

DEL ARTE A LA NARRACIÓN GRÁFICA: HIERONYMUS BOSCH (EL BOSCO) Y FRANCESC CAPDEVILA (MAX)

Christoph Rodiek

Technische Universität Dresden
christoph.rodiek @tu-dresden.de

Resumen

¿Hasta qué punto la explicación verbal de un cuadro puede completarse con o, incluso, sustituirse por una narración visual? El autor de El tríptico de los encantados trata de dar una respuesta a esta pregunta por medio de la producción de un relato gráfico (cómic) cuyo contenido son tres pinturas puestas en movimiento mediante una secuencia de dibujos. En el artículo que sigue se analizan los procedimientos básicos de este tipo de relato: la reproducción (en forma de viñeta) de una pintura famosa y la subsiguiente transformación en narración gráfica.

Palabras clave: Hieronymus Bosch (El Bosco); Francesc Capdevila (Max); narración gráfica; cómic.

Abstract

On the Art of Graphic Narration: Hieronymus Bosch (El Bosco) and Francesc Capdevila (Max)

¿To what extent can the verbal explanation of a picture be completed, or even substituted, by a visual narrative? The author of El tríptico de los encantados attempts to answer this question by producing a graphic narrative (comic) comprised of three paintings set in movement through a sequence of drawings. The present article analyzes the basic procedures of this type of narration: reproduction (in the shape of vignettes) of a famous painting and the subsequent transformation in graphic narration.

Boletín de Literatura Comparada

Año XLII, 2017, 11-34.

Recibido: 31/01/17 **Aceptado:** 27/03/17

ISSN 0325-3775

*Del arte a la narración gráfica:
Hieronymus Bosch (El Bosco) y Francesc Capdevila (Max)*

Key Words: *Hieronymus Bosch (El Bosco); Francesc Capdevila (Max); graphic narration; comic.*

Para una exposición en la National Gallery de Londres (“Tell me a picture”, 2001), Quentin Blake, el famoso ilustrador de los libros de Roald Dahl, reunió dos docenas de cuadros que tenían en común “that each picture would have some kind of story in it” (Blake, 2001: 5). Los jóvenes espectadores debían fijarse en cada cuadro e inventar una historia. Para el espectador adulto, escritores como José María Merino y Javier Sáez de Ibarra practicaron un procedimiento parecido, pero bastante más cómodo. Ellos mismos inventaron la respectiva historia derivable de un determinado cuadro y la ofrecieron al lector en forma de relatos bimediales, como reproducción del cuadro más narración verbal (Rodiek, 2012: 269-288).

Con respecto a Francesc Capdevila, uno de los mejores historietistas de la España de hoy y, según Vilches, “uno de los más grandes autores [de cómic] de la historia” (2014: cap. 10), nos parece poco probable que no haya tenido conocimiento de la exposición de Blake.¹ Cuando el Museo del Prado de Madrid estaba preparando la exposición del 5º centenario (2016) de la muerte de Hieronymus Bosch (El Bosco) e invitaba a Capdevila a hacer un relato gráfico² que tuviera que ver con la obra del famoso pintor neerlandés, el historietista español aceptó enseguida y se decidió por el procedimiento de Blake.³ El resultado, que constituirá el centro de las observaciones que siguen, se tituló *El tríptico de los encantados (una pantomima bosquiana)* (ver figura 1). Ahora bien, como Capdevila ya había experimentado, aunque sin dar el paso definitivo, con artificios parecidos a la narración gráfica de pinturas, nos parece conveniente documentar también esa fase previa y echar un vistazo a la trayectoria artística de Capdevila en general.

Francesc Capdevila (n. 1956), quien como historietista se llama “Max”, publicó sus primeros trabajos en revistas

underground y admiraba a Robert Crumb. Uno de sus primeros personajes es Gustavo, cuyas aventuras se caracterizan por “drogas, anarquía, violencia y ecologismo”. El estilo de dibujo de esta época (*línea chungu*) desaparece en los años noventa cuando Max pasa a una fase más realista. “Sus figuras se mueven entre la caricatura y un expresivo realismo, con el grado justo de distorsión anatómica” (Yexus, 2007: 25-39). En lo estilístico, los modelos son ahora el francés Yves Chaland y el belga Ever Meulen (*línea clara*). Con la publicación del libro *Órficas* (1994), Max llega a un alto grado de perfección no sólo como dibujante e historietista, sino también como escritor en prosa. Los personajes más importantes del Max maduro se llaman Bardín (*Bardín, el superrealista*, 1999/2006), Nick (*Vapor*, 2012) y Mr. Brown/El Diablo Cuentacuentos (*Oh diabólica ficción*, 2015). En estas últimas obras se nota el esfuerzo por una narración más austera, sin alardes de virtuosismo. La trayectoria estilística que acabamos de caracterizar someramente se refleja también en la narración gráfica de pinturas.

En los años noventa, Max se dedica preferentemente a la ilustración de libros juveniles y al diseño de carteles y portadas. Respecto del relato gráfico se encuentra en una fase de distancia, reflexión y búsqueda de nuevos caminos. Se esfuerza, entre otras cosas, por acercar la narración gráfica a la pintura y sienta, así, las bases para una obra tan ambiciosa como *El tríptico de los encantados*.⁴ El proceso de sondeos y tanteos abarca varias fases, en las que experimenta con cuadros de Moreau, Füssli, Brueghel y Durero. En cierto sentido, estos ejercicios de estilo de los años 1994-2016 pueden considerarse como asiduos intentos de aproximación a un subgénero gráfico por descubrir y precisar.

Ahora bien, ¿en qué consiste exactamente la narración de un cuadro? Cuando un escritor describe el cuadro de un pintor, no hace otra cosa que integrar verbalmente este cuadro en un texto literario. La operación y el resultado se llaman *écfrasis*. El lector de este texto literario no ve el cuadro *ad oculos*, pero

*Del arte a la narración gráfica:
Hieronymus Bosch (El Bosco) y Francesc Capdevila (Max)*

puede recordarlo (si es que lo conoce) o imaginárselo. Pero el escritor puede dar un paso más y transformar el cuadro verbalizado en acción (*Tell me a picture*). También, en este caso (narración verbal del cuadro), la visualización le incumbe al lector. Más cómodo es el caso del texto bimedial, o sea, un texto que incluye una reproducción (foto o dibujo) del respectivo cuadro. Igualmente bimedial, pero definido por la clara preponderancia de lo visual, es el relato gráfico. Aquí, el historietista transforma el cuadro en viñeta (es decir, en un dibujo acompañado o no de palabras) y deriva de esta viñeta una serie de otras viñetas que, en su conjunto, constituyen la narración gráfica. Gracias a este procedimiento, el lector/espectador no se olvida nunca de que se encuentra frente a un *cuadro narrado*, pues las viñetas son, al fin y al cabo, meras variaciones del cuadro original. Es más: el cuadro original le confiere cierto halo de autenticidad a lo que se narra.

Cuando Max empieza con sus experimentos narrativos del tipo “Tell me a picture”, no dispone de definiciones ni conceptos precisos. En el caso de *Órficas* (1994), Max se inspira en el famoso cuadro *Orfeo* (1865) de Gustave Moreau, pero aún está lejos de transformarlo en narración gráfica. *Órficas* es una obra por encargo que abarca tres partes muy desiguales: un relato verbal (“El texto de Epiménides”), un relato gráfico (“Katábasis”) y, finalmente, el libreto de la ópera *Orfeo* de Monteverdi (1607). En la primera parte, Max sorprende a su público dándose a conocer como escritor en prosa. La segunda parte (“Katábasis”) es un relato gráfico breve en el cual no hay referencia alguna a la obra de Moreau —se cuenta cómo Orfeo vuelve a la superficie de la tierra—.

En “Bardín imagina” (1999), un relato gráfico brevísimo (Max, 2006: 13), Max vuelve a dar un paso indeciso hacia la apropiación gráfica de pinturas ajenas. La situación es la siguiente: Bardín, un personaje con una enorme cabeza de bola, está en casa, se siente solo y va al Museo del Prado.⁵ Allí, el lector/espectador lo ve delante de *El triunfo de la Muerte* (1562)

de Pieter Brueghel mientras él (Bardín) se imagina que es una de las víctimas de la matanza apocalíptica representada en el cuadro.⁶ Max desarrolla esta idea a través de la incorporación de una foto de *El triunfo de la Muerte* en una secuencia de viñetas. Lo hace de manera que un detalle de esta foto se amplía en cada viñeta un poco más, con la correspondiente reducción del encuadre. Al final de este simulacro de *zoom* cinematográfico, el lector/espectador distingue entre los muertos de Brueghel la inconfundible cabeza de Bardín.

La primera narración gráfica de una pintura que Max llevó realmente a cabo se refiere al cuadro *La pesadilla* (1781), de Johann Heinrich Füssli. Es un relato brevísimo del año 2000 titulado “Pesadilla n° 11” (Max, 2006: 20), que no se remonta directamente a la obra original sino a una parodia previa en forma de *cartoon* (viñeta aislada), pintada con pincel, que Max publicó en 1998.⁷ La deformación paródica del cuadro de Füssli consiste en vestir al íncubo con chaqueta y sombrero, sustituir a la hermosa durmiente por Bardín y ofrecer explicaciones burlescas respecto de la posible causa de la pesadilla: en la mesa hay pastillas de la marca “Montil”, el libro que se le está escurriendo de la mano a Bardín se titula “Comics”.

En el relato brevísimo, el *cartoon* paródico se convierte en un dibujo aún más escarnecedor (el íncubo es sustituido por un gato negro). Luego, este dibujo, que sirve de viñeta inicial, es puesto en movimiento como el fotograma congelado de una película.⁸ La historia que se narra es la siguiente: al principio, el durmiente (Bardín) está solo. Pronto aparece el gato, que le husmea y se dirige al caballo, escondido detrás del telón: “¡Eh, caballo, ya puedes salir! ¡Es la hora de la pesadilla!” El caballo se asoma y cuenta al gato un chiste obsceno sobre un pájaro con unos testículos enormes. Sus risas despiertan al durmiente y este, otra vez solo, resume en un monólogo el contenido de su pesadilla: un acto sexual escandaloso, consumado entre Bardín y

*Del arte a la narración gráfica:
Hieronymus Bosch (El Bosco) y Francesc Capdevila (Max)*

su madre. Total: un sueño extremadamente drástico, construido según la pauta del complejo de Edipo del psicoanálisis. Una variante de “Pesadilla n° 11” se narra en el relato gráfico “Pesadilla n° 111” (2005). La situación es la misma pero, esta vez, el gato y el caballo se comportan como hipnotizadores: hablándole al oído, le esbozan a Bardín una pesadilla cuyo escenario es una iglesia. Allí, según el gato, un sacerdote y la madre de Bardín realizan un acto sexual. Y por si fuera poco, el caballo precisa que el sacerdote es el mismísimo Bardín. Claro que el soñador no tarda en despertar desesperado, llorando amargamente.

En la *tercera* versión narrativa del cuadro de Füssli (“El ruido y la furia”, 2006)⁹, todo cambia. Actúan más personajes, el escenario y los planos varían a menudo y ya no hay texto. La primera parte de “El ruido y la furia” remite a Pesadilla n°111. Pero esta vez, cuando despierta, el soñador no llora sino se abalanza con furia sobre el gato. Mientras ambos están luchando, son catapultados a otro escenario (u otro sueño). En este mundo que, al principio, no tiene nada que ver con el cuadro de Füssli, es de día. El Bardín despertado descubre en el suelo varios utensilios que prometen una aventura de superhéroe: traje de ejecutivo de hoy, casco y espada de guerrero medieval. Vestido y armado, el Bardín furioso se pone en marcha. En un terrible amok despiadado, que decapita a todo ser vivo que se cruza en su camino. Finalmente, después de talar un bosque completo, llega a la habitación del cuadro de Füssli, donde su *alter ego* sufre los tormentos del gato y del caballo. Bardín mata primero a los dos animales y luego a su *alter ego* soñador, al que le arranca el corazón.

Llama la atención cómo en las tres versiones del cuadro de Füssli, *narrado* por Max, se recurre a las teorías de Freud. Mientras que los temas de las narraciones brevísimas eran la interpretación de sueños y el complejo de Edipo, en la versión larga se trata de los conceptos “agravio narcisista” (narzisstische Kränkung) y “pulsión de muerte” (Todestrieb). La víctima de

pesadillas se convierte en vengador de agravios narcisistas. La habitación del cuadro de Füssli termina por ser un escenario del teatro del absurdo donde un Bardín intruso es matado por un doble calificable de Bardín meta-intruso.

Resumiendo, podemos constatar que la práctica maxiana de adaptar, parodiar y versionar cuadros ajenos tarda bastante en poder calificarse de *narración gráfica*. En un primer paso (Moreau 1994), el resultado es una narración *verbal* (no gráfica); en un segundo paso (Füssli 1998), una parodia pintada (*cartoon*); en un tercer paso (Brueghel), una fotografía sobrepintada. Solo las tres adaptaciones (2000, 2005, 2006) del cuadro de Füssli, basadas en una parodia previa pintada, pueden considerarse narraciones gráficas propiamente dichas. Se trata de relatos *burlescos* llenos de alusiones a conceptos clave de Freud y la interpretación psicoanalítica de sueños. Lo que es la narración *sería* de un cuadro apropiado lo aprende Max al ilustrar la reedición (2006) del relato breve de Marco Denevi de 1960 sobre el grabado “El caballero, la muerte y el diablo” (1513) de Alberto Durero. El escritor argentino cuenta la historia del caballero intercalada en un agudo ensayo moralista sobre la guerra como fenómeno social.¹⁰

El artificio calificable de “narrar un cuadro” pertenece, como queda dicho, a los esfuerzos de Max por pisar caminos nuevos. Estos y otros experimentos reflejan su persistente interés en cuestiones teóricas. De hecho, la reflexión sobre la narración gráfica y la relación entre texto e imagen lo vienen acompañando desde los principios de su carrera como historietista. Según Max, el relato gráfico no es menos *artístico* que la literatura, pero sí menos *intelectual*. En una entrevista declara: “Para mí es una cuestión de densidad, de cantidad de concepto por centímetro cuadrado de página. Referido a esto, el cómic es simple. Se gasta mucho papel en transmitir muy pocas ideas” (García, 2015: 246). En el volumen *¡Oh diabólica ficción!* (2015), Max inventa

*Del arte a la narración gráfica:
Hieronymus Bosch (El Bosco) y Francesc Capdevila (Max)*

obras de pintura abstracta para deliberar, a base de viñetas, sobre las funciones de lo verbal y lo visual¹¹ y utiliza —con el humor típico de su grafismo— el arte rupestre como ejemplo de la narración gráfica (Max, 2015: 84 ss.). No puede sorprender que en obras reflexivas y abstractas como *¡Oh diabólica ficción!* y *Vapor* (2012) la técnica del dibujo se haya hecho más ascética.

Hemos podido mostrar que aquel Max que empieza en 2016 con los preparativos de *El tríptico de los encantados (una pantomima bosquiana)* tiene ya algo de experiencia en el campo de la pintura narrada. Pero lo que le atrae ahora no es la repetición sino la innovación. El mero propósito de narrar tres cuadros del Bosco en un solo relato gráfico lo manifiesta. He aquí los títulos: *La extracción de la piedra de la locura* (h. 1501, Museo del Prado), *Las Tentaciones de San Antonio Abad* (h. 1510, Museo del Prado) y *Tríptico del jardín de las delicias* (h. 1490, Museo del Prado). A cada una de estas pinturas sumamente distintas Max le dedicará un capítulo (“El atormentado”, “El emboscado” y “La cabalgata de los encantados”).

La extracción de la piedra de la locura: Max narra esta obra en dos pasos. Primero transforma la pintura en un dibujo de relato gráfico. Luego inventa, para la situación representada en el cuadro, un antes y un después. Fijémonos ahora en la transformación del primer paso, que abarca varias operaciones particulares. Para reformular visualmente el cuadro realista en forma de viñeta, Max elimina el fondo original (paisaje llano con aldeas lejanas) y lo sustituye por una superficie blanca, lo cual dificulta considerablemente la localización geográfica. Los personajes y los objetos se dibujan de acuerdo con la *línea clara*, pero las fisonomías realistas del original se caricaturizan. Narices enormes (en forma de plátano, pepino, patata), una mímica exagerada (bocas y ojos torcidos) y una gesticulación melodramática (a lo cine mudo) sirven a la visualización de emociones elementales (asombro, alegría, indignación, dolor, etc.). Para graduar estas emociones se usan líneas cinéticas, coronas de gotas o rayitas, espirales, etc. Las superficies se dibujan —con

contornos claros y sin sombreado— en los colores blanco, negro y almagre.

La narración propiamente dicha se basa en el supuesto de que la situación representada se puede integrar en el contexto de una historia narrable y —como la imagen congelada de una película— poner en movimiento. Max ve en el cuadro el *final* de una historia. Le da el título “El atormentado” y la cuenta desde el principio: un hombre corpulento corre de un lado para otro, da volteretas, se tira al suelo. Cuando aparece un desconocido le explica lo que le pasa: “¡Aaah...! Señor, ¿sois médico? ¡Ayudadme, me asedian los demonios! [...] ¡Señor, por favor..., señor...! ¡Pu...puedo pagaros!” (Max, 2016: 16-17). El desconocido resulta ser un “cirujano”, presenta al doliente a su equipo, emite el diagnóstico (“piedra de la locura”), administra la anestesia (el paciente vacía una jarra de cerveza) y comienza con la intervención quirúrgica (“Extracción de la piedra de la locura”). La operación (torso del cirujano y cabeza del paciente en primer plano) tiene éxito, pero el cirujano constata sorprendido: “Hum... ¡Vaya, esta no es una piedra de la locura! Vedla, es de otra clase. Perfectamente esférica. Como una canica. ¡Este hombre sufría de un exceso de imaginación! Bien, acabemos con esto. Dadme la flor cicatrizante” (Max, 2016: 23). El médico deja al paciente anestesiado y la “canica” extraída en el lugar de la operación y se dirige con su equipo a la taberna.

Como se ve, Max lee la pintura satírica del Bosco a contrapelo de las interpretaciones eruditas (que “el charlatán o falso cirujano [...] no es un sabio, sino un estafador” (Silva Maroto, 2016: 356). Para entender mejor las capas de significado del capítulo “El atormentado”, queremos precisar la relación entre original (El Bosco) y adaptación (Max). De hecho, Max opera con tres relatos distintos: relato A (historia de la superstición popular): mediante la extracción de la piedra de la locura, un cirujano puede curar a personas tontas o dementes; relato B (historia esbozada en el cuadro satírico del Bosco): el cirujano es un estafador que solo *simula* la extracción de la piedra; relato C

*Del arte a la narración gráfica:
Hieronymus Bosch (El Bosco) y Francesc Capdevila (Max)*

(historia de Max): el cirujano sí opera al paciente, pero le extrae la piedra de la *imaginación*.¹²

¿Cuál es la estrategia de Max? A primera vista, su narración (relato C) hace pensar en una “trahison créatrice” (R. Escarpit). Dicho de otra manera: el lector/espectador tiene la impresión de que Max, tomando el título del cuadro al pie de la letra, comete un error. Pero pronto, en vista de que la operación se ejecuta realmente y la piedra es extraída con éxito, la perspectiva cambia. Es verdad que el embudo invertido en la cabeza del cirujano (embustero) y la jarra en el cinturón (bebedor habitual) recuerdan claramente al personaje pintado por el Bosco. No obstante, el delito del cirujano consiste ahora en dejar al paciente, una vez terminada la operación, sin asistencia médica, a pesar de ser probable que este quiera *recuperar* su piedra. Ante este embrollo lógico (cómo recuperar una piedra que no existe y que no es operable) el lector/espectador se pregunta: ¿hay acaso un subtexto serio en todos esos juegos de malabares? Nos parece que Max, sin miedo a los anacronismos, introduce aquí un tema radicalmente moderno.¹³ El mismo se puede parafrasear de la manera siguiente: si la piedra de la necedad y la locura es, al mismo tiempo, la piedra de la imaginación y la creatividad, entonces la delimitación de genialidad y locura se convierte en problema. Veremos en lo que sigue que las especulaciones en torno a la relación entre genio y locura servirán de base a otra historia (no menos fantástica) que se narra en el capítulo segundo.¹⁴ Con esto, Max quiere conseguir que el lector/espectador contemple las visiones, obsesiones y pesadillas pintadas por un artista genial como el Bosco desde una perspectiva moderna. Pero fijémonos primero en cómo Max trata de crear un mínimo de unidad argumental entre tres cuadros temáticamente heterogéneos.

Las tentaciones de San Antonio Abad: Este cuadro se narra en el segundo capítulo del relato gráfico dedicado al Bosco. La transformación en dibujo se caracteriza, en este caso, por el hecho de que la pintura original se reproduce solo en parte. Se ve

a San Antonio sentado en su árbol hueco; a su izquierda, el cerdo Simón¹⁵; delante del cerdo, un diablillo a punto de asestarle un martillazo. Todo lo demás se ha suprimido. La viñeta que contiene esta escena se encuentra en el centro del segundo capítulo.

Al principio de la narración, Antonio y Simón están mirando los aspavientos del diablillo y lo comentan en un breve diálogo: “Dime, Antonio, ¿ya no te estorban los diablos? —Ya no, míralos, han empequeñecido. Ahora son como juguetitos. Autómatas tan patéticos y absurdos como inofensivos” (Max, 2016: 35 ss.). El acontecimiento principal de este capítulo está dibujado en dos viñetas de página entera: encima de los tres personajes aparece, de repente, una urraca a la cual se le escapa una bolita de piedra. Esta da en la cabeza del diablillo, dejándolo fuera de combate. El cerdo recoge la bolita y se asusta al notar que dentro se está moviendo algo: “¿Qué... prodigio es este, Antonio? —Esta piedra, Simón, es el reverso de un ojo que está mirando en otro lugar... y nosotros ahora estamos viendo a través de él” (Max, 2016: 42).

La urraca es un personaje *supernumerario*, pues no pertenece al número de personajes del cuadro original. En un vídeo del Museo del Prado, Max califica este pájaro de “MacGuffin”, o sea (en la jerga cinematográfica), un mero instrumento para facilitar un efecto determinado en el desarrollo de la trama. En este caso se trata del transporte de la “piedra de la imaginación” del primer capítulo (*Extracción*) al segundo (*Tentaciones*). Hasta ahora no hemos mencionado que, al final del primer capítulo, la supuesta “piedra de la locura”, debido a sus destellos insólitos, llama la atención de una urraca, que la roba. Fijémonos algo más en la función de este “MacGuffin”. En sentido estricto, la urraca no puede salir del mundo ficcional (diégesis) de la pintura A para entrar en la diégesis de la pintura B. Si lo hace se trata de una transgresión narrativa que los narratólogos suelen calificar de *metalepsis*. Pero, claro está, nadie ni nada puede impedir que Max use una paradoja que pertenece a los artificios

*Del arte a la narración gráfica:
Hieronymus Bosch (El Bosco) y Francesc Capdevila (Max)*

más corrientes de la ficción del siglo XX. Lo que pasa es que en este caso la metalepsis tiene una complicación adicional, pues la urraca no existe en la diégesis de *La extracción* ni tampoco en la diégesis de *Las tentaciones*. Ella pertenece a ese mundo narrativo derivado, o sea, de segundo grado, que Max ha inventado para dar plausibilidad a la transformación de dos cuadros bosquianos en un solo y único relato gráfico. Una particularidad de esta nueva diégesis es la dificultad de determinar el espacio y la época de lo que está pasando. La urraca vive en dos mundos que están a mil años y miles de kilómetros de distancia (*Extracción*: siglo XV neerlandés vs. *San Antonio*: siglo IV egipcio). Aunque el grafismo de Max otorga cierta homogeneidad visual a la narración, hay que subrayar el hecho de que la urraca encarna una conexión sumamente *precaria* entre los capítulos y que la estrategia narrativa consiste, precisamente, en que el lector/espectador debe percibir y saborear esta irónica precariedad.

Otra función de la urraca, más allá de la producción de anacronismos irónicos, consiste en recordar una obra de su autor en la que es protagonista. Se trata de *¡Oh diabólica ficción!* (2015), una colección de minirrelatos gráficos sobre temas de creatividad en literatura y arte. La urraca de este libro es una figura antropomorfa que da conferencias sobre inspiración, ideas y productividad estética. Se presenta como “Diablo Cuentacuentos” y se arroga una misión histórica que describe como sigue: “Mi cometido a lo largo de los siglos ha sido el de fabricar ideas, argumentos y tramas de ficción para, a continuación, soplarlos al oído de humanos con talento” (Max 2015, 329). Y una de las inspiraciones que la urraca sopla al oído de los *humanos* es el consejo de dejarla salir en la respectiva obra como personaje. Y esto pasa, precisamente, en el relato bosquiano.¹⁶ El homenaje dedicado a la urraca es un virtuoso alarde de maestría narrativa que se distingue por un humor y una autoironía que son típicos de las historietas metaficcionales de Max.

Tríptico del jardín de las delicias: La bolita caída del cielo, que Antonio toma por “el reverso de un ojo que está mirando en

otro lugar”, es para el lector/espectador del siglo XXI más bien un microordenador a lo AppleWatch. La minúscula pantalla (el ojo mágico) refleja —¿cómo no?— la escenificación de una pintura. Y la pintura es —¿cómo no?— el *Tríptico del jardín de las delicias*, una obra sumamente compleja. Consta, en estado abierto, de tres paneles o tablas que representan “El Paraíso terrenal”, “El jardín de las delicias” y “El Infierno”. Max elige para el tercer capítulo de su relato gráfico un detalle de la parte superior de la tabla central —más exactamente: el carrusel de hombres jóvenes montados en distintos tipos de cabalgadura, quienes dan la vuelta a un estanque donde se están bañando una veintena de mujeres jóvenes (blancas y negras) —. Tanto los hombres como las mujeres están desnudos y obviamente alegres.

Los expertos interpretan la escena del carrusel de distinta manera. Para Falkenburg, quien insiste en la fundamental ambivalencia de la iconografía bosquiana, los estilizados cuerpos de jinetes y mujeres “reflejan los ideales cortesanos de belleza física” (Falkenburg, 2016: 141). Por otro lado, algunos de los animales en que montan los jinetes del carrusel pueden relacionarse con representaciones alegóricas de los pecados capitales.¹⁷ Además, hay quien ve en los grupos de jinetes desnudos una parodia de los desfiles triunfales en los que los caballeros “exhiben su condición social ante sus subordinados” (Falkenburg, 2016: 142). Max titula la transposición historietística del carrusel “La cabalgata de los encantados”. Veremos pronto que en este caso no se puede hablar, sin reserva, de una narración del tipo “Tell me a picture”.¹⁸

Con respecto a los procedimientos técnicos de la transformación en viñetas hay que destacar, sobre todo, el cambio de la perspectiva.¹⁹ El espectador del tríptico original se encuentra, por así decir, en una especie de mirador, lo que le facilita una visión panorámica, o sea, distingue claramente el movimiento circular del carrusel. El lector/espectador de la adaptación de Max se encuentra a la altura del desfile y a tan poca distancia de los

*Del arte a la narración gráfica:
Hieronymus Bosch (El Bosco) y Francesc Capdevila (Max)*

participantes que sólo ve pasar a personas aisladas en movimiento lineal (su campo visual se puede comparar a una serie de fotos o tomas de primer plano). Incluso aquellos grupos de personas que en el original se ven de frente, de espaldas o en un movimiento de izquierda a derecha, son dibujados por Max, sin excepción, de perfil y en desfile hacia la izquierda. Antonio y el puerco, quienes observan la cabalgata en la bola mágica, al compartir la perspectiva del lector/espectador, solo descubren que se trata de un movimiento circular cuando los primeros participantes del desfile aparecen de nuevo: “¿Has visto, Simón? ¡Ahora vuelven a pasar! ¡Están desfilando en círculo, dan vueltas y vueltas sin fin! —¡Esto es un teatro, Antonio! ¡Una representación!” (Max 2016, 60; ver figura 1).

Otra peculiaridad del tercer capítulo consiste en que la “cabalgata de los encantados” es una secuencia de viñetas mudas, pues falta todo tipo de interacción verbal como parte de la narración.²⁰ De hecho, lo que podría ser un argumento se sustituye por la mera enumeración de personajes. La mayoría de estos personajes proviene del carrusel, algunos de las tablas laterales del tríptico.²¹ Además, el desfile de la versión de Max es dominado por el hombre-árbol,²² la figura central de la tabla del Infierno, y varias personas de su entorno. A la cabeza va una gaita. Se trata de la insignia fálica de un curioso burdel que se sitúa en el interior del hombre-árbol, una insignia que Max ha personificado, convirtiéndola en una especie de maestro de ceremonias.²³ En último lugar va el hombre-árbol en persona, que Max presenta como incontestable *highlight* de la “cabalgata”.

¿Por qué convierte Max el carrusel del original bosquiano en un espectáculo dominado por los vicios y los pecados mortales? Creemos que, ante un cuadro sin par (*Tríptico del jardín de las delicias*), cuyo autor se proponía resumir toda la historia de la humanidad, Max siente la ambición de homenajear al autor con una adaptación de *todo* el cuadro. Ante la complejidad de la obra se ve obligado a elegir y comprimir. Elige el carrusel porque se trata de un grupo claramente delimitado.

Para que este grupo abarcable sea representativo de todo el *Tríptico*, Max lo amplía con *habitantes* de las otras tablas, sobre todo la del Infierno. El propósito de su adaptación es explicar el tríptico del Bosco al lector/espectador de hoy, por medio del contraste de la visión del mundo moderna con la medieval. Estas visiones son verbalizadas por personajes de aquellos dos cuadros (*Tentaciones vs Extracción*) que se narran en los capítulos uno y dos del relato gráfico de Max.

La visión del mundo medieval se relaciona con el cuadro *Las tentaciones de San Antonio Abad*²⁴ y se explica en un emblema (en la pintura, realizada gráficamente, aparece al lado de otros jinetes un joven montado en un oso, símbolo de la gula) en cuya *subscriptio* Antonio y el cerdo caracterizan el desfile como “círculo” y “teatro”. Esto significa, por un lado, que la vida humana es la cíclica repetición de pecados capitales: lujuria, gula, soberbia, etc. Por otro lado, al comparar la vida con una representación de teatro (piénsese en *El gran teatro del mundo* de Calderón), los hombres son considerados actores que recibirán un premio o castigo según su actuación en el escenario.

La visión moderna del mundo se relaciona con el cuadro *La extracción de la piedra de la locura*. En la adaptación de Max, la visión del carrusel se presenta como algo que le pasa por la cabeza a un hombre que quiere liberarse de lo que le parece un desfile de demonios. Y como la piedra de la locura es considerada el lugar donde se generan y/o graban visiones infernales, quiere que le extraigan esa piedra. La conclusión que se le sugiere al lector/espectador del relato gráfico de Max parece ser la siguiente: los demonios y toda nuestra imaginación del infierno son parte de la *conditio humana* y nos acompañan inevitablemente durante nuestra vida. El extirpar las quimeras y engendros infernales equivale a perder la fuerza imaginativa. Y precisamente de esta pérdida se queja el operado en la última viñeta: “¿Dónde está mi piedra? Por favor” (Max 2016: 66). El operado quiere recuperar la piedra. Ahora, escarmentado, está dispuesto a aceptar el lado oscuro de la fantasía.

*Del arte a la narración gráfica:
Hieronymus Bosch (El Bosco) y Francesc Capdevila (Max)*

Para juzgar la originalidad del relato gráfico de Max de manera contrastiva, nos parece útil echar un vistazo a otros trabajos dedicados a *El jardín de las delicias* con ocasión del aniversario de 2016. Se trata, naturalmente, de una selección subjetiva e incompleta: Marcel Ruijters (2016) publica una novela gráfica sobre la vida del pintor cuya peculiaridad consiste en que el mismo Bosco comenta sus cuadros. Thé Tjong-Khing (2016), un autor neerlandés de libros infantiles, manda a un chico de hoy al paisaje de *El jardín de las delicias* para vivir allí una serie de aventuras. Celsius Pictor (2016) hace un montaje fotográfico donde el hombre-árbol se hace cargo de los refugiados de guerra transportándolos a las costas de Europa. Pieter van Huijstee (2016) produce un documental interactivo (con comentarios audiovisuales de alto valor didáctico). En los catálogos de las exposiciones de Bolduque (ed. IIsink/Koldeweij, 2016) y Madrid (ed. Silva Maroto, 2016) los cuadros del Bosco se reproducen con excelente calidad, acompañados de resultados de investigación reciente. En instalaciones de multimedia (por ejemplo, Berlín 2016 y Madrid 2016) los cuadros del Bosco son proyectados con música y movimientos rudimentarios de película de animación.²⁵

Todo esto, Max no quería hacerlo. No quería escribir una biografía; los paisajes de los cuadros del Bosco han sido suprimidos en su adaptación (el fondo de las viñetas es una página en blanco); no hay alusiones visuales a la situación política actual; no quería dar explicaciones iconológicas ni de historia de arte; tampoco le interesaba mover las extremidades (brazos, piernas, alas) de personas o animales. En lugar de ello, Max se proponía *narrar* los cuadros —narrarlos con dibujos—. El efecto de esta variante óptica de la fórmula “Tell me a picture” consiste en que la actuación de los personajes se evidencia en cada momento *ad oculos*. La evidente semejanza óptica entre las viñetas y los cuadros originales produce una irónica apariencia de autenticación del relato gráfico de Max.

Hemos visto que el procedimiento técnico para narrar gráficamente la historia escondida en un cuadro como *Extracción* no es muy complicado ni problemático. Abarca los siguientes pasos: copiar el respectivo original mediante un dibujo realista (*línea clara*); elegir un género narrativo (relato gráfico breve); descongelar los atisbos de acción contenidos en el cuadro y crear, a la manera de un *storyboard* cinematográfico, una secuencia de dibujos y diálogos cortos. No obstante, con ocasión del aniversario del Bosco, Max quiere hacer algo especial. Quiere demostrar a) que es capaz, a base de viñetas, de estimular al lector/espectador a reflexionar y b) que las travesuras de Bardín como paródico usurpador de imágenes pertenecen al pasado. El reto que busca y encuentra es un experimento (lúdico, pero lleno de respeto por el Bosco) que se basa en la siguiente estrategia: el historietista cambia la fórmula “Cuéntame una pintura” a “Cuéntame tres pinturas a la vez”. Elige para tal fin tres cuadros difícilmente compatibles, uno de los cuales ni siquiera es narrable. Está convencido de que su excepcional talento le permite encontrar los necesarios elementos de enlace (urraca transdiegética, piedra mágica), hacer —si no narrable— al menos interpretable un detalle de *El jardín de las delicias* gracias a una especie de película muda (“pantomima bosquiana”)²⁶ y crear, finalmente, una ingeniosa diégesis sumamente artificial. La base de esta artificialidad es el anacronismo irónico que no excluye el humor. En resumen: la narración gráfica de cuadros, tal como la practica Max, genera una fascinación que (a veces) hace olvidar la complejidad y lejanía de los mundos tardomedievales del Bosco. Le facilita al lector/espectador un acceso a la pintura bosquiana que sorprende, divierte, instruye y provoca.²⁷ Ni más ni menos se había propuesto Francesc Capdevila (Max) con su *Tríptico de los encantados*.

Del arte a la narración gráfica:
Hieronymus Bosch (El Bosco) y Francesc Capdevila (Max)



Figura 1: Max, *El tríptico de los encantados (una pantomima bosquiana)*. Madrid: Museo Nacional del Prado, 2016, p. 60.

Notas

¹ La traducción española del correspondiente libro se publicó en 2007.

² Las expresiones *cómic*, *historieta* y *novela gráfica* suelen usarse como sinónimos. En este artículo sustituimos la expresión “novela gráfica” (cómic para adultos) por los términos “relato gráfico” o “narración gráfica”. De hecho, en la mayoría de los casos, las así llamadas “novelas gráficas” pertenecen a otro género. He aquí unos ejemplos: Alison Bechdel: *Fun Home*, 2006 (autobiografía), Chester Brown: *María lloró sobre los pies de Jesús*, 2016 (ensayo), Max: *Algo grotesco*, 1983 (relato brevísimo), Lefèvre/Guibert: *El fotógrafo*, 2003 (reportaje), etc.

³ En el museo de Bolduque (‘s-Hertogenbosch) tuvo lugar, en 2016, otra gran exposición de Bosch. También en este caso se hizo un relato gráfico (ver Ruijters 2016).

⁴ En un principio, Max quería ser pintor y estudiaba Bellas Artes.

⁵ Bardín, un personaje que, desde 1997, sale en relatos gráficos breves y brevísimos de Max y se parece a un Carlitos llegado a la mayoría de edad (ver Charles M. Schulz: *Carlitos y Snoopy*), “es un entrañable hombrecillo que oscila entre la genialidad y la estulticia, a veces cotidiano y a veces trascendente. [...] Son historias de fácil lectura pero lenta digestión, pura metafísica recreativa” (Yexus, 2007: 90).

⁶ En el relato gráfico breve *La construcción de la Torre* (1992), Max cita un detalle de otro cuadro de Brueghel (*La torre de Babel*, 1563), pero este detalle sólo sirve de fondo para cuatro viñetas. El cuadro en sí no es objeto de escenificación ni narración gráfica.

⁷ El mismo Max habla de “tarjeta postal” (Max, 2006: 183).

⁸ En sentido estricto, el relato gráfico no se parece a una película sino a un *storyboard*, que contiene solo las imágenes más importantes, mientras que las demás (las omitidas) las tiene que producir la fantasía del lector. Es, pues, el lector quien genera el movimiento y la acción.

⁹ Ver Max, 2006: 53-81. El título no es una alusión a la famosa novela de William Faulkner (*The sound and the fury*, trad. esp.: *El ruido y la furia*), sino al álbum (2005) de idéntico nombre del grupo de rock “Héroes del silencio”. Ver, por ejemplo, la canción *Maldito duende* (“He oído que la noche es toda magia y un duende te invita a soñar”).

¹⁰ Max visualiza magistralmente las situaciones clave del texto de Denevi, pero añade a la edición —como regalo del ilustrador— un póster que, dejando de apoyar las ideas de Denevi, puede considerarse la primera viñeta de un (posible) relato gráfico del mismo Max. Sea dicho de

paso, el grabado de Durero se transformó también en narración fílmica (piénsese, por ejemplo, en *El séptimo sello* [1957] de Ingmar Bergman).

¹¹ Como fuente de inspiración, Max utilizó, entre otras, obras de Malewitsch, Pollock y Delaunay.

¹² En su relato gráfico, Max no toma en cuenta las inscripciones que, en el cuadro original, recuerdan la tradición de la emblemática. Así, por ejemplo, el nombre del paciente (Lubbert Das) caracteriza a su portador como tonto o castrado. Tampoco a los personajes secundarios (mujer, monje) se les presta atención (para la interpretación de estos personajes en el contexto de una sátira, ver Fischer, 2016: 257).

¹³ De hecho, se trata de una refutación irónica de la historia satírica contenida en el cuadro original.

¹⁴ Las conclusiones de Cesare Lombroso, en *Genio e follia*, de 1872, resultaron ser erróneas pero, aun así, se considera muy probable una interdependencia genética de creatividad genial y locura (psicosis, esquizofrenia).

¹⁵ Según la leyenda se trata de una cerda o, más exactamente, una jabalina.

¹⁶ Max no es el primer autor que muestra su gratitud por una inspiración. Respecto de "Tintín", el Diabolo Cuentacuentos constata: "Inspiré a Hergé ese álbum de Tintín, *Las joyas de la Castafiore*, y a cambio obtuve un papel estelar en su trama" (Max, 2015: 79).

¹⁷ Para Falkenburg, el despliegue de riqueza, esplendor y lujo en la tabla central —con torres tipo montaña rusa en un parque de atracciones— se asociaba en la época del Bosco con el concepto de magnificencia (en primer lugar, de los duques de Borgoña). Otro mundo totalmente distinto se ve en la tabla del Infierno, en cuyo centro está el hombre-árbol, "contraejemplo de la adánica criatura que Dios creó originalmente a su imagen y semejanza" (2016: 150).

¹⁸ De acuerdo con Pokorny, el Bosco "no cuenta historias en la tabla central del Jardín de las delicias, sino describe su Paraíso mediante alegorías. Lo que allí pueda parecer absurdo debe entenderse como alusión a un mundo paradójico" (2010: 27).

¹⁹ Aunque la técnica de perspectiva del Bosco es tardomedieval, sus cuadros están provistos de una impresionante profundidad espacial.

²⁰ Aquí resulta evidente que el subtítulo del relato gráfico ("una pantomima bosquiana") se refiere exclusivamente al carrusel de jinetes del tercer capítulo.

²¹ Algunos de estos personajes *prestados* están parados, apoyados en la cabeza; otros van andando, volando o nadando (sin agua), de manera que el título “La *cabalgata* de los encantados” es poco preciso. Sea dicho de paso que de la tabla del Paraíso sólo se han usado algunos pájaros.

²² Se trata de un gigante que se puede describir como una combinación de cáscara de huevo rota, dos troncos de árbol muertos y un busto humano.

²³ En la “cabalgata” de Max desfila un hombre-árbol *destripado*, con la cáscara de huevo vacía.

²⁴ Como queda dicho, los personajes (Antonio y el cerdo) de este cuadro (*Tentaciones*) miran el carrusel (*Jardín de las delicias*) como una transmisión de televisión. De pantalla les sirve la canica mágica. Se trata, pues, de un espectáculo enmarcado que se observa y comenta en una diégesis marco.

²⁵ Es evidente que los autores de las videoinstalaciones de Madrid y Berlín (ambas de 2016) usaron el cortometraje de Ibáñez Mantero (2009) como fuente de inspiración.

²⁶ Con esta ausencia de palabras, la escritura historietística de Max alcanza un nivel extremo de ascetismo y pureza, desconocido en las primeras transformaciones de cuadros en relatos gráficos (Moreau, Brueghel, Füssli).

²⁷ La colaboración del receptor consiste, en primer lugar, en una lectura atenta que le permita identificar y localizar a aquellos personajes del carrusel que, en el original, se encuentran en otro sitio. Después se tratará de atribuir un posible significado a los cambios introducidos por Max (*ultra posse nemo obligatur*).

Bibliografía

ABEL, Julia / KLEIN, Christian (eds.), *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Stuttgart: Metzler, 2016.

BLAKE, Quentin, *Tell Me a Picture. Adventures in looking at art*. Londres: Frances Lincoln, 2001.

El Bosco. La exposición del V centenario. [Catálogo]. Ed. Pilar Silva Maroto. Madrid: Museo del Prado, 2016.

*Del arte a la narración gráfica:
Hieronymus Bosch (El Bosco) y Francesc Capdevila (Max)*

- CELSIUS PICTOR [Celso Martínez Rodríguez], “San Cristóbal o El Tríptico del Viaje”, en: *El Políptico de los Iluminados. Un viaje ilustrado al legado de El Bosco*. Exposición en “El Matadero”, Madrid, 17-09 hasta 02-10-2016.
- DENEVI, Marco, *Un perro en el grabado de Durero titulado “El caballero, la muerte y el diablo”*. Ilustraciones de Max. Valencia: Media Vaca, 2006.
- FALKENBURG, Reindert, “Conversando con *El jardín de las delicias*”, en: *El Bosco. La exposición del V centenario*. [Catálogo]. Ed. Pilar Silva Maroto. Madrid: Museo del Prado, 2016, pp. 135-155.
- FISCHER, Stefan, *Hieronymus Bosch. Das vollständige Werk*. Köln: Taschen, 2016.
- GARCÍA, Santiago, *Cómics sensacionales*. Barcelona: Larousse Editorial, 2015.
- GASCA, Luis / MENSURO, Asier. *La pintura en el cómic*. Madrid: Cátedra, 2014.
- HENKEL, Katharina, “Zur Umsetzung von gezeichneten in bewegte Bilder. Ein Filmcheck”, en: *Zwischen Film und Kunst. Storyboards von Hitchcock bis Spielberg*. Ed. Katharina Henkel, Kristina Jaspers u. Peter Mänz, Bielefeld: Kerber, 2012, pp. 24-29.
- Hieronymus Bosch. Visions Alive*. Exposición Multimedia. Berlín, Alte Münze, 06-07 hasta 30-10-2016.
- HUIJSTEE, Pieter van (coord.). *The Garden of Earthly Delights by Jheronimus Bosch. An online interactive adventure* (2016). [<https://tuinderlusten-jheronimusbosch.ntr.nl/en>], 02-12-2016.
- HUIJSTEE, Pieter van. *Hieronymus Bosch, Schöpfer der Teufel*. [DVD] Niederlande, 2015.
- IBÁÑEZ MANTERO, Juan, *El jardín de las delicias: Hieronymus Bosch*. [Película de animación] España, Animationbull S.L. 2009.
- ILSINK, Matthijs / KOLDEWEIJ, Jos, *Hieronymus Bosch. Visionen eines Genies*. Stuttgart: Belser, 2016.
- Jardín infinito. A propósito del Bosco*. Videoinstalación. Madrid, Museo Nacional del Prado, 04-07 hasta 02-10-2016.
- KNIGGE, Andreas C., “Watch me move. Über die Beziehung zwischen storyboards und comics”, en: *Zwischen Film und Kunst. Storyboards von Hitchcock bis Spielberg*. Ed. Katharina Henkel, Kristina Jaspers u. Peter Mänz, Bielefeld: Kerber, 2012, pp. 18-23.

-
- LÓPEZ LINARES, José Luis, *El Bosco, el jardín de los sueños* [Documental, DVD], 2016.
- MAX [Francesc Capdevila], *El tríptico de los encantados (una pantomima bosquiana)*. Madrid: Museo Nacional del Prado, 2016.
- , *¡Oh diabólica ficción!* Barcelona: La Cúpula, 2015.
- , "La construcción de la Torre", en: *El Víbora* 153 (1992), 63-74.
- , *Hechos, dichos, ocurrencias y andanzas de Bardín el Superrealista*. Barcelona: La Cúpula, 2006.
- , *Panóptica 1973-2011* [Catálogo de exposición]. Valencia: Kalandraka, 2012.
- , *Órficas. El texto de Epiménides. Katábasis. L'Orfeo de Monteverdi*. Sevilla: Fundación Pública Luis Cernuda, 1994.
- , *Vapor*. Barcelona: La Cúpula, 2012.
- MCCLOUD, Scott, *Entender el cómic. El arte invisible*. Bilbao: Astiberri, 2005.
- POKORNY, Erwin, "Hieronymus Bosch und das Paradies der Wollust", en: *Frühneuzeit-Info* 21 (2010), 22-34.
- RODIEK, Christoph, *Untersuchungen zur spanischen Kurzgeschichte der Gegenwart (1980-2010). Definitionen, Analysen, Fallstudien*. Frankfurt/M.: Peter Lang, 2012.
- RUIJTERS, Marcel, *Hieronymus Bosch*. Berlin: Avant, 2016.
- SILVA MAROTO, Pilar. "El Bosco. La extracción de la piedra de la locura", en: *El Bosco. La exposición del V centenario*. [Catálogo]. Ed. Pilar Silva Maroto. Madrid: Museo del Prado, 2016, pp. 356-363.
- , "El Bosco. Tríptico del jardín de las delicias", en: *El Bosco. La exposición del V centenario*. [Catálogo]. Ed. Pilar Silva Maroto. Madrid: Museo del Prado, 2016, pp. 330-346.
- THÉ, Tjong-Khing, *El Bosco. La extraña historia de Hieronymus, el gorro, la mochila y la pelota*. Barcelona: Ekaré, 2016.
- Verkehrte Welt. Das Jahrhundert von Hieronymus Bosch*. Ed. Michael Philipp, Hamburg: Hirmer, 2016.
- VERMEULEN, John, *El jardín de las delicias. Una novela sobre la vida y la obra de Hieronymus Bosch*. Barcelona: Planeta De Agostini, 2008.
- VILCHES FUENTES, Gerardo, *Breve historia del cómic*. Madrid: Nowtilus, 2014.

*Del arte a la narración gráfica:
Hieronymus Bosch (El Bosco) y Francesc Capdevila (Max)*

YEXUS [Jesús García Sierra]. *Max. Mitos, realidad y sueño*. Palma de Mallorca: Dolmen, 2007.

Zwischen Film und Kunst. Storyboards von Hitchcock bis Spielberg. Ed. Katharina Henkel, Kristina Jaspers u. Peter Mänz, Bielefeld: Kerber, 2012.