

## NARRACIÓN BREVE MEDIEVAL E IMAGEN (DE LA ILUSTRACIÓN AL CINE)

Carmen Hernández Valcárcel  
Universidad de Murcia

### Introducción

Tal vez desde su propio origen, texto escrito e imagen se han presentado unidos a lo largo de la historia, unas veces indisolublemente juntos, otras separados espacial y temporalmente.

En ocasiones texto e imagen son inseparables, como ocurre con las escrituras pictográficas e ideográficas, desde la sumeria o la jeroglífica egipcia hasta los *calligrames* de Apollinaire y sus seguidores. En el antiguo Egipto se utilizaban sencillas imágenes como caracteres, convertidas en signos con varias funciones<sup>1</sup>; esos caracteres podían dar una idea visual, una imagen rudimentaria de su contenido. En diferentes épocas (Edad Media, Barroco, Siglo XX), ciertos escritores gustaron del juego ingenioso y frívolo de formar imágenes con las líneas de escritura de sus poemas, reforzando visualmente sus contenidos, como ocurre con el poema-laúd barroco de Robert Angot o la paloma apuñalada de Apollinaire.

En otros casos la imagen aparece independiente del texto, pero es éste el que le proporciona la temática necesaria para su realización. Ya entre los antiguos sumerios hubo representaciones del héroe épico Gilgamés. En época clásica, mitos, textos épicos, históricos o de cualquier otro tipo nutren al arte de materia narrativa: Las metopas del Partenón representan entre otros motivos la mítica guerra entre centauros y lapitas; el trágico episodio de Laocoonte y sus hijos narrado tardíamente en la *Eneida* se plasma en un magnífico grupo escultórico griego que ha llegado hasta nosotros; episodios de la Odisea se representan en murales y vasijas, etc. En todos estos casos el texto escrito y su representación visual están separados, no solo en el espacio y soporte de cada uno sino incluso en el tiempo; si las hazañas militares parecen impli-

---

1 Un mismo carácter, representado por un dibujo, podía tener tres significados: figurativo (cuando designaba el objeto que representaba), ideográfico (si remitía a la idea general del objeto) y fonético (cuando representaba un sonido).

car una inmediatez temporal para la glorificación de sus protagonistas, los mitos y los textos épicos requieren de un lapso de tiempo más o menos prolongado para que se traduzcan a imágenes, después de su popularización y difusión.

Porque la esencia de la complicada dialéctica que se establece entre texto e imagen es eminentemente espaciotemporal. El texto narrativo (sea histórico, mítico, épico, religioso o estrictamente literario) presenta una evidente sucesividad temporal, una diacronía que le permite exponer unos hechos en un marco temporal más o menos dilatado; lo que pierde en inmediatez de recepción a causa de su temporalidad de exposición lo gana en causalidad y claridad expositiva. Por el contrario, las artes que utilizan la imagen como medio de expresión (escultura, pintura, artes plásticas en general) son puntuales, y solo disponen de la sincronía de un instante, de una percepción global si desean «narrar» un suceso. Cuando se intenta traducir una narración en imagen, ilustrándola visualmente, el artista debe buscar subterfugios que resuelvan el conflicto temporal que se le plantea; las soluciones que a lo largo de los siglos se han arbitrado son esencialmente las siguientes:

1. **Ilustración**<sup>2</sup>. El artista selecciona un instante especialmente significativo de la narración y lo plasma en una sola imagen. De este modo la ilustración mantiene su identidad temporal sincrónica. Un texto extenso suele disponer de varias ilustraciones distribuidas a lo largo de sus páginas. Es el recurso más antiguo y más habitual, el punto de inflexión más frecuente entre narración e imagen. Antes de que naciera el libro como soporte de texto narrativo y de forma paralela a su desarrollo ya encontramos «ilustraciones» de textos narrativos en forma de escultura, pintura, bajorrelieve, incluso en cerámica, desde las tempranas imágenes escultóricas de Gilgamés con un león en la mano, hasta el Ulises cegando al ciclope pintado en una vasija griega o el mito de Orfeo y Eurídice<sup>3</sup>.
2. **Viñetas**<sup>4</sup>. También muy pronto el ilustrador se percata de que el texto narrativo es diacrónico y procura resolver este abismo temporal entre narración e imagen mediante una serie de ilustraciones contiguas que producen en el espectador una ilusión de diacronía mediante sucesivas imágenes sincrónicas. También ahora la imagen mantiene su identidad temporal puntual, pero su seriación es el primer intento de reflejar el tiempo

---

2 «Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro» (R.A.E.) Generalmente tiene una función complementaria, aunque en ocasiones se convierte en la parte más importante del libro, como ocurre en los *Beatos* medievales o en libros ilustrados recientes encargados a grandes pintores del momento.

3 Desde un punto de vista estricto, las representaciones escultóricas o pictóricas no pueden considerarse ilustraciones, porque éstas, según la definición de la Real Academia, son privativas del libro. Pero teniendo en cuenta las funciones que la imagen desempeña en la Edad Media no me parece una aberración extender el concepto de ilustración a representaciones artísticas que desempeñan, lejos del libro al que no tiene acceso la mayoría de la población, las mismas aplicaciones que en él.

4 «Cada uno de los recuadros de una serie en la que con dibujos y texto se compone una historieta», pero también «Dibujo o escena impresa en un libro, periódico, etc., que suele tener carácter humorístico. A veces va acompañado de un texto o comentario» (R.A.E.); la primera definición alude más al continente que al contenido, y en ninguna de ambas se alude a su habitual presentación seriada, como ilustraciones sucesivas y contiguas, es decir, una secuencia de ilustraciones; la seriación diferencia desde mi punto de vista las viñetas y el cómic de la ilustración («imagen icónica secuencial» llama Román Gubern al cómic: *El discurso del cómic*, Cátedra, 1988). En la Edad Media, como es natural, no presentan carácter humorístico.

visualmente. La columna trajana, por ejemplo, resuelve la narración histórica mediante una especie de cinta que se desenvuelve helicoidalmente en torno al fuste, en la cual se suceden los episodios sin separar las ilustraciones que la componen<sup>5</sup>. Algunos siglos después (2ª mitad del siglo XI), el tapiz de la reina Matilde, un larguísimo bordado con más de 70 metros, cuenta la batalla de Hasting con el mismo procedimiento, y además añade nombres y aclaraciones de los hechos con cierto aire narrativo que lo convierten en un precoz anticipo de las tiras de cómics actuales. Pero este recurso no es habitual. Generalmente hay tres tipos de viñetas:

- a. Ilustraciones independientes con una continuidad narrativa: un ejemplo muy conocido es la serie de cuadritos con que Botticelli ilustró el cuento de Nastagio degli Honnesti del *Decamerón*, conservados en el museo del Prado. Es necesario disponerlos en la pared ordenados temporalmente para obtener la secuencia adecuada.
- b. Encadenadas en un mismo espacio visual y encuadradas mediante diversos procedimientos geométricos o arquitectónicos; fuera del libro, los retablos góticos multiplican la tripartición que presentaban con anterioridad para poder contar una historia sacra cronológicamente<sup>6</sup>. En ciertos libros (las *Cantigas de Santa María*, por ejemplo), este recurso de viñetas encadenadas prelude algunas técnicas modernas de ilustración de narraciones, que combinan texto y viñetas<sup>7</sup>. La relación que se establece en el libro entre esta forma de ilustración y la narración es bastante estrecha; además de acompañar al texto y añadirle un formato visual, las viñetas suelen agregar a su vez comentarios textuales que ilustran las imágenes y se sitúan al pie o sobre cada una, no en el interior de su recuadro; el uso de estos textos complementarios exentos es recurso que ha llegado a nuestros días<sup>8</sup>. De modo excepcional las viñetas se ordenan en sistemas diferentes a los recuadros cuadrangulares sucesivos, como ocurre con la disposición circular del bordado de la Creación (siglos XI-XII).

---

5 Poco más tarde, el arte medieval imita la técnica narrativa de la Columna de Trajano en un pilar de bronce de la catedral de Hildesheim (1022), que representa la vida de Cristo en una espiral.

6 Los frontales románicos tenían un panel central donde se ilustraba un instante de la historia sagrada: la Adoración de los Magos, la Crucifixión o cualquier momento crucial de la vida de un santo; en los laterales se retrataba habitualmente algún santo o a los donantes. El gótico divide el espacio del retablo en calles separadas por montantes con motivos arquitectónicos (pilares, por ejemplo); otros elementos arquitectónicos (arcos apuntados y decorados) establecían las separaciones horizontales que delimitaban espacios cuadrangulares, donde se disponían las ilustraciones de la vida de Jesús, María o cualquier santo, ordenadas cronológicamente y contiguas, creando una película ralentizada de dicha vida. Para Joan Sureda se produce «cierto paralelismo con el afán de ordenación lógica racional de los escolásticos, puesto de manifiesto a través de su obsesión por la división y la subdivisión sistemática...integración de las distintas partes en un todo lógico» (*Historia Universal del Arte*. T. IV, Gótico, cap. I. Planeta, 1985, pág.296). Ese «todo lógico» es el texto sagrado, bíblico o hagiográfico sobre el que se sustenta temáticamente el retablo.

7 En los años 60 la Editorial Bruguera creó la «Colección Historias», donde el texto escrito estaba ilustrado con viñetas seriadas al estilo de los tebeos de la época, intercaladas cada tres páginas.

8 Hace dos años compré en la catedral de Valencia unas viñetas patrocinadas nada menos que por Bancaixa acerca de la «Tradicción, leyenda e historia del cáliz en que el Señor realizará [sic] el gran misterio testimonio de su amor» (cuartetos de Sánchez Navarrete y dibujos de Alós Sánchez, 1999). Responden al mismo espíritu que las de las Cantigas de Santa María, aunque no a su concisión (42 viñetas y otras tantas cuartetos) ni a su brillantez artística.

- c. Encadenadas en el mismo espacio pero sin divisiones, sin solución de continuidad. No es procedimiento habitual, pero sí muy antiguo y que persiste a lo largo de los siglos. En sarcófagos paleocristianos se representan dos o más historias evangélicas en el mismo espacio, aunque no existe continuidad narrativa entre ellas; la vidriera es otro espacio no compartimentado con varios temas representados o con una única historia seriada en varias imágenes, y la miniatura recoge los mismos procedimientos. Todavía el Greco, a fines del siglo XVI, representa en el mismo espacio tres momentos de la vida de San Mauricio, dos terrenales y uno sobrenatural, utilizando con gran habilidad la perspectiva y otros recursos de color y composición.
3. **Cómic**<sup>9</sup>. La diferencia entre las viñetas medievales y el cómic actual no parece muy significativa, pero radica fundamentalmente en la presencia o carencia de un recurso literario: el estilo directo. Las viñetas y las ilustraciones, cuando incluyen texto adicional, utilizan siempre un estilo indirecto estrictamente narrativo, habitualmente fuera del recuadro que enmarca la imagen, como veremos en las ilustraciones de las *Cantigas de Santa María*; por el contrario el cómic, aunque es tan multiforme que puede ser incluso mudo, desplaza la situación del texto narrativo adicional en estilo indirecto, exento, y suele incluirlo dentro de la propia viñeta; pero sobre todo se caracteriza por los «bocadillos» o «globos» que encierran las intervenciones en estilo directo de sus personajes.
4. **Cine**. Hasta el siglo XX todos los modos de ilustración de textos narrativos se basaban en una imagen detenida, inmóvil, que a duras penas emulaba la sensación de movimiento, de sucesividad, de la narración. Con la invención del cinematógrafo todo cambió; partiendo de la sucesión de imágenes fijas, como en las viñetas, el cine consigue una representación visual del movimiento; las ilustraciones no están ahora todas a la vista del público, como en las viñetas o los cómics, sino que se suceden en el tiempo a 24 imágenes por segundo, logrando definitivamente emular la diacronía narrativa. Novelas, relatos breves y cuentos pasan a formar parte del material temático de las producciones cinematográficas. A partir de los años treinta Walt Disney descubrió una mágica fórmula que proporcionó movimiento a las tradicionales ilustraciones y viñetas de los cuentos de hadas creando el largometraje de dibujos animados, de tal éxito y difusión que los niños actuales identifican inevitablemente los personajes de las narraciones infantiles con las imágenes de la factoría Disney (Blancanieves, Cenicienta o la Sirenita)<sup>10</sup>. La narración no solo proporcionó al cine temas sin cuento, sino también técnicas ya utili-

---

9 «Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo» (R.A.E.). Uno de los grandes maestros del género, Will Eisner (creador de Spirit, de versiones del *Quijote* y *Moby Dick* y de lo que él llama «novela gráfica») aclara la relación entre texto narrativo y cómic: «El cómic es un medio que emplea una sofisticada combinación de textos e imágenes. Cuando en un relato sólo existe un texto se puede alcanzar una gran profundidad, detalle y economía de espacio, pero las imágenes pueden aportar al lector una gran carga emocional» (Entrevista publicada en *El País*, 26-I-2002); se trata, pues, del mismo espíritu que impulsa a los artistas medievales: conmover al espectador.

10 En los últimos años hay una fuerte tendencia a realizar películas sobre cuentos de hadas de siempre. Por otra parte, aún desconocemos las direcciones que en estas cuestiones emprenderá la informática y un monstruo tan multiforme como Internet (Eisner augura cómics en movimiento y actualmente el recuadro de la viñeta es sustituido por la pantalla del monitor, y ésta puede ser manipulada por el receptor).

zadas, como muy diversas estructuras, o las elipsis imprescindibles en las ilustraciones mediante viñetas.

## Concepto y funciones de la imagen en la Edad Media

El signo predominante en la imagen medieval hasta muy avanzada la Baja Edad Media consiste en su vinculación con las representaciones religiosas (nada extraño, por otra parte, en la fase de nacimiento y consolidación de una nueva religión). Por esta razón los Padres de la Iglesia reflexionan muy tempranamente acerca de las funciones que la imagen desempeñará:

... sería muestra de una mente firme y adulta... cubrir ambos lados de la iglesia con pinturas del Antiguo y Nuevo Testamento, ejecutadas por un excelente pintor, para que los iletrados que no pueden leer las Sagradas Escrituras puedan, observando las pinturas, conocer los hechos humanos de los que verdaderamente han servido a Dios y se sientan incitados a emular estas hazañas gloriosas y celebradas... (S. Nilo de Sinai, *Carta*)<sup>11</sup>.

Así pues, la pintura (como el cuento, y la literatura narrativa en general) nace con una voluntad didáctica sobre la estrictamente decorativa y continúa con la misma función a lo largo del arte paleocristiano y medieval. Para otros pensadores de la Iglesia la imagen no solo será útil al analfabeto sino también al docto para comprender con facilidad los misterios de la religión:

...seamos, a partir de estas muy santas ficciones, elevados a las elevaciones y asimilaciones simples y sin figura, porque nuestro espíritu no sabría alzarse a esta imitación y contemplación inmaterial de las jerarquías celestes, a menos de ser conducido por imágenes materiales que convenga a su naturaleza, de tal modo que considere las bellezas aparentes como copias de la belleza inaparente (...). Así, es por imágenes sensibles como él ha representado los espíritus supracelstes, en las composiciones sagradas que nos ofrecen los dichos, a fin de elevarnos por medio de lo sensible a lo inteligible y, a partir de los símbolos que figuran lo sagrado, hasta las cimas simples de las jerarquías celestes<sup>12</sup>.

Más tarde, el debate entre iconoclastia e iconodulia reaparece; la orden benedictina recogió el testigo de la defensa de la imagen como vehículo de piedad y devoción mientras que en el

---

11 El Papa Gregorio el Grande, que vivió a finales del siglo VI, también se refería a que muchos de los miembros de la iglesia no sabían leer ni escribir y que, para enseñarles, las imágenes eran tan útiles como los grabados de un libro ilustrado lo son para los niños. Y es idea que se extiende a lo largo de la Edad Media; en el pórtico de la iglesia de St. Denis (s. XII) se lee: «El espíritu ignorante se eleva hacia la verdad gracias a lo que es material, y viendo esta luz resucita de su antigua postración».

12 Pseudo Dionisio Areopagita: *La jerarquía celeste* (h. s. V). Es cierto que hubo corrientes iconoclastas, aunque finalmente no prosperaron: «este arte ilegítimo de pintar criaturas vivas es una blasfemia contra la doctrina fundamental de nuestra salvación. ¿Para qué sirve la locura del pintor que con sus manos intenta modelar aquello que apenas podrá ser entendido en el corazón y confesado con la boca? (...) ¿Quién pretenderá, con un arte propio de los gentiles, pintar a la madre de Dios?» (en González y Carmona: *Hª de las Civilizaciones. Metodología y material de trabajo*. Ágora, pág. 61)

siglo XII la nueva orden cisterciense arremetió contra la imagen tanto por el peligro de distracción que entraña como por el despilfarro, en un nuevo intento iconoclasta que tampoco prosperó.<sup>13</sup>

Los asuntos que se representan se corresponden con aquellos relatos breves más «novelísticos» o «cuentísticos» de los textos bíblicos, con sencillas escenas de carácter narrativo<sup>14</sup>. «El tema, dice Gombrich, tenía que ser expresado con tanta claridad y sencillez como fuera posible, y todo aquello que pudiera distraer la atención de este principal y sagrado propósito debía omitirse (...) si el cuadro nos parece más bien primitivo, debe ser porque el artista quiso ser sencillo»<sup>15</sup>. Los asuntos profanos (épicos, legendarios, cuentísticos, etc) quedan generalmente relegados a miniaturas e ilustraciones, aunque no faltan de otros medios expresivos.

### Relaciones entre el texto narrativo y la ilustración

En la Edad Media la relación de las ilustraciones con los textos que las motivan es muy variada, tal vez más rica que en la actualidad.

Hay ocasiones en que la imagen ilustra textos tan conocidos por todos que puede hallarse muy apartada materialmente de ellos. Es lo que ocurre con los relatos bíblicos y evangélicos; en una sociedad teocrática como la medieval, el arte es eminentemente sacro y se convierte en una inmensa ilustración de los relatos sagrados: así, portadas románicas como las de Ripoll o Sangüesa constituyen una gigantesca colección de viñetas muy útil para el pueblo analfabeto, y la misma función desempeña el retablo gótico. A veces el artista, tal vez intentando orientar a los pocos que podían leer, colocaba nombres a los personajes esculpidos o pintados para orientar la recta interpretación de las imágenes, estableciendo así un ligero vínculo escrito-visual.

---

13 San Bernardo hacía notar a comienzos del siglo la falta de piedad y los intereses económicos que subyacían en los excesos decorativos: «agrada más leer en los mármoles que en los códices, y ocupar todo el día admirando estas cosas singulares, que meditando en la ley de Dios. ¡Por Dios!, si no se avergüenzan de estas tonterías, ¿por qué, al menos, no se arrepienten de sus gastos?...las curiosas pinturas, que hacen volver las miradas de los fieles e impiden su devoción... ¿Qué fruto... exigimos de estas cosas: la admiración de los tontos y la satisfacción de los simples?.. No pedimos el provecho, sino el donativo... Ante reliquias cubiertas de oro se agrandan los ojos y se abren las bolsas...y más se admira la belleza, que se venera la santidad.». (*Apología a Guillermo de Saint-Thierry*, 1121-24). Poco después, su misma orden cisterciense proscribió las imágenes rotundamente: «Prohibimos que en nuestras iglesias o en cualquiera de las dependencias del monasterio haya cuadros o esculturas, pues precisamente a estas cosas dirige uno su atención, con lo que a menudo queda perjudicado el provecho de una buena meditación y se descuida la educación de la seriedad religiosa. Sin embargo, tenemos cruces pintadas, hechas de madera.» Normas del capítulo del Cister, de 1134, cap. XX. (Braunfels, W.: *La arquitectura monacal en Occidente*. Barcelona, 1975, pág. 321)

14 Fundamentalmente procedentes del Antiguo Testamento, como Adán y Eva, la embriaguez de Noé, el Diluvio, el sacrificio de Isaac, Moisés y el paso del mar Rojo, y Moisés en el desierto haciendo brotar el agua, Daniel entre los leones, Jonás y la ballena; del Nuevo Testamento son frecuentes el bautismo de Cristo, el sermón de la montaña, la multiplicación de los panes y los peces, la resurrección de Lázaro, la pesca milagrosa, etc., pero también de evangelios apócrifos, comentarios apologéticos, leyendas hagiográficas, bestiarios, etc. «La historia y la leyenda, la religión y la mitología se confundían en no pocas de las imágenes profanas» (Sureda, *Románico*, pág. 162).

15 Gombrich, E. H.: *Historia del Arte*. Alianza, 1979.

La relación más inmediata entre texto escrito e ilustración se encuentra, desde luego, en el libro. Cambian los destinatarios: si los receptores del retablo o la portada son indiscriminados y especialmente pobres y analfabetos, los destinatarios del libro son lectores educados de clases altas, con poder adquisitivo suficiente para sufragar tan costoso objeto. La ilustración, sin perder su función complementaria de enriquecer al texto con una dimensión visual, adquiere también un significado decorativo que denota la riqueza y el buen gusto del dueño de esas joyas: Beatos, cantorales, pero también devocionarios y libros de horas de uso privado se adornan de pequeñas obras maestras de la miniatura; y conforme van avanzando los siglos, también los textos profanos gozan de tal privilegio. La técnica más habitual es la ilustración puntual de un suceso de la narración, pero también se utilizan las viñetas, con pie textual añadido para orientar al receptor y vincular imagen y lectura.

### Temas narrativos breves e imagen

La narración breve se desliza desde antiguo en todos los géneros literarios. Muy pronto, el mito, la leyenda, el cuento se insertan en la épica, la historia, el teatro; Hesíodo incluye fábulas en sus textos; Herodoto narra cuentos de origen egipcio en sus textos históricos, y *La Odisea* no es otra cosa que una colección de cuentos enlazados por un mismo personaje protagonista. Algunos relatos históricos o épicos fueron temática artística en el mundo clásico, como ya he mencionado.

En el occidente cristiano, como es lógico suponer, los primeros temas ilustrados son religiosos y comienzan a expresarse gráficamente en medios ajenos al libro: escultura, pintura: el Juicio Final, el Buen Pastor, la Natividad, el Apocalipsis, ocupan relieves y frescos en templos y catedrales. Si el mito es el reducto cuentístico de la religión pagana, en el mundo cristiano disponemos de episodios bíblicos y de parábolas que ejercen la misma función híbrida entre relato religioso y cuento; episodios como Daniel entre los leones o parábolas como la del sembrador o la del rico Epulón y el pobre Lázaro fueron los primeros relatos breves ilustrados. Tampoco están ausentes milagros muy conocidos, como el de Teófilo, o temas ascético-morales, como las Danzas de la Muerte, con muy abundantes muestras textuales, pictóricas y escultóricas. Pero no faltó en las artes plásticas la aparición de temas profanos que se deslizan entre la profusa decoración sacra; no solo personajes míticos paganos (sirenas con cuerpo de pájaro y de pez, por ejemplo) sino temas narrativos épicos, como es el caso repetido de las hazañas de Roldán (capitel del palacio de los Reyes de Navarra en Estella)<sup>16</sup>.

El libro nace como texto sacro y es evidente que sus ilustraciones también lo son: las Biblias (Ripoll, Rodes y León, s. X) y sobre todo los *Beatos* (derivados del de *Liébana*, s. VIII) son un buen ejemplo de ello, con sus miniaturas de arrebatadores colores que hacen visible un texto de monstruos y cataclismos muy apropiados para que los ilustradores dejen suelta su imaginación; en los Beatos no parece plantearse todavía el problema diacrónico-sincrónico de la dialéctica texto-imagen. Poco a poco el libro va diversificándose de los asuntos estrictamente

---

<sup>16</sup> La tradición dice que uno de los relieves de la portada de Santa María la Real de Sangüesa, que representa un herrero, es ilustración de la leyenda de Los Nibelungos.

litúrgicos aunque sin apartarse de la temática religiosa; fuera de España, hay varios códices ilustrados (hasta 11) del relato bizantino *Barlaam y Josafat* (ss. IX-XI); en ellos la ilustración unifica materiales narrativos de muy diversa procedencia: la leyenda búdica de Sakia Muni (encuentros con el leproso, el ciego y el viejo), episodios bíblicos (el diluvio), las parábolas evangélicas (El sembrador) y cuentos profanos (El heraldo de la muerte, Los cuatro cofres, El pajarero y el ruiseñor, El rey anual) reciben exactamente el mismo tratamiento, ilustrados con una viñeta única, apaisada; la mayoría son monotemáticas, pero los dos últimos cuentos suponen un esfuerzo por representar la temporalidad del relato mediante una secuencia de escenas sucesivas sin solución de continuidad, apenas separadas por arbustos o elementos arquitectónicos; en «El pajarero» el personaje aparece representado tres veces sucesivas, identificándose fácilmente por un vestido del mismo color; en «El rey anual» la temporalidad está más hábilmente marcada: dos momentos narrativos concretos, la estancia del rey en dos lugares diferentes, están separados por una imagen de transición representada por una barca que desplaza al personaje de un espacio al otro.

En España, hay que esperar a Alfonso X el Sabio para que el libro vaya independizándose de sus funciones litúrgicas. El texto jurídico de *Las Siete Partidas* dispone de hermosas miniaturas, pero hay dos libros de la «factoría» del Rey Sabio que vinculan especialmente narración e imagen, el *Calila e Dimna* y *Las cantigas de Santa María*.

De 1251 data la traducción del *Calila e Dimna*, primera colección de cuentos en castellano; el manuscrito que se conserva en El Escorial incluye unas muy elementales ilustraciones de dibujo bastante naturalista pero sin viñeta exterior y, sobre todo, sin colorear; generalmente consisten en un dibujo que ilustra el instante del cuento que al dibujante le parece más significativo, pero a pesar de lo elemental de su ejecución, en ocasiones se intenta resolver el problema temporal que, incluso en un breve texto, se plantea. Puede el dibujante alterar el relato para dar una visión sincrética del mismo, como en «El religioso y los tres ladrones» (cap. VI); los ladrones se presentan de forma independiente y sucesiva, «diacrónica», al religioso para confundirlo, pero el artista representa juntos a los cuatro personajes. También utiliza el recurso de dibujar dos viñetas sobre momentos sucesivos del cuento, situadas en la misma página del manuscrito, en rudimentaria seriación de imágenes («Las liebres y la fuente de la luna», cap. VI). El tercer recurso empleado consiste en dibujar en el mismo espacio gráfico los dos momentos más significativos del cuento («Del orebz et del ximio et del texón et de la culebra et del religioso», cap. XV); en este último caso es imprescindible que la lectura del texto complete la imagen, que de otro modo quedaría incomprensible para el receptor.

Rotundamente diferentes son las imágenes de las *Cantigas de Santa María*; se trata de un texto tan completo que representa buena parte de las manifestaciones artísticas de la época: literatura, música y miniatura perfectamente coherentes en un gran compendio estético<sup>17</sup>. Literariamente, las *Cantigas* son una amplia colección de milagros marianos, en su mayor parte narrativos y en verso; en definitiva, una especie de cuentos sacros ilustrados.

Además de su espléndido cromatismo, es una de las primeras veces que se utiliza en la Península Ibérica las viñetas seriadas para completar narraciones breves. Las ilustraciones, a

---

17 Las ilustraciones de las miniaturas añaden otras disciplinas igualmente interesantes: arquitectura, mobiliario, vestuario, etc.



toda página, suelen constar de seis viñetas (solo en la cantiga I el artista amplía el número de viñetas a 8) y algunas cantigas disponen de dos series de ilustraciones, es decir, 12 viñetas dispuestas en dos páginas<sup>18</sup>; las ilustraciones están fuertemente cohesionadas por una orla decorativa que establece dos calles similares a las de los retablos medievales (especialmente los dípticos franceses de marfil, también policromados), que constituyen la principal fuente iconográfica de las Cantigas; sin embargo, pese a la verticalidad gótica que las tres orlas confieren a las ilustraciones, éstas disponen su seriación longitudinalmente, igual que si de una línea de escritura se tratase. Estas circunstancias establecen dos aspectos fundamentales para la narratividad de las ilustraciones: de un lado la orla confiere a las viñetas una estructura cerrada, de relato completo; por otra parte la disposición longitudinal de las viñetas, con una fuerte voluntad narrativa, desarrollada en el tiempo, trasciende la estilizada verticalidad del arte gótico.

En lo que concierne a la relación entre texto e imagen, las viñetas suelen tener en su parte superior un comentario descriptivo que remite al texto narrativo del milagro correspondiente<sup>19</sup>; su función meramente complementaria y orientativa queda corroborada por lo rudimentario de su estructura sintáctica, siempre iniciada por un reiterativo y deíctico «Cómo...», a veces sintetizado en «C.» por falta de espacio. Los textos representan un resumen estricto, en forma esquelética, sin ningún ornamento, en estilo indirecto omnisciente que elimina elementos retóricos, estéticos o intervenciones en primera persona, relativamente abundantes en el texto literario paralelo. Este texto anodino en un primer examen representa una serie de cuestiones muy interesantes: en primer lugar el esfuerzo de síntesis que supone reducir el asunto de una cantiga que suele constar de unos 50 versos a seis oraciones esquemáticas que representan en prosa el mismo esfuerzo que realiza el ilustrador en las miniaturas; en segundo lugar el vínculo sólido que establece entre la ilustración y el texto literario, marcando los puntos de inflexión entre ambos. Todo esto convierte las *Cantigas* en un precoz cómic «avant la lettre», un refinadísimo cómic no ya para adultos, sino para los cultos ojos de un rey sabio.

Las miniaturas de las *Cantigas* utilizan, con un adelanto de 7 siglos, los mismos recursos de la narración visual desarrollada en el siglo XX, cómic y cine. La principal diferencia estriba en la ausencia de estilo directo en las viñetas, frente a los «bocadillos» del cómic, los rótulos del cine mudo y la voz de los actores en el sonoro; otra diferencia menos significativa está en el emplazamiento de las aclaraciones narrativas, situadas fuera de la viñeta en las *Cantigas* mientras que el cómic suele incorporarlas a ella, aunque no faltan en éste último ejemplos de viñetas estrictamente textuales. Por lo demás, en todos los casos hay que resolver el arduo problema de sintetizar una narración más o menos extensa y reducirla a imágenes, visualizarla. Los recursos que utilizan los ilustradores medievales son similares a los actuales: la elipsis de aquellos elementos narrativos poco relevantes, suplidos por el espectador, la compartimentación

---

18 Se encuentran en 212 páginas, y constan de 1264 ilustraciones. Las medidas de cada serie de viñetas son 334 x 233 mm y las de cada viñeta, 105 x 100 mm.

19 Algunas ilustraciones carecen total o parcialmente de estos textos adicionales (la cantiga de la Arrixaca, por ejemplo, solo presenta tres comentarios), pero no a causa de la voluntad de los ilustradores de crear viñetas mudas, porque los espacios en blanco convenientemente preparados apuntan más a una negligencia de los amanuenses.

secuencial de la historia, que permite dar continuidad temporal a las imágenes fijas en una época que desconoce el flash-back tanto en la imagen como en la narración estrictamente lineal de los hechos, el empleo exclusivo de planos generales, etc.

El tratamiento del **tiempo** en las viñetas de las cantigas suele presentar sucesividad lógica y su única alteración es la elipsis, siempre dentro de la continuidad temporal. La cantiga VIII, por ejemplo, reduce la estructura ternaria del milagro mariano (que se corresponde con la ley épica del nº 3 tan frecuente en la cuentística tradicional), a la vez que elimina detalles innecesarios para la esencialidad de la historia (captatio benevolentiae, localización, nombre del juglar, intervenciones en estilo directo con la disputa entre el monje y el juglar, etc.); el ilustrador ha seleccionado, condicionado por el nº 6 impuesto en las viñetas, los seis momentos que le han parecido más significativos en la historia. La estructura repetitiva de la historia mueve al miniaturista a diversificar sus viñetas mediante la disposición de los personajes, siempre los mismos pero ligeramente movidos en el único espacio de la historia, la iglesia.

Pero no falta una visión impresionista del tiempo, que elimina la sucesividad temporal, sustituyéndola por flashes o instantáneas. En la Cantiga II se trata de representar en solo seis viñetas toda una vida de santidad, la de S. Ildefonso, que justifica el milagro de la imposición de la casulla; por esta razón se dedican cuatro viñetas a reflejar cuatro momentos de la vida del santo sin orden cronológico, sin encadenado ni relación causa-efecto; cada viñeta ilustra actividades diferentes que pueden ser simultáneas: escritor de la Virgen, defensor de la fe, protegido de Santa Leocadia. El milagro se reduce a las dos últimas viñetas, que narran en dos cuadros fijos los dos momentos esenciales de la historia: la imposición de la casulla al santo y la muerte de su orgulloso sucesor.

En general los distintos momentos narrativos se presentan de forma sucesiva recuadrados en la viñeta, aunque no falta tampoco la aparición de una sucesividad temporal dentro de una sola viñeta, representando varios instantes seriados en el mismo espacio (en la caza de la cantiga CXLII la segunda viñeta pinta una misma garza en tres momentos sucesivos: volando, abatida por el halcón y caída en el agua). Se logra así instantaneizar y abreviar un proceso temporal diacrónico.

También los **espacios** tienen aspectos interesantes desde el punto de vista narrativo. Ya me he referido al encuadre general del conjunto de viñetas, pero ocurre que cada viñeta suele contar con un encuadre propio; generalmente, a imitación de retablos y dípticos, unos arcos arquitectónicos marcan la separación entre el espacio de la imagen y el espectador; aunque en muchas ocasiones se trata de arcos góticos que no se refieren a espacios concretos, a veces las orlas tienen un valor localizador de las escenas: en la cantiga XXIII la historia bascula entre la iglesia y una serie de hermosos interiores y exteriores domésticos: la bodega, el porche y el comedor están retratados con hermoso detallismo descriptivo; la bodega, por ejemplo, presenta antiguos arcos de medio punto (no los modernos ojivales del resto de la casa y de la iglesia) y una serie de pintorescos barriles. La diferenciación entre la iglesia y el comedor doméstico no es tanto arquitectónica como de atrezzo (altar-mesa de comedor) y de personajes (Virgen-Rey). El elemento que interrelaciona los tres espacios de la cantiga es la «dona» o dueña que la protagoniza, presente en cinco de las seis viñetas.

Pese a la norma casi general de los encuadres arquitectónicos para las viñetas, hay excepciones muy significativas. Cuando la cantiga se desenvuelve en espacios naturales desaparece el encuadre arquitectónico y la viñeta dispone únicamente del recuadro creado por la orla exterior y las líneas de escritura de los comentarios (escenas de caza de la nº CXLII). Más habitual resulta que este procedimiento se utilice para marcar de forma muy gráfica la diferencia entre espacios interiores y exteriores, es decir las sucesivas localizaciones de la acción: palacios e iglesias / batalla (nº LXIII), extramuros / peña / iglesia (nº CVII, «La judía de Segovia»); calle de Elche (con palmera incluida) / iglesia (nº CXXXIII); escenas marítimas (con tormenta y calma) / comerciales o religiosas (nº CLXXII). Incluso pueden diferenciarse distintos tipos de interiores mediante los encuadres arquitectónicos: en la nº CVIII el comercio de un judío que representan las dos primeras viñetas carece de encuadre exterior, aunque presenta un hermoso interior de anaqueles bajo arcos de medio punto; la arquitectura «comercial», conservadora, contrasta con los interiores domésticos y religiosos, ahora sí encuadrados por arcos góticos. La cantiga XLII, «La boda y la Virgen», tiene una compartimentación de espacios cuidadísima: las obras de reparación de la iglesia dividen excepcionalmente la viñeta en dos sectores (el porche con la imagen y la zona de trabajo); el juego de pelota carece de encuadre al localizarse al aire libre y, después de una serie de interiores, la ilustración concluye con una magnífica viñeta donde el exterior de una ermita nos muestra una naturaleza exuberante para un tentador retiro espiritual.

Una última cuestión espacial compleja en esta época es la perspectiva y los juegos de profundidad; sin los hallazgos de perspectiva geométrica de Brunelleschi (a comienzos del siglo XV), el miniaturista tiende a una disposición lineal, plana, de los personajes y objetos; es interesante el ritmo ternario de las mujeres que acompañan a la Virgen en la primera cantiga de loor, por ejemplo. En las escenas tumultuosas que la narración resuelve con muy pocas palabras («a gente», nº VIII) el pintor se ve obligado a superponer figuras, todas del mismo tamaño y a presentarlas parcialmente ocultas por el encuadre de la viñeta (en la 5ª viñeta de la cantiga LXIII aparecen dos caballos en primer plano y no menos de 29 patas que los amplían al menos a 8). Por otra parte, la imposible perspectiva geométrica de los tejados que habitualmente completan la parte superior de la viñeta evocan la escenografía surrealista de *El gabinete del doctor Caligari* (1919).

La forma de individualizar unos **personajes** diminutos con pocos rasgos personales consiste en identificarlos con un vestuario de colores determinados, a veces muy llamativos, que los acompaña en todas las viñetas (nº XLII, LXIII); se trata de un elemento añadido por el ilustrador porque el atuendo no es asunto que interese en el texto narrativo. Esta práctica es una regla tan rigurosa que en la cantiga de la monja fugada (nº XCIV) el galán reaparece con el mismo vestido tras un largo lapso de tiempo que ha permitido a la pareja tener hijos crecidos. No obstante hay unos rasgos identificadores muy significativos de naturaleza racial: los musulmanes se representan mediante prendas de vestir, el turbante especialmente, y su peculiar modo de sentarse sobre almohadones (nº CLXV); por el contrario a los judíos se les identifica por su prominente apéndice nasal, hasta el punto de completar una información que no figura en el pie de viñeta: en «La judía de Segovia» sabemos que quienes la «escalfan» desde la roca son judíos por la divertida colección de narices que ostentan.

Aunque las actitudes que los personajes adoptan vienen determinadas por su función dentro de la narración, a veces el realismo y el detallismo de los artistas logra efectos muy hermosos, como el desnudo de la recién casada en «La boda y la Virgen», el aspecto inerte de la niña ahogada (CXXXIII), o la ternura amorosa de la fuga de la monja con su enamorado, que la acoge bajo su capa mientras la lleva delicadamente cogida por el hombro y la mano, en un delicioso paseo por el exterior del monasterio, dejando a sus espaldas la puerta de éste entreabierta; en esta misma cantiga un único personaje se triplica en la misma viñeta, pero ahora no es tanto por juegos temporales sino para indicar las diversas actividades diarias que desempeña una Virgen disfrazada de monja pero identificada por su correspondiente halo de santidad: en la misma viñeta 3 la vemos duplicada en su disfraz humano (como campanera y rezando el salterio) y presente en su imagen divina sobre el altar; se da, pues, la pintoresca circunstancia de que la Virgen se reza a sí misma en una escena casi surrealista.

Todos estos aspectos, junto con una cuidada utilería de objetos de uso común, muebles, recipientes, herramientas (el torno de albañil de la cantiga XLII), etc., dan a las ilustraciones de las *Cantigas* el «valor arqueológico» que le reconocen sus estudiosos, por la amplia panorámica que proporciona sobre aspectos de la vida cotidiana, pública y privada, del siglo XIII.

Las *Cantigas de Santa María* son el ejemplo más amplio y excepcional de la ilustración de relatos breves, pero la práctica continúa en los siglos siguientes, ya casi totalmente secularizada. La primera novela en lengua castellana, el *Libro del caballero Zifar*, data de comienzos del siglo XIV pero tuvo que esperar a finales del siguiente para disponer de muy hermosas ilustraciones<sup>20</sup>; parte del heterogéneo material de composición del libro lo constituyen cuentos generalmente de origen oriental, pero solamente uno de ellos aparece ilustrado; es el difundidísimo cuento del «medio amigo», que dispone de dos viñetas situadas en la misma página del manuscrito, con un cierto sentido secuencial.

Del siglo XV datan también las ilustraciones de otra colección de cuentos tardía, el *La vida del Ysopet con sus fábulas historiadas* (1489), la más antigua traducción al castellano de la *Vida de Esopo* clásica. Aunque el destinatario inicial del texto es un personaje de sangre real (el infante de Aragón y Sicilia don Enrique), se reimprimió regularmente hasta el siglo XIX, debido a la naturaleza popular de las fábulas. Las ilustraciones que las ediciones presentan carecen de color, tal vez para abaratar los costes de impresión<sup>21</sup>; se trata de grabaditos en madera de buena factura que encabezan cada uno de los episodios y de las fábulas que contiene el texto (158); generalmente el artista recurre a la ilustración única, seleccionando el momento más significativo dentro de la narración, que generalmente coincide con el desenlace: es lo que ocurre en todas las fábulas y en la mayoría de los cuentos: «La viuda de Éfeso», «El hijo ladrón», «La espada», «El viñadero» o «La perrilla». Pero en algunas ocasiones se intenta una secuencialidad de dos imágenes dentro de una misma viñeta: en «El entrecano y las dos prostitutas» (nº XVI «de Remisio») el mismo personaje aparece doblemente dibujado, en manos de la mujer joven y la vieja, en dos actitudes de abandono también diferentes; en «Del diablo y de la vieja mala»

---

20 En un códice conservado en la Biblioteca Nacional de Francia.

21 Como es natural, la imprenta acabó con la carísima y artesana miniatura medieval, pero no con la práctica de ilustrar libros mediante viñetas más o menos artísticas.

(nº XVII «de Alfonso y Poggio») son elementos arquitectónicos los que separan dos momentos de la historia (la relación de los esposos y el premio otorgado a la vieja por el diablo) y en «La fábula de las ovejas» (VIII «de Alfonso y Poggio») se representa el relato con marco mediante una viñeta con dos ilustraciones que muestran cierta profundidad de campo derivada de la estructura narrativa enmarcada: en primer plano el rey con su fabulista, en segundo término, asomando por un balcón del palacio, el labrador con sus ovejas, protagonista del relato enmarcado.

Naturalmente, la ilustración de textos breves no es privativa de los siglos medievales. Relatos medievales, e incluso más antiguos siguen suscitando el interés de dibujantes y editores por causas habitualmente comerciales<sup>22</sup>. Pero habitualmente es la literatura infantil la que genera mayor número de ilustraciones de cuentos antiguos reeditados regularmente; en ocasiones la ilustración actual parte de versiones ya modernizadas de cuentos antiguos, como es el caso de relatos de los hermanos Grimm editados con ilustraciones destinadas especialmente a niñas<sup>23</sup>.

El cuento antiguo y medieval experimentó una relativa resurrección en los tebeos de los años cincuenta; el tono moralizador y didáctico de buena parte de sus materiales tenía terreno abonado en los «exempla» medievales: el cuento de los dos amigos o el del perro y la culebra, de procedencia india y muy presentes en la cuentística medieval española, aparecieron en forma narrativa, muy modernizados, con varias ilustraciones en blanco y negro (1964, 1966). Pero también se utilizó cuentos medievales en forma de viñetas secuenciales con texto exterior adicional (el antiguo cuento de la culebra y el saco, también versionado por los Grimm, pero aquí con la forma fabulística occidental) e incluso se puede encontrar una curiosa versión muy modificada de «La tierra de Jauja» en forma de cómic<sup>24</sup>.

### Estructuras narrativas e imagen

El desarrollo del cine como vehículo narrativo en movimiento planteó la demanda de una ingente cantidad de temas susceptibles de ser transformados en imágenes. Aunque muy pronto empezó a adaptarse un buen número de novelas al cine (y sigue haciéndose en la actualidad), la extensión y complejidad estructural de este género inclinó también a los guionistas hacia el cuento literario de una relativa extensión como asunto de películas. El gusto por lo

---

22 Son muy abundantes las ilustraciones que ha suscitado, por ejemplo, el *Poema de mio Cid*, que incluye un cuento, el episodio de las arcas, ilustrado recientemente (Marceliano de Santa María. Ed. del Ayuntamiento de Burgos, 1988).

23 «Falada» no es otra cosa que una modernización de un antiguo cuento hindú, «La princesa traicionada» de Somadeva, con adiciones de otros cuentos tradicionales más recientes. «El espíritu de la botella» es una versión moderna de *Las mil y una noches*, basada a su vez en un antiguo cuento que se rastrea en diversas literaturas (india, china y europea: *Disciplina clericalis*).

24 También el cómic para adultos explora narraciones antiguas, por ejemplo el mundo artúrico, tan de moda últimamente. Un dibujante tan iconoclasta como Quino hace muy pintorescas versiones para adultos de relatos con larguísima tradición narrativa e iconográfica: la Natividad o «Las orejas del rey Midas» adquieren una nueva visión en su pluma; la técnica que emplea en estos casos es la de las viñetas secuenciales narrativas en estilo indirecto, prescindiendo de los «bocadillos» habituales.

gótico desarrolló películas inspiradas en el mundo medieval, generalmente basadas en novelas románticas del mismo asunto: *Robin Hood* (1938), *Ivanhoe* (1952), *Quintín Durward* (1954), pero también extraídas de leyendas épicas europeas (*Los Nibelungos* de Fritz Lang, 1924) o del ciclo artúrico, que a su vez llega a formar un ciclo cinematográfico desde los años cincuenta hasta la actualidad: *Los caballeros de la mesa redonda*, *Camelot* o más recientemente *El primer caballero* (1995)<sup>25</sup>.

En otras ocasiones los cuentos antiguos llevados a la pantalla tienen el formato de largometraje de animación de la factoría Disney: *Merlín el encantador* o su versión fabulística de *Robin Hood*, aunque en la actualidad hay una tendencia a afrontar estos temas desde una óptica diferente; se pretende crear películas con temas de siempre pero que puedan interesar a toda la familia, incluidos los adultos, o bien se ponen los ojos en contentar a éstos últimos solamente con versiones nada aptas para niños<sup>26</sup>.

Los cuentos medievales apenas tienen presencia temática en el cine. Excepcionales son los ejemplos: la temprana *El Golem* de Paul Wegener (1920), por ejemplo; *Simón del desierto* de Buñuel (1965) lleva a la pantalla una leyenda hagiográfica de los primeros años del cristianismo; Passolini creó una excepcional trilogía sobre otras tantas colecciones de cuentos medievales: *Las mil y una noches* (1974), *El Decamerón* (1971) y *Los cuentos de Canterbury* (1971). Pero no dejan de ser ejemplos excepcionales.

El cine se aproxima más al cuento en el empleo de estructuras narrativas muy antiguas pero generalmente muy efectivas. Aunque dichas estructuras no son exclusivas del relato breve, en la Edad Media fueron definitorias de un género con una extraordinaria potencia literaria.

En ocasiones, una película se estructura como una colección de sketches independientes, como si se tratara de una colección de cuentos unificada exclusivamente por el soporte (libro, pantalla) donde se desarrollan (*Los sueños de Akira Kurosawa*, 1990, por ejemplo). Aunque la razón de este recurso suele estar motivada por la reunión de varios directores en una misma producción, el efecto que dichas películas producen en el público es el de una serie de cuentos, como las colecciones que se reúnen sistemáticamente desde la Edad Media hasta nuestros días.

Las historias pueden ser totalmente independientes unas de otras o tener un hilo de unión que generalmente es un mismo tema (*Intolerancia* de Griffith, 1916) o un personaje que las unifica mediante la antigua técnica medieval del ensartado de relatos (*Román de Renard*, *El Conde Lucanor*, por ejemplo); es el caso de películas como *Four rooms* (*Cuatro habitaciones*,

---

25 Esta moda ha recibido a veces un tratamiento humorístico, en *Los caballeros de la mesa cuadrada* de los Monty Python (1974) o *Los visitantes no nacieron ayer* (Francia, 1992).

26 En los últimos años hay una fuerte tendencia a realizar películas sobre cuentos de hadas de siempre, bien como telefilmes destinados a su emisión televisiva, bien como largometrajes, a veces encomendados a actores con cierto prestigio: *Por siempre jamás* («Cenicienta», con Drew Barrymore y Angélica Huston, 1998), *En compañía de lobos* («Caperucita», con Angela Lansbury, 1982), *Blancanieves, la verdadera historia* (con Segourney Weaver, 1997), etc. Un ejemplo reciente de todo esto es la película *Freeway* (*Autopista*, 1996), versión underground y disparatada de Caperucita, donde el lobo (Kiefer Sutherland) es un asesino en serie de jovencitas en una autopista; parece que después de muchos despropósitos el guionista va a respetar el desenlace tradicional poniéndole al pobre Sutherland la inevitable cofia de la abuela y metiéndolo en la cama, pero cambian las tornas y una angelical Caperucita de patología agresiva lo asesina a golpes y se queda tan tranquila.

1995), cuyo hilo de unión es el botones del hotel. En otras ocasiones el punto de inflexión se convierte en un verdadero marco narrativo, como en *Caro diario* de Nino Moretti (1993), que tiene por hilo conductor el diario del protagonista, en el cual los sketches hacen cuatro calas; recuerda antiguas estructuras donde la colección de cuentos no es más que la lectura del libro donde se incluyen: *Calila e Dimna*, por ejemplo, aunque el formato de la película se apoya en un relato en primera persona, frente a la narración omnisciente de los cuentos<sup>27</sup>.

También se encuentran ejemplos de estructuras con marco simple, como ocurre en una versión muy reciente de Cenicienta, *Por siempre jamás*<sup>28</sup>. La película presenta un prólogo donde la biznieta de la mismísima Cenicienta manda llamar a los hermanos Grimm para comentar con ellos la «verdadera» historia que han escrito sin saberlo, y señalando como falsa la de Perrault; después de presentar la nueva versión de los sucesos, con una Cenicienta lectora de la *Utopía* de Tomás Moro, con fuerte conciencia social y ligeros tintes feministas, la película se cierra de nuevo con el marco de los Grimm conversando con su sucesora<sup>29</sup>.

El cuento también puede aparecer inserto como tal cuento narrado oralmente en una estructura cinematográfica superior; es el caso de «La matrona de Éfeso», el único relato breve del *Satiricón* (1968) narrado en la versión cinematográfica de Fellini.

Por último no faltan ejemplos de las estructuras de caja china, tan utilizadas en la Edad Media (*Mil y una noches*, *Calila e Dimna*). Passolini comprendió que para retratar con cierta fidelidad el mundo de *Las mil y una noches* era imprescindible utilizar las estructuras que le son características<sup>30</sup>; aunque elige como cuento principal la historia de «Alí Sar y la esclava Zumurrud»<sup>31</sup>, que no tiene historias insertas ni estructura compleja, Passolini le añade otros cuentos insertos mediante diferentes recursos:

1. Los protagonistas de la historia principal, separados mediante un recurso propio de la novela bizantina, viven aventuras individuales (Zumurrud, travestida de varón, es proclamada rey y casada con una princesa; Nuredín vive aventuras eróticas con alegres muchachas y es conducido por un león). En este caso los cuentos se vinculan a la historia principal integrándose en ella mediante la utilización de un mismo protagonista.
2. La lectura, por uno de los personajes del marco, de un texto escrito (¿tal vez el propio libro de *Las mil y una noches*?) introduce tres cuentos: «El poeta y su esposa», «El amante y el amado» (noches 107-145) y «Aziz y Aziza» (S. X, iraquí, noches 112-129). Si el primero es autónomo, leído por Zumurrud, los otros dos se encuentran ensartados por la lectura conjunta que realiza una de las muchachas de la aventura de Nuredín. Además, el cuento de «El amante y el amado» introduce otros dos narrados por los

---

27 No faltan tampoco los relatos ensartados por un personaje, pero con estructura circular (*Antes de la lluvia*), aunque este tipo de estructura narrativa es relativamente moderna y no se encuentra en las colecciones de cuentos medievales.

28 1998. Dirigida por Andy Tennant y protagonizada por Dew Barrymore y Anjelica Huston.

29 Es también notable la sustitución del hada madrina por un pintoresco Leonardo da Vinci, que proporciona a la protagonista un hermoso disfraz alado para acudir al baile.

30 La película se inicia con una frase de *Las mil y una noches*: «La verdad completa no está en un solo sueño sino en muchos sueños».

31 Noches 309-327, siglos XII-XIV, 36 págs. en total.

artesanos que contrata el protagonista y uno más integrado en la historia principal, soñado por Dunya y alterado en una pintura.

Una representación gráfica de esta compleja estructura marcando sus niveles sucesivos sería la siguiente:

1. Historia e Zumurrud
  - A. El poeta y su esposa (leído por Zumurrud)
1. Historia de Zumurrud
  - B. Nuredín y el cesto
  - C. Nuredín y las tres hermanas
    - a. Aziz y Aziza (leído por una hermana)
    - b. El amante y el amado (leído por una hermana)
      - Historia del palomo
      - Historia del primer albañil
      - Historia del segundo albañil
  - C. Nuredín y las tres hermanas
1. Historia de Zumurrud

La estructura, pues, de la película respeta los supuestos del texto en el que se basa, aunque no lo utiliza servilmente sino que, siguiendo su espíritu estructural, se permite cambiar cuentos de lugar (C → b), alterar desenlaces (2º albañil) y nombres propios (Alí Sar → Nuredín), etc.

Otro ejemplo muy curioso de estructura en abismo, ya al margen de temas cuentísticos medievales tenemos en la cinematografía española. En una película de terror de Bigas Luna, *Angustia* (1987), encontramos nada menos que tres películas insertas la una en la otra; se trata del viejo recurso del «cuadro en el cuadro», el «cuento en el cuento» o el «teatro en el teatro»:

En *Angustia* (la historia principal, pero también marco de las otras dos) se presenta una serie de personajes en una sala de cine actual (Rex) mientras presencian la proyección de un film, *The Mommy*, ambientado en los años 60; en él aparece un asesino que penetra en otro cine (Roxy) donde se proyecta otra película de miedo, *El mundo perdido* (1926); las pautas de asesino en serie de la película intermedia se trasladan a uno de los espectadores del cine Rex, mientras que las escenas de pánico colectivo se triplican en una misma secuencia<sup>32</sup>. Todo ello crea un abismo de percepciones en el espectador real y de esa manera la película visualiza de un modo muy efectivo las estructuras de caja china de los relatos breves medievales, que se prolonga en la sala de proyección del cine real donde el espectador real contempla la película.

---

<sup>32</sup> Bigas Luna, gracias a las posibilidades que le proporciona la imagen proyectada, puede incluso superponer escenas de los distintos niveles de manera simultánea, potenciando los juegos de perspectivas narrativas de su película: combina el sonido de un nivel con las imágenes del otro y los personajes del marco exterior emiten juicios acerca de los del nivel inserto, convirtiéndose en portavoces de los espectadores externos y reales, en los cuales crea una psicosis prolongando la ficción de la pantalla a la sala de butacas real. Los protagonistas de las tres películas superpuestas se vinculan por una común monstruosidad terrorífica: dos asesinos de masas y unos dinosaurios deambulando por la ciudad.



Así pues, la relación de la narración breve medieval con la imagen no se extingue con el cambio de siglo y la llegada del Renacimiento, sino que trasciende sus límites y llega hasta nuestros días impulsada por el resurgimiento de temáticas medievales, pero también por la necesidad de crear estructuras complejas que la narrativa medieval ya había explorado.