

Los primeros cien años de tira narrativa (1450-1550): los inicios de la narración gráfica impresa

Roberto Bartual Moreno

Universidad Autónoma de Madrid, Departamento de Lingüística,
Teoría de la Literatura y Literatura Comparada.

Fecha de recepción: 15 septiembre de 2011
Fecha de aceptación: 26 de octubre de 2011

Anuario del Departamento de Historia y Teoría del Arte
vol. 23, 2011, pp. 9-20
ISSN. 1130-5517

RESUMEN

Gracias al creciente interés académico por el cómic y la novela gráfica, algunos autores como Roger Sabin o Santiago García han llamado la atención sobre el parentesco que estos géneros modernos de narración gráfica comparten con las hojas volanderas que, durante la Baja Edad Media y el Renacimiento, referían vidas de santos, escenas populares, alegorías místicas o pasajes bíblicos mediante secuencias de viñetas. En su monumental obra *The History of Comic Strip*, David Kunzle reunió el primer y hasta el momento único corpus de este tipo de grabados, a los que denominó “tiras narrativas”, dejando pendiente la tarea de analizar sus características formales; tarea a la que nos proponemos dar comienzo en este artículo con el fin de establecer un puente de diálogo entre la narración gráfica y la historia del arte.

PALABRAS CLAVE

Tira narrativa, hoja volandera, grabado, secuencialidad, cómic, novela gráfica, narración gráfica, Baja Edad Media, Renacimiento, manuscrito iluminado, imprenta.

ABSTRACT

Due to the growing academic interest in comics and graphic novels, some authors such as Roger Sabin or Santiago García have emphasized the kinship these modern genres of graphic narrative share with the Broadsheets where popular stories (lives of saints, popular scenes, mystic allegories or biblical passages) were represented in sequences of panels during the Late Middle Ages and the Renaissance. In his landmark work *The History of Comic Strip*, David Kunzle put together the first and only corpus (up to the present date) of this type of sequential engravings, giving them the name of Narrative Strips. Kunzle, however, held back the task of analyzing the formal features of these Narrative Strips. The purpose of this article is to provide a starting point for that task, establishing a bridge of dialogue between graphic narration and history of art.

KEY WORDS

Narrative strip, Broadsheet, Engraving, Sequentiality, Comic, Graphic novel, Graphic narration, Late Middle Ages, Renaissance, illuminated manuscript, Press.

La narración gráfica antes de la imprenta.

Aunque es posible encontrar numerosos ejemplos de narración gráfica en la antigüedad, la disposición de un conjunto de imágenes en secuencia con el fin de narrar una historia no se generaliza como dispositivo artístico hasta bien entrada la Edad Media. Hasta ese momento las “tiras” de imágenes (y podemos pensar en la Columna de Trajano o en la secuencia de los Centauros en las metopas

de la fachada sur del Partenón) habían estado asociadas sobre todo al arte escultórico y su objeto social era esencialmente conmemorativo: en el primer caso se trataba de ensalzar el triunfo de Trajano contra los Dacios, en el segundo la victoria de los atenienses sobre los persas a través de la alegórica lucha entre centauros y lapitas.

Durante la Edad Media, no obstante, la narración gráfica se aparta de este cariz conmemorativo y adquiere un carácter moral, pues pasa de tener una

función civil a una función religiosa, desaparece del foro para aparecer en el templo, ya no en forma de relieves escultóricos, sino predominantemente bajo la forma pictórica. Las secuencias narrativas de imágenes proliferan tanto en el interior de los libros como en el de los templos. Ciertas vidrieras, como la de la catedral de Sant Étienne de Sens, contienen imágenes seriadas que relatan pasajes selectos de las Sagradas Escrituras (la parábola del hijo pródigo en el caso de la catedral de Sens) o vidas de santos. Otras catedrales, como la de Santiago de Compostela, albergan en su interior vía crucis cuyas estaciones de la cruz están esculpidas en relieve relatando la pasión de Cristo. En la pintura flamenca del siglo XV era común recrear un contenido narrativo repitiendo la figura de un mismo personaje a lo largo de un escenario o camino a modo de progresión. Así ocurre en *El sueño del Papa Sergio* de Rogier van der Weyden, donde el Papa, después de ser visitado en sueños por un ángel, se dirige al encuentro de San Huberto para nombrarle obispo; todo ello narrado a través de una secuencia de imágenes contenida dentro del mismo lienzo, que da comienzo en la habitación del Papa y finaliza pasado el Castelo de Sant'Angelo, dando alcance a San Huberto en el primitivo templo de San Pedro. Los ejemplos de narración gráfica fuera del medio impreso son demasiado numerosos como para abundar en ellos, sin embargo, debemos reseñar por último los retablos, ya que en ellos era común encontrar escenas narrativas en relieve dentro de los encasamientos, alineados en calles y pisos formando una matriz de la que sin duda se derivarían las matrices de viñetas de los manuscritos medievales.

La abundancia de secuencias narrativas durante la Baja Edad Media obedece a un propósito didáctico: las cualidades narrativas de la imagen tienen un valor incalculable en una sociedad esencialmente analfabeta. En palabras del papa Gregorio el Grande: "La pintura puede ser para los iletrados lo que las palabras para los que saben leer"¹. Sin embargo, con la aparición de los tipos móviles a mediados del siglo XV, los impresores descubren la enorme eficacia que tiene la imagen no solo para transmitir enseñanzas morales, sino también para aumentar las ventas de sus libros. La imagen impresa, bien en forma de estampas individuales bien en forma de láminas insertas en un libro, se extiende por toda Europa: mapas, retratos, vistas de ciudades, grabados zoológicos, los géneros son muchos y entre ellos surge la versión impresa de un género que ya conocíamos por los manuscritos iluminados: la narración gráfica en forma de tira o matriz de viñetas, habitualmente de tema religioso.

Como demostró David Kunzle, este género de estampas, al que él denomina "tiras narrativas", dista mucho de

ser marginal a juzgar por la enorme cantidad de tiras que Kunzle encontró y reunió en su clásico *The History of the Comic Strip*², el cual constituye el único catálogo existente de obras de este género. Gracias a él y a otros investigadores como Thierry Smolderen³, hoy sabemos que la historia de la narraciones con viñetas en medio impreso no da comienzo en los siglos XIX y XX con la aparición del cómic y de la novela gráfica, sino que se remonta a los mismos orígenes del medio, es decir, a la invención de la imprenta; e incluso antes, ya que las estampas narrativas basan su modelo en los retablos y en las secuencias ilustradas de los manuscritos medievales. Tan presente lo tenemos que algunos estudiosos se han apresurado a emplear el término "cómic" para definir ciertas manifestaciones secuenciales como, por ejemplo, el *Tapiz de Bayeaux*⁴ o estampas de vidas de santos, como la de las *Torturas de San Erasmo*⁵, las cuales no cumplen las mismas condiciones narrativas que el cómic actual, como veremos más adelante al analizar el caso de la conocida estampa de San Erasmo. Si queremos comprender la evolución de la narración gráfica, de poco sirve usar la palabra "cómic" indiscriminadamente. Urge, por tanto, estudiar en profundidad estas primeras obras de narración gráfica impresa a fin de establecer cuáles son las diferencias que existen entre su técnica narrativa y la del cómic.

En este artículo nos centraremos en el primer siglo de imprenta, un interesante periodo para la narración gráfica en el que si bien los grabadores reciben todavía la influencia tardía del arte medieval, van incorporando poco a poco motivos más seculares a sus tiras narrativas, según se acerca el influjo renacentista. Las narraciones con viñetas de los manuscritos medievales serán el modelo que, en un principio, copiarán los primeros grabadores. La técnica narrativa básica de los miniaturistas medievales ha sido bien descrita por Breixo Harguindey en su estudio sobre las *Cantigas de Santa María*⁶. En el cómic actual podemos encontrar largas secuencias en las que un personaje se mueve a lo largo de un escenario; sin embargo, en los manuscritos y luego en las tiras narrativas impresas, cada viñeta corresponde a una acción o escena diferente, como ocurre en un *tableau vivant*, sin que dichas acciones o escenas aparezcan divididas en momentos de orden inferior o en fases sucesivas de un movimiento. Nótese cómo los miniaturistas de las Cantigas respetan la regla de representar solo una acción por viñeta: en la primera, el caballero llega a la ciudad; en la segunda, reza a la virgen; en la tercera, parte hacia la batalla; en la cuarta, la caballería choca contra el enemigo; en la quinta, el enemigo es vencido; en la sexta, el caballero da las gracias a la virgen (Fig. 1). Con la excepción de dos páginas de las *Cantigas de Nuestra Señora* en los que se repiten imágenes "levemente diferentes para dar la impresión de

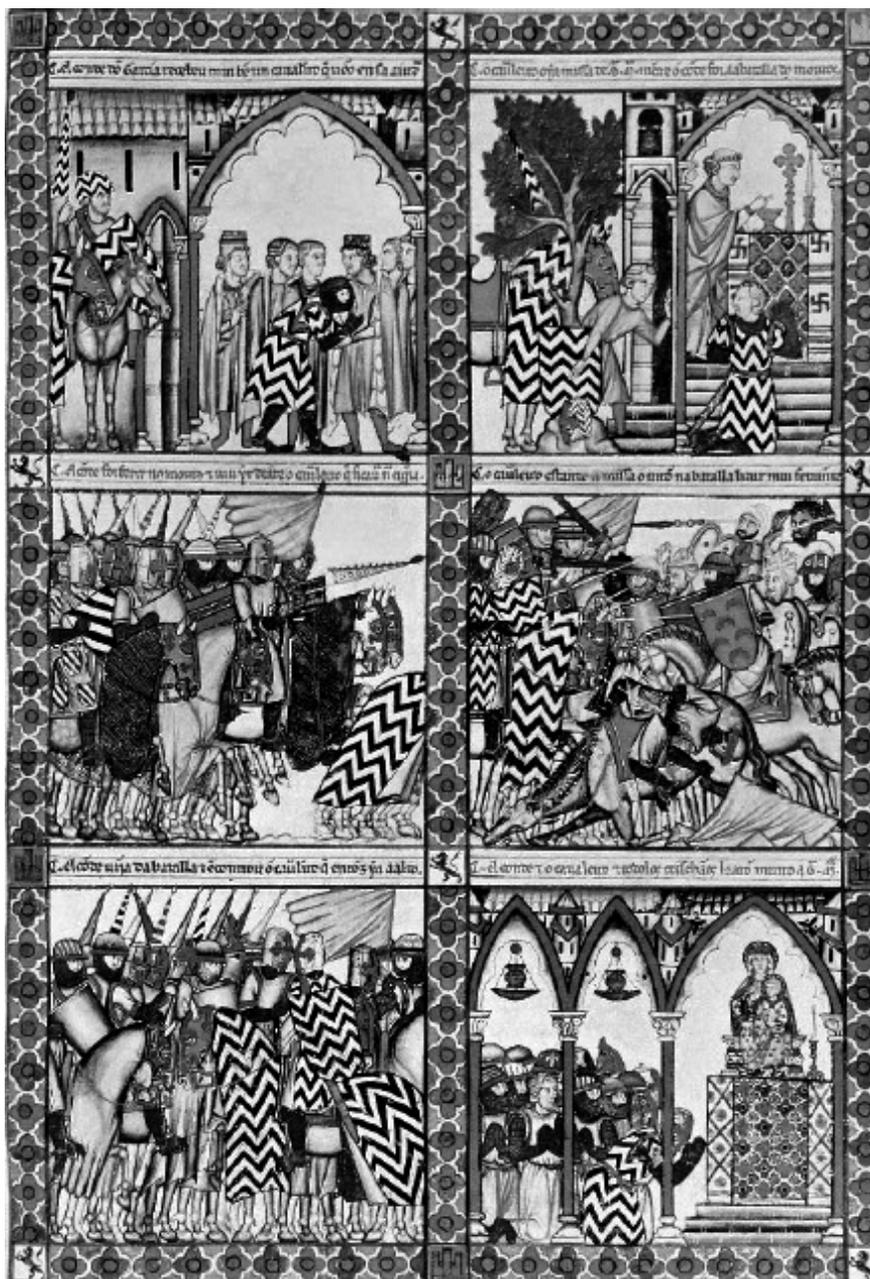


Fig. 1. Anónimo. *Cantigas de Santa María*, Códice Rico, Cantiga 63: “Como Santa María sacou de vergonna a un cavaleiro que ouver’ a ser ena lide en Sant’ Estevan de Gormaz, ve que non pod’ y ser po las suas tres missas que oyu” (fol. 78r). Siglo XIII. San Lorenzo del Escorial, Real Biblioteca del Monasterio de El Escorial.

paso del tiempo”⁷, la representación secuencial del movimiento es totalmente ajena al manuscrito medieval y a la tira narrativa.

Esta forma estática y sincopada de narrar típica del manuscrito, la cual limita cada una de las imágenes a un evento o escenario, es adoptada rápidamente por los grabadores. Esto obedece con toda seguridad a razones de economía narrativa: si el grabador solo disponía del espacio de una página para narrar una historia, cuanta mayor separación temporal hubiera entre sus imágenes,

más larga era la historia que se podía narrar. En su obra, *La Novela Gráfica*, Santiago García encuentra una segunda y muy convincente explicación:

“El motivo de que la repetición de planos y fondos [con el fin de representar el movimiento] se hubiera evitado en las narraciones con imágenes es muy sencillo: en los grabados tradicionales, el uso de planchas de metal había exigido producir imágenes con una alta densidad de información gráfica que justifi-

cara su alto precio. Uno no compraba una estampa con seis imágenes para que las seis imágenes solo ofrecieran variaciones paso a paso en el movimiento de los personajes principales: la rentabilidad estaba en poder disfrutar de seis escenas diferentes –aunque relacionadas–, que se pudieran contemplar con deleite estético⁸”.

Al igual que en los manuscritos, los temas que abordan las primeras tiras narrativas eran esencialmente religiosos: desde vidas de santos a la eterna cuestión antisemita, pasando por el relato biográfico: las vidas de Lutero y Calvino se cuentan entre las favoritas del público germano⁹. Ya entrado el siglo XVI, hará aparición un nuevo género: el de propaganda política, editándose cientos de tiras sobre complots contra la corona e intrigas cortesanas. Durante este primer periodo de la tira narrativa (1450-1550), que concluiría con la generalización del grabado en cobre a mediados del siglo XVI, el desarrollo de este género gráfico es, según Kunzle, directamente proporcional al nivel de desarrollo de la clase media, que al fin y al cabo, es quien las produce y las compra. La mayor parte de las tiras que se conservan son de origen germano, mientras que en siglos posteriores habrá abundancia de tiras también en Holanda (s. XVII) e Inglaterra (s. XVII-XVIII). Sin embargo, la tira narrativa es casi inexistente en España o en Polonia, países “donde la cultura estaba restringida a una elite aristocrática y la clase media se caracterizaba por su debilidad¹⁰.” Incluso en Cataluña y Levante, donde sí existió una clase burguesa y el grabado estaba más extendido que en el resto de la península, las *aucas*, tal y como las conocemos ahora (secuencias de imágenes con versos rimados a los pies), son escasísimas con anterioridad al siglo XIX.

1450-1500. Tiras proto-narrativas: series y ciclos.

Durante los cincuenta años siguientes a la aparición de la imprenta, la tira europea siguió recibiendo una fuerte influencia del arte medieval. Las tiras más antiguas que se conservan no tienen un contenido exactamente narrativo. Son por lo general series tópicas de emblemas morales, en las que se emplea la matriz de viñetas para representar los siete pecados capitales, los cuatro temperamentos del hombre, y otras muchas series como la danza de la muerte o los diez mandamientos. Mediante elementos iconográficos propios de la Edad Media cada viñeta representa no tanto una acción, como un estado o un atributo. Los significados se fijan mediante emblemas: signos visuales de carácter arbitrario y de significación estable. Así, en una tira germana de 1470, los Siete Pecados Capitales

aparecen ilustrados de la siguiente manera: la Avaricia, por un sapo; la Ira, un oso; la Lujuria, una cabra; etc¹¹. Por lo demás, no existe relación causal entre una ilustración y la siguiente por lo que nada obliga a “leerlas” o interpretarlas en un determinado orden, motivo por el cual no debemos considerarlas secuencias narrativas, sino “ciclos” o “series” proto-narrativos.

El uso del emblema en estas primeras tiras es herencia directa de los manuscritos medievales, pero con el tiempo los grabadores se irán apartando paulatinamente de esta iconografía tópica, sustituyendo el emblema por la puesta en escena de acciones características, e introduciendo por tanto, elementos propiamente narrativos en estos primeros “ciclos”. En la figura 2 reproducimos un ciclo dedicado a los diez mandamientos donde el paso de lo emblemático a lo mimético, o por decirlo de otro modo, de lo puramente simbólico a la observación de la realidad, es ya evidente. En la cuarta viñeta, por ejemplo, para representar el “Honrarás a tu padre y a tu madre” se ilustra no con un símbolo previamente consensuado sino con una escena cotidiana que constituye un acto literal de respeto o servicio a los progenitores: la hija que peina el cabello de su madre y el hijo que lava los pies al padre. (A pesar del halo de cotidianidad que contiene esta escena, no debemos pasar por alto un detalle: el lavar los pies no deja de ser un acto ritual bíblico, por lo que aún es posible detectar un cierto contenido simbólico en esta escena).

Aunque se vaya abandonando poco a poco el uso del emblema en estampas como ésta, todavía no podemos atribuirles plenamente el adjetivo “narrativo”. Para que exista narración es necesario que las imágenes guarden entre sí relaciones causales, y en los ciclos no las hay. No hay progresión alguna en la sucesión de los mandamientos, como si la habrá, por ejemplo, en *The Rake's Progress* (1736) de William Hogarth, donde las prohibiciones sociales las incumple un mismo personaje, siguiendo una progresión lógica que le lleva a hundirse poco a poco en la miseria. Aquí, en cambio, cada mandamiento está ilustrado de manera independiente: el primero no implica el segundo, ni el segundo el tercero. Cada ilustración está deslocalizada temporalmente, ya que es la imagen de un imperativo moral eterno.

En principio, el tema de los diez mandamientos tiene un potencial narrativo superior al de otros ciclos, pues nada le hubiera impedido al grabador establecer relaciones causa-efecto entre los pecados, o hacer del pecador un personaje estable que se repitiera en todas las viñetas como hará Hogarth más adelante. Sin embargo, no será en el ciclo de los mandamientos donde reaparezca la naturaleza plenamente narrativa de las secuencias de los manuscritos iluminados. Tampoco cuando el grabador aborda la historia sagrada le da una orientación plenamente narrativa con una secuencia causal clara, lo cual



Fig. 2. Anónimo. Los diez mandamientos. c. 1460. Munich, Staatsbibliothek.

favorece, en ocasiones, patrones de composición muy peculiares, como el del *Lamento sobre el cuerpo de Cristo* (Fig. 3) donde las viñetas tienen una progresión circular. Se trata en realidad de una carta de indulgencia cuyas viñetas ilustran de manera emblemática (aún) diferentes acontecimientos de la vida de Cristo. Sin embargo, los acontecimientos no están ordenados cronológicamente: la corona de espinas representa el episodio de la Pasión; el gallo, las tres traiciones de San Pedro; los clavos, la crucifixión; pero no existe ninguna relación causal entre ninguna de estas imágenes y la siguiente.

Tampoco hay contenido causal fuerte en otra tira de esta época a la que Scott McCloud ha querido vincular con el “cómic”¹². Se trata de *Las torturas de San Erasmo*, compuesta por una matriz de doce viñetas en la que se describen las ordalías por las que tuvo que pasar Erasmo desde su ingreso en prisión por orden de Diocleciano, hasta su muerte (Fig. 4). Aunque no se trata de un ciclo, pues los acontecimientos descritos por las imágenes se suceden cronológicamente, las

relaciones causales que median entre dichos acontecimientos son cuanto menos confusas. Solo las tres primeras viñetas parecen seguir de forma coherente una lógica causa-efecto: en la primera, Erasmo permanece encerrado en su celda; en la segunda, es llevado ante Diocleciano, quien con toda seguridad intenta obligarle a renunciar a su fe; mientras que, en la tercera, debemos suponer que se ha negado a ello, pues Erasmo recibe un garrotazo ante el altar para ser llevado a la sala de torturas. El resto del relato se aparta, sin embargo, de la secuencialidad estricta de estas tres primeras viñetas. Ninguna de las torturas implica causalmente la siguiente, como prueba el hecho de que en algunas de ellas Erasmo lleve sotana, en otras no (viñetas 7 y 8), y en la siguiente aparezca de nuevo con sotana sin razón aparente (viñeta 9). No tiene ningún sentido narrativo este constante vestir y desvestirse al torturado, como tampoco lo tiene el que, después de que le perforan un ojo con una barrena (viñeta 8), Erasmo no muestre ninguna herida en la cara durante las viñetas siguientes.



Fig. 3. Anónimo. Lamento sobre el cuerpo de Cristo. c. 1500. Oxford, Bodleian Library.

Las Torturas de San Erasmo debe entenderse, pues, no tanto como una narración ordenada, sino más bien como una enumeración acausal y atemporal de dichas torturas.

Como vemos, el componente causal, necesario para que podamos hablar de secuencia, no aparece ni en los ciclos ni tampoco en las primeras tiras relativas a la historia sagrada o a los mártires de la Iglesia. Aparecerá, sin embargo, ya entrado el Renacimiento, en un lugar inesperado: la propaganda Luterana; en concreto, dentro de un tipo de estampas basadas en una fórmula característica de la retórica escolástica: el método de contraste basado en el “antes” y el “después”¹³. Ésta es, precisamente, una de las estructuras preferidas por los grabadores luteranos en sus hojas volanderas: una viñeta de Cristo predicando y, junto a ella, una del Papa rodeado de riquezas; una viñeta de Cristo con la corona de espinas y otra del Papa con una corona de oro (Fig. 5). Al contrario de lo que ocurre en los *ciclos*, las imágenes de esta tira están contrastadas temporalmente, hay una noción de “antes” y de “después” e incluso invita al lector a establecer relaciones causales al pasar de una imagen a otra: si el Papa lleva oro en su cabeza en lugar de espinas es porque ha traicionado las ideas de Cristo.

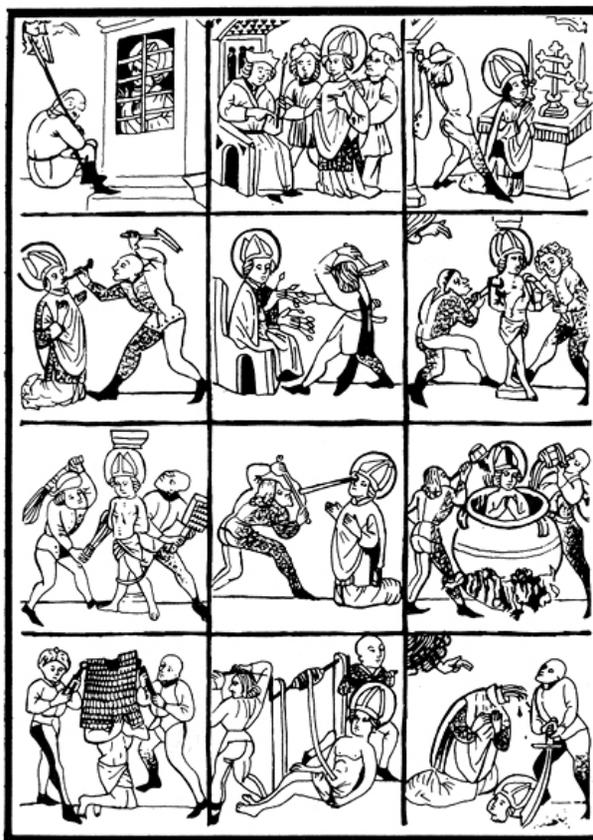


Fig. 4. Anónimo. Las torturas de San Erasmo. 1455. París, Bibliothèque Nationale.

1500-1550. Las primeras tiras propiamente narrativas: la secuencia.

Temporalidad y causalidad son los requisitos básicos para que podamos hablar de secuencia de imágenes y no simplemente de ciclo o serie. Según se va abandonando el estilo emblemático a lo largo del siglo XVI, las estructuras secuenciales y cronológicas se van afianzando en la tira, lo cual le plantea al grabador un problema de origen práctico: ¿Cómo hacer entender al “lector” mediante signos visuales que lo que está viendo en una viñeta es consecuencia de lo que ha visto antes? Para soslayar este problema los grabadores recurren con frecuencia al relato de historias ya conocidas: pasajes selectos de la vida de Cristo, las ya mencionadas torturas de San Erasmo, o vidas de personajes históricos, como por ejemplo, la de Conrado II, el Sállico¹⁴. Si el “lector” conoce ya de antemano la lógica causal de la narración, el trabajo del grabador resulta sin duda mucho más fácil. Cada imagen (véase de nuevo la Fig. 3) es simplemente una ilustración de algo ya conocido. Sin embargo, si el “lector” no tiene conocimiento previo de la historia que hay detrás de las imágenes, difícil le será deducirla del contenido gráfico de las viñetas pues estas contienen implicaciones causales muy débiles.



Fig. 5. Lucas Cranach, el Viejo. *Passional Christi und Antichristi*. 1521. Copenhague, Det Kongelige Bibliotek.



Fig. 6. Anónimo. *Christus und die Minnende Seele*. 1530. Munich, Staatsbibliothek.

Es por ello que las tiras narrativas que no están basadas en historias o fábulas de dominio público dependen totalmente del texto para poder ser comprendidas. Un caso curioso (pues además hay que situarlo en un limbo intermedio entre lo religioso y lo secular) es el de las curiosísimas estampas dedicadas al cortejo de Cristo y el Alma Cristiana. Este “cortejo” o “seducción” es una alegoría común dentro de la tradición mística, siendo recogida en España por San Juan de la Cruz en su *Cántico Espiritual*, el cual lleva por subtítulo *Canciones entre el Alma y el Esposo*. En estos cortejos alegóricos, el Alma Cristiana suele estar personificada por una tentadora joven que intenta seducir a Cristo de modos muy diversos. No obstante, en ocasiones ocurre lo contrario y es Cristo el que intenta conquistar a la joven, como ocurre en *Christus und die Minnende Seele*, un poema de origen germánico que fue grabado en numerosas ocasiones en forma de narración pictográfica¹⁵, y que recuerda poderosamente la tradición de las *Cantigas de Santa María*.

En la versión gráfica más conocida este poema (Fig. 6), el emblema todavía juega un papel esencial, incluso tratándose de una tira impresa bien entrado ya el siglo XVI, como es el caso de ésta. Por ejemplo, las técnicas de

seducción que Cristo utiliza cada viñeta pueden resultar de lo más chocantes si no se contemplan desde un punto de vista simbólico. Dichas técnicas son tan variadas como el castigo corporal (viñeta 4), la pócima amorosa (viñeta 8), el juego del escondite (viñeta 10) o la serenata de violín y tambor (viñetas 15 y 16). Y por si aún queda alguna duda de que el atractivo que este tipo de tiras tenía para el público de su época estaba más cercano a la procacidad que a la devoción, obsérvese que Cristo no descarta emplear de vez en cuando la acción directa en lugar de utilizar los anteriores subterfugios amorosos. El texto que acompaña la viñeta 4 no puede ser más explícito: “*Jesús*: Si deseas disfrutar de mí, habrás de desnudarte / *Alma cristiana*: Para ofrecerme su delicada simiente, él me desnudó por completo” (Wilt du dich genieten mein / So müst du gar entblösset sein / Nement alle sament war / Er will mich emblossen gar). Al contrario que las tiras anteriores, ésta asume ya una forma plenamente narrativa. Aunque el formato narrativo sigue siendo episódico (obsérvese cómo se respeta la tradición de situar en cada viñeta una sola acción, a la manera de las secuencias de los libros miniadados), aquí el orden de los episodios no sigue una lógica enumerativa, como en las *Torturas de San Erasmo*, sino una lógica progresiva. Después de depositar su simiente en

el Alma Cristiana (viñeta 4), Cristo recurre al castigo físico (viñeta 5); en la siguiente viñeta, Cristo amenaza con dejarla ciega y tullida (“blenden und lamen”), pero puesto que ella acata con sumisión castigos y amenazas, Cristo deja que descansa plácidamente (viñeta 7) una vez superada esta prueba de fe. A partir de la octava viñeta, Cristo somete al alma a una prueba diferente: la enamora haciendo que beba una pócima amorosa, para a continuación huir de ella; en la viñeta 9 anuncia su intención de apartarse de su lado (“Ich fliege mi tallen meine finnen”), pero el alma consigue darle alcance en la siguiente viñeta, le saca de su escondite detrás de una cortina y se reúne con él en un abrazo en la viñeta 11. Como vemos, las viñetas están conectadas causalmente, al menos en grupos de tres, sucediéndose las diferentes acciones según una lógica de acción-reacción: castigo / sumisión / descanso (viñetas 5, 6 y 7), huida / descubrimiento / reconciliación (viñetas 8, 9 y 10).

Aunque la intención narrativa es ya evidente en esta tira, es importante subrayar que el grabador todavía no aplica las técnicas necesarias para articular dicha narración mediante signos visuales. Si no se hubiera conservado el texto del poema, quizá habría sido posible identificar la alegoría central del relato, pero no el sentido de las concatenaciones causales: ¿cómo entender que en la viñeta 6 el alma se está sometiendo si no es porque nos lo dicen los versos? ¿cómo saber que, al marcharse Cristo en la viñeta 9, está huyendo del alma?

Sin embargo, el que los grabadores se basaran primordialmente en el texto para articular sus narraciones gráficas, no quiere decir que no conociesen técnicas apropiadas para concatenar las imágenes de forma visual. Al menos, así lo demuestra la serie de estampas de Hans Sebald Beham que llevan por título *Danza de Campesinos* (Fig. 7), fechadas en la década de los 30 del siglo XVI, igual que la estampa anterior. Sin embargo, las diferencias entre ambas no pueden ser más acusadas. Por un lado, el tema de *Danza de Campesinos* se aparta totalmente de lo bíblico para acercarse al costumbrismo, si bien no deja de tener una importante finalidad moral. La obra de Beham nos advierte de los peligros que acarrearán los excesos lúbricos y alcohólicos, presentando un típico baile de campesinos, con sus esperables resultados: vómito provocado por el vino (estampa 9), adulterio descubierto por la esposa agraviada (estampa 10); otro adulterio, esta vez espiado por un anciana (estampa 11); y, para acabar, nuevos vómitos, producidos ahora por la glotonería (estampa 12).

Nótese cómo, a pesar de los textos que acompañan a las tres últimas imágenes, podemos prescindir de ellos para comprender su significado. Sabemos que la indisposición del hombre de la novena estampa se debe al vino por la corona de parra que lleva en la cabeza (similar a la de Baco); la violencia con que la mujer está a

punto de sacudir al hombre de la décima estampa, nos indica claramente que se trata de su esposa; mientras que la expresión de envidia en la cara de la anciana de la undécima, aclara que la situación es diferente aquí. En cuanto a la última imagen, la actitud piadosa del hombre que se acerca al borracho queda marcada por sus dos dedos extendidos en señal de bendición. La información contenida en las filacterias (“Aquí te encuentro”, “Yo también quiero”, y “Eres demasiado vulgar”) o bien es redundante o bien como mucho matiza lo que ya vemos en las imágenes. Es conveniente no vincular demasiado estrechamente las filacterias a los bocadillos del cómic, pues la función que las filacterias tenían en el arte medieval y renacentista nada tiene que ver con la del bocadillo. Mientras que éste es un soporte del que se sirven los personajes para dialogar; el texto contenido en la filacteria, aunque podamos suponer que está siendo hablado por el personaje, nunca origina tal diálogo, pues se incluye tan solo para identificar personajes o las actitudes de estos, como ocurre aquí.

Al mismo tiempo que supone un importante paso hacia delante en pos de la autonomía visual del relato, esta serie de estampas de Beham presenta otra curiosa característica. Si bien las imágenes que hemos comentado respetan la máxima habitual de una acción por viñeta, las ocho primeras imágenes siguen una lógica distinta, pues representan momentos sucesivos de la misma acción: el baile. En ellas, Beham intenta transmitir una sensación de movimiento de un modo muy curioso. A pesar de que los personajes se van alternando de estampa en estampa, sus gestos están conectados unos con otros. El lector puede seguir el baile con sus ojos sin que éste se interrumpa: en cada viñeta, los personajes siguen los pasos allí donde los han dejado los personajes de la viñeta anterior, lo cual hace pensar si Beham no ideó esta plancha con el propósito de que el comprador recortara sus imágenes para reunir las en un pequeño mazo de naipes. Si pasáramos rápidamente una estampa tras otra cogiéndolas por una esquina, obtendríamos una ilusión óptica de movimiento tan vívida como la de una brevísima película de dibujos animados.

Danza de campesinos es buena prueba de que, a mitad del siglo XVI, podemos encontrar ya en el medio impreso los mismos elementos formales que a finales del XIX diremos exclusivos del cómic: uso de la secuencia de ilustraciones para narrar una historia, segmentación del movimiento por fases, uso opcional del texto, el cual queda enmarcado por recuadros o filacterias. Sin embargo, hemos de considerar un importante detalle. La gran innovación que introdujeron en la narración gráfica los primeros cómics (*The Yellow Kid*, en E.E.U.U. en 1895; *el Pierrot* de Willette y los *Gatos* de Steinlein en Francia en 1882; o las tiras mudas de la revista alemana *Fliegende Blätter* a partir de la misma década¹⁶) consis-

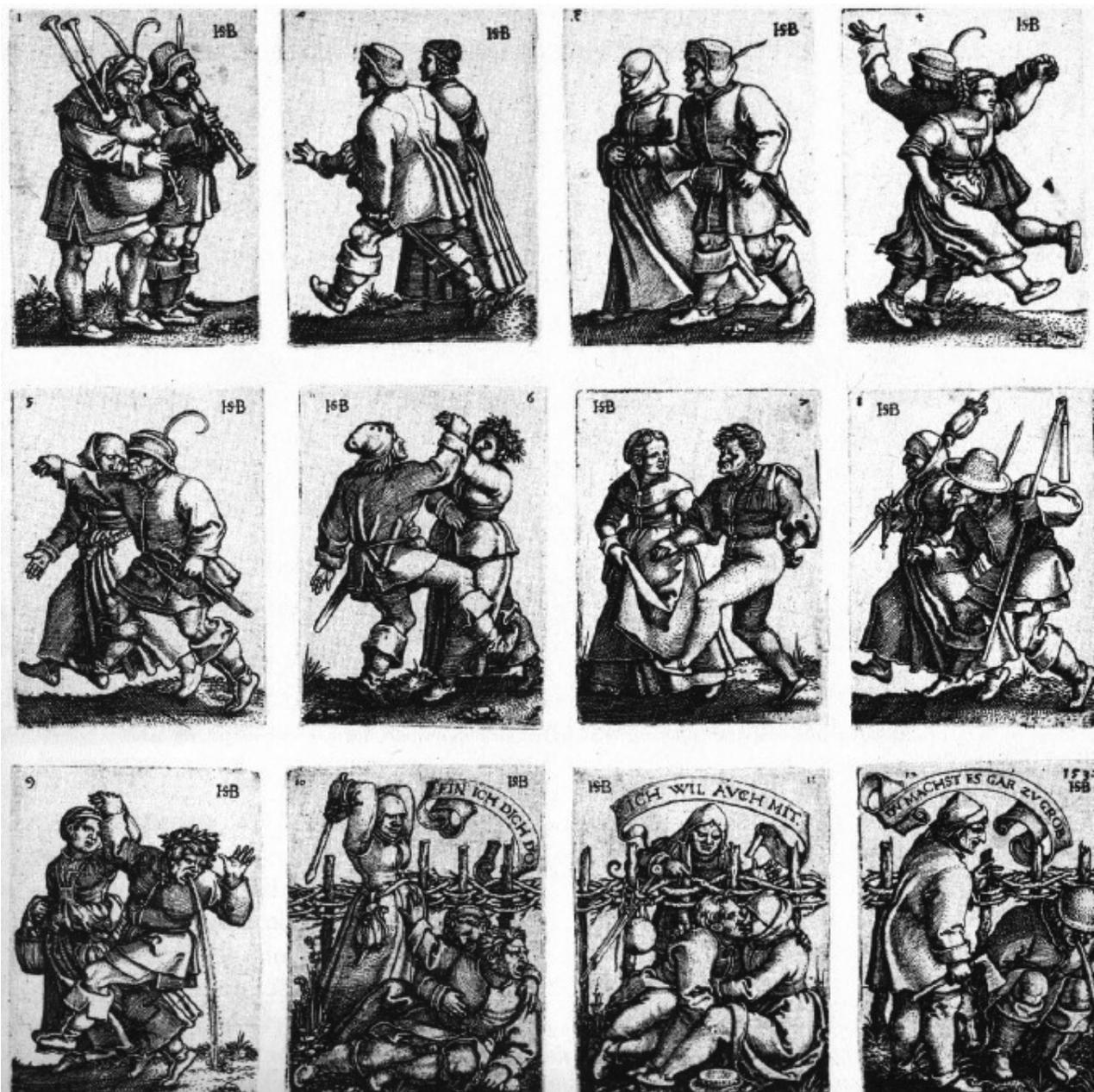


Fig. 7. Hans Sebald Beham. Danza de campesinos. 1537. Madrid, Biblioteca Nacional.

tió en representar el movimiento mediante su segmentación en secuencia, como ocurre en esta Danza de Campesinos. Si no resulta legítimo hablar de “cómic” renacentista desde el punto de vista formal (y lo es mucho menos desde un punto de vista social), es porque *Danza de campesinos* constituye un ejemplo excepcional: en el amplísimo catálogo de tiras narrativas reunido por David Kunzle (el mayor recopilado hasta la fecha), *Danza de campesinos* destaca como el único intento de representar secuencialmente el movimiento con anterioridad al siglo XIX, aunque el propio compilador no lo identifica como tal¹⁷.

A modo de balance, es posible distinguir dos tendencias durante estos cien primeros años de tira narrativa. La primera es de carácter estilístico: según va afianzándose en Centroeuropa la influencia del humanismo, las tiras abandonan poco a poco el estilo emblemático típico del códice medieval, apartándose de lo simbólico para adoptar un estilo basado en la reproducción mimética de la realidad. Esta evolución estilística no se debe únicamente a un cambio ideológico, sino a la aparición de nueva tecnología. Del mismo modo que la invención de la “cámara oscura” influye decisivamente en el uso que la pintura renacentista hace de la perspectiva; dentro del terreno

del grabado, juega un papel esencial la aparición de las planchas de cobre, cuyo uso se va afianzando durante el siglo XVI. Al permitir mayor detalle gráfico que el grabado en madera (Fig. 3, 4, 6), el grabado en cobre facilitará que el artista vuelva sus ojos al mundo sensible para reproducir la realidad (Fig. 7). Lo simbólico irá dando paso a lo mimético, y este renacido interés por el mundo exterior supondrá, a su vez, un abandono de los temas bíblicos y religiosos para abrazar lo genuinamente popular; no en vano, los dos géneros más rentables en la tira narrativa del siglo XVII serán las crónicas gráficas de ejecuciones públicas y las peripecias de prostitutas¹⁸.

En las tiras que hemos examinado se verifica asimismo una segunda tendencia, la cual afecta a la técnica narrativa usada por los grabadores. Durante la segunda mitad del siglo XV, incluso cuando la naturaleza de las tiras era indudablemente narrativa (como es el caso de las *Torturas de San Erasmo*, Fig. 4), éstas acusaban todavía modos de sucesión acausal y atemporal típicos de los ciclos o series medievales. Sin embargo, a lo largo de la primera mitad del siglo XVI, los vínculos causales entre viñeta y viñeta irán haciéndose más fuertes gracias al concurso del texto (Fig. 6) o a la aparición de detalles gráficos que ligan inequívocamente una imagen con otra en sucesión cronológica y causal (Fig. 7).

Durante los cien años posteriores a la invención de la imprenta, se da en las estampas o tiras narrativas un periodo de transición similar al que Walter Ong describe refiriéndose a la literatura escrita. La imprenta supone para la narración escrita lo mismo que el grabado para la narración gráfica: un cambio de medio (del manuscrito al volumen impreso, de la página iluminada a la hoja volandera) que permitirá mayor difusión del conocimiento. Sin embargo, dicho cambio de medio supone también un cambio formal en las estructuras narrativas. Tanto los manuscritos medievales como los primeros libros impresos son, según Ong, muy deudores de las características de la narración oral: poseen una estructura episódica, los nexos son acumulativos antes que subordinados y hacen gala de una narración redundante o “copiosa”¹⁹. Las tiras narrativas de la segunda mitad del XV responden también a esta fórmula: cada viñeta representa un episodio

diferente; cada episodio está subordinado débilmente al anterior, dando lugar a sucesiones más acumulativas que causales (ver de nuevo *Las Torturas de San Erasmo*) y las escenas que se repiten son con frecuencia similares.

Con la aparición del grabado en cobre y de grabadores más ambiciosos como Hans Sebald Beham, se irá afianzando en la tira narrativa la estructura típica de la narración impresa, basada en la subordinación y en la jerarquización causal, dando lugar a relatos gráficos más complejos que con el tiempo irán evolucionando hasta originar lo que hoy en día conocemos por el nombre de cómic o novela gráfica. De momento, los rasgos más básicos de estos dos géneros modernos de narración gráfica ya están presentes durante los cien primeros años de tira narrativa: temática popular (lo sacro es siempre más atractivo si va acompañado de un cierto tono escabroso –*Las Torturas de San Erasmo*– o erótico –*Christus und die Minnende Seele*–, narración articulada a través de una matriz de viñetas, uso opcional del texto en acuerdo con la imagen. Sin embargo, son muchas también las diferencias: al contrario que el cómic, las tiras narrativas que hemos examinado no hacen uso de las filacterias para establecer diálogos entre los personajes; en ellas, con la única excepción de la *Danza de Campesinos* de Beham, no se intenta representar secuencialmente el movimiento como es habitual en el cómic; y, sobre todo, jamás presentan narraciones largas, ni siquiera de más de una página.

Estas diferencias hacen que hablar de “cómic” renacentista o tardo-medieval sea sumamente inapropiado, pues como ha demostrado Thierry Smolderen, el cómic tal y como lo conocemos, nace como respuesta gráfica a los primeros intentos por parte de Muybridge y Marey de reproducir secuencialmente el movimiento a través de la cronofotografía²⁰. A pesar de todo esto, los parecidos entre la tira narrativa y el cómic son demasiado evidentes como para desdeñarlos, pues son prueba clara del parentesco que ambos géneros comparten en el seno de ese gran árbol genealógico al que podríamos denominar historia de la narración gráfica, constituyendo la tira narrativa el primer intento sistemático de traducir el tiempo en imágenes.

NOTAS

¹ Ernst GOMBRICH, *La historia del arte*, México D.F., Editorial Diana, 1989, p. 135.

² David KUNZLE, *The History of the Comic Strip, vol. 1: The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*, Berkeley, California, University of California Press, 1973. En su sección “Catálogo” (pp.425-261), Kunzle referencia 382 tiras narrativas pertenecientes al periodo 1450-1825, de las cuales 33 pertenecen al periodo que nos atañe, 1450-1550, el primer siglo de imprenta.

³ Thierry SMOLDEREN, *Naissances de la Bande Dessinée*, Bruselas, Les Impressions Nouvelles, 2009.

⁴ Gilles PIVARD Y Arthur SHELTON, *The Bayeaux Tapestry: The Comic Strip*, Cully, Normandía, OREP Editions, 2011.

⁵ Scott MCCLOUD, *Understanding Comics: The Invisible Art*, Northampton, Massachussets, Kitchen Sink Press, 1993, p. 16.

⁶ Breixo HARGUINDEY, “As Cantigas de Santa María: Obra Maestra das Orixes da Historieta”, en *Boletín Galego de Literatura*, n° 35, Santiago de Compostela, Universidad de Santiago de Compostela, 2006, pp. 47-60.

- ⁷ Breixo HARGUINDEY, “As Cantigas de Santa María: Obra Maestra das Orixes da Historieta”, en *Boletín Galego de Literatura*, nº 35, Santiago de Compostela, Universidad de Santiago de Compostela, 2006, p. 52. Los pasajes en movimiento a los que se refiere Harguindey son “[...] na Cantiga 133 do *Códice Rico* represéntase a secuencia dun personaxe que se precipita á auga en dúas viñetas e na Cantiga 61a do Códice de Florencia a caída dun meniño desde un balcón en catro”
- ⁸ SANTIAGO GARCÍA, *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri, 2010, pp. 55-56.
- ⁹ David KUNZLE, *op. cit.*, p. 12-39.
- ¹⁰ David KUNZLE, *op. cit.*, p.4.
- ¹¹ David KUNZLE, *op. cit.*, p.13.
- ¹² Scott MCCLOUD, *op. cit.*, p. 16.
- ¹³ Paul A. RUSSELL, *Lay Theology in the Reformation: Popular Pamphleteers in Southwestern Germany*, Cambridge, Cambridge University Press, 2002, p. 181.
- ¹⁴ Alberto MANGEL, *Leer imágenes*, Madrid, Alianza, 2000, p.26.
- ¹⁵ Amy GEBAUER, *Christus und Die Minnende Seele: An Analysis of Circulation, Text, and Iconography*, Wiesbaden, Reichert Verlag, 2011, p. 37.
- ¹⁶ Pueden encontrarse más ejemplos que se disputan el honor de ser el “primer cómic” en Thierry SMOLDEREN, *Naissances de la Bande Dessinée*, Bruselas, Les Impressions Nouvelles, 2009 y Santiago GARCÍA, *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri, 2010.
- ¹⁷ David KUNZLE, *op. cit.*, p. 28.
- ¹⁸ Kunzle dedica un capítulo a cada uno de estos géneros en David KUNZLE, *op. cit.*, pp. 157-196 y pp. 258-295.
- ¹⁹ Walter J. ONG, *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra*, trad. de Angélica Scherp, México, D. F., Fondo de Cultura Económica, 1987, pp. 43-62.
- ²⁰ Thierry SMOLDEREN, “Preface”, *A.B. Frost: An Anthology*, Seattle, Fantagraphics Books, pp. 5-13.