de él (tamaño, peligro, hostilidad, ejército filisteo...), Gauld, aquí, ha neutralizado todo eso para hacer que el lector empatice con el gigante, y acabe viéndolo como víctima⁵⁹.

Este trabajo del artista gráfico y guionista ejemplifica muy bien los cambios de significado que una obra puede experimentar, que son reflejo de los cambios sociales, y que forman parte del acervo cultural y axiológico de una sociedad. De hecho, aunque en la historia del arte -y los cómics de superhéroes perpetúan el estereotipo-⁶⁰, la figura de Goliat siempre ha jugado con el contraste fuerte-débil, despreciando lo primero en favor de lo segundo, el trabajo de Gauld nos ha recordado la reinterpretación de la figura del gigante en la saga del Capitán Trueno. Esta novela gráfica española de Mora y Ambrós que comenzó a publicarse en 1956, constituye “una de las referencias ineludibles en la cultura popular de la segunda mitad del siglo XX y uno de los grandes monumentos de la narrativa española en ese mismo periodo”⁶¹. Uno de sus personajes principales, Goliat, compañero de aventuras y amigo íntimo del protagonista, es un antiguo leñador dotado -como siempre- de una fuerza descomunal; sin embargo, los guiones no lo describen como el típico forzado sin cerebro, sino que se subrayan su inteligencia y creatividad en los combates, añadiendo, además, su cualidad de amigo fiel y leal al Capitán Trueno, y su sentido del humor para animar las aventuras y dificultades en las que los personajes se ven envueltos⁶².

59 Esta “nueva” lectura de un personaje tan conocido en su lectura normativa ya sorprendió a Ch. Exum cuando conoció la representación que de Sansón ciego hizo el pintor alemán L. Corinth, cfr. J. Cheryl Exum, “Lovis Corinth’s Blinded Samson”, en *Beyond the Biblical Horizon*, ed. J. Cheryl Exum (Brill, 1999), https://doi.org/10.1163/9789004664432_011.

60 Así, el Goliat del cómic de Danzel Fegen es un clon del Goliat bíblico desarrollado por el ejército de Estados Unidos; ha sido dotado de la más alta tecnología y de todo tipo de armas poderosas. En el universe Marvel, por su parte, Goliat aparece en *The Avengers* el 28 de mayo de 1966 y se distingue por la capacidad de multiplicar su tamaño de manera exponencial; porque proyecta bioenergía y porque tiene una fuerza sobre humana.

61 Patxi Lanceros, *Capitán Trueno. “Tras Los Pasos Del Héroe”* (Círculo de Bellas Artes, 2016), 11.

62 cfr. “Goliath”, Wiki Capitan Trueno, accedido 13 de noviembre de 2024, <https://capitan-trueno.fandom.com/es/wiki/Goliath>.

De esta manera, la historia tal y como la cuenta la novela gráfica, al dejar hablar al gigante, ha cambiado la propuesta del relato bíblico, ofreciendo la posibilidad de considerar críticamente nuestros juicios sobre los perdedores⁶³. Goliat, aunque muerto, revela que también se gana cuando uno define y mantiene sus lealtades⁶⁴; cuando no se enreda en dinámicas de poder y corrupción. Así, prescindiendo de la interpretación normativa⁶⁵, el Goliat de Gauld ha desmitificado al rey David de la tradición judeocristiana, y, a la vez, ha propuesto una interpretación alternativa de las historias de héroes y perdedores con la que el propio autor se siente muy identificado⁶⁶. Pero, además, el artista gráfico nos ha interrogado sobre la necesidad de revisar aquellas imágenes de Dios arraigadas en el imaginario colectivo, y ciertamente en la interpretación tradicional del relato bíblico de 1 Sam 17-18, 10, en las que este siempre se pone de parte de los protagonistas que se erigen en modelos con los que confrontarse.

Por otro lado, esta reinterpretación del mensaje tradicional cuestiona la “cultura del ganador”, y de esta manera, confirma que el humor gráfico es, hoy por hoy, un arte comprometido con el presente, y, así, no es extraño que algunos lectores hayan interpretado la obra como una metáfora del conflicto palestino-israelí⁶⁷, pudiendo reaccionar negativamente, algo que, finalmente, no ha sucedido⁶⁸. Pero, además, esta vindicación del perdedor se alinea con la denuncia que el Papa Francisco hizo recurrentemente, cuando se refirió a la “cultura del

63 Dos textos poéticos contemporáneos, “Goliath and David” de R. Graves, y “I took my power in my hand” de E. Dickinson subvierten también la historia bíblica. El primero, una elegía por su amigo D. C. Thomas, muerto en el marco de la 1ª GM, cuestiona la posibilidad de que un soldado joven pueda mantener la esperanza en el marco del horror de la guerra, de ahí que cite primero a Goliat que, en el poema, mata a David. En el segundo, su autora explora la lucha con sus propias limitaciones y las consecuencias de su arrogancia. A pesar de su confianza inicia, su intento de desafiar al mundo termina en el fracaso, la muerte de David.

64 Es posible que algo así esté motivando la obra del pintor alemán Otto Dix, que en *David und Goliath* (1915), también en el marco de la 1ª Guerra Mundial, estaría proponiendo una reflexión sobre las víctimas. De la misma manera, la litografía de S. Dalí para la edición *Biblia Sacra vulgatae* publicada por Rizzoli-Mediolani (1967-1969) plantea una reinterpretación iconográfica de la muerte del Goliat desde la evocación de la cruz de Cristo.

65 Basta revisar los diccionarios y enciclopedias para constatar dicha lectura normativa, cfr. Louis Reau, *Iconografía del arte cristiano. Iconografía de la biblia: Antiguo Testamento* (Ediciones del Serbal S.A., 1999), 300 ss.

66 Puede resultar muy interesante para completar nuestro estudio atender al trabajo interdisciplinar acerca de los personajes secundarios de la historia de Judit, cfr. Andrea M. M. Sheaffer, “Envisioning Judith: Art illuminates minor characters’ significant roles in the Book of Judith” (Graduate Theological Union, Berkeley, 2013), <https://www.proquest.com/docview/1442476491/abstract/5AABF01B6A1F451BPQ/1?sourcetype=Dissertations%20&%20Theses>.

67 Gauld, “Tom Gauld”.

68 Moshe Dayan, que fuera ministro de Defensa de Israel durante la Guerra de los Seis Días (1967), utilizó la metáfora del combate entre el gigante filisteo y el judaíta para explicar el éxito de la misma, cfr. *Courageous Actions—Twenty Years of Independence* 11 (1968), 50-52.

descarte”, la de quien “se siente con el derecho de despreciar; despreciar en forma altanera a los «perdedores»”⁶⁹.

Gauld nos ha permitido con su trabajo reconocer la contribución que la idea visual hace a que la historia bíblica funcione mejor⁷⁰. No sólo eso; el artista, confesando que la religión no es importante en su vida personal, ha podido plantear a lector cuestiones relacionadas con la ética y los valores en el mundo contemporáneo que, de alguna manera, no estaban explicitadas en el relato bíblico. Esta constatación nos recuerda la reflexión de la profesora Yebra acerca de lo que hoy significa la expresión “arte bíblico”⁷¹, y que apunta que puede considerarse tal cualquier obra que tenga como inspiración un relato o un personaje bíblico, aunque su finalidad no concuerde con el carácter religioso.

De esta manera, el exegeta bíblico ha sido interpelado en su humildad porque ha podido reconocer que, a pesar del método con el que estudia el texto, y a pesar de la tradición desde la que interpreta su sentido, no posee el control del misterio, sino que este se desborda en la lectura del artista gráfico que se ha atrevido a mirar más allá de la interpretación normativa. Y es que “para todos, creyentes o no, las obras inspiradas en la Escritura son un reflejo del misterio insondable que rodea y está presente en el mundo”⁷².

Noveno arte y exégesis bíblica, arte y teología, se alían en un trabajo como este, bastante heterodoxo, haciendo reconocible el misterio, y es que, si la *teología* es palabra, textual u oral, sobre Dios, el arte puede ser entendido como *teoiconía*⁷³. Esta alianza, además, visibiliza la hipótesis que C. Theobald ha llamado “el nuevo posicionamiento de la Escritura en la cultura de Occidente”, su salida del ámbito de control exclusivo por la Iglesia para colocarse, como otros grandes textos de la humanidad, notando su fuerza inspiradora⁷⁴.

69 *Encuentro de Movimientos Populares: Hearing before the Dicasterio para el Desarrollo Humano Integral* (2024), <https://www.vatican.va/content/francesco/es/speeches/2024/september/documents/20240920-movimenti-popolari.html>.

70 Alex Wong, “«It’s Not Some Form of Primal Scream Therapy”: An Interview with Tom Gauld», *The Comics Journal*, 27 de octubre de 2017, <http://www.tcj.com/its-not-some-form-of-primal-scream-therapy-an-interview-with-tom-gauld/>.

71 Yebra, *La Biblia y el arte occidental*, 18-28.

72 Juan Pablo II, “Carta a los artistas”, 4 de abril de 1999, párr. 5, https://www.vatican.va/content/john-paul-ii/es/letters/1999/documents/hf_jp-ii_let_23041999_artists.html.

73 “Presentación”, en *Arte y Teología*, ed. Fermín Labarga, Simposios Internacionales de Teología (EUNSA, 2017), 9.

74 “Hoy es el “momento favorable”. Por un diagnóstico teológico del tiempo presente”, en *Una nueva oportunidad para el Evangelio. Hacia una pastoral de engendramiento*, ed. Philippe Bacq y Christoph Theobald (Desclée De Brouwer, 2011), 84.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez García, F. J. *La actividad musical en Salamanca a través de la prensa local. 1900-1910*. Tesis doctoral. Salamanca, 2009.
- Ambrosi, Javier, y Javier Calvo, dirs. *La llamada*. Comedia musical. Film Factory Entertainment, 2017. 108m.
- Bacq, Philippe, y Christoph Theobald, eds. “Hoy es el “momento favorable”. Por un diagnóstico teológico del tiempo presente”. En *Una nueva oportunidad para el Evangelio. Hacia una pastoral de engendramiento*. Desclée De Brouwer, 2011.
- Barysheva, Ksenia. “The most interesting part of a comic happens between the pictures”. Папмамбук, 31 de octubre de 2018. <http://www.papmambook.ru/articles/3375/>.
- Campbell, Hayley. “Small Human Ordinarieness: An Interview with Tom Gauld”. *The Comics Journal*, 23 de mayo de 2012. <http://www.tcj.com/small-human-ordinarieness-an-interview-with-tom-gauld/>.
- Castiñeiras González, Manuel Antonio. *Introducción al método iconográfico*. 1. ed. Ariel patrimonio histórico. Ariel, 1998.
- Chamorro, Martha C. “El humor gráfico desde una perspectiva retórica”. *Sec. Icono14. Icono14* 3, n.º 2 (2005): 215-32.
- Critchley, Adam. “The Graphic Novel’s Dilemma: Debating a Genre’s Search for Respect”. *Publishing Perspectives*, 15 de diciembre de 2017. <https://publishingperspectives.com/2017/12/graphic-novel-vs-comics-debate-guadalajara/>.
- Crumb, Robert. *Génesis*. La Cúpula, 2012.
- Emmel, Aaron, y C. Aaron Kreader. *Zanjan: A Graphic Novel Based on Actual Events*. Bahai Pub, 2011.
- Encuentro de Movimientos Populares: Hearing before the Dicasterio para el Desarrollo Humano Integral* (2024). <https://www.vatican.va/content/francesco/es/speeches/2024/september/documents/20240920-movimenti-popolari.html>.
- Exum, J. Cheryl. “Lovis Corinth’s Blinded Samson”. En *Beyond the Biblical Horizon*, editado por J. Cheryl Exum. Brill, 1999. https://doi.org/10.1163/9789004664432_011.
- Fishbane, Michael. “Types of Biblical intertextuality”. En *Congress volume: Oslo, 1998*, editado por André Lemaire y Magne Sæbø. *Supplements to Vetus Testamentum* 80. Brill, 2000.
- Gamzou, Assaf, y Ken Koltun-Fromm, eds. *Comics and Sacred Texts: Reimagining Religion and Graphic Narratives*. University Press of Mississippi, 2018. <https://doi.org/10.2307/j.ctv7vcsv2>.
- Garrett, Greg. *La fe de los superhéroes: descubrir lo religioso en los “comics” y en las películas*. Pastoral 91. Sal Terrae, 2009.

- Gauld, Tom. "A Conversation with Tom Gauld". Entrevistado por Noah Van Sciver. 12 de septiembre de 2016. The Comics Journal. <https://www.tcj.com/a-conversation-with-tom-gauld/>.
- Gauld, Tom. *Baking with Kafka*. Drawn&Quarterly, 2017.
- Gauld, Tom. "Entrevista a Tom Gauld". Entrevistado por David Fernández y Julio Soria. 23 de noviembre de 2012. Zonanegativa. <https://www.zonanegativa.com/entrevista-a-tom-gauld/>.
- Gauld, Tom. *Goliath*. Apa&Apa Comics, 2012.
- Gauld, Tom. "Interview with Tom Gauld about His Forthcoming Graphic Novel Goliath: Serif as Sacred Font". Entrevistado por Deane Galbraith. 21 de enero de 2012. Remnant of Gigants. <https://remnantofgiants.wordpress.com/2012/01/24/interview-with-tom-gauld-about-his-forthcoming-graphic-novel-goliath/>.
- Gauld, Tom. *Todo el mundo tiene envidia de mi mochila voladora*. Salamandra Graphic, 2020.
- Gauld, Tom. "Tom Gauld". Entrevistado por Xavier Guilbert. abril de 2014. Du9: l'autre bande dessinée. <https://www.du9.org/en/entretien/tom-gauld/>.
- Gauld, Tom. *Un policía en la luna*. Salamandra Graphic, 2020.
- Gauld, Tom. "Waiting for Godot to Join the Zoom Meeting". Culture. *The Guardian*, 30 de enero de 2021. <https://www.theguardian.com/books/picture/2021/jan/30/tom-gauld-imagines-waiting-for-godot-in-the-pandemic-cartoon>.
- Gauld, Tom, y Simone Lia. *First*. Cabanon Press, 2001.
- Gauld, Tom, y Simone Lia. *Second*. Cabanon Press, 2002.
- Groot, Kees de. *Comics, Culture, and Religion: Faith Imagined*. Bloomsbury Publishing, 2023.
- Guevara Llaguno, Miren Junkal. *Biblia y Pop Media*. Mensajero, 2017.
- Guevara Llaguno, Miren Junkal. *El gigante que venció al rey: la historia del combate entre David y Goliath (1 Sam 17-18,10) y sus relecturas hasta Flavio Josefo*. Discursos Inaugurales 75. Facultad de Teología de Granada, 2014.
- Guevara Llaguno, Miren Junkal. *Los apócrifos posmodernos*. Expresar Religioso. Khaf, 2012.
- Harkham, Sammy. *Kramers Ergot 7*. Buenaventura Press, 2009.
- Hatfield, Charles. *Alternative Comics: An Emerging Literature*. University Press of Mississippi, 2009.
- Jones, Timothy Paul. "Culture: Comic-Book Superheroes in a Christian Worldview". Timothy Paul Jones, 23 de abril de 2019. <https://www.timothypauljones.com/comics-biblical-worldview-comic/>.
- Juan Pablo II. "Carta a los artistas". 4 de abril de 1999. https://www.vatican.va/content/john-paul-ii/es/letters/1999/documents/hf_jp-ii_let_23041999_artists.html.

- La Casa Encendida, dir. *Primera Persona - Tom Gauld*. La Casa Encendida (Madrid), 2018. PT00H50M10S. <https://vimeo.com/276827027>.
- Labarga, Fermín, ed. "Presentación". En *Arte y Teología*. Simposios Internacionales de Teología. EUNSA, 2017.
- Lanceros, Patxi. *Capitán Trueno. "Tras Los Pasos Del Héroe"*. Círculo de Bellas Artes, 2016.
- Larsen, Kasper Bro. "Fan fiction and early Christian apocrypha". *Studia Theologica - Nordic Journal of Theology* 73, n.º 1 (2019): 43-59. <https://doi.org/10.1080/0039338X.2018.1552894>.
- Lema, Bea. "«No todas las maternidades son ideales y la infancia tampoco es siempre un lugar feliz»". Entrevistado por María Quiles. 10 de octubre de 2024. Vogue España. <https://www.vogue.es/articulos/bea-lema-comic-el-cuerpo-de-cristo-saludmental>.
- Mosto, Marisa. "La luz en el cuadro de Chardin. Reflexiones sobre la sacramentalidad de la cultura". *Jornadas Diálogos: Literatura, Estética y Teología. La libertad del Espíritu* (Universidad Católica Argentina), 17 de septiembre de 2013. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/4467/1/la-luz-en-el-cuadro-de-chardin.pdf>.
- Paul, André. *La Biblia y Occidente: de la biblioteca de Alejandría a la cultura europea*. Verbo Divino, 2008.
- Pérez Fernández, Miguel. "Literatura rabínica". En *Literatura judía intertestamentaria*, editado por Gonzalo 1943-2016 Aranda Pérez, Miguel Pérez Fernández, y Florentino García Martínez. Introducción al Estudio de la Biblia 9. Verbo Divino, 1996.
- Petersen, Robert. *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives: A History of Graphic Narratives*. ABC-CLIO, 2010.
- Piñero, Ricardo. "Estética y ascética: el espíritu y las virtudes". *Cauriensa* 17 (2022): 373-402, <https://doi.org/10.17398/2340-4256.17.373>
- Ravasi, Gianfranco. "La Biblia según Borges". *Razón y fe* 271, n.º 1396 (2018): 1396.
- Reau, Louis. *Iconografía del arte cristiano. Iconografía de la biblia: Antiguo Testamento*. Ediciones del Serbal S.A., 1999.
- Romano, Darío Sebastián. "El cine como lugar teológico". *Jornadas Diálogos: Literatura, Estética y Teología. La libertad del Espíritu* (Universidad Católica Argentina), 17 de septiembre de 2013. <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/4828>.
- Rushkoff, Douglas. "Foreword: Looking for God in the Gutter". En *Graven images: religion in comic books and graphic novels*, editado por A. David Lewis y Christine Hoff Kraemer. Continuum, 2010.
- Sánchez Caro, José Manuel. "Biblia y literatura: la mirada del escritorista". *Estudios Bíblicos* 71, n.º 3 (2013): 483-507.
- Sheaffer, Andrea M. M. "Envisioning Judith: Art illuminates minor characters' significant roles in the Book of Judith". Graduate Theological Union, Berkeley, 2013.

- <https://www.proquest.com/docview/1442476491/abstract/5AABF01B6A1F451BPQ/1?sourcetype=Dissertations%20&%20Theses>.
- Tabachnick, Stephen E. "From Comics to the Graphic Novel: William Hogarth to Will Eisner". En *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, editado por Stephen E. Tabachnick. Cambridge University Press, 2017.
- Thomas, Jolyon Baraka. *Drawing on Tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*. University of Hawaii Press, 2012.
- Velentzas, Irene. "«Comics Open Up. The Idea of What a Story Can Be»: A Conversation with Tom Gauld". *The Comics Journal*, 18 de agosto de 2020. <http://www.tcj.com/comics-open-up-the-idea-of-what-a-story-can-be-a-conversation-with-tom-gauld/>.
- Wiki Capitan Trueno. "Goliath". Accedido 13 de noviembre de 2024. <https://capitan-trueno.fandom.com/es/wiki/Goliath>.
- Wong, Alex. "«It's Not Some Form of Primal Scream Therapy»: An Interview with Tom Gauld". *The Comics Journal*, 27 de octubre de 2017. <http://www.tcj.com/its-not-some-form-of-primal-scream-therapy-an-interview-with-tom-gauld/>.
- Yebra, Carmen. *La Biblia y el arte occidental*. Qué se sabe de... 15. Verbo Divino, 2022.

Miren Junkal Guevara Llaguno
Facultad de Teología
Universidad Loyola Andalucía
Campus Universitario Cartuja
C/ Profesor Vicente Callao, 15. Apdo. 2002
18080 Granada (España)
<https://orcid.org/0000-0003-1097-1858>