



Storyca

Del Capitán Trueno a Robin de Luxley: magia, hechicería e Inquisición en el cómic contemporáneo español de tema medieval

ÁLVARO LLOSA SANZ
Universidad de Oslo

1. Cómic e historia medieval

El cómic o historieta gráfica ha representado en numerosas ocasiones el mundo medieval, pero no siempre lo ha hecho con rigor histórico. Diez siglos de Historia muy variada se reducen frecuentemente a una visión tópica e inventada que surgió desde el humanismo renacentista, buscando definir un periodo de barbarie cultural situado en el milenio que hay entre el fin de los tiempos clásicos greco-romanos a finales del siglo V y el principio del renacer humanista europeo a mediados del siglo XV. El movimiento ilustrado del siglo XVIII ahondaría en esa concepción negativa de la Edad Media como una época de ignorancia y abusos sobre la población. Sin embargo, a partir del romanticismo decimonónico se exaltarán positivamente el valor de la fe, la naturaleza, las virtudes heroicas y el reencuentro con lo popular y tradicional en la búsqueda de



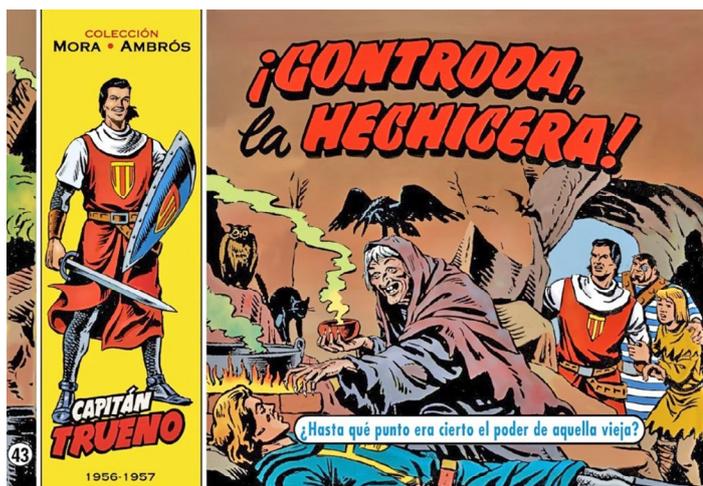
los nacionalismos contemporáneos europeos. Y las crisis político-sociales del siglo XIX con su caduca aristocracia ven además con nostalgia en la época medieval un periodo espiritual, político y social bien trenzado por el poder omnipresente de la Iglesia cristiana y sus pontífices romanos, construido sobre una teocracia basada en el derecho canónico, la teología de santo Tomás y las cruzadas. La disciplina histórica del siglo XX ha desarrollado sin embargo una buena y factual descripción de muchos aspectos medievales no tenidos en cuenta antes, basándose en nueva documentación (Valdeón, 2004: 29-32). Así, la imaginaria popular y la ficción del siglo XX ha ido construyendo un concepto de lo medieval, a la vez negativo y positivo, nacido de la remezcla de todas estas interpretaciones históricas: con ellas muestra a su público un universo oscuro, bárbaro, misterioso, lleno de aventuras irracionales y seres extraordinarios; veremos que en muchos casos proponiendo personajes arquetípicos de la epopeya clásica tales como caballeros y princesas, es decir, héroes, heroínas, villanos y escuderos a menudo envueltos en asuntos de honor, virtud y fe, pero también de superstición y magia. Específicamente para el cómic de tema medieval,

La Edad Media es vista como un periodo misterioso, terreno abonado para poco escrupulosos escritores que desarrollan teorías sobre cátaros o templarios. Colabora con esta imagen la propia tradición oral de demonios, brujas y duendes, así como la iconografía, especialmente la románica. Este lado oscuro e ignoto, el exotismo de una época lejana y desconocida para el gran público, resulta sumamente fascinante, tanto para autores como para el público (Játiva y Gallo, 2009: 128).

En este contexto de fascinación por el periodo, y en relación con la historicidad y clasificación del cómic de tema medieval, hay que destacar que «no todo cómic ambientado en época histórica es un cómic histórico. De hecho, la mayoría de los cómics con escenarios medievales tienen muy poco que ver con la historia» (Gallo y Játiva, 2009: 126). Existen por tanto numerosos *cómics de entretenimiento*, en el que el marco histórico es solo escenario de una trama libre y escasamente atada a sucesos acontecidos, frente a los *cómics divulgativos*, mucho más informativos y fieles históricamente pero poco atractivos narrativamente; la combinación ideal la ofrecen los *cómics mixtos*, en los que la trama, inventada o no, está perfectamente encuadrada en hechos rigurosamente históricos (García i Quera, 2004). También podría puntualizarse, con Herrero Suárez (1998), que aquellos cómics que recrean hechos reales pueden llamarse *históricos*, y aquellos que muestran tramas inventadas, aunque estén entrelazadas con personajes, sucesos y escenarios históricos, serían *comics historicistas*.

Cronológicamente hablando, en el universo medieval del cómic español encontramos primero una etapa de creación historicista, claramente orientada al entretenimiento, en títulos como *El guerrero del antifaz* (1943) de Manuel Gago y Pedro Quesada, *Flecha negra* de Boixcar (1949) o *El capitán*

trueno (1956) de Víctor Mora y Ambrós.¹ Mientras que la segunda toma el modelo de Robin Hood y sus aventuras (al estilo de los actores que lo representaron en los años 20 y 30 del cine, en especial Douglas Fairbanks y Errol Flynn), las otras siguen la estela iniciada en Estados Unidos por *El príncipe valiente* (1937) de Harold Foster (llevado con gran éxito al cine en 1954) pero sus aventuras están llenas de anacronías (elementos que



Capitán Trueno, Mora y Ambrós

no se corresponden con la época descrita); se suceden con tanta recurrencia y descaro que siendo las mejores no «alcanzaron las mínimas cuotas de verosimilitud histórica» (Vich, 2003: 29). El propio Víctor Mora reconoce esta técnica histórica de pastiche en aras del entretenimiento: «¿Pasamos de África a la China? Pasamos. ¿De la magia a la ciencia ficción con los grandes robots tipo Brick Bradford? Pasamos... ¡Todo, menos aburrirse y aburrir!» (Porcel, 2011: 136). Así, solo desde 1970, en un periodo tardofranquista en el que la historieta de autor para adultos adquiere relevancia a través de la revista *Trinca*, podemos hablar de un cómic histórico propiamente, con *El Cid* (1970-1984) de Antonio Hernández, que combina a la perfección documentación histórica y una narrativa atractiva para el público. Desde mediados de los noventa la industria comienza un nuevo ciclo más abierto con colaboraciones internacionales en el que el ambicioso formato editorial de la novela gráfica de autor se incorpora al mercado con éxito y reconocimiento de crítica creciente (Díaz de Guereñu, 2011: 217-19). También en el tema medieval, tanto en su vertiente histórica como historicista: por ejemplo, *Sancius Rex* (2004) de Alvaro Mutilva y Raquel García Arancón, atento al detalle histórico e iconográfico, pertenecería a la rama divulgativa del cómic histórico, y otros proyectos producidos o coproducidos por autores españoles experimentan y combinan lo documentadamente histórico con el género de aventura, como *En busca del Unicornio* (1997) de Emilio Ruiz y Ana Miralles; con el bélico, como *1212: Las navas de Tolosa* (2016) de Jesús Cano de la Iglesia; con la ciencia ficción, como *Nicolás Eymerich, inquisidor* (2003); de Jorge Zentner y David Sala; con la leyenda gótica, como *Cruz del sur* (2004), de Luis Durán y Raquel Alzate; o con la ucronía histórica, como *Luxley* (2013), de Valerie Mangin y Francisco Ruizgé. En las lenguas cooficiales, en un acercamiento de recuperación nacionalista histórica de los orígenes y conflictos de los variados reinos peninsulares medievales, destacarían las obras en catalán de Oriol García *Guifré 897* (2006) y *Mallorca 1229* (2010), y las obras en asturiano de Gaspar Meana, en torno a

1. Puede revisarse el estudio de Vázquez (1982) y sobre todo el de Ramírez (1976) para ver los numerosos títulos y héroes del cómic de ambientación medieval en el franquismo.

la serie *La crónica de Leovigildo* (1991-2006) o la de J. A. Marinas, *Domno. La vida de Gonzalo Peláez* (2009).

Repasemos ahora algunas de estas historietas y novelas gráficas en las que la magia y sus diversas manifestaciones ocupa un lugar, a veces destacado y otras no, pero generando distintas funciones narrativas; su representación generalmente queda sujeta a referentes medievales muy diversos de distintas tradiciones que son utilizados por los autores con mayor o menor rigor histórico según el particular fin, el público y la situación política de la industria gráfica según la década.

2. De magos y brujos: magia, magos, hechiceros y anacronía en *El guerrero del antifaz* y *El capitán Trueno*

El género de las aventuras con ambientación histórica es el primero en desarrollarse con dinamismo, gran capacidad de humor y entretenimiento, y gran éxito en el mercado español en la década de los cincuenta: sus héroes viven su momento álgido durante una época del franquismo más aperturista en la que la nueva generación de lectores mira al futuro y busca dejar atrás rencillas de la guerra civil (Fernández Martín-Portugués, 2012: 50-53). Además, en 1951 se levanta la prohibición de las revistas periódicas, y si bien se cuenta con un censor en cada editorial, los cuadernos de aventuras se ven beneficiados por esta situación, estabilizándose e industrializándose el mercado editorial y generando las grandes editoriales como Bruguera, Toray, o Valenciana (Porcel, 2011: 130-34). Como antecedente para este contexto, la primera gran historieta de temática medieval, *El guerrero del antifaz*, nacido en 1943, nos muestra a un héroe luchador cristiano, un «guerrero indómito que se enfrenta a un pueblo de herejes, es una figura que alcanzaría un eco muy especial en la España del aislamiento y de la autocracia» (Fernández Martín-Portugués, 2012: 58). Ambientado en la época de la lucha territorial final para el cristianismo bajo el reinado de los reyes católicos Isabel de Castilla y Fernando de Aragón a finales del siglo XV, el guerrero muestra la aventura y el destino de un hombre que, habiendo creído ser hijo de un reyezuelo árabe, descubre su origen cristiano por su madre, y decide vengarse con la espada del conjunto general de árabes y musulmanes, aunque puntualmente establezca amistad y alianzas con unos pocos: violencia y sadismo ideologizan un tanto esta historieta fabricada en el ambiente censor de la posguerra española y principios del franquismo, basada en la asociación heroica de patria y religión (Fernández Martín-Portugués, 2012: 65, 119 y 229), y cuyo «patrón es la novela por entregas decimonónica y su fijación por el honor, el enigma y lo sentimental» (Porcel, 2011: 132). El tipo de conflictos entre moros y cristianos se parecen más a la época medieval de las cruzadas, al Cid y sobre todo, como analiza Izquierdo (2016) en un artículo, a las aventuras y espacios de los libros de caballería, que a la situación histórica en los albores del renacimiento; no obstante, el periodo elegido marca el momento fundacional de la nación española promovido como tal por la

dictadura. En este contexto, si bien hay viajes a lejanos y exóticos lugares con corsarios y piratas, y salvajes orangutanes, leones, águilas, tiburones y saurios amenazadores, es la guerra de religión la que establece el patrón general de la lucha contra el enemigo hereje: quizás por las constricciones políticas del momento, el asunto de la magia o la brujería prácticamente no aparece y no tiene un papel relevante en la historieta, ni siquiera para ayudar a demonizar al enemigo, y se centra básicamente en la lucha de capa y espada entre enemigos que además pelean contra deslealtades personales, abusos varios e historias sentimentales cruzadas.

El capitán Trueno nace con un espíritu más abierto frente a la idea de entretenimiento, mucho menos ideologizado, y localiza inicialmente su acción durante el sitio de san Juan de Acre (Israel) sostenido frente a Saladino por los caballeros cruzados de Ricardo Corazón de León en 1191, tras lo cual las aventuras se suceden por otros espacios del globo (desde el África de los pigmeos a la China de la gran muralla): esta variedad genera «un mundo totalmente anacrónico y dispar» (Vich, 2013: 39). El héroe viaja con sus inseparables Crispín, un jovencito que busca identificarse con el lector, y Goliat, un guerrero gigante y leal, que lo apoyan continuamente. A veces es acompañado por Sigrid, la dama nórdica amada de Trueno, u otras mujeres a las que ayuda en su periplo.

En su caso, la magia se integra en las aventuras como otro elemento de diversión más junto con las peleas, los ambientes exóticos, y la lucha por liberar a aquellos que son injustamente tratados y hechos prisioneros por abusos de poder y otros intereses. Dado que la serie de historieta es muy larga, con más de seiscientos episodios y otras versiones posteriores en la década de los ochenta, mostraré solo unos pocos ejemplos de las primeras series originales en las que se aprecia el uso de la anacronía con las diferentes tradiciones asociadas a la magia. Un uso tópico pero efectivo y efectista.

Por comenzar con un elemento no anacrónico, que mezcla historia y ficción, asistimos en los inicios de la serie cómo Trueno rescata el cáliz de Cristo o Santo Grial, un objeto que la tradición ha considerado no solo una reliquia religiosa, sino un objeto mágico capaz de dar, en sus diversas variantes, el poder absoluto o la inmortalidad, entre otros; se asocia frecuentemente al grupo de caballeros templarios que se encargaban de vigilar la ruta a Jerusalén. La búsqueda del grial como elemento sobrenatural y místico se relaciona especialmente en la Edad Media con el ciclo literario artúrico y los caballeros de la mesa redonda: pero en la historieta de Trueno simplemente sirve para dar



Capitán Trueno, Mora y Ambrós

un camino o misión inicial al héroe de vuelta a casa tras terminar la cruzada y muchos personajes lo ven solo como una pieza material de piedras preciosas digna de poseerse por su valor económico. No hay por tanto magia asociada a este jugoso objeto que la ficción ha explotado tanto.

Más adelante, hallamos ya al primer personaje relacionado en la historieta con la magia, pero solo de una forma parcial: el llamado mago Morgano, rescatado por Trueno de un peligroso calabozo en el que penaba por las falsas e interesadas acusaciones de unos nobles que aprovechaban su fama de mago para aterrorizar con falsos fantasmas la región, es presentado en realidad como el inventor de un globo aerostático (aparato históricamente creado en el siglo XVIII). Este perfil de mago recoge una tradición muy antigua del hombre sabio, pero también se adelanta al perfil humanista de Leonardo da Vinci en el siglo XV y XVI: parece querer recuperar la idea del mago sabio y precientífico que desarrollará la cultura renacentista, confiada en el conocimiento intelectual previo y su renovación mediante las pruebas experimentales como modo de llegar a controlar la naturaleza visible e invisible. De hecho, Morgano reflexiona al final del episodio (titulado «¡¡Huracán!!») sobre la interpretación que él le da a la magia: «Hijo mío, recuerda siempre esto: ¡La única magia está aquí en los libros que recogen los conocimientos que el hombre va transmitiéndose a través de los siglos». Y luego el narrador explica la anacronía que supone un globo aerostático en el siglo XII, lamentando que las guerras hayan quemado libros y oportunidades de avanzar mucho antes en la ciencia.



Capitán Trueno, Mora y Ambrós

aparecer monstruos en el bosque; pero luego Trueno concluye que simplemente es un hombre con una capacidad diferente, y se alude a su habilidad de ejercer el hipnotismo, incluso colectivo, que le resultará útil para derrotar a los enemigos a los que Trueno quiere enfrentarse para poder liberar a sus amigos de las garras de un ejército mongol. A su vez, al ver aparecer los espíritus, los mongoles llaman a su propio chamán para neutralizarlos, pero Kendra y Trueno se presentan disfrazados también como chamanes cuya ciencia han aprendido de los lamas del Tibet. Si bien existía una magia medieval para generar visiones, como veremos extensamente más tarde en relación con una novela gráfica, esta no se caracterizaba como hipnótica, ya que el hipnotismo pertenece a una tradición desarrollada en la Europa del siglo XVIII. La figura del chamán, antigua y presente en Asia y otros lugares, sí tiene que ver con la comunicación y visión de los espíritus, que es lo que aparentan hacer nuestros protagonistas para engañar al enemigo, pero

normalmente conlleva el consumo de algún tipo de alucinógeno, algo que en la historieta lo sustituye esa capacidad hipnótica, quizás más inocua para el joven lector al que no se le quiere inculcar ningún modelo de consumo nocivo.

Sí hay consumo de sustancias nocivas, sin embargo, en «¡Horror a la orden!», cuando el grupo pasa por el Egipto de los faraones, y una hechicera capaz de transformar a los hombres en animales les hace respirar una pócima que les quita la valentía a Trueno y sus amigos, doblegando su espíritu y valor. La hechicera parece rescatar la figura de Circe, conocida diosa de la mitología griega que transformaba a sus enemigos, mediante pócimas, en animales. Sin embargo, Trueno y sus amigos solo son transformados en su interior, su cuerpo se mantiene intacto. Esta tradición recuerda además a la típica vieja (y así es dibujada, con su manto y sus dedos largos) que quiere comerse a los niños en la tradición visual infantil del siglo XX, en especial la difundida por Walt Disney desde 1937.



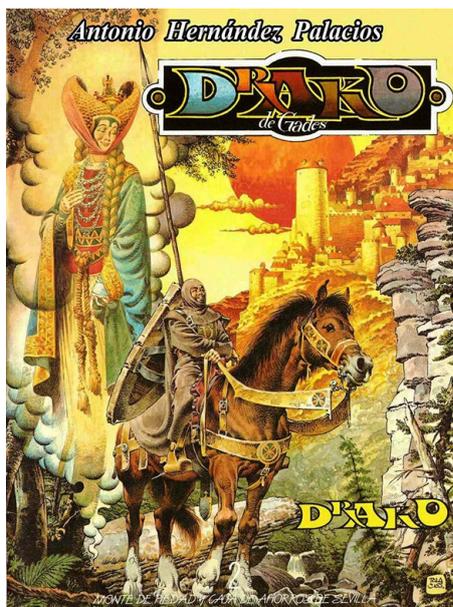
Capitán Trueno, Mora y Ambrós

Por último, en «Gontroda, la hechicera» y «El dragón de las tres cabezas» rescatamos a otra bruja que, si bien adopta la misma apariencia, su función narrativa se relaciona más con las historias caballerescas medievales del ciclo artúrico: nuestros héroes llegan a una isla donde encuentran a una bruja que, después de haber curado con su pócima a un caballero gravemente herido, les hace ver en un caldero la historia de una dama encerrada y traicionada, que queda bajo la vigilancia de un dragón de tres cabezas. Ellos buscan al dragón, lo vencen y salvan a la dama, al estilo clásico de las aventuras caballerescas de Arturo y sus caballeros. Recordemos que en dicha tradición la bruja Morgana es la encargada de curar en la isla de Avalon al rey Arturo de unas heridas gravísimas.

Podríamos seguir con las incontables aventuras de Trueno pero, en resumen, puede decirse que para la inclusión de elementos y personajes relacionados con la magia se aprovechan todos los recursos que ofrece la variopinta mezcla de la tradición mitológica griega, la celta, la oriental, contengan aspectos medievales o no, con el fin de proveer por encima de todo una aventura intensa, dramática y entretenida. También parece que se eluden aspectos que en la época podrían chocar con la moral del censor y la protección del público ante personajes excesivamente heterodoxos o que podrían chocar contra la religión (como desarrollar el aspecto mágico del Grial, mostrar los efectos del consumo de alucinógenos, o la posibilidad de animalizar en el dibujo a un héroe cristiano).

3. De caballeros, dioses y dragones: Drako y Garin, imaginando una Edad Media fantástica y mitológica

Si bien las anteriores historietas mezclan todo tipo de tradiciones y generan anacronías, no son las únicas que remezclan tradiciones: en la década de los ochenta, Antonio Hernández Palacios dialoga con la aventura caballeresca dotándola de seres fantásticos y mitológicos de diverso origen, a lo que añade parodia al género.



Drako, Antonio Hernández Palacios

de Drako, que comenta para sí misma lo bien que se las arregla su protegido, cómo crece en habilidades, o cuál será el próximo lío en el que se meterá. Para ilustrar mejor esta relación entre magia y humor, que parodia tanto los

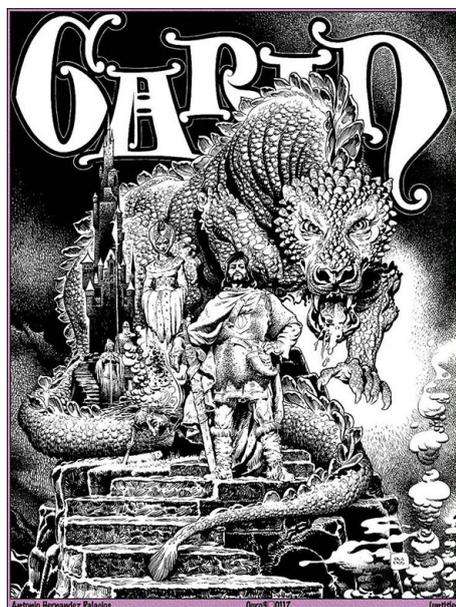


Drako, Antonio Hernández Palacios

En *Drako de Gades* (1984-1991) nos presenta un mundo extraído de los libros de caballería medievales, con origen en la tradición artúrica de los caballeros andantes, al que añade las fuentes mitológicas de las sagas nórdicas para recrear los personajes fantásticos y generar una intensa acción. Hadas protectoras, enanos y gigantes, monstruos marinos y dragones, mezclados con el exotismo de animales salvajes africanos, como fieros leones y tigres, se interponen en el camino del caballero Drako, cuya labor es andar por los caminos y salvar doncellas, gigantes hijos de ancianas, ayudar a liberarse a otros caballeros o a desencantar reyes y reinos. Las historias muestran humor recurrentemente, como ejemplifica la actitud de la hada o maga Megera, diosa protectora de Drako, que comenta para sí misma lo bien que se las arregla su protegido, cómo crece en habilidades, o cuál será el próximo lío en el que se meterá. Para ilustrar mejor esta relación entre magia y humor, que parodia tanto los libros de caballería como la fantasía medieval de una manera lúdica, en el capítulo titulado «Merlin» aparece un humilde rey Lisuarte (quizás evocando irónicamente al famoso nieto del caballero Amadís), viejo y perdido, que busca a su amiga dragona llorosa y bramadora. La *walkiria* que lo recibe decide secuestrarlo y matarlo para el *valhalla* de su padre Odín (de hecho, las *walkirias* decidían qué guerreros debían morir para ir a reposar al *valhalla*). Pero en su huida voladora, ella misma se confunde entre las nubes de tormenta que ha creado mágicamente y cae de manera estrepitosa, de forma que finalmente Drako logra salvar a Lisuarte y reunirlo con su dragona querida. Al final del episodio, el propio autor se le aparece como gran mago, en lugar de Megera, ataviado con su ropa habitual de siglo XX y haciendo

las funciones de Merlín. La aventura, con Lisuarte y su mascota dragona, la torpeza de la diosa, y la aparición metaficcional del autor como mago de la historieta, es tan fabulosa como paródica. Por otra parte, la sucesión en estas aventuras de monstruos marinos con grandes colas y aterradores dragones alados, la amenazante *walkiria*, las menciones a Odín y al *walhalla* apuntan a la mitología nórdica como la base usada para recrear un entorno mágico, pero frecuentemente mezclada con otros seres mitológicos de las culturas del sur, como el centauro, o seres exóticos medievales africanos como el león y el tigre. La aparición de un monstruo marino al que un personaje denomina como Leviatán rescata la imagen del monstruo aterrador marino en forma de serpiente o dragón, que en la mitología nórdica sería denominado Kraken si tuviera varias colas tentaculares y forma de pulpo o calamar; en la historieta, no obstante su larga cola de serpiente marina similar a las dibujadas en la *Carta Marina* renacentista de Olaus Magnus (1555), se parece bastante más a las versiones japonesas de Godzilla con su cuerpo y patas de dinosaurio.

En *Garin* (1977), cómic precursor del héroe caballeresco Drako, el modelo caballeresco es el mismo, pero un tanto más serio y siguiendo el modelo clásico de caballería artúrica para contar una única historieta: el hada Megera avisa a Garín de que en Tirania el conde de Betfort tiene bajo control a toda la población y va a quemar a la reina Armina y su hijo. Debe luchar con el conde y después ir a una cueva para rescatar al hijo, que es custodiado por un temible dragón al que debe vencer.²



Garin, Antonio Hernández Palacios

4. De bestias y hombres: transformaciones y profecías. *En busca del Unicornio, Roncesvalles y El Cid*

Hasta aquí el mundo de las series gráficas, cuyo testigo toman las primeras novelas gráficas al introducir algo tímidamente elementos conectados con la magia o el universo del imaginario fabuloso medieval. *En busca del Unicornio* (1997), cómic ideado como adaptación de la novela homónima de Juan Eslava Galán, reconstruye un imaginado viaje medieval desde Segovia hasta el sur del continente africano, y se basa en la creencia medieval de la existencia del unicornio como animal cuyo polvo de cuerno tenía ciertas virtudes curativas, entre ellas la de mejorar la virilidad. En pleno siglo XV y durante la corte de Enrique IV el Impotente, África se vuelve un espacio lejano, misterioso y desconocido, lleno de seres tan fantásticos y mágicos como el unicornio. Ante este desafío,

2. Para una breve introducción a los personajes, el universo y tipo de aventuras artúricas medievales, se puede consultar el artículo de Ibáñez Palomo (2016).

dice uno de los personajes: «¿Qué será de la expedición, cuando la chusma de ballesteros descubra que en la tierra de los negros jamás ha pisado cristiano, y que está poblada de espantables monstruos, demonios y muy fieras serpientes voladoras?». Aparte de la búsqueda fabulosa que mueve la narración y la creencia en un polvo milagroso, que bien puede entrar entre las concepciones médicas de la época, el posible aspecto mágico de esta historia se limita no obstante al exotismo imaginado de tierras aún no bien conocidas en una época donde se atisban los albores del colonialismo europeo; también en la aplicación del bestiario medieval, aquellas compilaciones pseudocientíficas donde se reunían mezclados a los animales reales y a los animales mitológicos, entre los que se encuentran los citados por el temeroso personaje antes de comenzar el viaje africano. Como catálogo zoológico, los bestiarios lo eran también de lo simbólico y lo didáctico: cada animal significa algo en la gran máquina del universo creada por Dios, además de ofrecer ciertas propiedades curativas o venenosas. La serpiente y los reptiles (especialmente el cocodrilo) solían relacionarse con los dragones, y en la tradición cristiana con el diablo (Morales Muñoz, 1996: 240-41): una serpiente voladora puede interpretarse por lo tanto como un dragón, animal que se entendía como uno de los grandes depredadores medievales y gran enemigo del caballero cristiano. *En busca del Unicornio* solo alude y no ahonda en estas ramificaciones fantásticas del bestiario, salvo por el hecho mismo de la creencia en la búsqueda de un Unicornio mitológico inencontrable, y se limita más bien a mostrar lo exótico y extraño experimentado por los viajeros en su expedición de descubrimiento en *terra incognita*. Es decir, ante el lector, en esta historieta unos buitres gigantes de la sabana africana suplantán con creces a las serpientes aladas.



En busca del unicornio, Emilio Ruiz y Ana Miralles

Los seres mágicos, bestias o humanos, viven a menudo en la naturaleza, escenario primigenio de la vida no atada a las normas sociales establecidas. Esa naturaleza, en la tradición occidental medieval identificada con el bosque, suele ser la antítesis del mundo urbano, un espacio de soledad salvaje para

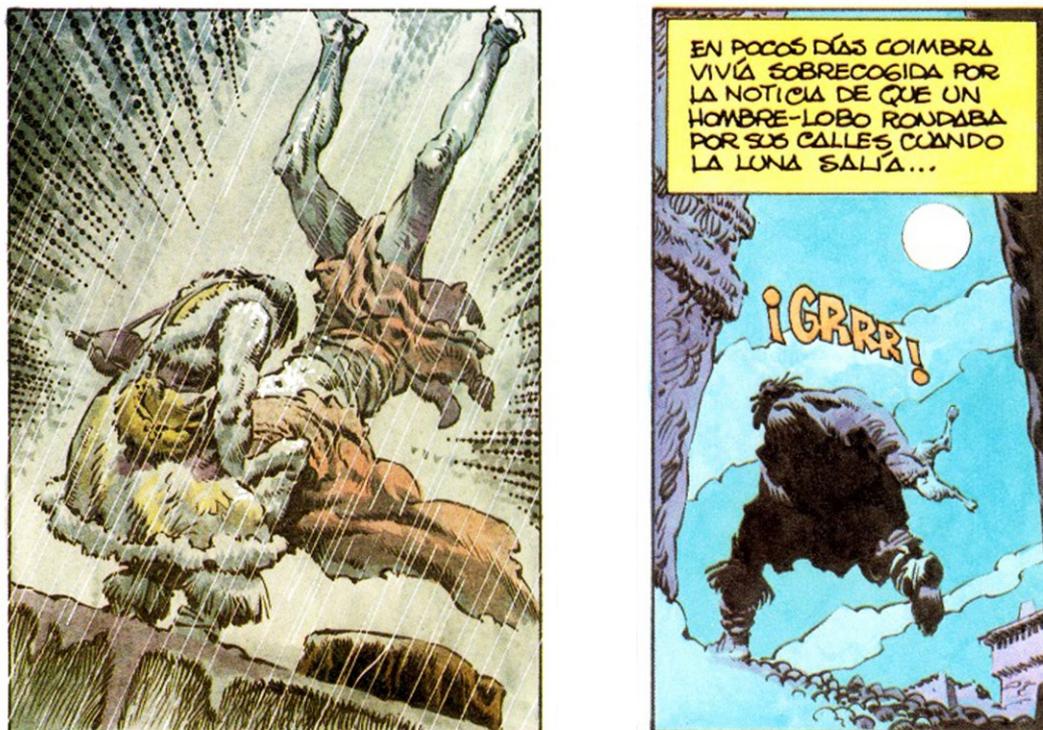
fugarse del mundo que suele tener gran significado simbólico (Triviño, 2016). Por ejemplo, en *El Cid*, ambientado en los reinos de Castilla y León del siglo XI, un ermitaño que vive retirado en una cueva como si fuera un animal oculto en el bosque profetiza el reino y muerte temprana de Sancho el fuerte. Se usa al personaje como elemento de tensión narrativa ante el lector, adelantando pistas sobre el destino histórico del personaje. El ermitaño, cuya figura enlaza con la tradición oriental del anacoreta del desierto y la castellana del género literario llamado hagiografía, representa una figura arquetípica medieval literaria y religiosa muy simbólica del hombre santo retirado de la comunidad social y sus tentaciones corporales para conectar más intensamente con Dios y vivir contemplativamente en el monte (Baños Vallejo, 2011: 136). Por su estado espiritual se le adjudica la capacidad de ver con claridad algunos sucesos del futuro normalmente solo reservados a Dios. Su capacidad profética suele estar asociada a la interpretación de visiones o sueños propios o ajenos. Es lo que sucede en las historias de caballería medieval como el *Poema de Fernán González*, el *Caballero Zifar*, el *Amadís*, o el *Tirant* (Baños Vallejo, 2011: 145-47). Este aspecto profético o adivinatorio fue muy discutido en la Edad Media, en relación con la interpretación de los astros además de las visiones, y no siempre bien aceptado por la Iglesia, ya que solo Dios puede conocer el futuro y solo los hombres son responsables de sus acciones y destino hasta el último minuto. Lope de Barrientos, hombre de la corte de Juan II, lo deja claro en su *Tratado de la adivinanza*: «adeuinança es usurpación del saber o conoçer las cosas de aduenideras que solamente perteneçen a Nuestro Señor que aquellos que se trabajan e presumen saber tales cosas aduenideras, por alguna de las artes mágicas o divinatorias, éstos tales, usurpan la sabiduría que a la divinidad pertenece» (Álvarez López, 2000: 119). El ermitaño de *El Cid*, tras hacer su profecía, aparece asesinado al día siguiente por un peregrino que resultará ser Adolfo Bellido, el enemigo y futuro asesino de Sancho. Ninguna profecía más aparece a lo largo de la historieta y el ermitaño cumple una función meramente narrativa usando un arquetipo literario bien establecido por la tradición.

Y no solo son los eremitas quienes profetizan. Al margen de la Iglesia y sus hombres santos, los seres populares asociados a la magia no autorizada por una institución también lo hacen. En *Roncesvalles* de Antonio Hernández, libro dedicado a la batalla del mismo nombre que hereda la amplia y larga tradición épica de materia francesa centrada en la canción de Roldán, aparece en escena una bruja vasca que ejerce la adivinación del futuro, y previene a los eúskaros –vascones en la



El Cid, Antonio Hernández Palacios

historiografía tradicional– de una gran invasión por llegar, que serán las tropas carolingias a su paso por los Pirineos tras una victoria sobre la plaza de Zaragoza.



El Cid, Antonio Hernández Palacios

Por otra parte, hay hombres cuya naturaleza se confunde con la de las bestias, dando pie a posibles transformaciones sobrenaturales; si regresamos a *El Cid* de Antonio Hernández Palacios, su personaje Basurde, un escudero norteño mudo encargado de proteger a Sancho, escapa de milagro de una emboscada en Coimbra en la que Sancho es atrapado por Bellido, y vaga por la ciudad rugiendo de tal manera que «en pocos días Coimbra vivía sobrecogida por la noticia de que un hombre-lobo rondaba por sus calles cuando la luna salía». Tradicionalmente, el primer hombre convertido literariamente en lobo fue, según las mitológicas *Metamorfosis* de Ovidio, Licaón, rey de Arcadia, que intentó engañar a Zeus y fue convertido en lobo por ello, condenado a comer carne humana, y quedándose mudo además. El historiador griego antiguo Herodoto y otros geógrafos se hicieron eco de la existencia del hombre lobo, y el folklore occidental, más desde la Edad Media, se hace eco de él en numerosas apariciones (véase la monografía de Fondebrider, 2016). El personaje Basurde nace de esta tradición licantrópica del hombre y la bestia, si bien su función es la de un mudo escudero leal, feroz y primitivo, que nunca busca engañar a sus superiores. Un vascón fiel a su señora Usua, de joven la había defendido frente a Adolfo Bellido, al que casi mata. Por ese intento de asesinato considerado como traición fue condenado por el señor del lugar a perder la lengua. De este modo, Basurde es condenado de manera muy semejante a Licaón por lo que se considera una traición o engaño. Respecto a su licantrópía, tiene además en común que normalmente va vestido con

una piel de animal, una de las técnicas para mágicamente transformarse en hombre lobo descritas por la tradición. Y desde luego se convierte en un hombre bestial que consume carne humana en el sentido de que su función principal es matar ferozmente a otros hombres.

5. Cruz del sur: objetos rituales, sortilegios y nigromancia

De los seres mágicos pasamos a los objetos rituales y al ejercicio de la nigromancia. El cómic de Luis Durán y Raquel Alzate, *Cruz del sur* (2004), recupera lo que podría ser una leyenda medieval en la que Mailis, una mujer que vive en el bosque cercano al castillo del anciano y enfermo señor de Volt es acusada de brujería al encontrarle unos muñecos de madera con clavos que representan al señor del castillo. La matan en el bosque (primero intentan quemarla, como corresponde a una bruja, pero el árbol no arde) y después llevan a su hija pequeña ante su señor, que decide dejarla crecer entre la servidumbre, aunque con la sospecha en el abad de que también sea una bruja, ya que la enfermedad del señor no se cura tras la muerte de su madre. Se da a entender que su padre fue Groz, el caballero que asesina como bruja a Mailis,



Cruz del sur, Luis Durán y Raquel Alzate

a la que probablemente había violado en el bosque años antes. Pasa una década, y algunos de los implicados en el asesinato de su madre serán vengados con la muerte, siempre coincidiendo con la aparición del viento y el comportamiento animado de los árboles del bosque, donde también la niña, ya adolescente, se convierte finalmente en árbol tras huir de un intento de violación por parte de Martín, hijo del señor de Volt. Si bien este final recuerda a la metamorfosis de Dafne perseguida por Apolo en la mitología griega, lo más destacado a lo largo de toda la narración previa procede de cómo el viento se relaciona con el huérfano marginado, Dominique, y el bosque con Mailis y su hija, mostrándose una conexión íntima con los espíritus primitivos de la naturaleza, que actúa para protegerlos a ambos. El bosque en el medievo era no solo un espacio de recursos naturales, sino también un espacio simbólico ambivalente: de maravillas sobrenaturales para unos, y lleno de peligros y amenazas para otros. Especialmente heredado de la tradición germánica y céltica, para el paganismo rural seguía siendo desde el tiempo de los romanos un lugar sagrado y frontera sobrenatural: sus habitantes vegetales (los árboles) representaban espíritus vivos protectores, que en los castillos y ciudades se interpretaron, a luz del cristianismo, como *locus horridus* o selva oscura, lleno de amenazas espirituales diabólicas que había que evitar, junto con cualquier

humano que viviera en su sombra, que, salvo un eremita, solo podía ser proscrito, ser humano bestializado por la locura o bruja; por su poder espiritual se llegaron a talar y quemar bosques enteros (Triviño, 2016). De hecho, en la novela gráfica se aprecia este ambiente constante de temor al bosque, excepto para quienes crecieron allí: el caballero Grof muere al tropezar su caballo en una raíz, y varios personajes de la corte hacen referencia a la importancia de talar el bosque para acabar con su influencia negativa sobre el señor del castillo.



Cruz del sur, Luis Durán y Raquel Alzate

Esta historia de abuso sexual y de poder queda también enmarcada por otros aspectos mágicos del contexto medieval: Mailis, por ser madre soltera y vivir sola en el bosque, y en especial al encontrarse los muñequitos que representan al señor, se la considera bruja por ejercer magia demoníaca; es decir, según se entendía en la época, usaba las virtudes o poderes ocultos de la naturaleza, aquellos poderes invisibles que se ejercían externamente sobre las cualidades de un objeto, lo cual implicaba la mediación de demonios mediante invocaciones y otros rituales de algún tipo (Kieckhefer, 1992: 16-17, 20-21). El anciano señor de Volt ve claro que ese es el caso: «¡Lo sabía!... ¡Esa maldita bruja! –Cof, cof... ¡Me tenía enfermo, con sus sortilegios!». Y el abad advierte al entonces niño Martín que no se acerque a los muñecos de madera producidos por la bruja: «¡¡Su materia es demoniacal!!». Y el caballero Grof lo asocia a la enfermedad padecida por Volt: «Señor, en cuanto los destruyáis, remitirán vuestros males». Sobre este caso de los muñecos de madera, en la edad media se entendería que la representación en ellos del señor de Volt y los clavos en su cuerpo no pueden por sí mismos provocar un daño simpático en el representado si no es por la acción exterior e influencia de elementos ocultos

de la naturaleza que activan el carácter simbólico del objeto y lo manipula para lograr una efectividad práctica (Kieckhefer, 1992: 20-22). Aunque según este investigador es difícil saber cuándo se consideraba magia blanca o negra porque a veces las mismas técnicas servían tanto para la mediación divina como la demoníaca, y por tanto la justificación del tipo de magia usada dependía de la buena o mala intencionalidad del ejecutante, en este caso de la historieta se presenta como un acto de brujería con intención de causar un daño a otro causándole la enfermedad y posiblemente la muerte, lo cual la convierte en magia no solo nigromántica sino además nociva: «También podía provocarse el daño físico mediante una imagen mágica, la más notoria de las técnicas de la magia simpática: cuando la imagen de una persona se perfora con alfileres u otros objetos afilados, el dolor simbólico que sufre la imagen provoca un dolor real en la víctima» (Kieckhefer, 1992: 92-93). Por lo tanto, si las técnicas adivinatorias, como hemos visto en *El Cid*, podían considerarse en muchos casos como magia natural y por lo tanto aceptable, los rituales y objetos conducidos hacia la magia diabólica o nigromancia eran muy temidos y castigados, con la hoguera o la muerte como pena máxima. Por último, la relación de los personajes acusados de brujería con el bosque o con el viento recoge muy poéticamente en la historieta la creencia en la capacidad de ciertos brujos o brujas de crear fenómenos atmosféricos como tempestades, con vínculos a los poderes cósmicos de la naturaleza (Kieckhefer, 1992: 91).

6. Nicolás Eymerich: Inquisición y herejía

Nicolás Eymerich (1320-1399), teólogo dominico del siglo XIV que fue Inquisidor general de la corona de Aragón desde 1357, fue muy conocido por su persecución a herejes y blasfemos, aunque su celo, especialmente al ejercerlo sobre el clero, llegó a granjearle tales enemigos entre la curia y el papado que fue apartado por el



Nicolás Eymerich, inquisidor, Jorge Zentner y David Sala

rey Pedro IV del cargo en 1360. La Inquisición en Aragón fue instaurada en 1233, tras la bula papal de Gregorio IX fechada en 1232 ante la amenaza cátara (Mayoral López, 2002: 385), y hasta el siglo XV fue pontificia, es decir, dependía del papado y los obispos u otros religiosos designados, y no del rey, como sucedería en Castilla y Aragón en 1478 bajo el reinado de los Reyes Católicos, cuando se institucionaliza con el estado el Santo Oficio (García Cárcel, 1998: 152-53): los obispos y religiosos de órdenes como los dominicos ejercían de

inquisidores, con un Inquisidor general como representante del papado en cada reino: «Estos primeros legados suelen ser dominicos o franciscanos, los cuales, dada la exención de que gozaban respecto de los obispos, se convertían en instrumento apropiado de la administración pontificia y podían actuar de acuerdo con los príncipes, atendiéndose a una legislación universalmente establecida » (Martín Hernández, 1980: 18). Eymerich, cuyo epitafio lo llama *inquisitor intrepidus*, se corresponde con uno de ellos, y redactó el *Directorium Inquisitorum* (1376), un manual de inquisidores muy seguido posteriormente que recoge trabajos anteriores sobre heterodoxias mágicas y que destaca por la descripción de numerosas técnicas sobre cómo hacer exitosamente que un hereje confiese (Given, 1997: 47-48).

El cómic de Zentner y Sala, subtítulo *La Diosa*, y dividido en dos volúmenes, está basado en la serie de novelas creadas sobre este personaje por el italiano [Valerio Evangelisti](#) desde 1994 hasta hoy. La historia escogida narra, en un medievo atemorizado por la peste negra, la llegada al poder de Eymerich como Inquisidor general y la investigación sobre unos recién nacidos bicéfalos, las visiones de un rostro femenino en el cielo y la actividad secreta de las mujeres de una aldea en torno a la festividad de la Virgen del Pilar de Zaragoza, que quieren reconvertirla en la festividad pagana a Diana, diosa de la fertilidad y símbolo de una sociedad matriarcal. Tal como dice la mujer presa a Eymerich: «Satanás no es más que el reflejo de vuestro Dios, un Dios distante e inhumano; Diana, en cambio, es la diosa de la fertilidad, de los instintos, de la luz lunar... todo lo contrario de vuestro Dios masculino, frío, racional. Con Diana, las mujeres, a las que vosotros habéis esclavizado, volverán a correr por los bosques, volverán a parir para sí mismas y no para vosotros». Este grupo de cinco mil mujeres, procedentes de todas las religiones, son consideradas brujas por heréticas y por desafiar el orden patriarcal establecido; finalmente serán masacradas por el inquisidor con el apoyo y ayuda de una partida de soldados, incluso si entre ellas se encuentra María, la hija del rey aragonés, apartada y ocultada de la corte por tener ciertos poderes considerados sobrenaturales. Al mismo tiempo, toda la aventura se alterna y relaciona con los avatares de una misión del futuro, en el año 2194, que tiene lugar en una astronave interestelar psitrónica capaz de influir en tiempos y espacios remotos del pasado mediante viajes astrales. Con ello, el cómic añade la ciencia ficción a la aventura medieval y se conecta con el subgénero de los viajes en el tiempo.

El asunto de la persecución de la herejía, a las hijas de Diana en este caso, centra la acción de la historia y es además un culto que aparece mencionado y condenado en el manual redactado por el Eymerich histórico, pero sobre el que el dominico no insiste demasiado, ni tampoco sobre otros aquelarres ni brujerías (Henningsen, 2014: 134). En ese sentido, la novela gráfica lo dramatiza al máximo. Por otra parte, el celo intransigente del inquisidor, que le dio fama histórica, es el elemento más fuerte del carácter del personaje, mostrado no solo en sus palabras y acciones, sino también en el dibujo y cromatismo dramático que caracteriza todo el cómic. En el clímax de la historieta, Eymerich consigue además la confesión de una hereje, Elisén, tutora de la princesa María y por tanto protegida por el rey y su clero cercano; en los choques continuos con

clero y nobleza debido a su celo profesional se aprecia también el aspecto histórico de un personaje que generaba continuamente enemigos. También en el mismo episodio, Eymerich usa una técnica ingeniosa que bien podría haber salido de su manual inquisitorial: simula su propia detención ante una falsa declaración de ajusticiamiento por encargo del rey, y enmascarado tras esta aparente debilidad consigue que la mujer, confiada de su victoria sobre él y la irremediable e inmediata muerte del inquisidor, le confiese todos los planes de celebrar una fiesta pagana en el lago del bosque. De hecho, en la época la prisión era ya una técnica habitual para conseguir confesiones (Given, 1997: 53). El personaje Eymerich sigue ingeniosamente la inversión de esta técnica para crear una situación narrativa intensamente dramática y un engaño brillante: tras liberar de la cárcel a la mujer, que se cree protegida por su cercanía a la corona, y con ayuda de un cómplice, entra él en prisión convicto por la masacre del día anterior en la que había quemado una aldea de mujeres herejes, y consigue así la confesión deseada de Elisén, envaletonada por la rabia de lo sucedido el día anterior y por los hechos victoriosos que acontecerán a su favor un día después. En cierto sentido, esta situación no queda tan lejos de las técnicas propuestas por el personaje histórico: «To catch out an heretic who persisted in denying the truth, Eymerich did not hesitate to counsel resort to debit and deception. In some cases a former accomplice could be employed to trick a suspect into confession» (Given, 1997: 55). El cómplice en estos casos era un supuesto antiguo hereje aparentemente redimido, y se ganaba la confianza del acusado confiándole que en realidad nunca había abandonado sus antiguas creencias, hasta conseguir un ambiente de seguridad e intimidad confidencial que lleva a la sincera confesión del encarcelado y que un notario oculto escuchaba y anotaba. En la historieta Eymerich genera esa confianza gracias a la participación también de un cómplice, el justicia local, que hace entender a la mujer acusada que queda protegida y liberada por el rey, y por tanto legitimada para mantener una última conversación vengativa con el inquisidor, en la que la mujer le confía sus planes heréticos para que muera sabiendo lo que sucederá sin que él pueda evitarlo. Esta técnica tiene éxito en parte porque el aislamiento absoluto a los reclusos, sin visitas y en cárceles aisladas, que proponía el histórico Eymerich (Given, 1997: 55) también permite en la ficción que Elisén no sepa distinguir a tiempo el montaje que el inquisidor organiza para ella, creyendo que efectivamente el rey la protege en todo momento, al desconocer por su aislamiento si había habido cambios o negociaciones de última hora entre el inquisidor y las autoridades. Sin duda, el Eymerich ficticio hace honor a su título de *inquisitor intrepidus* en la Historia.



Nicolás Eymerich, inquisidor,
Jorge Zentner y David Sala

En general, la Inquisición pontificia medieval se muestra en esta novela gráfica en su aspecto histórico más oscuro, cruel y radical, heredada de los manuales teóricos más severos y asociada a un personaje real que fue conocido por su extremismo religioso, aunque en la realidad cotidiana muchos de los casos inquisitoriales históricos no tuvieron tanto que ver con misteriosas herejías llenas de visiones sobrenaturales y aquelarres multitudinarios sino con heterodoxias religiosas mucho más mundanas y prosaicas para controlar la práctica diaria de la fe y mantener la comunión ideológica de toda la población, incluidas el control de las órdenes clericales, pero en especial de los extranjeros que traían variantes desviadas de algún dogma cristiano, o de judíos y musulmanes conversos al cristianismo. En muchos casos, en esta etapa en que política de estado e iglesia no estaban unidas en la institución inquisitorial, la justicia civil se negaba o resistía a cumplir algunas de las penas impuestas por el tribunal eclesial cuando eran demasiado duras, y en Aragón tras el descenso de la amenaza cátara parece que no surgen frecuentemente este tipo de procesos. Será más tarde cuando la Inquisición evolucionará desde finales del siglo XV hasta convertirse principalmente en un instrumento político del estado, y mediante «la actuación de los tribunales inquisitoriales y el empeño de la monarquía por imponerlos, parece evidente que buscaban, a través del problema converso, controlar los pensamientos, sentimientos e impulsos de la gran masa social» (Sesma Muñoz, 1989: 671).

En el cómic, finalmente, la conexión de los acontecimientos mágicos y sobrenaturales con una historia paralela de ciencia ficción en el futuro ayuda a explicar mejor ante el lector las apariciones de los niños

bicéfalos y el rostro de mujer en el cielo que el inquisidor achaca al diablo cristiano y las mujeres al triunfo y regreso de la diosa Diana; y ofrece además una interpretación ético-política ante el lector, que percibe la Historia como un todo conectado en el que los fanatismos religiosos (sean paganos o cristianos) se perpetúan como engranajes de poder ideologizador en muy diferentes épocas de la civilización humana.

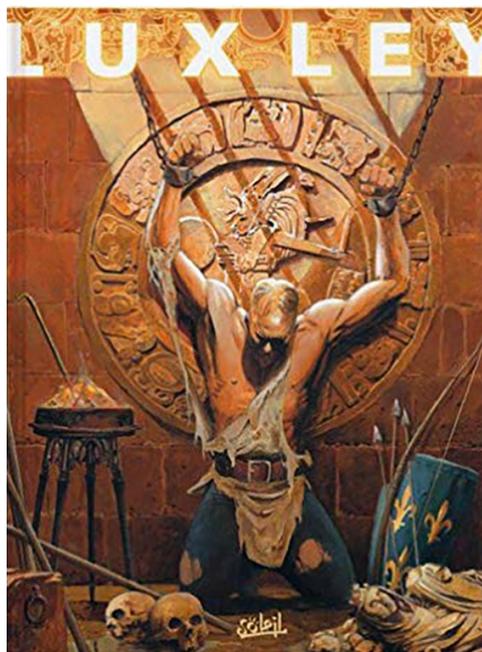


Nicolás Eymerich, inquisidor, Jorge Zentner y David Sala

7. Robin de Luxley y el reino medieval de la ucronía profética

La historia alternativa ha sido uno de los recursos ficcionales más habituales para reflexionar sobre los momentos históricos clave y lo que supusieron para el destino de la humanidad. En *Luxley*, Valèrie Mangin y Francisco Ruizgé recrean un Robin Hood que en 1191 se convierte en paladín de la cristiandad ante la invasión de un ejército llegado de las Américas, varios siglos antes de

su descubrimiento histórico, y compuesto por guerreros originarios de todos los grupos étnicos de la América precolombina, liderados por los Incas, que habrían unificado el continente. La ucronía queda así servida con la cuestión de lo que hubiera podido pasar si Europa hubiese sido conquistada por los pueblos americanos y no al revés. Toda la trama se centra en un elemento mágico clave: la capacidad de ver el futuro que tienen algunos miembros dirigentes de los invasores, y por cuya capacidad adivinatoria han decidido adelantarse a la futura colonización europea para evitar ser exterminados. Los atlantes, que serán llamados brujos por los europeos, pueden convocar a voluntad visiones proféticas sobre el futuro, pero solo el Inca, máximo líder,



Luxley, Valerie Mangin y Francisco Ruizgé

es capaz de ver diferentes futuros posibles y paralelos para después poder tomar decisiones que lleven el destino humano hacia uno o hacia otro. Los atlantes saben, por esta capacidad predictiva, los movimientos estratégicos de las tropas de sus enemigos, y así pueden vencerlos más fácilmente. Robin de Luxley, único rebelde superviviente en el bosque de Sherwood cuando toda Inglaterra ya ha caído y París está en el punto de mira, es hecho prisionero por los atlantes, pero descubre tras consumir el alucinógeno peyote, que él también puede tener ciertas visiones y sobre todo, ser invisible para los atlantes adivinos. Así comienza toda una aventura en la que Robin deberá luchar también contra sus propias visiones y los personajes que se le aparecen en ellas para retarle o aconsejarle, como es el caso del Inti mismo y de un monje cristiano muerto que se le aparece a modo de fantasma. Estos sueños o visiones, si bien mediados por el peyote como droga netamente mexicana, se corresponden en varios aspectos con la concepción mágica medieval del sueño adivinatorio. Con larga tradición en la antigüedad, la adivinación estaba estrechamente ligada a la idea de la magia, y se veía como una forma de saber el futuro para poder prevenirlo: el uso de magos y adivinos había sido muy popular en la antigüedad clásica, aunque muchos intelectuales, como Cicerón, fueran completamente escépticos, y hubo intentos legales de prohibición desde el siglo IV con la creciente aparición de emperadores cristianos (Kiechkefer, 1992: 20, 30-34, 49-51). Además de la astrología, la quiromancia, la adivinación por el hallazgo o encuentro de ciertos elementos de la naturaleza u objetos varios, y los rituales de adivinación, existía la oniromancia o interpretación de los sueños, que se hacía de un modo simbólico: soñar con agua podía suponer una muerte por ahogamiento (Kiekchkefer, 1992: 96-100). En el caso de Luxley encontramos visiones proféticas que cumplen esta función adivinatoria y que provocan el avance de la acción con la toma de decisiones de los principales personajes y ejércitos. Las visiones, sin embargo, no necesitan interpretarse simbólicamente, ya que presentan los acontecimientos tal

como son o serán, con sus protagonistas incluidos. Estas visiones soñadas las describe también el tratadista medieval Lope de Barrientos en su *Tratado de la adivinança*: «por operación de los spíritus, algunas vezes aparesçen algunas fantasías dormiendo a los onbres que con los dichos spíritus tienen algunas conveniençias et contractos illícitos, en las quales fantasías les revelan algunas cosas advenideras » (1994: II, 22). El fenómeno profético en la novela gráfica se enriquece además por la alusión a cómo la adivinación tiene una función de magia manipuladora al incluir la intervención en las visiones de otros: por ejemplo, cuando Robin descubre su capacidad de ocultar sus acciones a los atlantes, el líder atlante llamado Apu ve un futuro que Robin es capaz de esquivar y ocultar, de forma que el primero ve un futuro que no sucede, y por tanto Robin logra huir con el rey de Francia hacia París. Este juego de engaños e ilusiones posibles, aunque generalmente usadas en contra de Robin, se suceden continuamente para crear la intriga y el desarrollo narrativo. En relación al ámbito medieval, y al igual que en el cuento medieval castellano sobre don Illán el mago, de la colección dedicada al conde Lucanor por don Juan Manuel, se genera una ilusión en la que el soñador es manipulado para hacerle creer que lo que ve es la realidad misma de lo que pasará en un futuro, para al fin poner al descubierto una actitud moral sobre el carácter interno del personaje e incluso desenmascarar su impostura (Llosa Sanz, 2008: 150-153). En el caso de *Luxley*, Robin logrará ver finalmente cómo hubiera sido el mundo si los Atlantes no hubieran conquistado Europa, y si en cambio Colón lo hubiera hecho: se aterroriza viendo los genocidios en América, las torturas y quemas de la Inquisición europea, las guerras mundiales, la pobreza de las clases trabajadoras en la industrialización, la bomba atómica. También ve cómo sería el mundo si el Inca se consolida como emperador global. Como en el caso de don Illán, el poder comprobar por esa simulación de futuro profética cómo serán los hechos de los hombres le dará a Robin la oportunidad de elegir la mejor opción en el presente. En el caso de *Luxley* es además una reflexión sobre la Historia y los efectos nocivos de cualquier tipo de colonización, así como la imposibilidad de una eficaz defensa preventiva ante un futuro siempre distópico.



Luxley, Valerie Mangin y Francisco Ruizgé

En esta aventura también la Inquisición hace acto de presencia notable en el segundo capítulo, con el dominico Domingo de Guzmán como primer inquisidor, que históricamente es efectivamente enviado por el papa Inocencio III como gran inquisidor para perseguir la herejía albigense en Francia. En nuestra historieta ucrónica, Domingo de Guzmán asume las visiones de Robin, el apoyo a Robin del rey francés, y también las de los atlantes, como una muestra herética y diabólica de sumisión ante los brujos

invasores, y por tanto merecedora de persecución y castigo; al menos hasta que varios sucesos demuestran que la actitud del dominico pone en peligro la defensa de Francia y de la cristiandad en el nuevo contexto bélico, tras lo que el propio papa interviene para acabar con él. La función inquisitorial aquí se relaciona con sus orígenes históricos, dirigida por el papado, y relacionada con las grandes herejías históricas, pero fracasa en su lucha de la herejía en aras de una guerra mayor que supera incluso las diferencias con el enemigo musulmán Saladino para luchar juntos contra la invasión colonizadora de una tercera religión.

8. A modo de conclusión: magia, hechicería e Inquisición en el cómic contemporáneo español de tema medieval

La presencia de magos, brujas, inquisidores y varias manifestaciones relacionadas con la magia en la historieta gráfica de tema medieval española es un elemento que, si bien no es omnipresente, aparece con creciente regularidad a lo largo de las décadas, especialmente en obras que se basan pero no buscan exclusivamente una precisa visión histórica de un personaje o acontecimiento particular. Como hemos visto a través de los ejemplos comentados, en las series de héroes de los años 40 y 50 su expresión y función narrativa es lúdica, y se asocia al avance y progreso de una aventura más entre otras posibles, confrontada y superada por sus protagonistas; los motivos mágicos se nutren anacrónicamente de una variedad de tradiciones (desde la mitología clásica a la céltica del universo artúrico, del mago sabio humanista precientífico al hipnotizador decimonónico); y presentan personajes arquetípicos (el mago sabio, la bruja, el chamán) o animales monstruosos asociados a ellos (el dragón, los espíritus o apariciones fantasmales). Ninguna de estas aventuras, todas con predominio de un héroe cristiano, parece querer insistir o sugerir apenas en la interpretación nigromántica o más oscura de la magia, fuera de presentar estos arquetipos inocuos y bien conocidos por todos los públicos, quizás por el temor a no superar una censura impuesta por la dictadura franquista y cuidar de la integridad moral y espiritual de los jóvenes. Las primeras novelas gráficas de autor de los setenta y la evolución de una conciencia de autor en cómics no seriados en los noventa y principios del siglo XXI, presentan a un público en general más adulto personajes que de uno u otro modo están documentados históricamente. Si en el *Cid* las apariciones de la magia son muy escasas y normalmente asociadas a incrementar la tensión y el dramatismo (como el eremita adivino), *Drako de Gades* y *Garin* van más allá al ficcionalizar e integrar en la propia estructura narrativa el asunto mágico, recurriendo a personajes de la mitología nórdica y artúrica con un mayor peso en el desarrollo central de la historieta. Las creaciones del nuevo siglo añaden a esa integración de lo mágico como elemento clave de la historieta la búsqueda de la experimentación, al entrelazar elementos mágicos históricamente comprobados con géneros no históricos para proponer reflexiones sobre temas centrales como el poder, la dominación, el fanatismo,

la ignorancia o la discriminación. *Cruz del sur*, que dialoga con la tradición de la leyenda medieval mezclada con un goticismo romántico, rescata varios elementos mágicos medievales conectados con la nigromancia y los objetos ritualistas de la brujería; *Nicolás Eymerich, Inquisidor* elabora una aventura interior del protagonista insertando algunos de sus rasgos de carácter históricos más controvertidos en la tradición de la Inquisición medieval, y combinándolo con una reflexión sobre el fanatismo, en clave temporal, al apoyarse en una aventura paralela de ciencia ficción; y *Robin de Luxley* usa la ucronía y el poder profético de las visiones mezclando elementos de la cultura mágica de ambos lados del Atlántico, para generar una crítica postcolonial al hecho histórico del poder, sometimiento y herencia cultural entre las civilizaciones.

Cómics citados (en orden cronológico)

- El príncipe valiente* (1937-1971), de Harold Foster
El guerrero del antifaz (1943-1966), de Manuel Gago y Pedro Quesada
Flecha negra (1949), de Boixcar
El capitán trueno (1956-1968), de Víctor Mora y Ambrós
El Cid (1970-1984), de Antonio Hernández
Garin (1977), de Antonio Hernández
Roncesvalles (1979), de Antonio Hernández
Drako de Gades (1984-1991), de Antonio Hernández
La crónica de Leovigildo (1991-2006), de Gaspar Meana
En busca del Unicornio (1997), de Emilio Ruiz y Ana Miralles
Nicolás Eymerich, inquisidor (2003), de Jorge Zentner y David Sala
Sancius Rex (2004), de Alvaro Mutilva y Raquel García Arancón
Cruz del sur (2004), de Luis Durán y Raquel Alzate
Guifré 897 (2006), de Oriol García
Domno. La vida de Gonzalo Peláez (2009), de J. A. Marinas
Mallorca 1229 (2010), de Oriol García
Luxley (2013), de Valerie Mangin y Francisco Ruizgé
1212: Las navas de Tolosa (2016), de Jesús Cano de la Iglesia

Bibliografía

- ÁLVAREZ LÓPEZ, Fernando (2000), *Arte mágica y hechicería medieval. Tres tratados de magia en la Corte de Juan II*, Valladolid, Diputación Provincial.
- BAÑOS VALLEJO, Fernando Juan (2011), «El ermitaño en la literatura medieval española: arquetipo y variedades», en *El Monacato espontáneo: ermitas y eremitorios en el mundo medieval*, eds. José Ángel García de Cortázar y Ramón Teja, Fundación Santa María La Real, Centro de Estudios del Románico, pp. 121-52.
- BARRIENTOS, Lope de (1994), *Tractado de la divinança*, Cuenca, Excmo. Ayuntamiento de Cuenca.
- DÍAZ DE GUEREÑU, Juan Manuel (2001), «El cómic español desde 1995», *Arbor*, 187, pp. 209-220.
- FERNÁNDEZ MARTÍN-PORTUGUÉS, Raquel (2012), *Héroes de antaño: personajes del cómic español en la posguerra*, Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid.
- FONDEBRIDER, Jorge (2016), *Historia de los hombres lobo*, LOM ediciones.
- GALLO LEÓN, José Pablo y María Victoria JÁTIVA MIRALLES (2017), «Cómics y Edad Media: del escenario a la didáctica», *Monografías Aula Medieval*, 6, pp. 124-138.
- GARCÍA CÁRCEL, Ricardo (1998), «La Inquisición en la Corona de Aragón», *Revista de la Inquisición*, 7, pp. 151-163.
- GARCIA I QUERA, Oriol (2004), «El còmic y la història», *Treballs d'Arqueologia*, 10, pp. 79-86.
- GIVEN, James Buchanan (1997), *Inquisition and Medieval Society: Power, Discipline, and Resistance in Languedoc*, Ithaca, Cornell University Press.
- HENNINGSEN, Gustav (2014), «La Inquisición y las brujas», *eHumanista*, 26, pp.133-152.
- HERRERO SUÁREZ, Henar (1998), «El cómic de ambientación medieval al servicio del franquismo», *Revista Iber*, 17, pp. 109-121.
- IBÁÑEZ PALOMO, Tomás (2016), «El mundo artúrico y el ciclo del Grial», *Revista digital de iconografía medieval*, 8.16, pp. 31-66.
- IZQUIERDO ANDREU, Almudena (2016), «El guerrero del antifaz: una historia caballeresca en la España de Franco», en *Las batallas del cómic: Perspectivas sobre la narrativa gráfica contemporánea*, eds. Javier Lluch-Prats, José Martínez Ribio y Luz C. Souto, *Anales de Diablotexto digital*, 1, pp. 182-195.
- KIECKHEFER, Richard (1992), *La magia en la Edad Media*, Barcelona, Crítica.
- LLOSA SANZ, Álvaro (2008), «Lección de magia: una fantasía didáctica medieval», *eHumanista*, 11, pp. 136-157.
- MARTÍN HERNÁNDEZ, Francisco (1980), «La Inquisición en España antes de los Reyes Católicos», en *La Inquisición española. Nueva visión, nuevos horizontes*, dir. Joaquín Pérez Villanueva, Madrid, Siglo XXI.
- MAYORAL LÓPEZ, Rubén (2002), «Los orígenes del Tribunal de Barcelona. Los inquisidores del Santo oficio catalán en el siglo XVI», en *Espacios de poder, cortes, ciudades y villas (ss. XVI-XVIII)*, ed. Jesús Bravo Lozano, vol. 2, Madrid, Universidad Autónoma, pp. 385-422.
- MORALES MUÑIZ, María Dolores (1996), «El simbolismo animal en la cultura medieval», *Espacio, tiempo y forma; Serie III: Historia Medieval*, 9, pp. 229-255.

- PORCEL, Pedro (2011), «La historieta española de 1951 a 1970», *Arbor: Ciencia, pensamiento y cultura*, Extra 2, pp. 129-158.
- RAMÍREZ, Juan Antonio (1976), «Grupos temáticos del tebeo de aventura en la España de posguerra: Notas para una historia de la iconografía e ideología (y II)», en *Cuadernos de Realidades Sociales*, 9, pp. 87-150.
- SESMA MUÑOZ, José Ángel (1989), «Violencia institucionalizada: El establecimiento de la Inquisición por los Reyes Católicos en la Corona de Aragón», *Aragón en la Edad Media*, 8, pp. 659-674.
- TRIVIÑO GUERRERO, M. A. Lucía (2016), «Simbolismos de la madera y el bosque en la mentalidad medieval», *Wood and Charcoal: Approaches from Archaeology, Archaeobotany, Ethnography and History*, Universidade do Minho.
- VALDEÓN BARUQUE, Julio (2004), «La desmitificación de la Edad Media», en *Miradas a la historia: reflexiones historiográficas en recuerdo de Miguel Rodríguez Llopis*, coord. José Antonio Gómez Hernández y María Encarna Nicolás Marín, Murcia, Universidad de Murcia, pp. 29-38.
- VÁZQUEZ DE PARGA, Salvador (1982), *Los cómics del franquismo*, Barcelona, Planeta.
- VICH SÁEZ, Sergio (2013), «La Edad Media vista por el cómic», *Arqueología, historia y viajes sobre el mundo medieval*, 47, pp. 34-45.
- VICH SÁEZ, Sergio (2003), «La Edad Media a través del cómic», *Historia* 16, 331, pp. 26-35.

LLOSA SANZ, Álvaro, «Del Capitán Trueno a Robin de Luxley: magia, hechicería e Inquisición en el cómic contemporáneo español de tema medieval», *Aula Medieval Monografías - Edición Storyca 3* (2019), pp. 117-141.

Resumen

La presencia de magos, brujas, inquisidores y varias manifestaciones relacionadas con la magia en la historieta gráfica contemporánea de tema medieval española es un elemento que, si bien no es omnipresente, aparece con creciente regularidad a lo largo de las décadas en la producción española contemporánea. En este trabajo repasaremos algunas de estas historietas y novelas gráficas en las que la magia y sus diversas manifestaciones generan distintas funciones narrativas y su representación generalmente queda sujeta a referentes medievales muy diversos de distintas tradiciones que son utilizados por los autores con mayor o menor rigor histórico según el particular fin, el público y la situación política de la industria gráfica según la década.

Abstract

Magicians, witches, inquisitors and other related elements to magic in the Middle Ages show up recurrently in comic books and graphic novels in contemporary Spain. This article examines some of this production along several decades to show how magic is integrated within a narrative historical discourse and to explain how the representation of magic is also linked to the use of a wide range of medieval traditions and sources on magic, adopted and transformed by authors accordingly to their fictional ends, the audience and the political situation of the industry at the time.

Palabras clave

Cómic
Novela Gráfica
Edad Media
Magia
Brujería
Inquisición

KeyWords

Comic Books
Graphic Novel
Middle Ages
Magic
Witchcraft
Inquisition