



De fibulas y viñetas: El mundo visigodo en el cómic

Adolfo De Mingo-Lorente¹

Recibido: 18 de enero de 2021 / Aceptado: 27 de abril de 2021

Resumen. Este trabajo, consciente de la creciente importancia que el cómic y la novela gráfica han adquirido como representación de la Edad Media en la cultura de masas, propone realizar un recorrido por el Reino Visigodo a través del arte secuencial. Referentes históricos reales, como el rey Alarico o la batalla de los Campos Cataláunicos (451), se entremezclan en el imaginario visual de miles de lectores con personajes surgidos de la imaginación de guionistas e ilustradores, desde el clásico *Prince Valiant* (Harold Foster, 1937) hasta ejemplos tan actuales como la novela gráfica *Goth: Young lovers at war* (Paul Allor y Seth Adams, 2019).

Palabras clave: Cómic histórico; Edad Media; Reino visigodo; Imperio Romano.

[en] About Fibulas & Vignettes: The Visigothic world in the comic

Abstract. This work, aware of the increasing importance that comics and graphic novels have acquired as a representation of the Middle Age in mass culture, proposes a tour of the Visigothic Kingdom through sequential art. Real historical references, such as king Alaric or the battle of the Catalaunian Fields (451), are blended in the visual imaginary of thousand of readers with fictional characters emerged from the imagination of screenwriters and illustrators, from the classic *Prince Valiant* (Harold Foster, 1937) to such modern examples as the graphic novel *Goth: Young lovers at war* (Paul Allor y Seth Adams, 2019).

Keywords: Reenactment Comic; Middle Ages; Visigothic Kingdom; Roman Empire.

Sumario: 1. Introducción y estado de la cuestión. 2. El imaginario visigodo. 3. Visigotismo de ciencia ficción. 4. España: La *Crónica de Leodegundo* y otros ejemplos. 5. Conclusiones. Referencias.

Cómo citar: De Mingo-Lorente, A. (2022) De fibulas y viñetas: El mundo visigodo en el cómic. *Arte, Individuo y Sociedad* 34(1), 389-408.

¹ Escuela de Arquitectura de Toledo (España)
E-mail: Adolfo.deMingo@uclm.es
<https://orcid.org/0000-0002-9097-1155>

1. Introducción y estado de la cuestión

El interés por la representación visual del imaginario visigodo ha ido en aumento a lo largo de las últimas décadas. También en el panorama del cómic internacional. Ejemplos como el estadounidense *X-O Manowar* (Jim Shooter y Steve Englehart, 1992/2012-) -ciencia ficción cuyo punto de partida es el enfrentamiento entre Alarico y Estilicón en la batalla de Pollentia (402)- [Fig. 01] y el español *Crónica de Leodegundo* (Gaspar Meana, 1991-2006) -la configuración del Reino de Asturias a partir de una minuciosa descripción de los momentos posteriores a la desaparición del Reino Visigodo de Toledo- son solo los más destacados entre una amplia variedad de ejemplos. Estos van desde la historieta biográfica clásica de san Hermenegildo de la mexicana Ediciones Novaro (P. Carlos de María y Campos y Alfonso Tirado, 1962) hasta la reciente configuración de un personaje así denominado, *Visigoth*, dentro de la internacionalmente conocida firma Marvel Comics.

La representación de la Edad Media en el cómic, bien como materia de estudio cultural o como herramienta docente, ha sido objeto de diversos estudios académicos. En el panorama internacional es posible destacar los esfuerzos de Michel A. Torregrossa (University of Connecticut), creador, junto con Carl James Grindley, de *The Association for the Advancement of Scholarship and Teaching of the Medieval in Popular Culture*. Esta plataforma impulsa diferentes encuentros académicos y da a conocer bibliografía actualizada sobre la materia a través del blog *The Medieval Comics Project*, creado en agosto de 2003. Sus principales temas de estudio son la representación en arte secuencial de la literatura artúrica y de mitos anglosajones como *Beowulf*, sin olvidar el amplio interés suscitado por el pasado vikingo no solo dentro del cómic, sino también en el panorama audiovisual (Clark y Perkins, 2010). Autores como Peter W. Lee, Jason Tondro o Chris Bishop han contribuido también durante los últimos años desde diferentes universidades estadounidenses a estudiar el cómic de ambientación medieval -planteado por este último como una contradicción aparente entre la moderna cultura de masas y la oscuridad de tiempos pasados que esta le atribuye («*For many, the Middle Ages stand as an antithesis to these ideals*»)- desde perspectivas actuales (Bishop, 2016). En Reino Unido, este contexto está siendo estudiado actualmente por un grupo de investigadores del King's College de Londres, con el blog *Medieval comics: How to be human in the Middle Ages* como referencia. Dentro del panorama de las publicaciones periódicas es posible destacar también el *International Journal of Comic Art*, creado en 1999 por el profesor e investigador John Lent (Temple University). Sus páginas han permitido plantear estudios transversales como el recientemente publicado por Jesse D. Hurlbut a propósito del valor gráfico de las miniaturas medievales, campo sobre el cual trabajó también el español Fernando Galván Freile, de la Universidad de León.

En el caso de España, el cómic de ambientación medieval ha sido estudiado desde los años noventa por un pequeño grupo de historiadores, desplazándose progresivamente el interés hacia los especialistas en arte secuencial. Cabe destacar los tempranos esfuerzos de Sergi Vich Sáez, profesor de la UNED. Henar Herrero, poco antes del nuevo milenio, propuso desde la Universidad de Valladolid un análisis de la historieta medieval como herramienta ideológica durante la dictadura franquista. El medievalista Fernando Galván (1967-2008), profesor de la Universidad de León, especialista en pintura medieval, contribuyó firmemente a consolidar la materia al tiempo que llegaban las investigaciones de otros estudiosos, como José Pablo Gallo

y María Victoria Játiva (Universidad de Alicante). Durante estos últimos años es posible destacar un análisis de la *Reconquista* medieval a partir de dos cómics tan conocidos como *El Cid* (1971-1984, Antonio Hernández Palacios) y *1212: Las Navas de Tolosa* (Jesús Cano de la Iglesia, 2016), obra de Iain MacInnes (University of the Highlands and Islands). Entre los jóvenes historiadores dedicados a esta temática en España es necesario mencionar a Jacobo Hernando Morejón, de la Universidad de Málaga. Para finalizar, por su amplísimo desarrollo por etapas del cómic histórico, no podemos evitar el incluir aquí la serie de contenidos *De Purk a Atila. Cómic e historia. Una aproximación*, incluida dentro del blog *The Flagrants*.



Figura 1. La batalla de Pollentia en 402, representada en el cómic *X-O Manowar* (Jim Shooter y Steve Englehart, 1992/2012-).

Entre las conclusiones de la mayoría de estos estudiosos, elaboradas generalmente a partir de cómics de la escuela franco-belga -como, por ejemplo, *Las Torres de Bois-Maury*, famosa serie creada por Hermann Huppen en 1984 para Glénat Editions-, puede destacarse el exceso de simplificación o distorsión histórica de los argumentos o guiones, así como la configuración de un imaginario visual habitualmente ajeno a la época recogida, fruto de la yuxtaposición de fuentes iconográficas de procedencia muy diversa, desde las miniaturas góticas hasta la interpretación de la Antigüedad tardía y el pasado medieval por parte de pintores franceses del siglo XIX, como Paul Jamin o Joseph-Noël Sylvestre, autor de *Le Sac de Rome par les barbares en 410* (1890, Musée Paul Valéry de Sète).



Figura 2. Mezcla de influencias culturales en la representación de los caudillos germánicos, por Harold Foster (*Prince Valiant*, 1937).

El mejor ejemplo de todos es también el más célebre. Se trata de *Prince Valiant* (Harold Foster, 1937) [Fig. 02], sin duda el cómic de ambientación medieval más conocido del mundo. Apenas dos años después de iniciarse sus aventuras, Valiente, el protagonista, asiste al asedio de los hunos a la fortaleza de Andelkrag, anacrónicamente representada como un castillo bajomedieval con altos chapiteles cónicos (Foster, 1939a). Tras la muerte de sus compañeros (caballeros en armadura de placas, vistosos escudos heráldicos y yelmos con lambrequines), el protagonista se une a un joven buscavidas (caracterizado con trazas clásicas, con un quitón griego y sandalias) y se alía con unos bárbaros para infligir una derrota a sus enemigos. Posteriormente, Valentiniano III envía desde Roma a quinientos caballeros armados, mientras que el monarca visigodo contribuye con un millar de guerreros (Foster, 1939b). Valiente se dirige después a Roma, donde conoce al general Flavio Aecio y es testigo del asesinato del pérfido emperador (Foster, 1940)². Por si semejante mezcla no fuera suficiente, Harold Foster completó el conjunto con dos caballeros de la Mesa Redonda, sir Tristán y sir Galwain. Los visigodos regresarían a esta larguísima saga en el año 1984 -en esta ocasión, como enemigos de los francos, a cuyo rey, Clotario, auxiliaban las tropas de Camelot (Foster, 1984)- e incluso en

² Es precisamente en este contexto, en el número 183 de la historieta (11 de agosto de 1940), cuando Harold Foster incluyó la primera referencia cronológica real de toda la serie, que transcurría veinte años antes de que «un emperador de rostro pálido, casi un niño [Rómulo Augústulo], dará el Imperio a los bárbaros».

una fecha tan reciente como 2006, a través de una referencia a la conocida leyenda de la Mesa del rey Salomón y el supuesto rapto de una de sus descendientes en la Península Ibérica (Foster, 2006).

El historietista estadounidense Dik Browne resolvió con humor esta yuxtaposición de elementos medievales de diversa procedencia en una tira de su protagonista Hågar the Horrible (Olafo el Amargado, en España), en donde dos personajes, Olafo y su lugarteniente Chiripa (*Bad Luck Eddie*, en inglés) se preguntaban por las diferencias entre ser visigodo y vikingo. [Fig. 03] «Tiene gracia ser visigodo», plantea Chiripa. Olafo le corrige que en realidad quiere decir «vikingo», iniciando una discusión -«¿Estás de coña? ¿No sabes qué diferencias hay entre un vikingo y un visigodo?»- en la que este le explica: «Los vikingos son héroes bravos y audaces... ¡No temen a nada! ¡Los visigodos no son más que una panda de arrastrados fulanos! (...) ¡Los vikingos somos grandes! ¡Los visigodos no son nadie! ¿Lo entiendes ahora?». A lo que el perplejo Chiripa pregunta de nuevo: «Entonces, ¿somos vikingos o visigodos?» (Browne, 1987).



Figura 3. Viñeta de *Hågar the Horrible* (Dik Browne). King Features, 1987.

Es difícil responder a la pregunta de dónde debe situarse el equilibrio entre fiel recreación histórica y libre fantasía dentro del cómic medieval. Según Monica Ann Walker Vadillo (Oxford University), mientras los autores de cómics sigan inspirándose en novelas y pinturas del siglo XIX, como las de sir Walter Scott y los prerrafaelitas, o incluso en las producciones cinematográficas del siglo XX, continuará perpetuándose numerosas distorsiones del periodo medieval (Walker, 2010: 158).

Coincide con esta autora Germán Navarro Espinach, catedrático de la Universidad de Zaragoza, para quien:

(...) la influencia de determinadas imágenes sobre épocas históricas concretas como la Edad Media ha sido muy grande a la hora de cimentar falsos tópicos o versiones manipuladas de acontecimientos y personajes relevantes, no sólo al servicio de los poderes establecidos sino también al del negocio floreciente de la recreación de un pasado romántico que hoy en día promueven con fuerza la novela histórica de éxito y las grandes producciones cinematográficas de género histórico o de ciencia ficción, aparte de múltiples fiestas que desde hace años se celebran por doquier (Navarro, 2011: 154).

Ahora bien, añade a continuación este último autor:

(...) para afrontar tales retos no cabe duda que es preciso adoptar una perspectiva interdisciplinar y multicultural, de manera que los historiadores dejemos de mirarnos el ombligo y nos pongamos en contacto con otros especialistas de la educación y de la cultura visual para cooperar en la interpretación de estas cuestiones.

Esta declaración de intenciones no siempre se produce entre los historiadores especializados en el empleo del cómic -o del cine- como herramienta didáctica. Por el contrario, sus posiciones son a veces demasiado condescendientes con el trabajo de quienes Navarro Espinach ha denominado «especialistas de la cultura visual», negando el valor intrínseco de sus creaciones plásticas o cinematográficas por el hecho de no ser históricamente fidedignas (¿quién sería capaz de renunciar a una película tan maravillosa como *Excalibur*, de John Boorman, por mucho que las relucientes armaduras de placas de sus caballeros fueran un anacronismo en tiempos de la leyenda artúrica...?).



Figura 4. La caída de Roma en la imaginación del pintor francés del siglo XIX Joseph-Noël Sylvestre: *Le Sac de Rome par les barbares en 410* (1890, Musée Paul Valéry de Sète).

Afortunadamente, el reconocimiento del arte secuencial es cada vez mayor por parte de los historiadores. Prueba de ello es la institución, desde el año 2004, de un galardón específico al mejor cómic de temática histórica dentro de los encuentros anuales *Rendez-vous de l'Histoire*, celebrados en Blois. Sería injusto no reconocer, además, una especialización cada vez mayor entre los estudiosos del cómic histórico medieval, como Elena Musci (Università della Basilicata), quien propuso una completa clasificación en la exposición *Nuvole di Medioevo*, instalada en 2010 en el Museo Cervi de Gattatico, cerca de Reggio Emilia.

2. El imaginario visigodo

La identificación del imaginario visigodo con el de otros pueblos germánicos o con el antiguo sustrato celta no es una excepción a todo lo expuesto ya. Es habitual esta yuxtaposición de elementos desde al menos la pintura de historia del siglo XIX, entrañando un gran simbolismo la representación de la caída de Roma por parte de los pueblos bárbaros en la Francia posterior a la derrota de aquel país durante la Guerra Franco-Prusiana. El saqueo de la ciudad por Alarico en el año 410, particularmente, generó una rica iconografía por parte de artistas como Ludwig Thiersch -quien representó la conquista de Atenas por el rey visigodo-, Évariste-Vital Luminais y el ya mencionado Joseph-Noël Sylvestre, además de diversos grabados. [Fig. 04]



Figura 5. El combate entre visigodos y romanos en el reciente cómic *Goth: Young lovers at war* (Paul Allor y Seth Adams, 2019).

En ellos, los visigodos aparecen representados como bárbaros destructores desnudos o semicubiertos con pieles, y sus caudillos ataviados con imaginarios yelmos alados o cornudos. Dos siglos atrás, François Chauveau -también fiel al reflejo de los acontecimientos de su época- había plasmado a los invasores visigodos como otomanos. Así mismo, fue un tema iconográfico recurrente el entierro de los restos mortales de Alarico bajo el lecho del río Busento. Otra famosa representación del asedio a Roma, en este caso por parte del pintor Karl Briulov, quien se inspiró en los relieves del Arco de Tito sobre el saqueo del templo de Salomón, fue la del vándalo Genserico, en 455. La derrota de Alarico II a manos del franco Clodoveo en la batalla de Vouillé (507) fue también tema para artistas como el alemán Friedrich Tüshaus. Mencionaremos, para finalizar, la apocalíptica caída del Imperio Romano interpretada por el estadounidense Thomas Cole en 1836. Casi dos siglos después, ilustradores como Seth Adams, responsable, junto al guionista Paul Allor, del reciente cómic *Goth: Young lovers at war* (2019), [Fig. 05] siguen manteniendo esta mezcla de influencias, reconociendo en este caso haber encontrado parte de su inspiración en la serie de televisión *The Last Kingdom* (2015), que transcurre en la Inglaterra de finales del siglo IX (Terror, 2019)³.

El imaginario visigodo representado por el cómic corresponde a una época sensiblemente anterior al establecimiento de este pueblo en la Península Ibérica. El ejemplo más temprano es precisamente *Goths: Young lovers at war*, que transcurre en el año 237, es decir, cuando el pueblo godo se encontraba aún a orillas del Danubio y sus miembros no eran aún *foederati* del Imperio. La colección *X-O Manowar* comienza en tiempos de Alarico, en los primeros años del siglo V, mientras que en otros cómics se menciona la batalla de los Campos Cataláunicos, librada en 451. Prácticamente todos ellos centran su atención en el pueblo visigodo desde una perspectiva militar -o, más bien, de carácter épico, con todos los lugares comunes atribuidos al héroe medieval: «valor, honor, honestidad, lealtad, amistad, caballerosidad, destreza, fuerza, virilidad, etc.» (Galván, 2008: 149)-, destacando la labor guerrera de reyes como Alarico o Teodorico.

Alarico (370-410) es, sin duda, el personaje que mayor atención ha recibido por parte de los historietistas, tal y como interesó en el pasado a pintores de historia como Allan Stewart o Francis Danby. La vida del primer rey visigodo y sus relaciones familiares aparecen recogidas en *X-O Manowar* (1992), de Jim Shooter y Steve Englehart, con ilustraciones de Bob Layton y Barry Windsor-Smith. El protagonista de este cómic es un supuesto sobrino del monarca, Aric, natural de Dacia. El argumento recoge en parte su enfrentamiento contra Estilicón y su entrada en la ciudad de Roma el 24 de agosto del año 410. Con independencia de su pertenencia al género de ciencia ficción, *X-O Manowar* recrea en su primer número la batalla de Pollentia (402), confrontación que enfrentó a los visigodos de Alarico contra las legiones de Estilicón, de la cual dio detalles el poeta Claudiano.

El saqueo de Roma en 410 fue especialmente representado en *El rayo y la cruz*, quinto y último cómic de la serie *La última profecía*, de Gilles Chaillet⁴. En él se recoge el afán de Alarico por marchar sobre Roma -que comienza durante una cacería

³ Este reciente cómic, cuya aparición se produjo en 2019, recoge la historia de un joven y obcecado guerrero llamado Dolphus que es rechazado por su amante, Gerda, en pleno combate contra las legiones romanas. Obra de Paul Allor y Seth Adams, publicado por Source Point Press, *Goth: Young lovers at war* destaca gráficamente por su estilo expresionista y desasosegante.

⁴ En realidad, el quinto cómic de la serie fue finalizado por Dominique Rousseau, debido a la muerte de Chaillet.

de lobos-, una impresionante recreación de la corte del emperador Honorio en Rávena y el afán de los cristianos por desprenderse de los viejos símbolos del paganismo, comenzando por los Libros Sibilinos, que, efectivamente, fueron destruidos a comienzos del siglo V por Estilicón⁵. El cómic refleja también la conspiración en la que Flavia Serena, sobrina del emperador Teodosio, fue acusada de conspiración y ejecutada.

Finalmente, se muestra cómo los visigodos penetran en Roma por la porta Salaria y saquean e incendian los cercanos jardines de Salustio -«Así comenzó la ruina de Roma»-. [Fig. 06] Uno de los cabecillas godos informa a sus huestes de que el saqueo sólo se prolongaría durante tres días y que las iglesias permanecerían a salvo, no como el templo de Júpiter Optimus Maximus, «el más sagrado de todos los santuarios de la ciudad», que en apenas horas fue «despojado de todo su oro». Éstas son las palabras finales del cómic antes de que la acción se traslade a la ciudad siria de Emesa (Homs):

Los visigodos partieron al cabo de tres días con un inmenso botín y se llevaron con ellos a un gran número de prisioneros. Dejaron una ciudad en ruinas, deshonrada, violada. El hedor de su menosprecio flota todavía sobre una Roma que ni siquiera luchó; ¡abandonada por un emperador aterrizado que alejó de Rávena las hordas de Alarico ofreciéndole como presa la Ciudad Eterna! (Chaillet, 2012: 48).



Figura 6. La caída de Roma en 410, en *El rayo y la cruz*, de la serie *La última profecía*, de Gilles Chaillet.

⁵ El cómic muestra el avance sobre Roma no sólo del visigodo Alarico, sino también del ostrogodo Radagaiso, que sería vencido por Estilicón en Fésulas (406).

Algo más recientemente, Travis Horseman y Gian Carlo Caracuzzo han representado en términos semejantes la caída de Roma del año 476 en *Amiculus: A Secret History* (2015). Ambientada en la Roma del siglo VI, recoge aquellos hechos a través del historiador Procopio de Cesarea y especula con que el último emperador romano, Rómulo Augústulo, hubiera ingresado en un monasterio.

Otro de los grandes acontecimientos relacionados con el pasado visigodo que han quedado plasmados en este cómic es la batalla de los Campos Cataláunicos (451), librada entre una coalición romana encabezada por Aecio y el rey visigodo Teodorico I, que murió en el combate, contra las huestes de Atila. Recogen la confrontación y recrean al personaje de Teodorico los cómics *Atila... Mon Amour* (Yves Mitton y Frank Bonney, 1998-2003) [Fig. 07] y *Le chant des Elfes* (Bruno Falba y Mike Ratera, 2008-2010). El primero es de especial interés por la solidez narrativa del argumento, según el cual Atila es guiado en sus propósitos contra Roma por una esclava recubierta por la piel de una loba, que resulta en realidad ser hija del emperador Valentiniano.



Figura 7. Los preparativos de la lucha contra los hunos, en *Atila... Mon Amour* (Yves Mitton y Frank Bonney, 1998-2003).

Teodorico es otro personaje recurrente en estos cómics. El primer número de *The Hounds of Hell* (Philippe Thirault, con ilustraciones de Christian Hojgaard y Drazen Kovacevic) realiza una buena recreación de las cortes visigótica y bizantina, con especial protagonismo de la emperatriz Teodora⁶.

⁶ Personaje habitualmente sexualizado en el cómic, que Milo Manara representó desnuda a excepción de una corona de tipo *stemma* en *Sensualitars: La modèle* (2000).

Fuera de esta perspectiva militar, son escasas otras manifestaciones de la sociedad y la cultura visigodas en el cómic, como el empleo de fibulas aquiliformes -bien sobre la vestimenta, bien como parte de ricos ajuares, con coronas votivas y cruces patadas- en *Qui es-tu, Wisigoth?*, de la saga *Ramiro* (William Vance y Jacques Stoquart, 1977-1990) (Mingo, 2013, p. 12). Pese a estar ambientada en el siglo XII, hubo espacio en ella para el legendario tesoro visigodo, del que se apoderaba un grupo de bereberes durante una *razzia* en territorio burgalés tras la batalla de Alarcos (1195). Ramiro Quintana (bastardo del rey Alfonso VIII, según el argumento de este cómic, del cual toma su título) será el héroe castellano encargado de recuperarlo, aventura que se desarrolla dentro de una serie de números iniciada en 1983 (*Le Trésor des Wisigoths*) y de la que *Qui es-tu, Wisigoth?* no apareció hasta 1989. [Fig. 08] Este último cómic dedica varias páginas a explicar los principales hechos de «ese extraño pueblo venido de Germania que se extendió a lo largo del siglo V a través del Imperio Romano, la Galia, Aquitania y España...».



Figura 8. El hallazgo de un tesoro visigodo, con fibulas aquiliformes, cruces patadas y monedas, representado en *Qui es-tu, Wisigoth?*, de la saga *Ramiro* (William Vance y Jacques Stoquart, 1977-1990).

Tras mencionar fechas como el año 378 («Empujados por los hunos, los más salvajes de los bárbaros, los visigodos franquearon el Danubio y se establecieron en el Imperio de Oriente. Asolaron Macedonia, Grecia, las costas del Adriático, Italia, penetraron en la Galia y se establecieron en Aquitania...») o el 406 («Inicio de la gran

invasión... Los vándalos, que han forzado la barrera del Rin, asolan la Galia...») e ilustrar brevemente las batallas de los Campos Cataláunicos y Vouillé, el cómic pasa a explicar el acontecer visigodo en España. [Fig. 09].

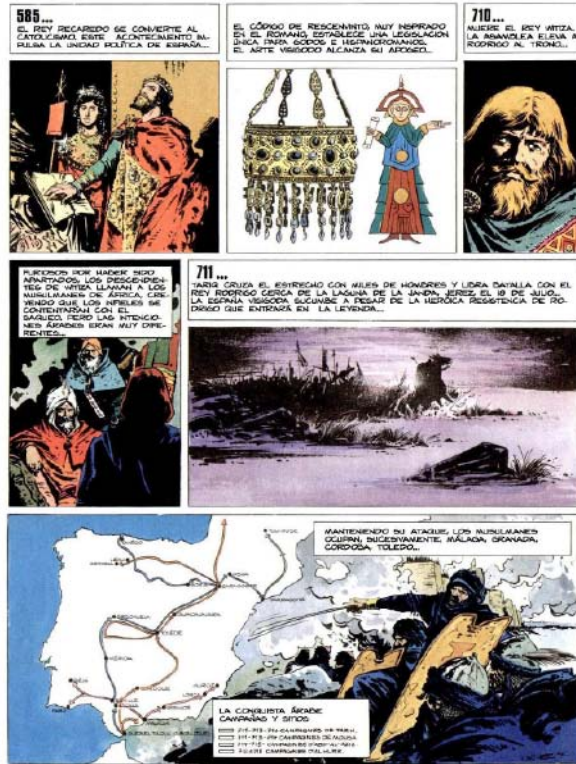


Figura 09. Explicación de la caída del reino visigodo en *Qui es-tu, Wisigoth?*, de la saga *Ramiro* (William Vance y Jacques Stoquart, 1977-1990).

William Vance destacó el año 585, en el que «el rey Recaredo se convierte al Catolicismo. Este acontecimiento impulsa la unidad política de España...». Tras ofrecer una recreación imaginaria de lo anterior, el dibujante belga recurrió para ilustrar aquel hecho a una conocida pintura española del siglo XIX, *La conversión de Recaredo* (1888), de Antonio Muñoz Degraín, conservada en el Palacio del Senado, en Madrid. Este cómic alude también al Código de Recesvinto, «muy inspirado en el Romano», que establecía «una legislación única para godos e hispanorromanos», y a la fecha de 710, cuando se produjo la muerte de Witiza y la llegada de Rodrigo al trono.

«Furiosos por haber sido apartados, los descendientes de Witiza llaman a los musulmanes de África, creyendo que los infieles se contentarían con el saqueo. Pero las intenciones árabes eran muy diferentes...». La siguiente viñeta es una fantasmagórica representación de la batalla de Guadalete (711), «cerca de la laguna de La Janda, Jerez, el 19 de julio...». En ella se atribuye a Rodrigo una «heroica resistencia», que «entrará en la leyenda...». En otra se ilustra el avance de la conquista

musulmana, destacando sobre un mapa de la Península las campañas de sus primeros valíes: Tariq (711-714), Musa (711-714), Abd al-Aziz ibn Musa (714-715) y Al-Hurr (716-718). La sucesión de fechas llega hasta 732, fecha en que «el avance musulmán es detenido en seco por la victoria del duque de los francos, Charles Martel». La última de las viñetas que comentaremos aquí, de grandes dimensiones, recrea con minucioso detalle el tesoro visigótico: fundamentalmente, fibulas aquiliformes, cruces patadas, hebillas de cinturón y pinjantes con gemas, aparte de numerosos tremises.

Con respecto a la representación de espacios monumentales, posee especial interés *La crónica de Leodegundo*, ya que incluye entre sus viñetas edificios directamente inspirados en la realidad, como la iglesia de Quintanilla de las Viñas (Burgos) o los capiteles con bajorrelieves de la historia del profeta Daniel en el pozo de los leones de San Pedro de la Nave (Zamora). Un ejemplo muy similar sería la representación de la corte de Justiniano y Teodora al inicio de la serie *Hounds of Hell*, ya mencionada⁷.

3. Visigotismo de ciencia ficción

La vinculación entre la fantasía de ciencia ficción y el imaginario cultural basado en la Alta Edad Media es relativamente habitual dentro del cómic contemporáneo, con ejemplos como los referentes artúricos en *Demon Knights* (P. Cornell, D. Neves y R. Venditti, 2011) o la sociedad vikinga contemplada por los ojos de un alienígena en la clásica y célebre *Thorgal* (J. M. van Hamme y G. Rossinski, 1977). Durante las últimas décadas, sin embargo, un cómic de la firma estadounidense Valiant Comics, *X-O Manowar*, ha destacado por su recurrente representación de los escenarios y protagonistas de comienzos del siglo V⁸.

La descomposición del Imperio y la batalla de Pollentia son aquí la excusa para enmarcar un enfrentamiento muy distinto, ya que no son los soldados de Estilicón quienes vencen a las tropas de Alarico, sino un ataque alienígena que se salda con la captura de varios visigodos y su traslado hasta una luna del planeta Júpiter. Allí son esclavizados y obligados a trabajar duramente hasta que el protagonista, Aric de Dacia, encuentra un traje de combate extraterrestre (*X-O Manowar*), una armadura que otorga poderes a su poseedor. Tras conseguir apoderarse de ella -más bien, al revés, pues el traje goza de personalidad propia y elige al joven y noble visigodo como portador-, Aric consigue regresar, aunque no al siglo V, como él esperaba, sino al tiempo presente.

Gracias a la armadura, el guerrero penetra en la Tierra con la fuerza de un meteoro, concretamente en mitad de un Coliseo repleto de turistas y agentes de seguridad, a los que increpa antes de atacarles: «Cerdos romanos, cuantos más seáis, mejor». Poco

⁷ Por el contrario, comete un error manifiesto en su deseo de recrear la Roma tardoantigua el cómic *Le chant des Elfes*, que atribuye un pretendido origen tardoantiguo al monumento a Víctor Manuel II de Saboya, obra del arquitecto Giuseppe Sacconi, inaugurado en 1911 y rematado ya en época de Mussolini.

⁸ El primer volumen de la serie, cuyo título es 'By the sword', aporta a los lectores una breve información histórica. Concretamente, un pequeño cronograma de las Guerras Góticas -la invasión de Tracia por parte de los hunos en 376 y el desplazamiento de los pueblos godos hacia el sur, el inicio del reinado de Alarico (395) y la batalla de Pollentia (402)- en el que se incluye el nacimiento del protagonista, Aric de Dacia, en el año 375. También se incluye una correlación entre el tipo de armamento empleado por los contendientes en Pollentia, como el uso de *sahs* (puñal) y *skildus* (escudo redondo) por parte de los godos frente a las *spathae* (espadas largas) y *plumbatae* (dardos) de la facción romana.

después, al conseguir apresar a un piloto de caza enviado para repeler su agresión, Aric le pide ser conducido hasta el emperador Honorio. Es entonces, al recibir su respuesta, cuando el guerrero comprende que han pasado quince siglos desde que fue apartado de los suyos.

El distópico argumento de *X-O Manowar* avanza entre nuevos combates con los alienígenas -que han conseguido infiltrarse entre los humanos, adquiriendo su apariencia, a la espera del regreso del portador de la armadura- y retrospectivas del pasado de Aric. El guerrero ha de enfrentarse a mercenarios humanos con superpoderes, vive numerosas aventuras e incluso consigue traer de vuelta a la tierra a un pequeño grupo de visigodos que, como él, fueron abducidos en el siglo V. Sin medir las consecuencias de que el mundo actual es muy diferente al que conoció, Aric se empeña en instalarse con este pequeño grupo en Rumanía -territorio equivalente a la antigua Dacia-, lo cual ocasiona un grave problema estratégico tanto a las potencias mundiales como a la organización criminal Unity. Finalmente, se ofrece al grupo la posibilidad de abandonar su belicoso espíritu de conquista e instalarse en territorio neutral, una «nueva patria visigoda» instalada nada menos que en Nebraska. [Fig. 10]



Figura 10. El rey Alarico en campaña en el año 398. En *X-O Manowar* (Jim Shooter y Steve Englehart, 1992/2012-), de Valiant Entertainment.

X-O Manowar posee una excelente factura que nada tiene que envidiar a otros exponentes del cómic norteamericano de las últimas décadas. Las aventuras de Aric mientras porta la armadura son representadas como las de cualquier otro superhéroe. Para la recreación de los personajes visigodos -yelmos gépidos, *skildus* redondos con pronunciados umbos, etc.-, sin embargo, el ilustrador del cómic parece recurrir a modelos tan conocidos como los del ilustrador británico Angus McBride (1931-2007), especializado en historia militar⁹.

Otro ejemplo de ciencia ficción relacionado con el pasado visigodo -aunque en este caso privado de cualquier referente histórico- sería otro personaje de cómic de la firma estadounidense Marvel. Se trata de Visigoth, creado en 2011 por Victor Gischler y Ryan Stegman, una suerte de vampiro transilvano de ojos rojos y apariencia postmoderna.

También son de destacar dentro de este apartado varios ejemplos en los cuales se entremezclan con una mínima base histórica el mundo de los sortilegios y una fantasía de vaga inspiración celta. Anteriormente se mencionó *Le chant des Elfes*, un mundo de hadas y dragones donde, sin embargo, también hubo espacio para que se librase la batalla de los Campos Cataláunicos. Mayor relación con Bizancio y el Mediterráneo posee *The hounds of hell*, que acontece en un mundo poblado de hechiceros. Mencionaremos, para finalizar, *The Darkness* (Aleš Kot y Dean Ormston, 2014), de Image Comics, la terrorífica historia de una legión que se adentra en territorio visigodo para descubrir que su líder es un muerto viviente.

4. España: la *Crónica de Leodegundo* y otros ejemplos

Es sorprendente el escaso interés que los historietistas españoles han manifestado por el pasado visigodo, por mucho que la biografía de personajes como la princesa Brunequilda (543-613), reina de Austrasia, sea «digna de una serie de televisión estadounidense», según manifestó hace algunos años en una conferencia el arqueólogo Jesús Carrobes, director de la Real Academia de Bellas Artes y Ciencias Históricas de Toledo¹⁰. A excepción de la semblanza de san Hermenegildo dentro de la serie *Vidas ejemplares* (México, 1962) y de las contadas alusiones a la conquista islámica de la Hispania visigoda en las viñetas de humor de Pedro A. Gerome Riscolas y Francesc Rigol, originariamente tituladas en Francia *L'espion de l'emir Gep'Allah Barraca* (1977-1982), apenas es posible mencionar ningún otro ejemplo hasta época

⁹ Cary Nord, responsable de las ilustraciones de *X-O Manowar* durante su última etapa (desde 2012 hasta la actualidad), parece haberse inspirado en láminas de McBride como las que ilustran *The Barbarians: Warriors & wars of the Dark Ages*, de Tim Newark (Blandford Pr., 1985). Una de ellas, nombrada como «Goth horse-warrior and foot-soldier ensnare a Roman legionary. Battle of Adrianople, AD 378», representa una escena de combate en mitad de una estepa incendiada muy similar al ataque alienígena a la caravana visigoda.

¹⁰ Conferencia 'De cerro a corte: Toledanos reales e imaginarios en el origen de la ciudad', con la que se abrió el ciclo *Otros protagonistas*, pronunciada en el Centro Cultural San Marcos el 9 de febrero de 2017. Tampoco el cine español ha dedicado apenas producciones representativas a la Alta Edad Media, a excepción del ejemplo clásico de *Amaya* (Luis Marquina, 1952) -en la que se recoge la presencia visigoda en tierras vascas en el siglo VIII, adaptación de la novela de Francisco Navarro Villoslada- y de otros más recientes, como *Al-Andalus, el camino del sol* (Jaime Oriol y Antonio Tarruella, 1989), contextualizado en la Córdoba de Abderramán I (Mingo, 2018). Las coronas visigodas del tesoro de Guarrazar y la mesa de Salomón han sido recogidas como elementos nucleares de películas tan particulares a veces como *El tesoro de las cuatro coronas* (Ferdinando Baldi, 1983) y *Buñuel y la mesa del rey Salomón* (Carlos Saura, 2001) (Mingo, 2017: 18).

más reciente. Ya posterior a la época visigoda, ambientado en el año 777 y basado en el poema épico francés, es el magnífico *Roncesvalles* de Hernández Palacios, cuya primera edición tuvo lugar en el año 1980.

Mucho más valioso es el cómic *Crónica de Leodegundo* (Gaspar Meana, 1991-2006), publicado en bable, cuyo argumento transcurre entre comienzos del siglo VIII y finales del X. Sus más de 1.250 páginas -veinticinco números repartidos en tres partes, más un epílogo- toman como punto de partida el viaje que el humanista Ambrosio de Morales realizó a León, Galicia y Asturias en 1572. Este recorrido tenía como fin el contextualizar una supuesta crónica del Reino asturiano por parte de un tal Leodegundo o Leodevumdo, monje benedictino que habría vivido en el monasterio de Bobetella o Novotelo del monte Grandota, cerca de Oviedo. [Fig. 11]

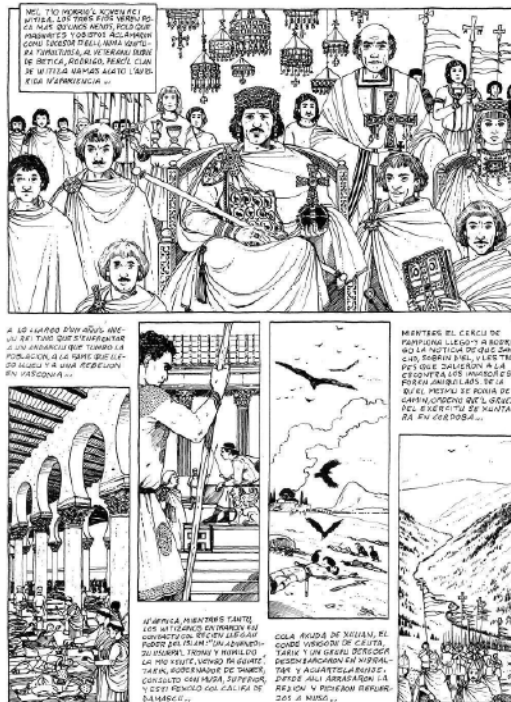


Figura 11. Descripción de la corte toledana del rey Rodrigo, por el español Gaspar Meana. Del álbum *La mesa de Salomón* (*Crónica de Leodegundo*, 1991).

Excelentemente documentado -el primer número de la serie aporta una bibliografía con más de cuarenta referentes, entre ellos los trabajos de visigotistas como García Moreno, Thompson y Orlandis-, *Crónica de Leodegundo* recoge la rememoración que este monje realizó de los acontecimientos vividos por su antepasado Liuva, contemporáneo del *comes spathariorum* Pelayo, en la corte del rey Rodrigo. Es el hallazgo de un tesoro visigodo en Asturias durante una mañana de verano del año 960 lo que lleva a Leodegundo a comenzar su relato: «Nel nome del nuesu Señor Xesucristu, doi empiezu de la mio historia pola cayida del Reinu de los Godos...».

El primer cómic de la serie, *La mesa de Salomón*, contextualizado entre 711 y 715, explica la caída del reino visigodo debido a la traición de los familiares de Witiza en tiempos de Rodrigo, duque de la Bética convertido en rey. Muy concretamente, muestra a Oppas y al obispo Sisberto ofreciendo a Tariq el tesoro de la corte toledana a cambio de su apoyo. La *Crónica de Leodegundo* recoge ampliamente la batalla de Guadalete y las conquistas militares de Tariq y Muza, lo mismo que los intentos del obispo Sinderedo -tío del joven Liuva, protagonista de la historia- por salvaguardar las riquezas del saqueo de los invasores. Gaspar Meana recreó en este cómic la basílica regia con las tumbas de reyes como Suintila, el tesoro acumulado por los visigodos desde tiempos de Alarico (con la legendaria mesa de Salomón) y el ceremonial regio tanto de la corte de Rodrigo como de su sucesor, el joven Aquila, hijo de Witiza. Además de Toledo, el primer cómic de la colección representa ciudades como Recópolis y Emérita Augusta, donde se refugió la reina Egilo tras la muerte de su esposo en Guadalete, y donde acabaría desposándose posteriormente con el hijo de Musa, Abdelaziz ibn Musa. En el segundo número, *El señor de los xenios* (ambientado entre 715-718), el escenario se amplía a Damasco, Alejandría y Constantinopla, ciudad a la que Suleimán I puso sitio infructuosamente entre 717 y 718.

Mucho menos interés por el detalle histórico posee la biografía de san Hermenegildo publicada por la editorial mexicana Novaro dentro de su colección *Vidas ejemplares* en 1962. Aunque los protagonistas y su vínculo familiar sí son conformes a la realidad -Leovigildo y sus hijos Hermenegildo y Recaredo; su esposa Goswinda; Ingunda, la esposa de Recaredo-, esta historietita ofrece una síntesis en exceso simplista de la relación entre católicos y arrianos¹¹. La ambientación, por otra parte, es escasamente exigente, como resulta habitual dentro de los cómics de la colección *Vidas ejemplares*, situándose -lo mismo que los cómics de *Prince Valiant*- dentro de ese indeterminado magma cultural que incluye por igual elementos propios de los celtas, los pueblos germánicos y la Baja Edad Media.

Con una factura muy diferente, es posible destacar también las viñetas de humor de Pedro A. Gerome Riscolas y Francesc Rigol originariamente publicadas en Francia como *L'espion de l'emir Gep'Allah Barraca* (1977-1982), a las que en España -donde fueron publicadas por Saxe en seis tomos- se les dio el nombre de *Yalahas Piff-Iado* (Galván, 2008: 144-145). Yalahas es un espía omeya de los siglos VIII-IX, testigo de acontecimientos como la invasión de Hispania y la batalla de Roncesvalles, cuya serie resulta deudora del espíritu de Gosciny y del cómic de humor franco-belga de la misma clase.

La liberación de Omar, primer número de toda la serie, recoge cómo «(...) en Toledo, ciudad regia del reino visigodo de Hispania... el rey Rodrigo sucede a Witiza... cuyos hermanos e hijos comienzan a conspirar contra el nuevo soberano». De nada sirven ideas como pedir «ayuda a los vascos», de quienes se dice irónicamente que «entienden un rato de revoluciones». Los musulmanes atraviesan el Estrecho en puentes de tablas, o a través de catapultas, mientras los soldados de Rodrigo intentan detenerlos con bombardas. Más adelante, una posadera intenta explicar al protagonista los rudimentos de la moneda visigoda: «Mire... un tremís es la tercera

¹¹ «Carpetovetónico y profundamente antihistórico, propagandista y falso» son los calificativos que le dedicó David Álvarez Jiménez, profesor de la Universidad Internacional de La Rioja, el 29 de diciembre de 2010, dentro de su blog *Bárbaros y Romanos*.

parte de un sueldo, y cuenta ocho siliquas, así que una siliqua...». Nombres como los del cristalero «Ben-Tanal» o la ferretería de «Ali-Khates» son juegos de palabras que no solamente recuerdan a Goscinny, sino a los «Al-Cagón» o «Ben-a-Ligar» de parodias españolas de ambientación histórica tales como, en el caso del cine, *Cuando Almanzor perdió el tambor* (Luis María Delgado, 1984).

En realidad, en el caso del mundo visigodo, es posible encontrar varios paralelos anteriores de este humor -dirigido, en muchas ocasiones, a ridiculizar o, por lo menos, a despojar de ostentación académica el tradicional aprendizaje memorístico de la famosa *Lista de los Reyes Godos*- dentro de diversas manifestaciones culturales (Mingo, 2018: 58). El mundo de la historieta clásica no es una excepción. «Hermenegilda» y «Leovigilda» eran las hermanas protagonistas de una conocida historieta del dibujante Manuel Vázquez (Moix, 2007: 254-256), mientras que «Recaredo» era el apelativo del loro que tenía como mascota Pedrín, el acompañante de Roberto Alcázar en los cómics de posguerra. Otros ejemplos, más individualizados, serían los de los caricaturistas Gallego y Rey -que incluyeron un rey de bastos de la baraja española de naipes dentro de la sucesión de reyes godos en su *Historia de España*-, o Antonio Fraguas 'Forges' (1942-2018), quien dedicó a los pueblos germánicos dos de los 42 tomos de su *Historia de aquí*, titulándolos *Los bárbaros (mejorando lo presente)* (VII) y *Los Jili-Godos* (VIII). Suman estos últimos alrededor de medio centenar de páginas, intercaladas con páginas explicativas y las características viñetas de este autor madrileño. [Fig. 12]



Figura 12. Sátira de los medievalistas eruditos, por el español Antonio Fraguas, 'Forges'. Del álbum *Los Jili-Godos, Historia de Aquí*, 8 (1980).

5. Conclusiones

La elaboración de este trabajo ha permitido identificar un pequeño pero representativo número de cómics ambientados, directa o indirectamente, en el Reino Visigodo. Algunos de ellos son conocidos por los especialistas en arte secuencial.

Otros, sin embargo, son obras recientes y por tanto contribuyen a consolidar los recientes estudios sobre el pasado medieval en el mundo del cómic. La mayoría de los ejemplos mencionados ahondan en la dimensión militar de personajes como Alarico o Teodorico I, protagonistas, respectivamente, de hechos como el saqueo de Roma de 410 y de la batalla de los Campos Cataláunicos (451). Su caracterización y ambientación histórica suele ser poco exigente, basada más en la cultura popular y en referentes audiovisuales que en fuentes históricas solventes. Bien es cierto que no todos ellos tienen como fin la divulgación del pasado, sino valerse de la Alta Edad Media como mero apoyo de argumentos fantásticos e incluso de ciencia ficción. Por último, este trabajo pone de manifiesto el interés que el Reino Visigodo y sus principales representantes han tenido dentro de la historieta española.

Referencias

- Bárbaros y Romanos, blog (2010) *Carpetovetonia*. Recuperado el 24 de diciembre de 2020, de <https://barbarosyromanos.wordpress.com/2010/12/29/carpetovetonia/>.
- Bishop, C. (2016). *Medievalist Comics and the American Century*. University of Mississippi Press.
- Browne, D. (1987, 29 de marzo). *Hagar the Horrible* (s.p.). King Features Syndicate.
- Casado, A. (2018). *La Mesa de Salomón, de Oriente a Toledo: la verdadera historia de un mito*. Covarrubias.
- Casado, A. (2001). *Pero, ¿quién conoce a los visigodos?* Ayuntamiento de Orgaz.
- Clark, D. y Perkins, N. (eds.) (2010). *Anglo-Saxon Culture and the Modern Imagination*. D. S. Brewer.
- The Flagrants, blog (2013). *De Purk a Atila. Cómic e historia*. Recuperado el 25 de noviembre de 2020, de www.theflagrants.com/blog/tag/comic-e-historia.
- ‘Forges’, A. Fraguas (1980). *Historia de aquí*. Bruguera.
- Foster, H. (1939a, 28 de mayo). *Prince Valiant* (120). King Features Syndicate.
- Foster, H. (1939b, 8 de octubre). *Prince Valiant* (139). King Features Syndicate.
- Foster, H. (1940, 8 de septiembre). *Prince Valiant* (187). King Features Syndicate.
- Foster, H. (1984, 6 de mayo). *Prince Valiant* (2465). King Features Syndicate.
- Foster, H. (2006, 16 de julio). *Prince Valiant* (3623). King Features Syndicate.
- Gallego, J. M.^a y Rey, J. (2016). *Historia de España según Gallego & Rey*. Apache Libros.
- Gallo, J. P. y Játiva, M. V. (2017). Cómic y Edad Media: del escenario a la didáctica. *Monografías Aula Medieval* (6), 124-138.
- Gallo, J. P. y Játiva, M. V. (2009). La presencia de la Edad Media en el cómic. En J. Ll. Martos y M. García (coords.). *L’Edat Mitjana en el cinema i en la novel·la històrica* (pp. 231-254). Institut Interuniversitari de Filologia Valenciana.
- Galván, F. (2008). La imagen de la Edad Media en el cómic: entre la fantasía, el mito y la realidad. En: *Revista de poética medieval* (21), 125-173.
- García, L. A. (1989). *Historia de España visigoda*. Cátedra.
- Hernando, J. (2019). El ceremonial de los reyes medievales españoles a través del cómic. En A. Marchant y M.^a J. de la Torre (coords.). *Poder, identidades e imágenes de ciudad en España (siglos XVI-XIX): Música y libros de ceremonial religioso* (pp. 9-28). Síntesis.
- Hernando, J. (2019). Mayorías y minorías sociales en el cómic sobre el Medioevo. *II Congreso Internacional de Estudios Interdisciplinarios sobre Cómic*. Universidad de Zaragoza, en prensa.

- Herrero, H. (1998). El cómic de ambientación medieval al servicio del franquismo. *Iber* (17), 109-122.
- Hurlbut, J. D. (2017). Comics Theory for the Ages: Text and Image Relations in Medieval Manuscripts. *International Journal of Comic Art* 19 (1), 353-383.
- Knippschild, S. y García, M. (2013). *Seduction and Power: Antiquity in the Visual and Performing Arts*. Bloomsbury.
- Lee, P. W. (2013). Red Days, Black Knights: Medieval-themed Comic Books in American Containment Culture. En K. Fugelso (ed.). *Corporate Medievalism II. Studies in Medievalism XXII* (pp. 181-200). D. S. Brewer.
- MacInnes, I. (2018). For He Bestirred Himself to Protect the Land from the Moors: Depicting the Medieval Reconquista in Modern Spanish Graphic Novels. *European Comic Art* (11), 48-65.
- Mingo, A. de (2018). *Amaya* (Luis Marquina, 1952) o los visigodos en el cine. *Urbs Regia* (3), 34-43.
- Mingo, A. de (2017, 17 de diciembre). La noche en que Ana Obregón buscó el tesoro de Guarrazar. *La Tribuna de Toledo*.
- Mingo, A. de (2013, 12 de agosto). Toledo de cómic. *La Tribuna de Toledo*.
- Moix, T. (2007). *Historia social del cómic*. Bruguera.
- Musci, E. (2011). Nuvole di Medioevo. Il paesaggio (immaginario e storico) nei fumetti a sfondo medievale. En G. Bonini et al. (eds.). *Il paesaggio agrario italiano medievale. Storia e didattica. Summer school Emilio Sereni - Quaderni* 7 (pp. 293-310). Istituto Alcide Cervi.
- Navarro, G. (2011). Cultura visual y enseñanza de la historia. La percepción de la Edad Media. *Educación Artística. Revista de Investigación* (2), 153-160.
- Orlandis, J. (1988). *Historia del reino visigodo español*. Rialp.
- Pérez, P. (2004). William Vance y el Camino de Santiago en León. *Argutorio* (12), 6-9.
- Terror, J. (2019) Talking with Seth Adams about comics art and *Goth: Young lovers at war*. Recuperado el 16 de diciembre de 2020, de <https://bleedingcool.com/comics/talking-with-seth-adams-about-comics-art-and-goth-young-lovers-at-war/>.
- Thompson, E. A. (1971). *Los godos en España*. Alianza Editorial.
- Tondro, J. (2011). *Superheroes of the Round Table: Comics Connections to Medieval and Renaissance Literature*. McFarland.
- Vich, S. (2013). La Edad Media vista por el cómic. *Arqueología, historia y viajes sobre el mundo medieval* (47), 34-45.
- Vich, S. (2003). La Edad Media a través del cómic. *Historia* 16 (331), 26-35.
- Vich, S. (1993). La Edad Media en el cómic. *Historia y vida* (305), 86-93.
- Walker, M. A. (2010). Comic Books Featuring the Middle Ages. *Itinéraires* (2010-3), 153-163.
- Watkins, F. (2002/2015). *See Thee in Ye Olde Funnies: The Middle Ages in Comics*. Folump Enterprises.