

## **LA IMAGEN DE LA EDAD MEDIA EN EL CÓMIC: ENTRE LA FANTASÍA, EL MITO Y LA REALIDAD**

**Fernando Galván Freile**  
*Instituto de Estudios Medievales*  
*Universidad de León*

La inclusión de este estudio en una obra de conjunto, como es el presente monográfico de la *Revista de poética medieval*, posibilita comenzar el mismo prescindiendo de una serie de reflexiones sobre el concepto de medievalismo y de neo-medievalismo, para centrarnos en algunos aspectos concretos relativos al cómic de temática medieval.<sup>1</sup> La recuperación o pervivencia de modelos estéticos o iconográficos del medievo ha sido una constante a lo largo de las cinco últimas centurias, acentuándose el hecho en el siglo XIX y manteniéndose, de una manera más o menos constante, hasta nuestros días. La fascinación por unos siglos pretéritos, envueltos en un halo de misterio que muchas veces ha distorsionado la realidad histórica, condicionó la obra de numerosos

---

<sup>1</sup> Quisiera agradecer en este punto la amable invitación, por parte del profesor César Domínguez, para participar en este número. Agradecimiento que debo hacer extensivo a todas aquellas personas e instituciones que han colaborado, de una manera u otra, para que este trabajo haya podido llegar a buen fin; en primer lugar al personal de la biblioteca del *Centre Belgue de la Bande Dessinée*, en Bruselas; al Dr. Didier Martens, de la Université Libre de Bruxelles, al Dr. Werner Verbeke, de la Katholieke Universiteit Leuven, a los Drs. Miguel Calleja, Isabel Ruiz de la Peña y Raquel Alonso, de la Universidad de Oviedo, a la Dra. Raquel García Arancón, de la Universidad de Navarra, a la Dra. Dolores Teijeira y D. Roberto Castrillo, de la Universidad de León, a D<sup>a</sup> Teresa Tolosa, a D. Eneko Ortega y a D. Javier Miguélez, que me facilitaron el acceso a sus colecciones o me ayudaron a localizar ejemplares de cómics de difícil acceso.

creadores plásticos y arquitectos; no es necesario en este punto recordar la mirada que muchos artistas románticos, simbolistas o incluso de vanguardia, dirigieron hacia esta época.<sup>2</sup> No se trata, evidentemente, de un fenómeno exclusivamente vinculado a las obras de arte, sino que otras fórmulas creativas, como la literatura, participaron del mismo en similares parámetros; más recientemente, el cine, el cómic, los videojuegos, etc. se han sumado a esta corriente neomedievalista.

El interés mostrado por diferentes autores de cómics por el medievo, tanto guionistas como dibujantes, no es comparable al mostrado por los estudiosos de la historia del arte hacia este tipo de creaciones<sup>3</sup>; las excepciones son pocas, y en su mayor parte procedentes de Bélgica o los Países Bajos.<sup>4</sup> En alguna ocasión se han celebrado congresos en los que se ha abordado la temática del cómic de contenido histórico<sup>5</sup>, se

---

<sup>2</sup> Una revisión en este sentido puede consultarse en: Dolores Barral Rivadulla, "Aunando momentos... Presencias medievales en la plástica contemporánea", *De Arte*, 5 (2006), en prensa.

<sup>3</sup> No ocurre lo mismo, por ejemplo, en el campo de la cinematografía, que ha generado numerosos estudios que abordan múltiples aspectos de la producción de películas ambientadas en el medievo; un reciente estado de la cuestión, muy completo, se puede consultar en: Juan Antonio Barrio Barrio, "La Edad Media en el cine del siglo XX", en *Medievalismo. Boletín de la Sociedad Española de Estudios Medievales*, 15 (2005), pp. 241-268.

<sup>4</sup> En este sentido, podemos citar tres trabajos muy interesantes, indicativos de las diferentes posibilidades de estudio que la temática del cómic medieval ofrece, siempre teniendo en cuenta que se trata de análisis muy rigurosos, emanados del entorno universitario: Eugène Van Esch, *De Middeleeuwen in Strips: een verkenning*, s.l., 1991 (se trata de una tesis doctoral, dirigida por M. J. H. Madou, que contiene abundante bibliografía, mayoritariamente en neerlandés, pp. 95 y ss.; además del estudio presenta un léxico de autores, pp. 109 y ss. y una lista de cómics de ambientación medieval, pp. 125 y ss.); Didier Martens, "De Böcklin aux Van Eyck: Les Sculpteurs de lumière... à la lumière de l'histoire de l'art", en *Frank, de A à Zoo*, Villers Saint-Siméon. Sur la pointe du pinceau, 2001, s.p. (el artículo se inserta en un número monográfico sobre el ilustrador belga Frank y en él se analizan las fuentes iconográficas empleadas por el mismo, algunas de ellas de tradición medieval) y la obra de Raphaël De Keyser, Bert Dekimpe, Kris Peeters, Paul Verstappen y Werner Verbeke. *Strips. Een evocatie van de Middeleeuwen*, Leuven. Peeters, 2000 (tal vez se trate de uno de los estudios más completos y rigurosos sobre el cómic de temática medieval, en el que destaca la primera parte, destinada a aspectos de carácter general, para a continuación incluirse el análisis de algunos de los álbumes más representativos).

<sup>5</sup> Sirva de ejemplo el congreso: *Histoire et bande dessinée. Actes du colloque international éducation et bande dessinée*, La Roque d'Antheron, Promo-Durande,

han organizado jornadas en el ámbito universitario<sup>6</sup> o se han publicado monografías de carácter interdisciplinar.<sup>7</sup> No obstante, la intención de este trabajo no es cubrir esa laguna, sino, únicamente, aportar una serie de reflexiones relativas al cómic de ambientación medieval desde la perspectiva de un historiador del arte medieval.

De lo expuesto se deduce que las fuentes de información no siempre se encuentran dentro de los parámetros académicos más convencionales, siendo necesario recurrir a revistas especializadas<sup>8</sup>, a los grandes centros de investigación del cómic<sup>9</sup> o las cada vez más completas y rigurosas páginas web.<sup>10</sup>

Bajo todos estos presupuestos y limitaciones se puede plantear la cuestión de la imagen que de la Edad Media transmite el cómic; ahora bien, primero es necesario cuestionarse qué imagen del medioevo tiene nuestra sociedad; si es correcta la información que poseemos o está desvirtuada. No todos los autores ni todos los posibles lectores tienen las mismas referencias, ni buscan en los tebeos las mismas características, por ello nuestra visión será global, aunque no exhaustiva, pretendiendo trazar unas bases que permitan a quien esté interesado por el tema tener una referencia básica.

---

1979.

<sup>6</sup> Es el caso de las jornadas organizadas por el departamento de Historia de la Universidad de Navarra, el año 2002, bajo el título: *Le Edad Media vista por el cómic*.

<sup>7</sup> *L'Histoire... par la bande. Bande dessinée, Histoire et pédagogie* (dir. Odette Mitterrand, col. Gilles Ciment), Paris, Syros, 1993.

<sup>8</sup> Unas de las más interesantes, en particular para el tema que nos ocupa, son *Strip Schrift* o *Les cahiers de la bande dessinée*.

<sup>9</sup> Entre los que se podría citar el *Centre Belge de la Bande Dessinée - CBBB*, en Bruselas, el *Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image - CNBDI*, de la localidad francesa de Angoulême o el *Nederlands centrum voor belangstellenden in strips*, en Amsterdam

<sup>10</sup> En este sentido es de gran interés la página del CNBDI: [www.cnbd.fr](http://www.cnbd.fr), así como algunas de las editadas en las ciudades de gran tradición en el mundo del cómic, como Bruselas: [www.brusselsbdtour.com](http://www.brusselsbdtour.com) o Angoulême: [www.bdanjouleme.com](http://www.bdanjouleme.com); también existen otros tipos de páginas especializadas, sobresaliendo algunas en los Países Bajos, como [www.stripster.nl](http://www.stripster.nl) o, en el caso de España: [www.guiadelcomic.com](http://www.guiadelcomic.com) o [www.tebeosfera.com](http://www.tebeosfera.com) (las páginas citadas se encontraban operativas a fecha 6-9-2006).

Para poder realizar un análisis del cómic, sea de la temática que sea, es necesario tener presente a qué público va destinado y analizar su finalidad principal; hay que tener en cuenta que su relativo bajo coste de producción y el hecho de que los destinatarios principales sean la población infantil y juvenil son algunos de sus aspectos definitorios.<sup>11</sup> La finalidad básica, en principio, sería el entretenimiento, sin embargo, en múltiples ocasiones se le ha otorgado un carácter que se podría definir como didáctico o pedagógico; hay que tener en cuenta que su fuerte implantación social puede ser utilizada desde muchos puntos de vista, en ocasiones políticos o ideológicos y, por supuesto, educativos.<sup>12</sup> De esta manera nos podemos encontrar obras tan interesantes como *Rodéric et les cathares*, en la que se analiza la historia de la cruzada contra los albigenses, narrada con un fuerte sentido histórico y presentada en un formato destinado a un público mayoritario.<sup>13</sup> Ese afán didáctico ha sido una constante en multitud de publicaciones, editadas frecuentemente por instituciones, con el fin de acercar los hechos históricos y culturales a una población mayoritaria; los resultados son desiguales, desde obras muy sencillas, destinadas a un público infantil, como *El Camino de Santiago, por tierras leonesas*<sup>14</sup>, hasta ediciones muy cui-

---

<sup>11</sup> No obstante, de sobra es conocido que existe un público adulto consumidor de cómics que en primera instancia parecerían concebidos para jóvenes y, por supuesto, existe un tipo de tebeos destinados desde un principio a un sector que supera la barrera de los treinta años, independientemente del contenido que se aborde.

<sup>12</sup> Así lo señala Odette Mitterand, "La bande dessinée et l'Histoire: un art éducatif", en *VÉCU. L'Album du 10<sup>e</sup> Anniversaire. L'aventure de l'Histoire et de la B. D.*, Grenoble, Glénat, 1994, p. 5, cuando escribe: "De plus en plus, à l'heure de l'image, la bande dessinée est considérée comme un média moderne. (...) La pratique de la bande dessinée autour de l'Histoire a des qualités éducatives. Elle permet un regard actif sur des gravures du passé: costumes, architecture, vie quotidienne; et aussi une confrontation à la vie actuelle".

<sup>13</sup> La obra, de cuya autoría fueron responsables Gérard Forton y Yo Canale, apareció en forma de folleto, en el diario de Toulouse *Dépêche du Midi*, entre los años 1975 y 1976: cf. Joseph Dovetto y Raymond Roge, "La croisade contre les albigeois dans la bande dessinée", en *Histoire et bande dessinée. Actes du colloque international éducation et bande dessinée*, La Roque d'Antheron, Promo-Durande, 1979, pp. 35-40.

<sup>14</sup> Editado en 1992, por Caja España, con idea original y asesoramiento histórico de M<sup>a</sup> del Carmen González Fuentes y guión e ilustraciones de Fernando González González.

dadas, tanto en el dibujo como en los textos, como es el caso de *Sancius Rex* (fig. 1).<sup>15</sup> Fuera de nuestras fronteras los títulos son muy numerosos y en algunos casos se editaron auténticas historias universales redactadas en forma de cómic: es el caso de la *Histoire de l'Humanité en bandes dessinées*, de la que un total de ocho volúmenes se consagraron a la época medieval.<sup>16</sup>

Sin embargo, parece evidente que, sin negar la función didáctica, la finalidad principal del cómic de temática histórica parte de las mismas premisas que las de cualquier otro tipo de temas; ahora bien, es cierto que la ambientación de tipo historicista puede estar condicionada por el grado de fidelidad que se mantenga con respecto a los hechos narrados, por esta razón nos moveremos dentro de unos parámetros que irán desde las recreaciones, tanto en el dibujo como en la narración, casi arqueológicas, hasta las visiones más fantasiosas y estereotipadas.

Hacer una revisión del origen del cómic, tal y como lo entendemos en la actualidad, es un trabajo que no podemos realizar en este momento; sin embargo intentaremos poner de manifiesto, con un ejemplo

---

<sup>15</sup> El álbum ha sido publicado en 2004 por el Ayuntamiento de Pamplona, con motivo de las celebraciones del Milenario de Sancho el Mayor (1004-2004); el autor de los dibujos es Álvaro Mutilva Moreno y el guión ha sido elaborado por Álvaro Mutilva Moreno y Raquel García Arancón; los hechos históricos son narrados con absoluto rigor, se ha utilizado un tipo de letra que recuerda las grafías de la época, muy similar a la carolina, y muchas de las viñetas se inspiran en obras de arte medievales contemporáneas, especialmente miniaturas de códices, que contribuyen a una recreación histórica realmente lograda. Los propósitos de esta publicación quedan definidos en el prólogo que Yolanda Barcina Angulo, alcaldesa de Pamplona, redacta, cuando señala: "La colaboración de los historiadores Raquel García Arancón y Álvaro Mutilva Moreno hace que esta publicación cuente con el sello de calidad preciso para una obra que, como ésta, pretende ser divulgativa pero al mismo tiempo seria y responsable con la veracidad de los acontecimientos pasados".

<sup>16</sup> Utilizamos la edición: *Histoire de l'Humanité en bandes dessinées. Le Moyen Âge I. Charlemagne* (consejero histórico : R. Mandrini, texto : A. Cavado, ilustrador jefe : E. Zappi), Genève, Editio-Service, 1981; el resto de los volúmenes llevan por título: *Histoire de l'Humanité en bandes dessinées. Le Moyen Âge II. L'Europe féodale*, *Histoire de l'Humanité en bandes dessinées. Le Moyen Âge III. Les croisades*, *Histoire de l'Humanité en bandes dessinées. Le Moyen Âge IV. Le commerce et les villes*, *Histoire de l'Humanité en bandes dessinées. L'Islam I. Mahomet*, *Histoire de l'Humanité en bandes dessinées. L'Islam II. L'expansion*, *Histoire de l'Humanité en bandes dessinées. Les Barbares I. Les grandes invasions* e *Histoire de l'Humanité en bandes dessinées. Les Barbares II. Les royaumes romano-germaniques*.

significativo, la evolución en el tratamiento de la imagen y el texto de una narración de origen medieval hasta adquirir un formato próximo al de la *bande dessinée*, nos referimos a *Les Quatre Fils Aymon*.<sup>17</sup> Se trata de un texto de origen medieval que ha sido constantemente reeditado hasta hoy en día, conservándose manuscritos de época medieval, ricamente iluminados, siguiendo los sistemas tradicionales<sup>18</sup>, pasando por tempranas ediciones incunables<sup>19</sup>, hasta llegar al siglo XIX, cuando aparecen ediciones *populares*, algunas muy próximas al cómic (fig. 2).<sup>20</sup> Precisamente fue esa popularidad la que posibilitó la difusión de algunas de estas temáticas; los hechos heroicos, nobles, misteriosos del medievo han fascinado a lo largo de los últimos quinientos años y, en especial, en la última centuria<sup>21</sup>; intentaremos ahora aproximarnos a algunos ejemplos clarificadores, aunque no de forma exhaustiva.<sup>22</sup>

---

<sup>17</sup> L. Trunel, "Pages et publics : l'exemple des 'Quatre Fils Aymon'", en *L'aventure des écritures. La page*, París, Bibliothèque nationale de France, 1999, pp. 125-135.

<sup>18</sup> Es el caso del códice del siglo XV conocido como *René de Montauban ou les Quatre Fils Aymon*, París, Bibliothèque nationale de France, Ms. Français 764 ; cf. L. Trunel, *ob. cit.*, p. 126.

<sup>19</sup> En París, a principios del siglo XVI se realizó una interesante edición: *Les Quatre Filz Aimon*, París, Bibliothèque nationale de France, Réserve des livres rares, Rés. Y<sup>2</sup> 617.

<sup>20</sup> Sirvan de ejemplo *Les Quatre Fils Aymon, histoire héroïque...*, Limoges, Ardant frères, 1853, *Histoire des quatre fils Aymon, très nobles et très vaillants chevaliers*. Paris, Launette, 1883 o *Histoire des quatre fils Aymon*, Épinal, Pellerin, s.d. (primera mitad del siglo XIX) ; ésta es una edición en formato folletín, cuya estructura y características del dibujo se aproximan mucho a las de los tebeos.

<sup>21</sup> Remitimos al trabajo de Eugène Van Esch, *op. cit.*, en el que se contiene una abundante relación de cómics de temática medieval.

<sup>22</sup> A título de ejemplo reseñamos algunos de los álbumes más notables editados en los últimos cincuenta años: *Vasco* [scénario et dessin Gilles Chaillet], Bruxelles-Paris, Lombard, 1983-, vols. 1-21, *Les aventures du Chevalier Blanc* [scénario et dessin Fred Funcken et Liliane Funcken], Bruxelles, Lombard, 1961-, vols. 3-4, *Ivor* [dessin Zoran], Bruxelles-Paris, Lombard, 1986-, vols. 1-5, *Ramiro* [William Vance], Paris-Barcelone, Dargaud, 1977, vols. 1-7, *Prince Vailant* [scénario et dessin H. Foster]. Paris, Hachette, 1970- o *Brunelle et Collin* [dessin Convard], Grenoble, Glénat, 1979-, 7 vols.

Comenzaremos por aquellas ediciones cuya ambientación medieval ha sido muy estudiada, cuidada y documentada<sup>23</sup>, tanto en el dibujo como por la fidelidad a los hechos históricos en los que se basan<sup>24</sup>; para ello contamos con una fuente de información primaria, como son las opiniones de los propios autores, vertidas en numerosas entrevistas que han visto la luz en las publicaciones especializadas. Así Henry Filipini, director de la prestigiosa colección *Vécu*, especializada en temas históricos, señalaba que el origen de la colección respondía a una pasión hacia la historia y la novela histórica, mientras ponía de relieve que los precedentes había que buscarlos en la literatura o el cine, a la vez que subrayaba que el entusiasmo por la Historia no había perdido importancia a lo largo de las generaciones.<sup>25</sup> Los autores de este tipo de cómics se manifiestan con claridad por el rigor histórico en sus trabajos, como señala Th. Cayman, para quien la ausencia de vestigios de la época no implica ausencia de autenticidad<sup>26</sup>; considera que la falta de documentos gráficos puede ser sustituida por obras como *L'Encyclopédie du Moyen Âge* de Viollet le Duc<sup>27</sup>, siempre teniendo en cuenta las posibles licencias que el arquitecto restaurador francés se pudo conceder. En esa búsqueda, señala Jean-Charles Krahen, son fundamentales los aspectos iconográficos.<sup>28</sup> Estos aspectos se pueden llevar a extremos tan sugestivos como puede ser el uso de un lenguaje que se aproxime, en la

---

<sup>23</sup> Sobre estas cuestiones remitimos al estudio de Antoine Roux, "L'utilisation documentaire de l'image: abus et mésusages", *L'Histoire... par la bande. Bande dessinée, Histoire et pédagogie* (dir. Odette Mitterrand, col. Gilles Ciment), Paris, Syros, 1993, pp. 63-70.

<sup>24</sup> A este respecto resulta muy clarificador el trabajo de Guy Gauthier, "De l'imagerie d'une époque à sa représentation aujourd'hui", *L'Histoire... par la bande. Bande dessinée, Histoire et pédagogie* (dir. Odette Mitterrand, col. Gilles Ciment), Paris, Syros, 1993, pp. 55-61.

<sup>25</sup> "Dix questions à un directeur de collection heureux" [entrevista a Henri Filipini], *VÉCU. L'Album du 10<sup>e</sup> Anniversaire. L'aventure de l'Histoire et de la B. D.*, Grenoble, Glénat, 1994, pp. 3-5.

<sup>26</sup> "Le Moyen Âge m'a 'toujours fasciné'" [entrevista a Th. Cayman], *Hello. Bédé*, 39 (1992), p. 9.

<sup>27</sup> Más adelante tendremos ocasión de ver el uso que esta obra ha tenido por parte de algunos dibujantes.

<sup>28</sup> "Les aigles décapitées" [entrevista a Jean-Charles Krahen], *VÉCU. L'Album du 10<sup>e</sup> Anniversaire. L'aventure de l'Histoire et de la B. D.*, Grenoble, Glénat, 1994, p14-19, en particular, p. 16.

medida de lo posible, al original; es el caso de Hermann, quien señala que da a sus obras solamente un perfume de lengua antigua<sup>29</sup>; pero tal vez la nota dominante, coincidente seguramente con muchos lectores, es el origen de su interés por la Edad Media desde su infancia.<sup>30</sup>

Un buen ejemplo es la obra de uno de los grandes maestros contemporáneos; François Bourgeon, quien publica en 1990 *El último canto de Malaterres*<sup>31</sup>; la ambientación medieval sigue un proceso que podríamos denominar como “arqueológico”; el autor investiga en los modelos originales de la Edad Media y los traslada a sus historietas; el resultado es una visión muy realista y un tanto idealizada. La labor de documentación que realiza es muy amplia y da como resultado una obra de gran calidad, pero no siempre del todo original, pero esto lo podemos analizar en función del análisis de alguna de las imágenes, concretamente varias de las viñetas dibujadas en una misma página y que se desarrollan en el interior de una iglesia (fig. 3)<sup>32</sup>; la primera de ellas reproduce un ámbito interior del edificio, fácilmente reconocible, pues es una trasposición de las formas de la sala baja del narthex de Tournus, si bien se han añadido en las bóvedas algunos detalles de tipo pictórico. La tercera de las viñetas es muy sugestiva, en ella el autor ha dibujado el interior de un campanario, con toda la estructura de carpintería, que reproduce miméticamente el modelo, salvo en mínimos detalles, propuesto por Viollet le Duc en su *Dictionnaire raisonné de l'Architecture* (fig. 4).<sup>33</sup> Una pequeña viñeta, al final de la página ofrece una vista exterior del edificio, que reproduce fielmente una arquitectura románica, pero sin que podamos identificarla como un edificio concreto, si bien su silueta recuerda a la Santa Fe de Conques o a San Filiberto de Tournus. En otras ocasiones, el modelo de arquitectura figurada no reproduce exactamente los modelos originales, pero se puede indentificar perfec-

---

<sup>29</sup> “Les Tours de Bois-Maury” [entrevista a Hermann], *VÉCU. L'Album du 10<sup>e</sup> Anniversaire. L'aventure de l'Histoire et de la B. D.*, Grenoble, Glénat, 1994, pp. 88-93, en particular, p. 90.

<sup>30</sup> *Ibidem*.

<sup>31</sup> *De gezellen van de schemering. 3: De laatste zang van de Malaterres* [François Bourgeon, trad. De René Van de Weijer], Tournai, Casterman, 1990

<sup>32</sup> *Ibidem*, p. 36.

<sup>33</sup> *Encyclopédie Médiévale d'après Viollet le Duc. Tome I : Architecture*, Lonrai, Inter-Livres, 1993, p.165.

tamente la obra, es el caso de un magnífico puente (fig. 5), en el que el autor se ha inspirado para su factura en el de la localidad de Cahors (fig. 6).<sup>34</sup> En otras ocasiones, la fuente puede pasar más inadvertida, puesto que sólo utiliza algunos detalles puntuales en una gran composición; así ocurre en una gran viñeta de un banquete en la que se ha reproducido con todo lujo de detalles la escena; la precisión de los elementos arquitectónicos, el mobiliario, la decoración del suelo, etc., recrean de manera muy creíble el espacio de un salón de la baja Edad Media; al fondo se dispone la chimenea, que recuerda modelos del medievo y que es prácticamente idéntica a la figurada por Viollet le Duc en su *Dictionnaire*.<sup>35</sup> La obra de François Bourgeon es un buen ejemplo de un uso que podríamos denominar “arqueológico” de la Edad Media; de una gran calidad y muy riguroso, a pesar de que las fuentes empleadas no siempre tengan una validez histórica, puesto que se inspira en obras decimonónicas, como la de Viollet le Duc.<sup>36</sup>

En una línea similar se pueden inscribir otras muchas obras: es el caso de William Vance<sup>37</sup>, quien en su trabajo *Ramiro: el Secreto del bretón*<sup>38</sup>, nos ofrece algunas viñetas espectaculares, como la de la Abadía de Cluny (fig. 7), pero que está inspirada directamente en la reconstrucción que de la misma realizó Conant (fig. 8)<sup>39</sup>; una cartela ofrece

---

<sup>34</sup> *De gezellen van de schemering, ob. cit.*, p. 17. Hay que tener en cuenta que, en muchas ocasiones, estas arquitecturas han llegado a nuestros días muy transformadas y que no siempre responden con fidelidad a los modelos originales.

<sup>35</sup> *Encyclopédie Médiévale, ob. cit.*, p. 321.

<sup>36</sup> El hecho de que la imagen que de la arquitectura medieval mostró el genial arquitecto sea un tanto idealizada no le resta valor histórico, pues era un buen conocedor de la arquitectura gótica y sus propuestas, en general, resultan muy aceptables; uno de los problemas de tomar sus dibujos como referencia es que no siempre se corresponden con modelos de la misma época, por ello su utilización conjunta puede conllevar anacronismos.

<sup>37</sup> Para la obra de este autor, en particular para su serie *Ramiro*, remitimos a Bert Dekimpe, “De spannende Middeleeuwen”, en *Strips. Een evocatie van de Middeleeuwen*, Leuven, Peeters, 2000, pp. 27-33, ilus. 7c.

<sup>38</sup> *Ramiro: Le Secret du Breton* [William Vance, Stoquart], Bruxelles, Dargaud, 2000, p. 34.

<sup>39</sup> Con propiedad, más que una inspiración, se trata de una copia: el original puede consultarse en: Kenneth John Conant, *Cluny. Les églises et la maison du chef d'ordre*, Macon, The Medieval Academy of America, 1968, groupe 3, planche XXXIV, fig. 63.

una sucinta, pero correcta información sobre la gran abadía borgoñona, facilitando los datos esenciales sobre su fundación, su independencia, riqueza y grandiosidad de las ceremonias. Nuevamente nos encontramos ante una reconstrucción de la Edad Media a partir de los análisis efectuados por especialistas; parece evidente que resulta mucho más efectista para los dibujantes recurrir a este tipo de imágenes que reconstruir ellos mismos los modelos; al menos de esta manera se evitan fórmulas fantasiosas que no son las pretendidas por determinados creadores; también es cierto que, de esta manera, el diseño pierde una parte de originalidad, a favor de un verismo de carácter puramente histórico.

El listado de ejemplos, en este sentido, podría ser muy amplio; entre los álbumes más destacados podríamos citar *Bois-Maury*, en concreto el tomo 12, *Rodrigo*, cuya autoría se debe a uno de los más geniales dibujantes del momento: Hermann.<sup>40</sup> La historia narrada en este volumen se desarrolla en Toledo, hacia 1325; en ese escenario peninsular, la presencia de las culturas musulmanas y cristiana se manifiesta en todo su esplendor. Desde las vistas de la ciudad de Toledo, en la que sobresale la silueta de su catedral (8), hasta monasterios de fábrica románica aislados en la meseta (10)<sup>41</sup>, pasando por la recreación de un *scriptorium* (11)<sup>42</sup>, o la soberbia vista aérea de la mezquita de Córdoba (fig. 9), así como sus interiores (32-33); si a esto sumamos que la arquitectura doméstica, por ejemplo, se suele representar construida en ladrillo, nos encontramos ante un resultado de una calidad excepcional, tanto desde el punto de vista del rigor histórico como de la calidad plástica. Por supuesto, los hechos narrados necesitan de este escenario, ganan en credibilidad, pero son fantásticos y están repletos de los tópicos más recurrentes de este tipo de cómics.

En una línea muy similar se puede incluir otro de los trabajos de Hermann, *Las Torres de Schemerwoude*<sup>43</sup>; entre las viñetas sobresale

---

<sup>40</sup> *Bois-Maury*. T. 12 *Rodrigo* [Hermann, dessins, Yves Huppen, scénario], Grenoble, Glénat, 2001.

<sup>41</sup> La representación se adecua, con rigor, al modelo de arquitectura monástica ideal.

<sup>42</sup> Tal vez se haya exagerado en el número de monjes activos en el local, aunque hay que subrayar que la recreación parece bastante aceptable.

<sup>43</sup> *De Torens van Schemerwoude: Babette* [Hermann, dessins, Yves Huppen, scénario], Zelhem. Arboris BV, 1985.

una en la que se ha figurado la construcción de una iglesia (10; fig. 10)<sup>44</sup>, en una visión desde lo alto; todo el proceso se aprecia con total nitidez, andamios, escalas, poleas y encimbrados de madera para la construcción de los arcos. La corrección en las proporciones y el buen conocimiento de los sistemas constructivos indican un exhaustivo trabajo de documentación; además se evidencia un buen conocimiento del lenguaje de la arquitectura de la época, que se aprecia en detalles como la alternancia de pilares cuadrangulares y de semicolumnas característicos de la arquitectura otomana.

En otros casos los autores se alejan de esas escenografías tan fácilmente reconocibles y optan por una recreación de los ambientes con un carácter más personal y no tan dependiente de referencias visuales claramente reconocibles por el espectador; una buena muestra de esta manera de hacer la encontramos en uno de los grandes maestros del cómic de temática histórica; nos referimos a Antonio Hernández Palacios, pintor y cartelista que desarrolló una gran actividad también en el campo del cómic<sup>45</sup>, reconocida por los centros más prestigiosos de la *bande dessinée*.<sup>46</sup> Una de sus obras más conocidas, *El Cid*<sup>47</sup>, presenta algunas de sus escenas ambientadas de manera magistral y alejadas de las fórmulas más convencionales, pero con unas características creíbles; es el caso de la primera viñeta del *Libro II. Las Cortes de León* que se inicia con una visión de una expedición de Sancho, en diciembre de 1063.<sup>48</sup> El realismo parece más propio de la pintura de historia, de hecho, algunas de estas viñetas fueron realizadas a tinta china, acuarela

---

<sup>44</sup> La imagen adquiere, en este caso, un valor didáctico innegable.

<sup>45</sup> Sobre su obra véase: *Antonio Hernández Palacios: Dibujo, ilustración, cómic*, Madrid, Centro Cultural Conde Duque, 2002.

<sup>46</sup> La revista *Strip Schrift* le consagró el número 124 como monográfico; el reconocimiento en países de gran tradición en el mundo del cómic, como es Holanda, así como las ediciones de algunas de sus obras en neerlandés, son una buena muestra de la importancia de su obra; una puesta al día de su obra se puede consultar en: Alexis Mac Coy, "Palacios, strips op z'n Spaans", *Strip Schrift*, 124 (1979), pp. 4-6, así como en la entrevista "In gesprek met Antonio Hernández Palacios", en el mismo número, pp. 7-11.

<sup>47</sup> Fue publicado por primera vez en el número 1 de la revista *Trinca*, del año 1970.

<sup>48</sup> Reproducido en *Strip Schrift*, "In gesprek met Antonio Hernández Palacios", 124 (1979), p. 8.

a plumilla y pincel sobre cartulina y tratadas con una técnica más propia de la pintura que de una obra como el cómic.

A estas magníficas ambientaciones, tanto de espacios interiores como exteriores, hay que sumar las recreaciones que los autores realizan de múltiples aspectos de la sociedad medieval, desde las indumentarias, hasta las actividades más cotidianas; entre ellas, de manera casi ineludible, está presente la guerra. Ya hicimos alusión a la fascinación hacia los hechos bélicos, de carácter legendario o histórico, de una parte de las personas interesadas por el medioevo; así ha quedado plasmado en obras maestras de la literatura o en el cine. El caso del cómic *El Príncipe Negro* puede ejemplificar a la perfección este presupuesto<sup>49</sup>; las escenas de lucha entre caballeros, tal vez idealizadas en cuanto a las armas y las vestiduras, responden al arquetipo más convencional, a lo que hay que sumar la violencia del movimiento y las onomatopeyas; el resultado es muy efectista, pero tal vez alejado de la realidad.

Un caso muy particular lo encontramos en nuestro país, con una publicación de gran interés para el análisis de múltiples aspectos; nos referimos a *La Cronica de Leodegvndo*<sup>50</sup>, de Gaspar Meana González. Se trata de una serie, publicada en asturiano, que narra, inspirándose en hechos históricos<sup>51</sup>, la historia del que fuera el reino Astur desde la invasión musulmana; las características de este tipo de publicaciones, que bucean en la historia de un territorio en busca de las señas que lo identifiquen culturalmente, no es algo novedoso; para el caso asturiano no se podía haber elegido un momento histórico más significativo. La

---

<sup>49</sup> *De Koene Ridder: De Zwarte Prins* [François Craenhals], Brussel, Casterman, 1970, p. 57.

<sup>50</sup> Nos referiremos a dos de los números de este álbum, uno por ser el primigenio y el otro por su interés iconográfico: *La Cronica de Leodegvndo. I. La Mesa de Salomón (711-715 d.C.)*, Xixón, Llibros del Peixe, 1991 y *La Cronica de Leodegvndo. XIX. Muhamud y el Fív de la perdición (834-841 d.C.)* [Edición en asturiano a cargo de Xilberto Llano], Xixón, Llibros del Peixe, 2001 (las grafías se recogen tal y como aparecen en las ediciones).

<sup>51</sup> En la contraportada del primer número se señala que cuando Ambrosio de Morales manejó la biblioteca de los reyes de Asturias, custodiada en la Catedral ovetense, entre las obras que consultó se encontraría una crónica, hoy perdida, de un monje benedictino, de nombre Leodegundo, que habría vivido en las últimas décadas del siglo IX y principios de la centuria siguiente; esa noticia habría sido la inspiradora de la obra de Meana.

ambientación histórica, por lo que respecta a la arquitectura y a los objetos, no puede ser más preciosista, aunque se observan ciertos anacronismos, que a un lector no demasiado especializado le pasarán desapercibidos. Desde la arquitectura romana, presente con fuerza aún en el siglo VIII en el paisaje monumental de la Península Ibérica, pasando por las fíbulas y coronas votivas visigodas, hasta llegar a una magnífica vista de la mezquita de Damasco, nos encontramos con una recreación de gran calidad en el primero de los volúmenes. Calidad que se mantiene en los números sucesivos y que ejemplificaremos con el titulado *Muhamud y el Fív de la perdición (834-841 d.C.)*; la portada en color ya nos depara una imagen muy sugestiva (fig. 11), en primer plano un manuscrito iluminado de los *Comentarios al Apocalipsis* de Beato de Liébana, en el que se puede ver la miniatura correspondiente al pasaje de la Mujer vestida de Sol, que ha sido tomado directamente de los modelos hispanos del siglo X.<sup>52</sup> Por detrás aparece un soberano que porta una cruz inspirada en la de los Ángeles<sup>53</sup>, custodiada en la Cámara Santa de la Catedral de Oviedo; el manto del rey se sujeta mediante una fíbula, que reproduce exactamente la placa superior de la arqueta de las Ágatas de la misma sede catedralicia<sup>54</sup>; en ambos casos los objetos son reales, históricos, pero se han descontextualizado de su cronología o de su función; el resultado, sin embargo, resulta creíble.

El recorrido por las páginas del volumen nos muestra las características arquitecturas del arte prerrománico asturiano, edificación romana, como el arco de Medinaceli, puentes cuya fábrica recuerda modelos de la geografía asturiana, reconstrucciones de aulas palatinas siguiendo los modelos de la arquitectura y de la pintura mural de la época<sup>55</sup>, la

---

<sup>52</sup> Llamamos la atención que el marco cronológico de la obra se sitúa entre 834 y 841, momento del que no conservamos ningún manuscrito iluminado de estas características.

<sup>53</sup> Sobre esta pieza de orfebrería, el año 808, y su significado simbólico véase: Isabel Ruiz de la Peña González. "Cruz de los Ángeles", en *Maravillas de la España Medieval. Tesoro Sagrado y Monarquía. I. Estudios y Catálogo*, León, Junta de Castilla y León, 2000, pp. 218-219.

<sup>54</sup> La placa es una pieza reaprovechada, datable posiblemente en el siglo VIII, mientras que la arqueta fue realizada en el año 910, cf. Isabel Ruiz de la Peña González, "Caja de las Ágatas", en *Maravillas de la España Medieval. Tesoro Sagrado y Monarquía. I. Estudios y Catálogo*, León, Junta de Castilla y León, 2000, p. 221.

<sup>55</sup> La inspiración en las pinturas de San Julián de los Prados es más que evidente.

recreación de ámbitos musulmanes<sup>56</sup>, ciudades amuralladas mediante un recinto inspirado en el romano de Lugo (figs. 12 y 13)<sup>57</sup> y un largo etcétera. No se puede decir lo mismo de las recreaciones de la arquitectura no monumental, doméstica si se prefiere, ni de lo relativo al ajuar doméstico o al vestido; la ausencia de fuentes fiables que nos informen de sus características han de ser suplidas por la imaginación.<sup>58</sup>

En una línea muy similar habría que incluir otro cómic asturiano, titulado *Domno. La vida de Gonzalo Peláez*<sup>59</sup>, que narra la rebelión protagonizada por el conde Gonzalo Peláez, contra el soberano leonés.<sup>60</sup> El autor centra su atención en la fidelidad a los hechos históricos, mientras que la escenografía no cuenta con demasiados referentes puntuales, con algunas excepciones significativas, como las alusiones a la ciudad de León, cuya viñeta tiene como telón de fondo las murallas o la Oviedo, en la que se observa la torre románica de la catedral; los recursos propios del discurso del cómic se utilizan con habilidad, incluso se intenta adoptar para su protagonista el rol convencional del héroe; si a todo eso sumamos las frecuentes notas explicativas de los hechos narrados, el resultado final es una versión en cómic de los acontecimientos históricos.

La manera de presentar la ambientación de los cómics de carácter histórico varía considerablemente de unos a otros, en parte condicionados por la finalidad de los mismos; incluso se llegan producir contaminaciones de otros medios, como es el cine o la literatura; un buen

---

<sup>56</sup> Muy próximos en la forma y en la decoración a los restos que se conservan del palacio de Madinat al Zahra, en Córdoba.

<sup>57</sup> Paradigmático resulta el caso de una viñeta de la página 30, en la que se toma como modelo una de las puertas de la ciudad de Lugo con el mismo aspecto que presenta en la actualidad.

<sup>58</sup> Las figuraciones en otras creaciones plásticas de la época son muy limitadas, ni tan siquiera ejemplares de manuscritos iluminados de esa época han llegado a nuestros días.

<sup>59</sup> *Domno. La vida de Gonzalo Peláez* [J. A. Marinas García], Uviéu, Trabe, 2005; la obra presenta un prólogo de Javier Fernández Conde, pp. 2-3.

<sup>60</sup> Sobre la complejidad de este personaje y los hechos históricos por él protagonizados, consúltese: Miguel Calleja Puerta, *El conde Suero Bermúdez, su parentela y su entorno social. La aristocracia asturleonés en los siglos XI y XII*, Oviedo, KRK ediciones, 2001, pp. 593-611.

ejemplo lo encontramos en *Sens. L'épopée sénone*<sup>61</sup>; el argumento es muy simple: en la época actual, durante unas excavaciones arqueológicas, surgidas a raíz de la construcción de un autopista, un niño entra en contacto con la arqueóloga, con la que iniciará un viaje en el tiempo a través de la historia de la ciudad de Sens, asistiendo como espectadores de primera fila a los hechos. Durante toda la narración, la arqueóloga se convierte en una especie de guía-profesor del muchacho<sup>62</sup>, transformando la enseñanza de la historia en una especie de aventura-espectáculo. Dada la trascendencia que la ciudad tuvo durante el medievo, se consagra una gran parte de la *bande dessinée* a este periodo; sobresalen las narración de la construcción de la catedral, la llegada a Sens de Tomás Becket (fig. 14)<sup>63</sup>, el paso de la reliquia de la corona de espinas en su viaje a París (fig. 15)<sup>64</sup> o la finalización de la torre de su catedral en 1532. Nos encontramos, pues, ante una obra a medio camino entre el rigor histórico de los contenidos y la fantasía del sistema narrativo empleado.

Pero si hubiese que reseñar un único cómic de temática medieval que encarnase los principales valores del género y que hubiese tenido una mayor aceptación y difusión, sin duda ese sería *Príncipe Valiente*; la obra de Harold Foster, creada en 1937.<sup>65</sup> Se trata, ante todo, de una narración de aventuras, que cronológicamente se sitúan en la Edad Media y que responden a los ideales y tópicos más comunes para la época, siempre y cuando se subordinen a los intereses del argumen-

---

<sup>61</sup> *Sens. L'épopée sénone* [Scénario et dessin Thierry Gauffillet; historique, Bernard Brousse; collaboration Technique, Patrick Camus], Sens, Jeune Chambre Économique de Sens, 1991.

<sup>62</sup> Como señalábamos páginas atrás, este tipo de publicaciones, vinculadas a organismos o administraciones públicas, suelen presentar este tipo de estructura didáctica para dar a conocer a un público infantil y juvenil los hechos históricos, sin duda con la pretensión atraer el interés hacia una materia que suele provocar un cierto rechazo entre una gran parte de los destinatarios.

<sup>63</sup> El arzobispo de Canterbury, huido de Inglaterra, llega a Sens en 1170; la catedral conserva una vidriera con la vida del mártir cantuariense, además de una escultura y un importante conjunto de vestiduras episcopales.

<sup>64</sup> Se produjo el 12 de agosto de 1239 y se realizó, como era costumbre, en procesión, con toda magnificencia.

<sup>65</sup> Utilizamos la más reciente edición española: *Príncipe Valiente*, 1-20, Barcelona, Planeta de Agostini, 2006; el original fue publicado en tiras dominicales a partir del año 1937.

to.<sup>66</sup> Los hechos se sitúan en la Alta Edad Media, entre los siglos V y X, con lo que el arco temporal no se corresponde con el ciclo vital de un personaje; las hazañas se suceden a lo largo de los hitos históricos más importantes del momento, desde la caída del imperio romano, los episodios relacionados con el ciclo artúrico o las expediciones por todo el mundo conocido o ficticio; anacronismos, arquitecturas fantásticas, más propias de la pintura de los primitivos flamencos que del alto medievo, indumentarias inexistentes o fuera de contexto, armas de época gótica, etc., configuran un conjunto de inexactitudes que poco parecen haberle importado al autor y poco o nada a los lectores; la repercusión de la obra fue, como dijimos, excepcional, traducándose a numerosas lenguas y habiéndose realizado centenares de ediciones: se ha convertido en un clásico.<sup>67</sup>

Como señalábamos, la obra reúne la práctica totalidad de los estereotipos atribuibles al cómic de temática medieval: desde las visiones fantásticas de Camelot y otras ciudades (fig. 16)<sup>68</sup>, las recreaciones de la vida en ciudades y aldeas, en el interior de los castillos, etc. Siempre con una visión idealizada, muy vital y desbordante de actividad. Por supuesto, están presentes las actividades más comunes del hombre del medievo, cuya dedicación casi exclusiva era la guerra o su preparación para la misma: entrenamientos, torneos, enfrentamientos cuerpo a cuerpo, armas y técnicas de guerra; sin embargo, la adecuación histórica es mínima, indumentaria, armamento y maquinaria no se corresponden

---

<sup>66</sup> Así lo señala José Miguel Pallarés, “Introducción”, *Príncipe Valiente*, 1, Barcelona, Planeta de Agostini, 2006, s.p., cuando escribe que Foster hace un uso selectivo de la historia.

<sup>67</sup> Así lo señala Antoni Guiral, “El morbo de los clásicos”, *Príncipe Valiente*, 1, Barcelona, Planeta de Agostini, 2006, s.p. cuando escribe: “*Príncipe Valiente* es un clásico de los cómics; un clásico en el sentido de obra que el paso del tiempo ha dejado inmaculada. (...); porque su creador, Hal Foster, aportó nuevos valores estéticos y narrativos al medio; porque su lectura es hoy tan fresca como el primer día; porque la calidad de sus dibujos no ha perdido fuerza estética; un clásico porque *Príncipe Valiente* es obra de referencia para historietistas de varias generaciones; un clásico por su dilatada trayectoria, ya que todavía hoy sigue publicándose en la prensa, aunque en manos de otros autores”.

<sup>68</sup> Modelos absolutamente fantásticos, fruto de la recreación que de la arquitectura medieval se hizo a partir de siglo XIX y cuyas mejores expresiones se pueden encontrar en algunos castillos y residencias centroeuropeas o en los parques temáticos de ocio del siglo XX.

a los marcos cronológicos en los que se desarrolla la acción, pero no parece que haya sido una cuestión significativa ni para el autor ni para los lectores. Parece claro que es mucho más importante la agilidad de la narración, la plasmación de los hechos heroicos de los personajes; para ello el escenario es accesorio y no mucho más que un complemento. Así se explica que las aventuras se puedan desarrollar en la época bajo-imperial romana o en un país islámico, prácticamente de una manera simultánea; pero tampoco existe inconveniente alguno para trasladar las hazañas del héroe a territorios selváticos, poblados por gigantescos gorilas que más bien parecen salidos de un fotograma de una película de Tarzán. A estos tópicos hay que sumar otros arquetipos: el del héroe camarada, amigo de sus amigos, aunque siempre de una manera jerarquizada, con fieles compañeros, generalmente algo más jóvenes, a los que sirve de modelo de comportamiento; temerario e intrépido, que lucha contra las fuerzas del mal, encarnadas por dragones.<sup>69</sup> Pero el protagonista también es sensible, delicado y misericordioso; así se muestra ante los débiles, los oprimidos o los vencidos; pero donde realmente se muestra como un ser sensible es en su relación con la amada.

Como señalábamos unas líneas más arriba, nos encontramos ante el paradigma del héroe medieval, pero con la imagen que se fue creando por la literatura a partir del siglo XVIII y que se consolidará en la centuria siguiente. Durante el siglo XX se le dará la forma definitiva, tanto en el cómic como en la literatura y en el cine. De nuevo insistimos en el éxito de la fórmula, como bien lo constatan las múltiples reediciones que de *Príncipe Valiente* se han realizado.<sup>70</sup>

El paralelo a *Príncipe Valiente* en España, salvando todas las distancias, lo encontramos en *El Capitán Trueno*<sup>71</sup>; con guión de Víctor Mora

---

<sup>69</sup> En un intento de verismo, estos animales fantásticos han sido figurados como seres prehistóricos, más próximos a la idea de dinosaurio que a la de dragón que nos ofrecen los bestiarios y la iconografía medievales.

<sup>70</sup> Una consulta al catálogo de la Biblioteca Nacional de Madrid nos puede dar una buena idea de lo que acabamos de señalar, con una gran número de ediciones, publicadas en diferentes formatos, desde el año 1959 hasta el 2006. Lo mismo se podría señalar de otros muchos países, a los que las traducciones de la obra de Foster llegaron mucho antes.

<sup>71</sup> El interés generado por este cómic y su valor para el estudio no sólo del género, sino de múltiples aspectos de la sociedad del momento, se pone de manifiesto en los estudios y artículos que sobre el mismo se han publicado; por su interés reseña-

e ilustraciones de Miguel Ambrosio Zaragoza -Ambrós-, el primer número vio la luz en 1956. Según señala el propio Mora, en el prólogo de la denominada Edición histórica<sup>72</sup>, quería “crear un personaje de caballero andante que, contemporáneo de Ricardo Corazón de León y Gengis Khan, se moviera por una Edad Media hacia la que me habían atraído irresistiblemente los maravillosos relatos del ciclo artúrico”. En estas palabras se aprecian algunas de las características generales de la obra; en primer lugar su profundo carácter fantástico, que se manifestará en hechos inverosímiles, localizaciones imposibles y ciertos anacronismos. Las virtudes del caballero medieval se le “suponen” al capitán Trueno y también las patrióticas.<sup>73</sup>

Los inicios del álbum, desde el punto de vista del rigor histórico<sup>74</sup>, parecían presagiar una obra bien ambientada: una cartela, en la parte alta de la viñeta en la que se reproduce un campamento militar cristiano, traza el marco cronológico: el siglo XI, durante la Tercera Cruzada (fig. 17); en este ambiente belicista se desarrollará la mayor parte de las aventuras, en las que, al igual que ocurría en *Príncipe Valiente*, se ponen de relieve las características físicas, intelectuales y morales del héroe; pero este héroe es hispano, no se trata de un prototipo genérico; de esta manera, cuando se dispone a luchar contra los sarracenos el Capitán Trueno arenga a sus hombres, que van a luchar junto a los de Ricardo Corazón de León, con las siguientes palabras: “¡Atención compañeros! Demostremos a estos caballeros cómo luchan los españoles... Formaremos parte de la primera fila de ataque” (fig. 18).

---

remos los trabajos de José Antonio Ortega Anguiano, *El Capitán Trueno: un héroe para una generación*, Granada, Veleta, 2001 o la obra colectiva: *El Capitán Trueno: de la ilusión al mito: los amigos recuerdan: 75 escritos recopilados por riguroso orden alfabético*, Barcelona, La Busca, 2006.

<sup>72</sup> *El Capitán Trueno* [Víctor Mora, creación, personajes y guión; Ambrós, ilustraciones], Barcelona, Ediciones B, 1987.

<sup>73</sup> Muy adecuadas en el momento político en que esta historieta se está publicando en España, lo que no implica, necesariamente que muestre la ideología de los autores: a este respecto puede resultar muy ilustrativo el artículo de Eduardo Martínez-Pinna. “Víctor Mora, El Capitán Trueno y el aguante de un guionista”, *Tebeosfera*, 2003, [www.tebeosfera.com](http://www.tebeosfera.com) (14-10-2006).

<sup>74</sup> Algunos guiones históricos interesantes, como traducir mediante una nota el término *effendi* —señor-, se pueden observar a lo largo de las páginas.

A todo ello hay que sumar aspectos más fantasiosos, cuando no inverosímiles, como son los exóticos guerreros de raza negra, que parecen salidos de una tribu centroafricana, en una escenografía que se aproxima mucho a la del cine de aventuras; en una línea similar se pueden incluir escenas de violentos enfrentamientos entre el Capitán Trueno y sus hombres con los salvajes cocodrilos de un río. También hay hueco para las expediciones a tierras esteparias del oriente lejano para enfrentarse con los mongoles y a otros territorios que generalmente suponen fuertes anacronismos y faltas de adecuación a los hechos históricos; igualmente en esta ocasión, ni autores ni lectores parecían estar muy preocupados por estas cuestiones.

A estos tópicos habría que sumar otros como la clásica imagen medieval de la lucha frente al dragón para salvar a la mujer amada e indefensa; en esta ocasión, el monstruoso animal asume una forma fantástica, con varias cabezas, que nos recuerda mucho los modelos de las representaciones del medievo, especialmente algunas miniaturas en manuscritos. La presencia de las brujas y otros seres fantásticos confieren a la narración un carácter muy atractivo, especialmente para el público más joven. Público que quiere emular las acciones y las actitudes del héroe, que toma como un auténtico espejo moral, al que admiran por su capacidad física, su inteligencia y otras virtudes.<sup>75</sup>

Pero si hasta el momento hemos atendido a un cómic de carácter realista, más o menos bien documentado y dirigido a un público variado, pero en su mayor parte jóvenes o adultos, es necesario prestar atención a otras creaciones que, al menos desde el punto de vista plástico, presentan grandes diferencias. En principio pueden parecer obras destinadas a un grupo de edad más reducida, infantil, sin embargo, en ocasiones, los contenidos son igualmente complejos y rigurosos, pero tratados desde un prisma más sencillo y con una mayor carga humorística. El dibujo se vuelve más simple y colorista, los escenarios son más sencillos y se observa un alejamiento de las fórmulas naturalistas. Fren-

---

<sup>75</sup> Es de destacar el cuidado en el tratamiento anatómico del rostro, de la indumentaria, que en muchas ocasiones contrasta con la grotesca figuración de otros personajes próximos al héroe, en este caso Goliat. Crispín, por su parte, representa al débil, básicamente por su juventud, que se va modelando física y espiritualmente al lado del Capitán Trueno, representa así a los jóvenes lectores que en su mayor parte desearían ocupar el puesto de este personaje.

te a la idea del héroe más clásica, surge otro tipo de protagonista que responde más bien a la imagen del antihéroe; no realiza alardes físicos, sus actuaciones están exentas de lecturas moralizantes y no es paradigma de valores universales; su mayor virtud suele ser la inteligencia y, frente a otras carencias, hace uso de la misma para sortear toda una serie de obstáculos y salir airoso de las más complejas situaciones. Las historias pierden, en gran medida su carácter bélico y ganan en sentido del humor, con situaciones divertidas, en ocasiones histriónicas, que juegan con los equívocos, los malentendidos o mediante guiños a la época contemporánea.<sup>76</sup>

Esta características las encontramos perfectamente recogidas en un tebeo que alcanzó una gran difusión en nuestro país, aunque su origen sea francés: *Yalahas Piff Iado. Espía colegiado*<sup>77</sup>. El argumento se centra en la figura de Yalahas, un espía musulmán que desarrolla su actividad en la Península Ibérica a raíz de la llegada de los musulmanes, y que sirve como excusa para narrar, en una visión un tanto hilarante, los hechos históricos de ese periodo. A pesar de la apariencia formal del cómic, el rigor histórico con el que son tratados los hechos es excepcional; a la corrección y pulcritud de los datos manejados, hay que sumar el uso, por ejemplo, de la terminología árabe para referirse a los topónimos o los cuadros históricos que se sitúan al final de cada volumen, donde se recogen los datos cronológicos y hechos más significativos del periodo narrado.

El propio título es un buen ejemplo de esos juegos fonéticos a los que hacíamos referencia<sup>78</sup>; a partir de aquí todo es diversión e historia,

---

<sup>76</sup> En general, sobre los recursos empleados en el sistema narrativo del cómic, véase: Luis Casa y Román Gubern, *El discurso del cómic*, Madrid, Cátedra, 1994.

<sup>77</sup> Hemos manejado los volúmenes: *Yalahas Piff Iado. Espía colegiado en la Liberación de Omar* [guión de H. Pierre y A. Gérôme y dibujos de Francesc Rigol Alsina], Lyon, Les Éditions de Saxe, 1977 y *Yalahas Piff Iado. Espía colegiado en "Roncesvalles"* [guión de H. Pierre y A. Gérôme y dibujos de Francesc Rigol Alsina], Lyon, Les Éditions de Saxe, 1978 (como se puede observar, aunque editados en Francia, se publicaron en español para ser comercializados en nuestro país; las ediciones francesas se realizaron a partir de 1982).

<sup>78</sup> Se podría definir como *calambur*, acepción que no figura en el *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española* y que en M. Moliner, *Diccionario de uso del español. A-G*, Madrid, Gredos, 1989, p. 458 se define como: "Circunstancia aprovechada como chiste o adivinanza y, a veces, como recurso literario, que con-

pero con un carácter marcadamente lúdico, sin aparentes pretensiones didácticas.<sup>79</sup> En el primero de los volúmenes se narra la llegada de los musulmanes a la Península Ibérica y en él aparecen como personajes Witiza, Rodrigo, Don Pelayo, Muza o Abd-al Rahman I, entre otros, así como alusiones a las batallas de Covadonga o la de Puentedeume. Las conspiraciones en el reino visigodo de Toledo, tras la muerte de Witiza, suponen el punto de partida; la petición de colaboración a las “gentes de África”, posibilita la entrada de los musulmanes, que de una manera muy gráfica atraviesan el estrecho de Gibraltar cruzando por un tablón que une las dos orillas (fig. 19).<sup>80</sup> Una silueta del sur de la Península se recorta frente a la costa norteafricana; para identificar el lado hispano, sobre un pequeño promontorio, un mono sostiene una cartela en la que se puede leer: *Gebel al-Tarik*.<sup>81</sup> Aludiendo a la rapidez del hecho de la conquista y la velocidad con la que la noticia llegó a los confines del mundo musulmán, se incluye una viñeta que ilustra una ciudad islámica no andalusí, en la que se pueden ver numerosos carteles y letreros alusivos a un incipiente turismo con destino peninsular: un cartel con el lema: *Visite Costa soleada de Al-Andalus*, o la silueta de una alfombra voladora de la que cuelga el lema *Acuda a Hispania*, lo expresan muy gráficamente. Los juegos de contemporaneización de los hechos históricos, explicados desde una óptica contemporánea, confieren al tebeo un carácter muy divertido y atractivo, no sólo para los lectores más pequeños, sino también para jóvenes y adultos que se acerquen a la lectura del mismo.

En ocasiones se realizan lecturas de carácter casi sociológico, mostrando las actitudes de musulmanes y cristianos peninsulares, desde la adopción de las modas foráneas por parte de unos y otros, tanto en el vestir como en la comida. También se detiene en disquisiciones de tipo político, como las alusivas al carácter electivo de la monarquía hispa-

---

siste en que las sílabas o letras de una expresión tienen significado completamente distinto variando el lugar de separación de las palabras”.

<sup>79</sup> Se trata de ediciones comerciales, sin ningún respaldo institucional.

<sup>80</sup> Difícilmente se podría representar mejor la cercanía entre la costa norteafricana y la peninsular.

<sup>81</sup> En árabe, Monte de Gibraltar; en clara alusión al Peñón homónimo.

na<sup>82</sup>, incluso de tipo geopolítico, como el concepto de frontera móvil (fig. 20), magistralmente representado mediante unos soldados cristianos que trasladan un letrero en el que se puede leer: *Aquí empieza el Reino Asturiano*.<sup>83</sup> También son muy gráficas las visiones de la cultura islámica, las alusiones a las costumbres religiosas, como el Ramadán o la llamada a la oración por parte del muhedín desde el alminar; se alude también a la construcción de la mezquita cordobesa. Uno de los pasajes más curiosos, y tratado de una manera ingeniosa, se narra en varias viñetas en las que Yalahas, de regreso desde el norte a las tierras del sur se encuentra con una sorprendente manifestación de mujeres que protestan por el uso del velo; en una de las pancartas se puede leer: *Que nos quiten el velo. ¡Liga femenina pro-destape!*, un transeúnte explica a Yalahas que esos hechos se producen por el mal ejemplo que da el turismo de las playas de Málaga.<sup>84</sup> Por supuesto, también aparecen los tópicos: alfombras voladoras, genios de la lámpara, etc.

En el segundo de los títulos se narra la derrota de Roncesvalles, teniendo como protagonistas a Silo, Carlomagno, Rolando, Bernardo del Carpio o Sulayman Ben Al-Arabi (gobernador de Zaragoza). El volumen se inicia con una viñeta en la que se figura Córdoba, capital del emirato, que vive uno de sus momentos de máximo esplendor (fig. 21); para ello no se emula ninguna de las arquitecturas cordobesas, ni tan siquiera su grandiosa mezquita, centrándose la atención en representar su intensa actividad económica y mercantil, las bulliciosas calles o los procesos constructivos de su arquitectura. En ese clima de prosperidad se generarán algunas de las revueltas internas, que en el cómic se manifiestan como intentos democratizadores del sistema político, con intrigas, pintadas en los muros de las casas o manifestaciones en las calles. La narración finaliza con la batalla de Roncesvalles y el regreso de

---

<sup>82</sup> Ejemplificada mediante unas viñetas en las que el rey y los súbditos juegan a una especie de juego de la silla —en bancos corridos— para ver quién accede al poder.

<sup>83</sup> Uno de los soldados, en un alarde de ocurrencia, propone montar el letrero sobre ruedas, para ir empujándolo poco a poco hacia el sur.

<sup>84</sup> Las lecturas de esta viñeta se pueden hacer en varios sentidos y direcciones, cobrando una gran fuerza en nuestros días, por la cercanía de los hechos narrados y que, tal vez, en 1977, cuando se publicó la obra, en España no tenían la misma carga simbólica que en Francia.

Yalahas a Málaga, que ha cobrado un gran desarrollo turístico y cuyas playas se pueblan de extranjeras, rubias, en bañador, junto a musulmanas, algunas con bañador, otras vestidas, pero todas con velo.

Se trata, por tanto, de una fórmula que se aleja considerablemente de las obras que analizábamos al principio de este estudio, particularmente en lo que a los aspectos plásticos se refiere y también en lo relativo al sistema narrativo. Sin embargo el uso que se hace de la Historia es muy similar y sin variaciones sustanciales en lo que al rigor se refiere. Existe, sin embargo, toda una serie de publicaciones ambientadas en el medievo en las que no se presta atención alguna al marco histórico y únicamente sirve de referente para situar los hechos. Generalmente se trata de visiones absolutamente fantasiosas, llenas de tópicos, pero sin otras pretensiones que el mero entretenimiento. Un buen ejemplo de esta tipología lo encontramos en *Las aventuras del Califa Harun el Pussah*<sup>85</sup> y en *Las aventuras del gran visir Iznogud*<sup>86</sup>; en realidad se trata de un solo álbum, cuyos primeros números aparecieron bajo el primer título y el resto con el segundo.<sup>87</sup> Las aventuras del gran Visir Iznogoud, cuya ocupación principal es buscar la manera de llegar a “ser el califa en lugar del califa”, se desarrollan en la ciudad de Bagdad; el carácter bonachón y simple del califa contrasta con la aparente astucia y la codicia del visir, que ayudado por un inepto esbirro, intenta continuamente usurpar el trono; los despropósitos se suceden, suscitando con facilidad la sonrisa del espectador, que acaba teniendo un sentimiento afectivo hacia el visir. Con este planteamiento, el uso que de una ambientación medieval se pueda hacer resulta secundario; únicamente el exotismo y el lujo orientales, acompañados de las teorías conspirativas y el halo de misterio que se atribuyen a estos territorios, conforman el escenario en que se desarrolla la historia. Algunas pinceladas para describir la ciudad, con la figuración de magníficas arquitecturas o representaciones de ricos interiores (figs. 22 y 23), alusivos a esa idea prefijada de lujo

---

<sup>85</sup> *Las aventuras del Harun el Pussah. El día de los locos* [guión de René de Goscinny e ilustraciones de Jean Tabary], Barcelona, Ediciones Junior, 1977.

<sup>86</sup> *Las aventuras del gran visir Iznogoug. La Alfombra mágica*, [guión de René de Goscinny e ilustraciones de Jean Tabary], Barcelona, Ediciones Junior, 1977.

<sup>87</sup> *Les Aventures du calife Hroun el Poussah*, los ocho primeros volúmenes y *Les Aventures du gran vizir Iznogoud* [texte de de René de Goscinny et dessins de Jean de Tabary], Paris, Dargaud, 1966.

oriental. No obstante, cualquier escenario habría servido para servir de marco a este tipo de aventuras, que tanta fortuna han tenido en cualquiera de los medios de comunicación de masas.

Por último, sería necesario hacer una referencia a un tipo de obras muy sugestivas por la temática abordada; se trata de aquellas que recuperan obras de época moderna o contemporánea, ambientadas en la Edad Media: es el caso del excepcional álbum *El anillo del Nibelungo*<sup>88</sup>, obra del genial dibujante Craig Russell; la adaptación de la obra de Richard Wagner, autor del libreto y de la partitura<sup>89</sup>, a una edición en cómic es una buena muestra del interés por una temática medieval, a partir de una de las creaciones artísticas más importantes de la ópera clásica. Al interés intrínseco del tema hay que sumar la genialidad del artista, cuyos valores técnicos y plásticos le sitúan entre los grandes creadores de nuestros días; la temática es sobradamente conocida<sup>90</sup>, siendo la fantasía la nota dominante de toda la narración.

El listado de obras objeto de análisis podría ser interminable; con los álbumes seleccionados creemos haber ofrecido una panorámica general bastante completa, tanto en el marco geográfico, como temporal. Desde algunas de las grandes obras maestras belgas o francesas, pasando por auténticos iconos norteamericanos, hasta los ejemplos españoles, el recorrido nos muestra que el interés es generalizado en occidente, independientemente de la proximidad a la cultura del medievo que se tenga en los lugares de origen. Hemos abordado cómics de carácter comercial, educativo y alguno, incluso, con evidente trasfondo político.<sup>91</sup> Pudimos constatar cómo las temáticas se pueden presentar de

---

<sup>88</sup> La obra se inspira en la ópera de Richard Wagner y se divide en cuatro volúmenes: *El anillo del Nibelungo: El oro del Rin, La Valkiria, Sigfrido y El crepúsculo de los dioses* [P. Craig Russell], Barcelona, Planeta-De Agostini, 2003. La edición es una traducción de *The ring of the Nibelung*, publicada entre 2001 y 2003, en los Estados Unidos de Norteamérica, por la editorial Dark Horse.

<sup>89</sup> El ciclo de la tetralogía es compuesto entre 1851 y 1874.

<sup>90</sup> Se trata de una adaptación de un texto epopéyico alemán escrito hacia 1200; las leyendas en las que se basa se remontan, incluso, algunos siglos atrás.

<sup>91</sup> No hay que olvidar que una gran parte de los nacionalismos, sean de la tendencia que sean, suelen dirigir la mirada hacia los momentos históricos que conformaron, supuestamente, las señas de identidad del pueblo; precisamente, es la Edad Media el momento elegido por una gran parte de estos movimientos para rastrear en las raíces que definen su pretendida idiosincrasia particular.

forma universal o limitarse a pequeños universos particulares de una región o localidad determinada.<sup>92</sup> Pasamos revista a obras de gran calidad plástica, realizadas por artistas que cultivaron otros géneros pictóricos, frente a otros más simples, de rápida factura y formas muy esquemáticas. Hemos visto algunas de las fuentes de inspiración, que en ocasiones son los monumentos y obras de arte medievales, mientras que en otros casos se recurre a fórmulas conformadas en el siglo XIX. sin olvidar las figuraciones que responden a tópicos, sin el más mínimo rigor histórico.

Más homogeneidad, sin embargo, se detecta en el argumento principal de las obras; la puesta en relieve de valores que se atribuyen a los hombres del medievo: valor, honor, honestidad, lealtad, amistad, caballerosidad, destreza, fuerza, virilidad, etc; pero también la crueldad, la miseria, el dolor y la enfermedad pueblan los cómics de temática medieval; desde las visiones idílicas a las más crueles y realistas, pasando por el uso del humor en algunos casos, a las que se presentan casi como un documento de estudio de la época, pero adaptado a un público determinado.

Pero si hay un elemento en común a la práctica totalidad de los tebeos de temática medieval es el del concepto de aventura; de hecho el común denominador suele ser la presencia del protagonista en todos los volúmenes de la colección; protagonista que, como no podía ser de otra manera, sale victorioso de cuantas dificultades se le presentan. De aquí se puede inferir que, en muchas ocasiones, se haya tomado la imagen de este héroe como un espejo moral y se haya podido condicionar a los lectores, especialmente a los más jóvenes.

En fin, un panorama tan rico como la época a la que se dirige la mirada: la Edad Media, que actúa como definidora de una cultura, la de Occidente.

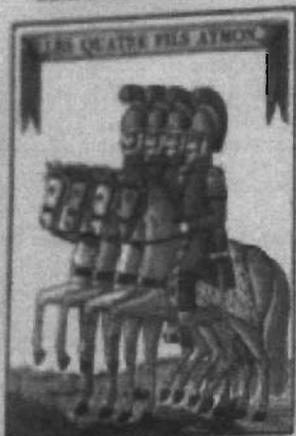
---

<sup>92</sup> Desde señalar la supremacía de un grupo religioso hasta resaltar la historia particular de pequeños territorios.



Fig. 1 *Sancius Rex*. © Ayuntamiento de Pamplona  
— Mutilva Moreón y García Arancón

# HISTOIRE DES QUATRE FILS AYMON. 1<sup>re</sup> pl.



Le père de Aimon se rendait à Paris, à la cour de Charlemagne, pour se faire inscrire au service.



Le père de Aimon se battait avec le dragon, au château de son seigneur, pour se faire inscrire au service.



Après son service, Aimon se fit inscrire au service de son seigneur.



Un jour, Aimon vit voler un dragon au-dessus de sa tête, et il se mit à fuir. Le dragon le poursuivit et le tua.

DE LA FAMILLE DE PELLERIN, ÉPINAL-LIBRAIRE, À ÉPINAL.

Fig. 2 Histoire des quatre Fils Aymon. Épinal. Pellerin, s.d.



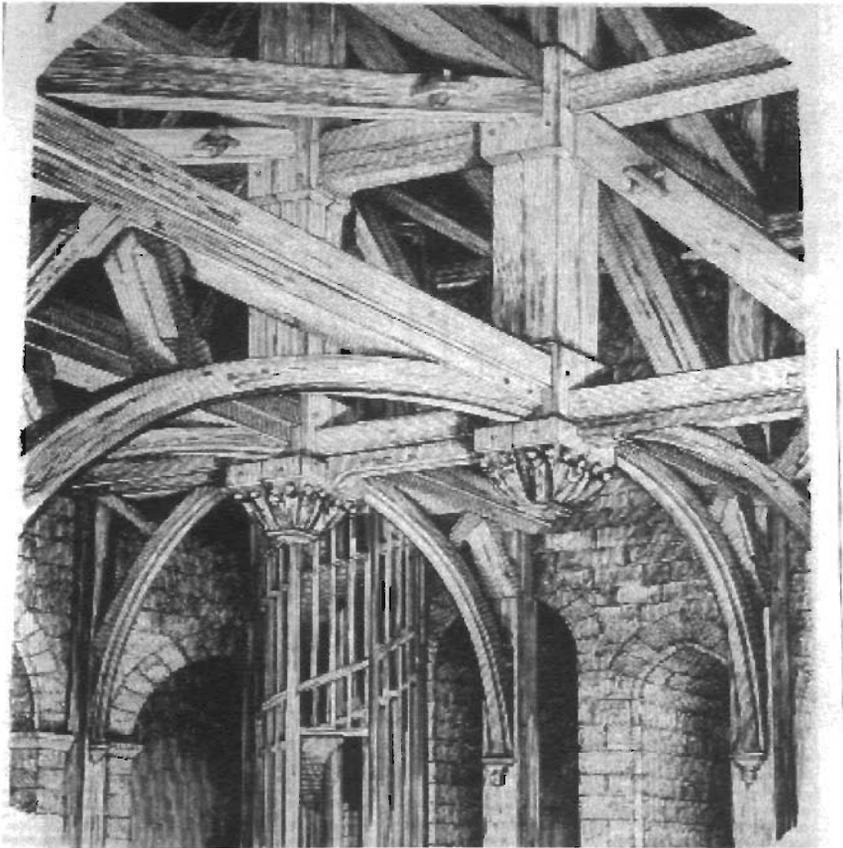


Fig. 4 Viollet le Duc. *Dictionnaire raisonné de l'Architecture*



Fig. 5 *De gezellen van de schemering. 3: De laatste zang van de Malaterres.* © Casterman

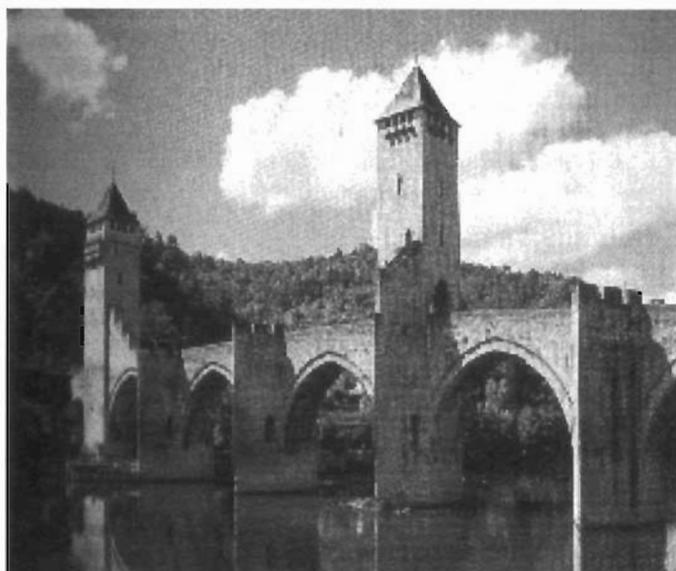


Fig. 6 Puente de Cahors

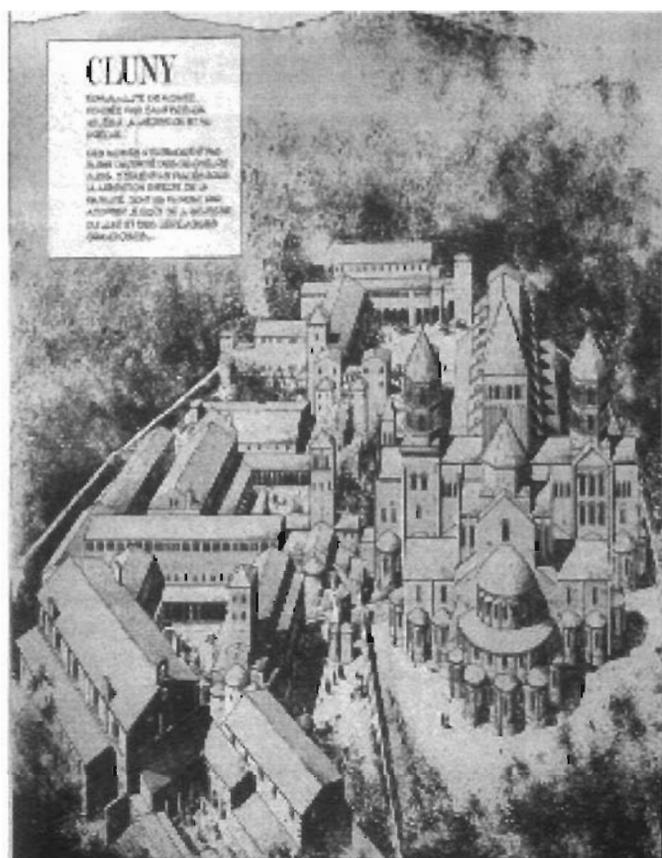


Fig. 7 Ramiro: *Le Secret du Breton*. © Dargaud Editeur

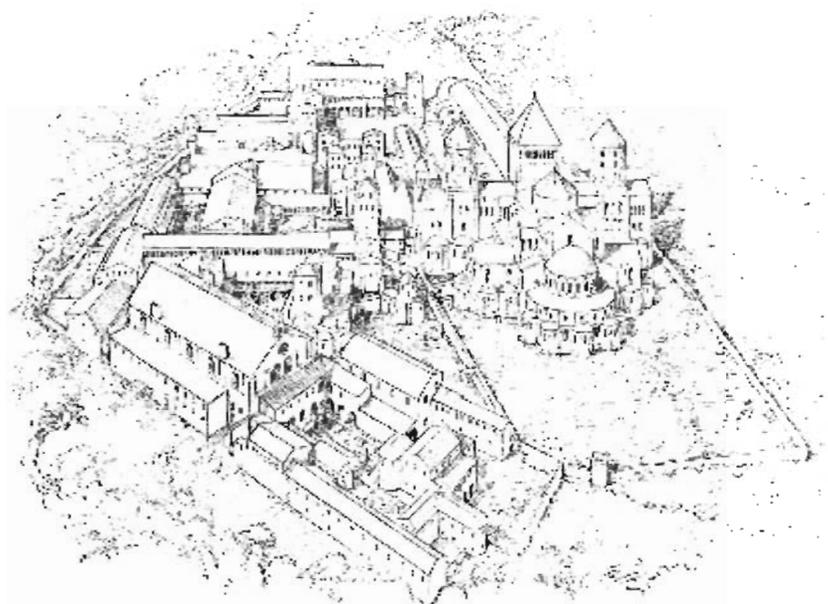


Fig. 8 Abadía de Cluny (según Conant)

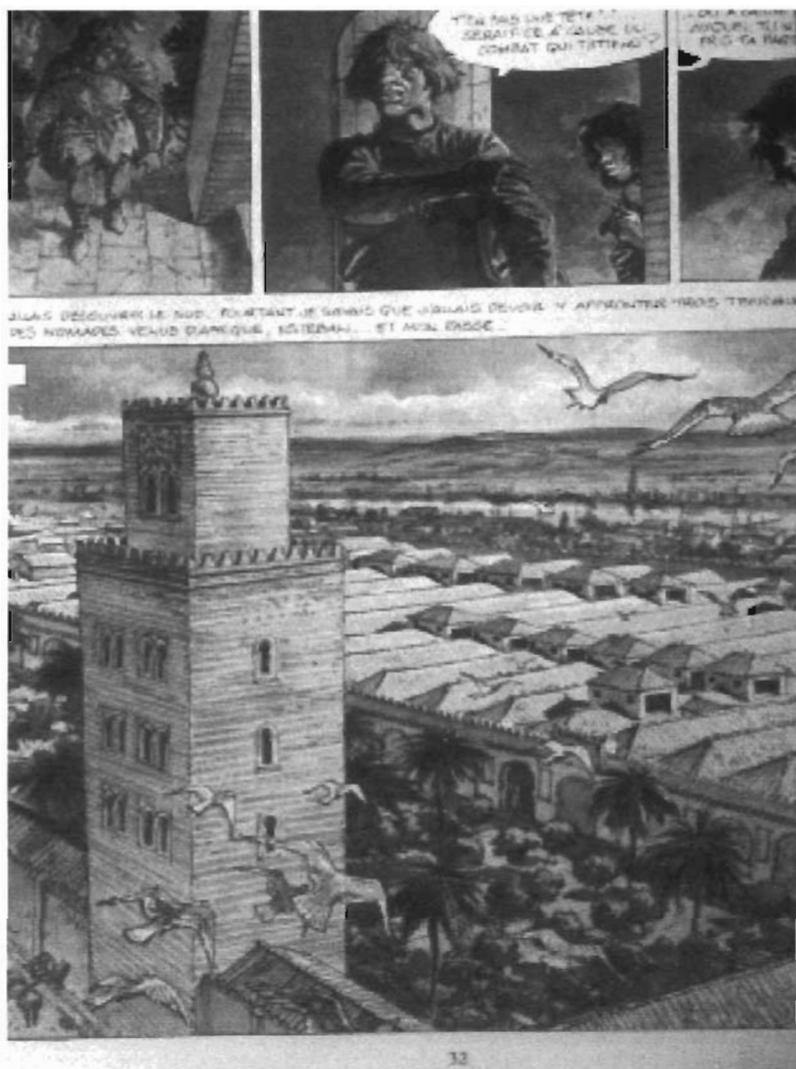


Fig. 9 Bois-Maury. T. 12 Rodrigo. © Glénat

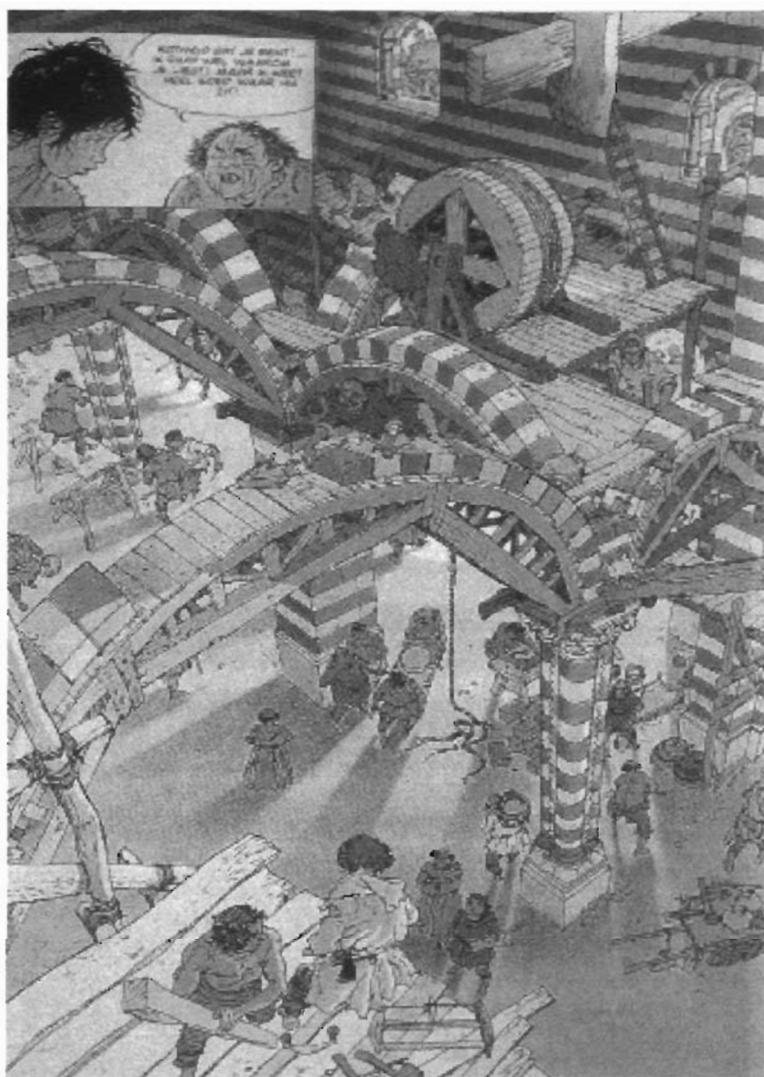


Fig. 10 *De Torens van Schemerwoude: Babette*. © Arboris BV

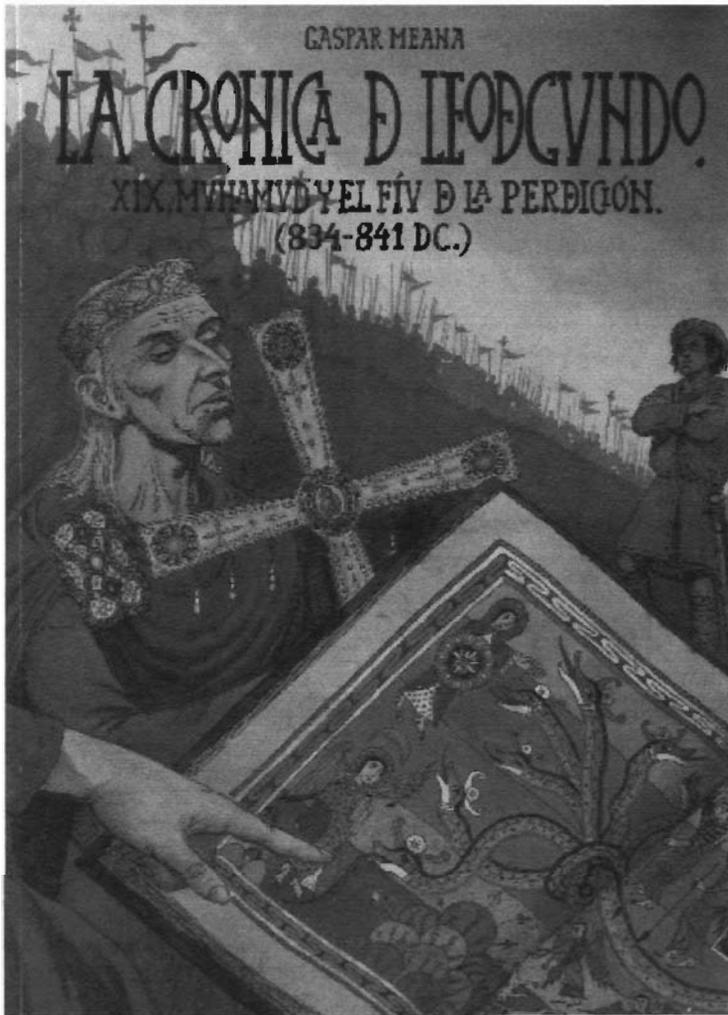


Fig. 11 *La Cronica de Leodegundo. Muhamud y el Fiv de la perdición (834-841 d.C.)*. © Meana-Llibros del Pexe



Fig. 12 *La Cronica de Leodegyndo. Muhamud y el Fív de la perdicón (834-841 d.C.)*. © Meana-Llibros del Pexe



Fig. 13 Murallas de Lugo



Fig. 14 Sens. L'épopée sénone



Fig. 15 Sens. *L'épopée sénéon*

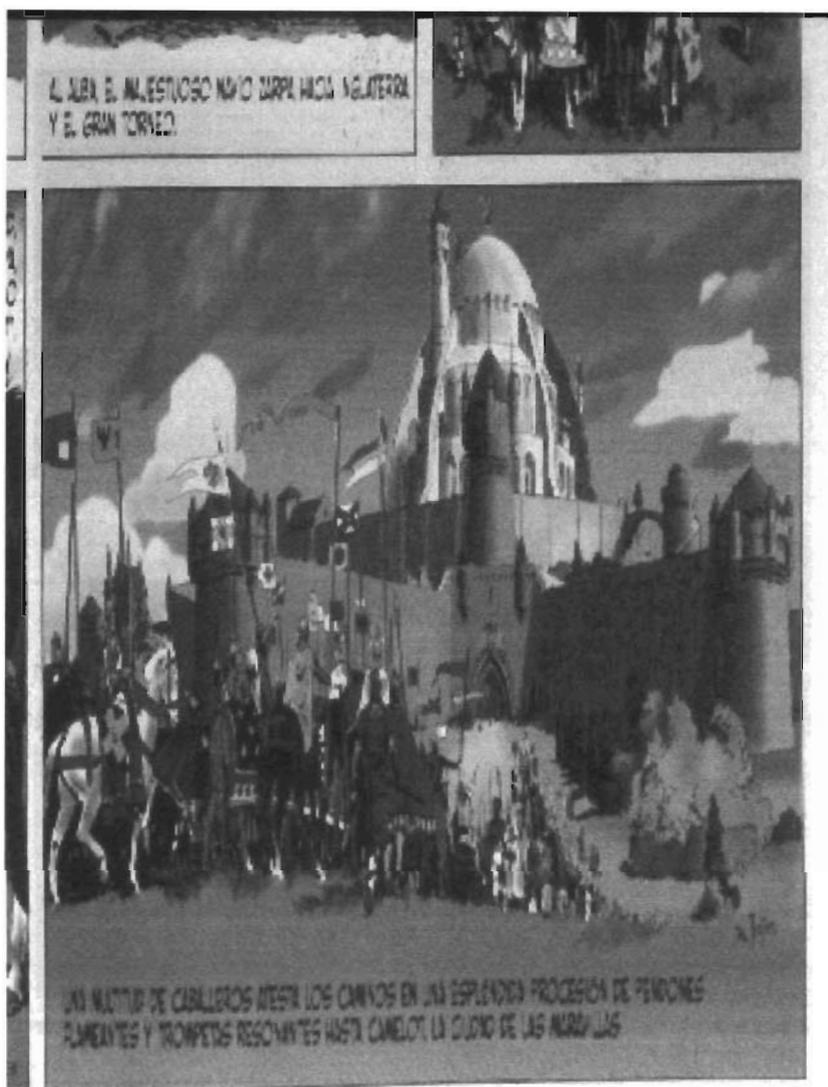


Fig. 16 *Príncipe Valiente*. © Planeta de Agostini



Fig. 17 *Capitán Trueno*. © Ediciones B



Fig. 18 *Capitán Trueno*. © Ediciones B

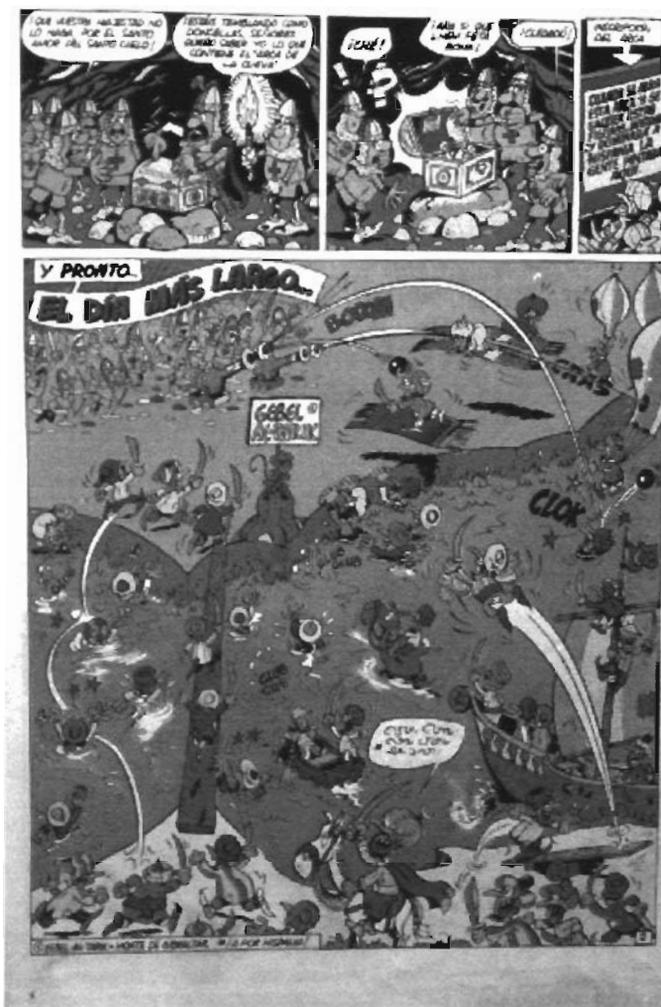


Fig. 19 Yalahas Piff Iado. Espía colegiado en la Liberación de Omar. © Les Editions de Saxe



Fig. 20 Yatahas Piff Iado. *Espía colegiado en la Liberación de Omar*. © Les Editions de Saxe

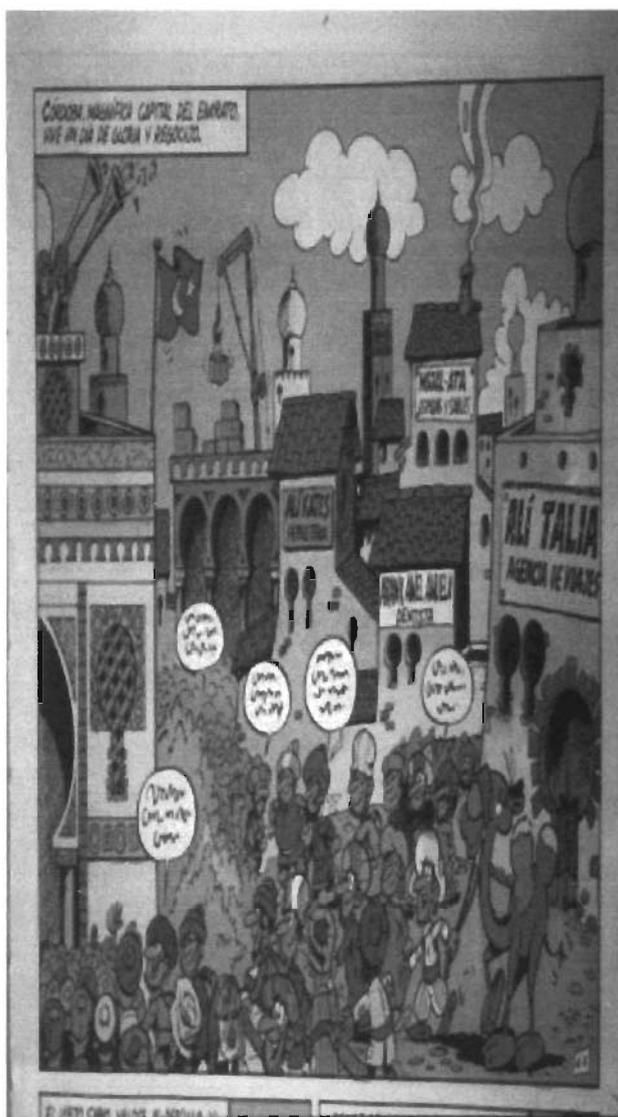


Fig. 21 Yalahas Pijf Iado. *Espía colegiado en "Roncesvalles"*. © Les Editions de Saxe

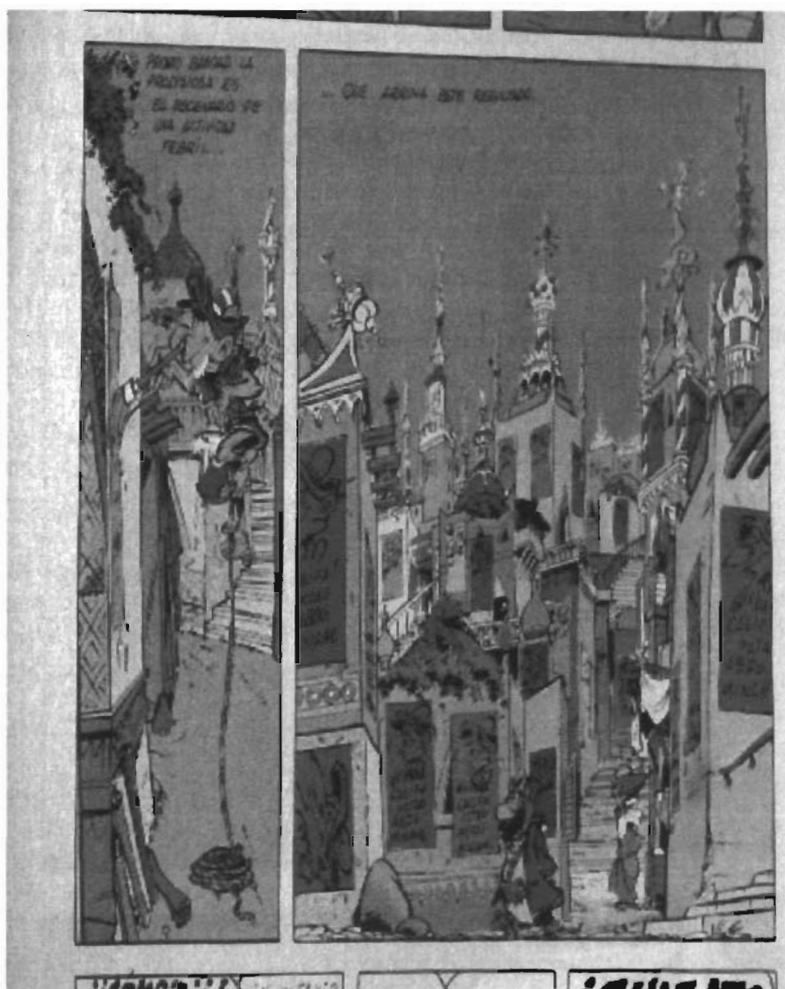


Fig. 22 *Las aventuras del Califa Harun el Pussah*. © Dargaud - Junior



Fig. 23 *Las aventuras del gran visir Iznogud*. © Dargaud - Junior

Galván Freile, Fernando, "La imagen de la Edad Media en el cómic: entre la fantasía, el mito y la realidad", *Revista de poética medieval*, 21 (2008), pp. 125-173.

**RESUMEN:** Las creaciones plásticas de las dos últimas centurias han vuelto, con cierta frecuencia, su mirada hacia los siglos del medievo. El cómic del siglo XX no ha permanecido ajeno a este hecho y se ha inspirado en múltiples ocasiones en la Edad Media. Una inspiración basada en múltiples modelos, unos más próximos a la realidad, con visiones muy rigurosas, frente a otras que se basan en arquetipos y fórmulas estereotipadas. Además, una gran parte de los autores, encontró en los siglos del medievo un marco cronológico idóneo para situar a los protagonistas de sus obras, caracterizados por presentar toda una serie de valores supuestamente vigentes durante esa época. Los cómics analizados en este trabajo ofrecen una visión general, aunque no pormenorizada, de toda esta producción.

**ABSTRACT:** Plastic creations of the last two centuries have frequently looked back to the Medieval Ages. Comics of the XIXth c. were inspired on medieval works, an inspiration based on many models, some with rigorous visions of reality and, others, on archetypes and stereotyped formulas. Besides, a great number of authors found in these medieval works a suitable chronologic context to situate their main characters as representatives of the prevailing values of the period. Comics analysed in this paper try to offer a general view of that production.

**PALABRAS CLAVE:** Cómic. Edad Media. Historia. Fantasía. Realidad.

**KEYWORDS:** Comic. Middle Ages. History. Fantasy. Reality.