

## 1. INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Título: *Resdán*.

Autor/a: Paco Abril.

Editorial: Everest. Ilustrado por Pablo Amargo.

Lugar de edición: León.

Fecha de edición: 2000.

Páginas: 32.

## 2. EL AUTOR

### Datos biográficos

Cuentacuentos, animador cultural, este polifacético escritor desempeña actualmente el cargo de Director de Programas Educativos de la Fundación Municipal de Cultura de Gijón. Desde el año 1989 dirige el suplemento infantil *La oreja verde* que se publica en *LA NUEVA ESPAÑA*, espacio donde se puede "oír a los niños y niñas cuando cuentan cosas que a una oreja madura parecerían misteriosas" (véase el poema de Rodari). Es asiduo en encuentros donde promociona con entusiasmo la lectura, los dones de los cuentos..., y aquellas actividades que contribuyen a forjar una infancia feliz. En este sentido, su artículo "Me gusta leer, ¿y qué?" posee un acertado enfoque.

### Obras

*La niña de la nube*, Llibros del Peixe.  
*¿Sois vosotros los Reyes Magos?*, La Galera.  
*La pregunta del cuco*, Everest  
*Resdán*, Everest, 2000.

## 3. ANÁLISIS

### Género

Álbum Ilustrado.

### Temas

Este texto plantea la necesidad de buscar, descubrir y conocer el lado oscuro, irracional; la conveniencia de convivir con el monstruo oculto que se esconde en todos los seres humanos. También sugiere una posible reflexión sobre la vulnerabilidad de los niños ante la ofensa y el insulto de sus semejantes y de sus propios padres: "Cuanto más le insultaban y ridiculizaban..., más incómodo se encontraba consigo mismo" (p.6). Por último, el abrazo entre Andrés y Resdán simboliza la obligada aceptación de uno mismo, con todas sus virtudes y limitaciones, como único medio para vivir.

### Argumento

Este libro narra la historia de un niño, Andrés, que es patoso, posee grandes orejas, aparato dental, es miedoso y, por todo ello, recibe no pocos insultos

de sus amigos, al tiempo que es ridiculizado hasta por sus propios padres. Una tarde, mientras se dedica a su afición preferida, dibujar, crea un monstruo, un ser que cobra vida de inmediato, su "alter ego" que contiene todos los defectos que el propio Andrés más desprecia. Este monstruo de papel llega a afirmar: "Soy tu monstruo, el que vive dentro de ti (...) estoy hecho de lo que más detestas de ti mismo". Y lo que empieza siendo una sorpresa que le provoca cierto temor se convierte en una experiencia enriquecedora que permite al propio Andrés aceptarse a sí mismo. Porque el valor de este libro quizá radique en el hecho de que plantea la importancia de aceptar todos nuestros defectos. Al monstruo de papel Andrés lo llama Resdán, que se convierte en ese otro yo invisible a los demás que le va a permitir descubrir que todos los hombres poseen en su interior un monstruo, esto es, que todos conviven con sus defectos. El abrazo final sería como la síntesis entre el *yin* y el *yan*, como la aceptación del bien y el mal. Paco Abril se adentra en la explicación del ser unamuniano, (de quién soy) con un cuento duro y emotivo.

### Personajes

Dos son los personajes principales: Andrés y Resdán. Andrés es un niño inadaptado y desempeña el papel de personaje real: "Tengo un aparato en los dientes, mis orejas son muy grandes, aborrezco ir al cole, no me gusta que me insulten, me molesta que se rían de mí, y soy muy patoso, miedoso y rabioso" (p.17). Resdán, juego de palabras consistente en escribir al revés el nombre de Andrés, es un personaje de ficción que cobra vida: "Andrés empezaba a estar cada vez más seguro de sí mismo con su monstruo allí, fuera de él" (p.19). -En la brevedad de este cuento se advierte también un análisis profundo de la necesidad que tienen los hombres de conocerse, de enfrentarse cara a cara con su monstruo interior. -Resdán es invisible a los ojos de todos los demás; sólo Andrés, al dibujarlo, lo creó y por ello puede verlo. -Los personajes secundarios, apenas nombrados, son sus padres y su hermana, así como sus compañeros de colegio con los que tiene una pelea. Según sus padres, Andrés es "un niño imposible". Según su hermana, "el monstruo de la casa".-Busca otros ejemplos de creación de "personajes animados": Pinocho (el muñeco humanizado); el personaje kafkiano (la transformación del hombre en una mosca); los juguetes animados (*Toy Story*); *La historia interminable* (la creación de mundos fantásticos autónomos); el personaje de ficción que reclama una vida real, al tiempo que duda de la de su autor (Unamuno).

### Tiempo

En la brevedad del texto no hay alusiones concretas al tiempo en que transcurre la acción. Este hecho no resta información a un cuento sustancialmente coherente que persigue, con elementos textuales intensificadores, sugerir la reflexión sobre los sentimientos.

Sí que se nombra la escuela y a sus compañeros como seres crueles capaces de ridiculizar a los más débiles, a aquellos que físicamente, como Andrés, no han sido favorecidos con el canon dominante.

### Espacio

El espacio en que transcurre la acción es su casa, la habitación del niño y la escuela, esta última simplemente aludida. Los dos espacios primeramente dichos están dibujados por Pablo Amargo, que ofrece unas ilustraciones algo expresionistas dotadas de un juego de perspectivas muy informativas y sugerentes (véase si no esa lámina con los pies magnificados del padre y el tamaño diminuto y desvalido del niño, o el ángulo desde el que se muestra la habitación de Andrés)

Dos son, no obstante, los espacios narrativos: el ambiente real que rodea al niño, y ámbito virtual que cobra vida con el dibujo que Andrés hace de su

monstruo interior.

### Perspectiva y estructura

El autor plantea un relato con una estructura narrativa lineal. Conocemos el problema que acongoja a Andrés. Descubrimos que por medio del dibujo el protagonista expulsa de su interior esa angustia que le cohibe. Y, por último, nos sorprende con un desenlace afectivo inesperado: la aceptación de uno mismo.

Junto a esta estructura tradicional, destaca la fluidez de los diálogos, su capacidad sugestiva, lograda, sobre todo, con un estilo sustancial e intenso, como luego explicaremos. (Véanse los diálogos de las páginas 20-23).

### Lengua y estilo

Exhibe el autor un estilo ajustado a la intención, esto es, un estilo sencillo, directo y adecuado a la finalidad comunicativa de expresar el beneficio que procura el conocimiento de los propios defectos. El léxico es el de "un niño culto", pero despojado de esas palabras tópicas y apocopadas tan habituales en los libros exclusivamente para niños. (Paco Abril es de la opinión de que los libros de literatura infantil no pueden considerarse "gran literatura" si no resisten la lectura de un adulto). -Muestra algunos elementos intensificadores: "Andrés estaba harto. Sí, estaba harto de que todos se rieran..." (p.3). -Usa, asimismo, comparaciones muy expresivas y que va repitiendo a lo largo de todo el texto: "A Andrés los insultos le dolían como si algo puntiagudo le pinchara al tragar" (p.6) -Hay que aludir al equilibrio y complementariedad de la imagen y la palabra. La ilustración, más expresionista que narrativa, contribuye a dotar de significado al texto.

## 4. CUESTIONES DE COMPRENSIÓN LECTORA

1. Explica la relación que mantiene Andrés con sus padres y con su hermana.
2. ¿Cuál es la afición predilecta de Andrés y qué sentido tiene en el libro?
3. ¿Por qué crees que puede considerarse a Resdán como un "alter ego" de Andrés?
4. Cuenta la evolución que experimenta Andrés conforme va conociendo a Resdán?
5. ¿Por qué crees que Andrés se siente feliz después de haber hablado con su monstruo?
6. ¿En qué aspectos coinciden Andrés y Resdán y en cuáles se diferencian?
7. Explica el final: ¿qué sentido tiene el hecho de que Andrés y Resdán se abracen?
8. Reflexiona sobre la conveniencia o no de indagar para conocer "el monstruo interior", esto es, los posibles defectos

## 5. CITA (S) Y REFLEXIONA

- ▶ "No soy tu dibujo. Soy tu monstruo, el que vive dentro de ti" (p. 14).
- ▶ "La mayoría de los humanos no se atreve a echarlo fuera como has hecho tú. Hay que ser muy valiente para sacarnos de las profundidades en las que vivimos y enfrentarse a nosotros cara a cara" (p.26).

## 6. VOCABULARIO

Proponemos la realización de dos campos semánticos que contengan palabras afines: **INSULTO-RIDICULIZACIÓN VERSUS AFECTO-ACEPTACIÓN**.

Agrupar, según tu criterio personal, en dos columnas palabras que sean bellas y palabras que sean feas. Explica sus significados correspondientes.

## 7. TALLER DE CREATIVIDAD Y ANIMACIÓN A LA LECTURA

▶ Tomando como punto de partida el juego de palabras con el que Andrés crea a Resdán, busca tú cinco nombres y atribuye a cada uno de ellos las cualidades físicas y psicológicas que creas más idóneas para cada uno de tus monstruos-mascota.

▶ Dibuja los cinco monstruos que anteriormente has definido.

▶ Propuesta interdisciplinar. Por grupos, unos dibujarán monstruos y otros, a partir de esos dibujos, le conferirán cualidades humanas; y viceversa, a partir de textos, se dibujarán monstruos. Como colofón, se podrá hacer una exposición en el aula.

▶ "Insultar es pegar con palabras" (según un niño de 8 años). Escribe tú otras metáforas: "Insultar es...".

▶ Crea dos personajes, y, a través de un diálogo, expón cuáles son sus virtudes y defectos.

## 8. OTRAS CUESTIONES

### Opinión

Creemos que es conveniente mostrar a los alumnos de ESO álbumes ilustrados que, a nuestro juicio, contienen rasgos de buena literatura, y están dotados de mensajes que incitan a la reflexión. Queda pendiente, por ser una cuestión no estrictamente literaria, realizar un estudio más detenido del tipo de ilustración que utiliza Pablo Amargo, caracterizada por el uso de atrevidas perspectivas en dibujos de colores tristes (marrón-negro).

