

La música medieval en el cómic: entre la fidelidad histórica y la recreación visual

Medieval Music in Comics: Between Historical Accuracy and Visual Recreation

Nuria Torres Lobo
Universidad Internacional de La Rioja

Cómo citar este artículo | How to cite this paper

Torres-Lobo, N. (2025). “La música medieval en el cómic: entre la fidelidad histórica y la recreación visual”. *Revista internacional digital de Artes interdisciplinarias y Música*, 1, pp. 32-.



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
Reconocimiento-No comercial-Sin Obra Derivada

**La música medieval en el cómic:
entre la fidelidad histórica y la recreación visual**

**Medieval Music in Comics:
Between Historical Accuracy and Visual Recreation**

Nuria Torres Lobo

Universidad Internacional de La Rioja

<https://orcid.org/0000-0003-2076-9186>

Enviado: 31/7/2025

Aceptado: 2/09/2025

Resumen

La representación de la música medieval en medios visuales contemporáneos, como el cómic, constituye un recurso relevante para la transmisión del patrimonio cultural. Sin embargo, su análisis desde una perspectiva musicológica e iconográfica ha recibido escasa atención. El objetivo de este estudio es examinar las estrategias narrativas y visuales utilizadas para representar la música medieval en una selección de cómics publicadas entre 1937 y 2020. La metodología combina un análisis iconográfico de instrumentos, contextos y recursos gráficos con una revisión de su función narrativa, tomando como corpus seis títulos que incluyen tanto ficción histórica como obras de carácter divulgativo. Los resultados revelan dos tendencias predominantes: una de carácter realista basada en fuentes documentales, y otra de naturaleza simbólica y pedagógica, más flexible en la interpretación histórica. Se constata la presencia recurrente de clichés visuales, como trovadores con laúd o monjes cantores, junto a una notable fidelidad en la representación de instrumentos como el salterio, la vihuela, la zanfona o el órgano portativo. La notación y la teoría musical apenas aparecen, apenas tienen presencia, priorizándose la música como fenómeno social y cultural. El estudio concluye que el cómic es un medio eficaz para recrear y difundir la música medieval, capaz de combinar rigor histórico y creatividad narrativa. Asimismo, se subraya su potencial como herramienta para la enseñanza y divulgación de la historia de la música.

Palabras clave: lore ipsum

Abstract

The representation of medieval music in contemporary visual media, such as comics, constitutes a significant resource for the transmission of cultural heritage. However, its analysis from a musicological and iconographic perspective has received little scholarly attention. The aim of this study is to examine the narrative and visual strategies used to depict medieval music in a selection of comics published between 1937 and 2020. The methodology combines an iconographic analysis of instruments, contexts, and graphic resources with a review of their narrative function, based on a corpus of six titles that include both historical fiction and educational works. The results reveal two predominant trends: a realistic approach based on documentary sources, and a symbolic, pedagogical

approach that is more flexible in its historical interpretation. The recurrent presence of visual clichés (such as lute-playing troubadours or singing monks) is observed, alongside notable accuracy in the depiction of instruments such as the psaltery, vihuela, hurdy-gurdy, and portative organ. Musical notation and theory are scarcely represented, with music instead portrayed primarily as a social and cultural phenomenon. The study concludes that comics are an effective medium for recreating and disseminating medieval music, capable of combining historical accuracy with narrative creativity. Furthermore, it highlights their potential as a tool for teaching and promoting the history of music.

Keywords: Medieval Music; Comics; Musical Iconography; Musical Instruments; Cultural Heritage.

1.- Introducción

Durante la Edad Media, la música occidental experimentó una transformación decisiva: lo que originalmente era una práctica oral fue dando paso, de forma gradual, a una tradición más estructurada y documentada por escrito. Esta evolución estuvo marcada por el desarrollo de la notación musical, la aparición de la polifonía y el fortalecimiento de la teoría musical como disciplina, especialmente en los entornos monásticos y catedralicios.

La bibliografía especializada sobre música medieval es vasta y diversa. Entre las obras de referencia destacan las múltiples entradas del *New Grove Dictionary of Music and Musicians* (Sadie y Tyrrell, 2001), las selecciones temáticas del *Oxford Bibliographies* (2020), así como monografías fundamentales como *Music in the Middle Ages* (Reese, 1940), *Medieval Music* (Hoppin, 2001) y *Medieval Music* (Caldwell, 2019), junto con un amplio corpus de estudios más especializados. Estas fuentes han trazado con rigor los principales hitos de la evolución musical del medievo: desde el canto gregoriano y el desarrollo de la teoría modal hasta el auge del repertorio secular (juglares, goliardos, trovadores, troveros) y la consolidación de la polifonía en centros como la Escuela de Notre Dame. Figuras como Hildegarda de Bingen, Isidoro de Sevilla, Guillaume de Machaut o los teóricos del *ars nova* representan momentos clave de una historia compleja, marcada por tensiones entre oralidad y escritura, liturgia y entretenimiento, tradición y experimentación.

A pesar de esta riqueza documental y bibliográfica, la música medieval plantea un reto fundamental para su representación contemporánea por su naturaleza efímera, inmaterial y, en muchos aspectos, reconstruida desde el presente. Este desafío se intensifica al trasladarla al lenguaje visual del cómic, un medio que, por definición, convierte el sonido en imagen y lo abstracto en narrativa gráfica. Si bien los manuscritos iluminados, las

miniaturas o los relieves escultóricos han proporcionado a la musicología valiosas pistas sobre instrumentos, gestos y contextos sonoros, pocos medios han intentado recrear de forma visual y narrativa este universo con la riqueza expresiva que ofrece el cómic contemporáneo.

En las últimas décadas, autores como Vich (1993), Herrero (1998), Játiva (2009), Gallo (2017), de Mingo (2022) y Hernando-Morejón (2023), han recurrido a este medio para representar el mundo medieval, ya sea como contexto histórico, eje temático o recurso metafórico. Sin embargo, hasta la fecha no se ha realizado ningún estudio específico que analice de forma sistemática cómo ha sido representada la Edad Media musical en el cómic.

El cómic, como formato híbrido entre literatura y artes gráficas, ofrece un campo fértil para reconstruir escenas sonoras, representar espacios musicales y proponer interpretaciones accesibles, aunque a menudo simbólicas o idealizadas, del pasado sonoro. Este artículo explora cómo se ha representado la historia de la música medieval en el cómic, a partir de un conjunto de obras que abordan el medievo desde perspectivas educativas, históricas y de ficción. Se examinan los recursos visuales y narrativos empleados para evocar lo musical, así como los motivos iconográficos más recurrentes: el monje cantor, el juglar errante, la música cortesana o la presencia de instrumentos como la vihuela, el salterio o la zanfona. A través de un análisis iconográfico y narrativo de estas obras, el estudio plantea una reflexión sobre el potencial didáctico del cómic en la enseñanza universitaria de la historia de la música, en consonancia con enfoques pedagógicos actuales como la gamificación, la narrativa transmedia y la innovación educativa.

2.1. El cómic en la esfera medieval

La representación de la Edad Media en el cómic ha suscitado un creciente interés académico, tanto como objeto de análisis cultural como recurso didáctico. En el ámbito internacional, destaca *The Medieval Comics Project*, creado en 2003 por Michel A. Torregrossa y Carl James Grindley, que funciona como plataforma bibliográfica y de organización de encuentros académicos. Autores como Tondro (2011), Lee (2013) y Bishop (2016) han estudiado el cómic ambientado en la Edad Media desde enfoques actuales, examinando la construcción estereotipada del pasado medieval como una época oscura.

Siguiendo esta línea, en el Reino Unido destaca el grupo de investigación del King's College de Londres, que comparte sus trabajos a través del blog *Medieval Comics: How to be Human in the Middle Ages*. En el plano académico, la revista *International Journal of Comic Art* (1999-) ha abordado cuestiones como el valor gráfico de las miniaturas medievales aplicadas al cómic (Hurlbut, 2010), una línea de estudio que igualmente ha desarrollado Galván (2008).

En España, el interés por el cómic medieval se remonta a los años noventa con pioneros como Vich (1993) y Herrero (1998), quienes analizaron su uso ideológico durante la dictadura franquista. Posteriormente, Galván consolidó este campo, al que se han sumado Játiva (2009), Gallo (2017), de Mingo (2022) y Hernando-Morejón (2023). Gran parte de estos estudios, a menudo enfocados en el cómic franco-belga, coinciden en señalar la tendencia a simplificar y distorsionar los hechos históricos, así como a construir un imaginario visual poco fiel a la época. Dicho imaginario se nutre de una mezcla de fuentes iconográficas diversas, que abarcan desde miniaturas góticas hasta reinterpretaciones historicistas del siglo XIX. De ahí surge un debate aún vigente: cómo lograr un equilibrio entre la fidelidad histórica y la libertad creativa. Mientras los autores de cómic continúen inspirándose en narrativas literarias decimonónicas o en producciones cinematográficas del siglo XX, persistirán ciertas distorsiones en la representación del mundo medieval (Navarro-Espinach, 2011). Muchas de estas imágenes, convertidas ya en tópicos, ofrecen visiones manipuladas y alejadas de la realidad histórica, alimentadas tanto por intereses políticos como por la industria cultural, que capitaliza un pasado idealizado a través de la novela histórica, el cine, o la ciencia ficción (Falguera-García y Selfa-Sastres, 2023).

En este marco, tras examinar la construcción visual del medievo en el cómic, emerge otro desafío: la representación de un elemento intangible pero central en la cultura medieval, el sonido y la música. Este cambio de enfoque, del análisis estrictamente iconográfico e histórico hacia la exploración de los recursos gráficos y narrativos, permite indagar cómo el cómic convierte lo sonoro en imagen, abriendo así nuevas vías de interpretación y de transmisión del patrimonio musical medieval.

2.2. El cómic como medio narrativo y visual para la representación del pasado sonoro

McCloud (1993) define el cómic como un arte secuencial que integra imagen y texto para transmitir información o generar experiencias estéticas. Aunque eminentemente visual,

este medio posee recursos específicos para evocar lo sonoro, como onomatopeyas, líneas de movimiento o la inclusión de partituras y símbolos musicales dentro de la viñeta (Eisner, 1985). En el contexto de la representación de la música medieval, estos elementos adquieren una importancia especial, ya que permiten recrear no solo la presencia de instrumentos o cantores, sino también aspectos intangibles como el ritmo o la atmósfera sonora de un momento histórico concreto.

La recreación histórica en el cómic exige un equilibrio entre rigor documental y libertad creativa. Sabin (1996) advierte que la verosimilitud debe mantenerse en elementos como la indumentaria, la arquitectura o los instrumentos, aunque la adaptación narrativa pueda exigir licencias. Esta flexibilidad es significativa al representar el sonido, cuya traducción visual implica una inevitable reinterpretación (Pratt, 2009).

Para evocar la música medieval, los autores recurren a motivos iconográficos tradicionales (monjes cantores, juglares itinerantes, música cortesana o procesiones litúrgicas) y a instrumentos de gran atractivo visual, como la zanfona, el salterio o la chirimía (Rajewsky, 2005). Los recursos gráficos, como onomatopeyas que simulan timbres, líneas cinéticas que sugieren vibración o cambios cromáticos que transmiten intensidad, construyen “escenas sonoras” dentro de la viñeta (Varnum y Gibbons, 2001).

El rigor histórico en la representación varía significativamente entre obras. Algunas recurren a investigaciones musicológicas para reproducir con precisión instrumentos, técnicas interpretativas o entornos acústicos propios de la época. Otras, en cambio, emplean la música como un recurso principalmente atmosférico o simbólico, generando imágenes que reflejan tanto el pasado medieval como la sensibilidad cultural del presente (Groensteen, 2007). La iconografía musical medieval, más allá de identificar objetos o gestos, sitúa al espectador dentro de un contexto ritual y social determinado, evocando prácticas, espacios y significados asociados a la experiencia sonora de la época.

El cómic, entendido como un lenguaje secuencial que integra imagen y texto en una relación no subordinada (Groensteen, 2006; McCloud, 1993), ofrece un medio singular para representar el pasado desde una poética visual capaz de enriquecer su comprensión. Como señalan García (2010) y Altarriba (2008), su potencial para articular discursos históricos se manifiesta tanto en obras divulgativas como en propuestas críticas. En lo relativo a la música medieval, esta convergencia de recursos visuales y evocaciones sonoras, aunque el sonido sea necesariamente sugerido, posibilita la recreación de un amplio espectro de manifestaciones:

desde el canto gregoriano en el marco litúrgico hasta la danza cortesana de trovadores y juglares, pasando por ceremonias religiosas de gran solemnidad.

Esta versatilidad narrativa sitúa al cómic como algo más que un vehículo de recreación histórica: lo convierte en una herramienta con un notable potencial educativo. Su capacidad para condensar información compleja en secuencias visuales atractivas y para integrar estrategias que insinúan lo sonoro abre un espacio fértil para su incorporación en la enseñanza de la historia de la música medieval, cuestión que se abordará en el apartado siguiente.

2.3. El cómic como recurso didáctico

Aunque durante mucho tiempo estuvo asociado principalmente a la cultura popular y al entretenimiento, el cómic ha alcanzado en las últimas décadas un reconocimiento creciente como herramienta didáctica en diferentes niveles educativos (Gómez, 2011; Gómez-Trigueros y Ruiz-Bañuls, 2018). Su combinación de texto e imagen en un discurso narrativo facilita la comprensión, la retención y la motivación del alumnado, incluso en entornos universitarios, donde permite abordar contenidos complejos sin renunciar al rigor conceptual (Rodrigo i Segura et al. 2023).

En el ámbito de la pedagogía musical, el cómic ofrece un recurso eficaz para representar visualmente contextos históricos, instrumentos y prácticas interpretativas, que ayudan a construir un imaginario sonoro más cercano y comprensible para el estudiante. La inclusión de estrategias de gamificación incrementa la implicación activa del alumnado y fomenta el aprendizaje autónomo (Kapp, 2012).

Una de las principales virtudes del cómic es su capacidad para traducir conceptos abstractos, como el sonido o la música, en imágenes comprensibles y evocadoras mediante metáforas visuales o secuencias narrativas (Eisner, 1985). Esta cualidad resulta especialmente útil en la enseñanza de repertorios históricos cuyo acceso sonoro es limitado o depende de reconstrucciones modernas, ya que el cómic puede suplir esa ausencia con representaciones visuales que faciliten la comprensión y favorezcan la inmersión del estudiante.

Además, el cómic fomenta la interdisciplinariedad al integrar en un mismo discurso narrativo la historia, la literatura y las artes visuales, ofreciendo al alumnado una visión global de la música en su contexto cultural (Gómez-Trigueros y Ruiz-Bañuls, 2018). También se ha

demostrado eficaz como recurso para promover la inclusión y la diversidad, al visibilizar diferentes realidades sociales y culturales (López-Prados y Sáez-de-Adana, 2023).

En el campo de la innovación educativa, su uso se vincula con la narrativa transmedia, que expande un relato a través de distintos soportes y lenguajes. Así, la adaptación de contenidos musicales al cómic puede complementarse con grabaciones sonoras, podcasts, recursos interactivos o actividades de role-play, generando experiencias de aprendizaje más inmersivas y memorables. Estas estrategias cobran especial relevancia en la enseñanza universitaria de Historia de la música, al vincular de forma directa la dimensión visual con la auditiva (Rubio-Muñoz y Sanz-Hermida, 2025).

La incorporación del cómic en el aula universitaria se integra en metodologías activas centradas en el estudiante. Este recurso no solo permite visualizar el pasado sonoro, sino que estimula la imaginación histórica y fomenta la reflexión crítica sobre las representaciones culturales de la música medieval.

En síntesis, el cómic presenta un potencial didáctico singular para la enseñanza de la música medieval, ya que combina narrativa visual, evocación sonora e interdisciplinariedad. Su capacidad para equilibrar el rigor histórico con la creatividad, junto con la posibilidad de articularse con otros medios y formatos, lo convierte en una herramienta idónea para acercar al alumnado a la experiencia estética, social y cultural de la música en la Edad Media, favoreciendo un aprendizaje activo, inclusivo y significativo.

3.- Materiales y método

Este estudio adopta un enfoque cualitativo con orientación iconográfica, cuyo objetivo es examinar de manera sistemática cómo el cómic representa la música medieval en dos planos complementarios: el material (instrumentos, partituras, intérpretes) y el inmaterial (sonoridad, atmósfera, función social). La elección de este marco metodológico responde a la necesidad de entender las imágenes no solo como elementos ilustrativos de una narración, sino como construcciones culturales portadoras de significados históricos, simbólicos y pedagógicos. Este planteamiento se alinea con la tradición interpretativa de Panofsky (1955, 1972) y con la perspectiva semiótica de Barthes (1986), que concibe la imagen como un signo cultural.

El procedimiento metodológico se organizó en tres fases complementarias: selección del corpus, análisis iconográfico y posterior interpretación iconográfica-semiótica. Cada fase responde a una lógica propia, pero se encuentra interconectada con las demás, de modo que el análisis avanza desde la recopilación de materiales hasta la interpretación cultural y pedagógica de las imágenes.

3.1. Proceso de selección

El corpus de este estudio se compuso de seis cómics publicados en lengua española, francesa e inglesa que representan la Edad Media e incluyen referencias musicales, ya sean explícitas o implícitas. La selección se basó en tres criterios principales:

- Relevancia histórica: obras que recrean episodios, ambientes o personajes vinculados al mundo medieval, abarcando desde adaptaciones fundamentadas en documentación histórica hasta ficciones inspiradas en el periodo.
- Diversidad estilística y narrativa: presencia de distintas tradiciones gráficas (realismo, caricatura, novela gráfica, cómic seriado) y enfoques narrativos variados (didácticos, épicos, satíricos, experimentales), con el fin de ampliar el espectro de análisis y evitar sesgos estéticos.
- Presencia de elementos musicales representables: inclusión de instrumentos, intérpretes, escenas de práctica musical o símbolos sonoros susceptibles de análisis iconográfico y semiótico.

El *corpus* definitivo quedó conformado por seis obras principales:

- *Prince Valiant* (Foster, 1937)
- *Historia de la música en Cómic* (Deyries et al, 1981)
- *Les Tours de Bois-Maury* (Hermann, 1984)
- *El Tríptico de los Encantados* (Max, 2014)
- *Le Roy des Ribauds* (Brugeas and Toulhoat, 2015)
- *Historia del Arte en Cómic: La Edad Media* (Cifuentes, 2020)

Estas obras no solo incluyen elementos musicales, sino que integran la música en la construcción de la atmósfera medieval, ya sea como tema central o como recurso complementario para reforzar la ambientación histórica.

3.2. Análisis iconográfico

Para esta fase se empleó la metodología clásica de análisis iconográfico propuesta por Panofsky (1972), adaptada al lenguaje secuencial propio del cómic. Este proceso implicó dos pasos interrelacionados:

- Identificación de los elementos visuales vinculados con lo musical, evaluando su fidelidad histórica, su contexto y su función narrativa.
- Interpretación de su significado cultural, considerando las convenciones del género y el papel de la música en la trama.

Con el fin de sistematizar la información obtenida durante el análisis, se presenta a continuación una tabla (Tabla 1) que resume los principales aspectos considerados en la representación de la música medieval en el cómic. En ella se presta atención a categorías como los instrumentos musicales, la gestualidad de los intérpretes, los contextos sociales en los que aparece la música, las tipologías musicales evocadas y los recursos visuales empleados para sugerir el sonido. Este análisis permitió elaborar un inventario visual de motivos y convenciones que configuran el imaginario musical medieval en el cómic.

Tabla 1

Aspectos considerados en el análisis de la representación de la música medieval en el cómic

Aspectos para analizar	
1	Instrumentos musicales (cordófonos, aerófonos, membranófonos, idiófonos).
2	Gestualidad y postura de los intérpretes.
3	Contexto social (corte, iglesia, plaza, procesión, banquete).
4	Tipología musical (sacra, profana).
5	Recursos visuales para evocar el sonido (color, encuadre, líneas de movimiento, onomatopeyas)

3.3. Interpretación iconográfica

En la última fase se aplicó un enfoque semiótico (Eco, 1979; Elvira, 2008; Winternitz, 1967), complementado con el contraste de fuentes musicológicas e históricas (cancioneros, tratados teóricos, iconografía monumental y manuscritos iluminados) para contextualizar y evaluar las representaciones.

Los objetivos fueron:

- Evaluar la fidelidad histórica de las representaciones, identificando anacronismos, simplificaciones o reinterpretaciones creativas.
- Analizar la función narrativa y simbólica de la música, determinando si actúa como motor de la trama, elemento atmosférico, símbolo cultural o recurso de comentario histórico.

Asimismo, se incorporó un análisis extratextual que tuvo en cuenta:

- Intencionalidad del autor: visión personal de la Edad Media y del papel de la música.
- Público destinatario: cómo el perfil lector influye en el tratamiento visual y narrativo de lo musical.
- Contexto editorial: impacto de las condiciones de producción, publicación y distribución en la construcción visual de la música medieval.

En conjunto, este proceso metodológico permite comprender la representación musical en el cómic medieval no solo como una expresión artística, sino como un discurso cultural con potencial para la enseñanza y la divulgación de la historia de la música.

4.- Resultados

El análisis del corpus revela una amplia variedad de estrategias gráficas y narrativas para representar la música medieval en el cómic, que combinan distintas formas de reconstrucción histórica y de simbolización del sonido y la cultura musical. Las seis obras estudiadas muestran diversidad tanto en la elección de instrumentos como en los contextos sociales donde se sitúa la práctica musical.

En *Prince Valiant*, la música se vincula principalmente al ámbito cortesano y a escenas de celebración o preparación bélica. Instrumentos como el arpa, el laúd y la trompa se incorporan de manera natural a la trama, y su presencia se potencia mediante el uso de líneas cinéticas y encuadres amplios que transmiten la magnitud de la escena. Esta integración visual conecta con lo que Panofsky (1972) define como el *significado intrínseco* de la imagen, en el que la forma y el contenido se articulan para generar un sentido profundo.



Figura 1. Foster, (1937). *Prince Valiant*

En *La Historia de la música en Cómic* (Deyries et al., 1981) se adopta un enfoque abiertamente didáctico que ofrece un recorrido integral desde la prehistoria hasta la música experimental contemporánea, constituyendo el ejemplo más completo de los analizados. En lo que respecta al período medieval, se distinguen dos grandes ambientes: la música cortesana, vinculada a los espacios palaciegos y a la cultura del amor cortés, y la música religiosa, ligada a los monasterios y a la liturgia. Los instrumentos, como el órgano portátil, el salterio o la vihuela, aparecen representados con notable fidelidad a modelos documentados, acompañados de cartelas explicativas y composiciones inspiradas en miniaturas medievales. Todo ello responde a la función ancladora del texto sobre la imagen descrita por Barthes (1986), reforzando el carácter pedagógico de la obra.

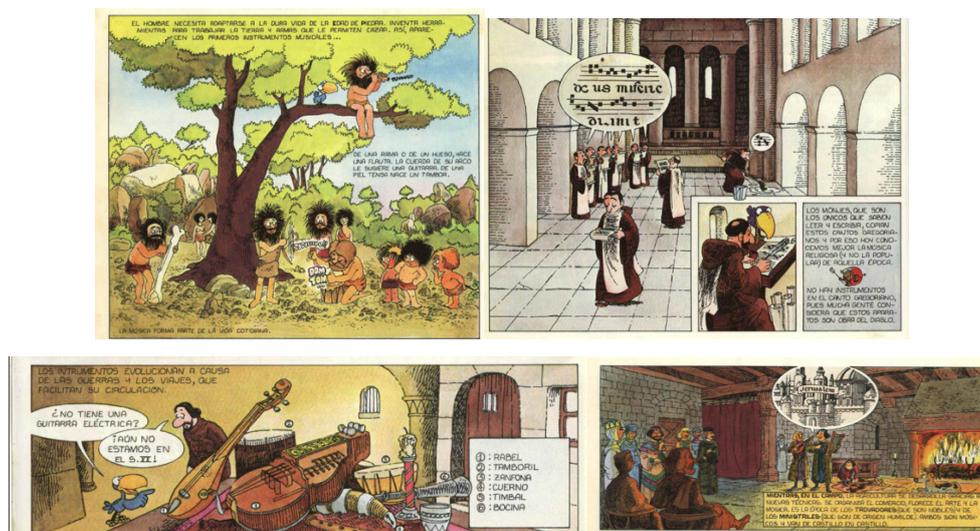


Figura 2. Deyries et al, (1981). *Historia de la música en Cómics*

En *Les Tours de Bois-Maury* (Hermann, 1984), la música aparece vinculada a la vida popular y festiva, con la representación de gaitas, tambores y laúdes en plazas, procesiones o tabernas, así como escenas del clero cantando en contextos religiosos. Aunque el cómic está realizado en blanco y negro, Hermann recurre a un trazo ágil y contrastes de luz que transmiten dinamismo y energía, sustituyendo la expresividad cromática por recursos gráficos que generan una fuerte sensación de movimiento.



Figura 3. Hermann (1984). *Les Tours de Bois-Maury*

En contraste, *El Tríptico de los Encantados* (Max, 2014) adopta un enfoque simbólico y experimental, donde instrumentos aerófonos o membranófonos, aparecen insertos en escenarios que combinan lo onírico con lo cortesano. Las imágenes se caracterizan por composiciones fluidas, trazos estilizados y un uso expresivo del color que rompe con la representación histórica literal. La paleta cromática, a menudo vibrante y contrastada, junto con las formas deformadas o sugerentes, adquiere un valor metafórico que evoca atmósferas más cercanas a lo poético que a lo documental. Este tratamiento visual convierte a la música en un elemento cargado de significados simbólicos, ofreciendo múltiples lecturas abiertas desde la semiótica (Eco, 1979).

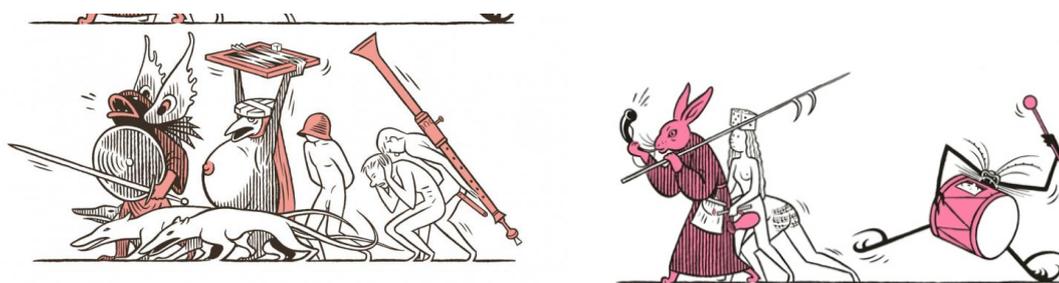


Figura 4. Max (2014). *El Tríptico de los Encantados*

En *Le Roy des Ribands* (Brugeas y Toulhoat, 2015), la música cumple una función narrativa clave al reforzar la tensión dramática. Los tambores y trompetas se asocian a ambientes bélicos y ceremoniales, acompañando escenas solemnes o actos públicos de violencia. En contraste, los instrumentos de cuerda aparecen principalmente en entornos cortesanos, vinculados a la figura de los trovadores y al ámbito de la música cortesana. La puesta en escena se ve potenciada por el uso de fuertes contrastes de luz y encuadres cerrados, que intensifican la carga emocional y subrayan el carácter dual de la música en este cómic.



Figura 5. *Bruges y Toulboat*, (2015). *Le Roy des Ribands*

Por último, *Historia del Arte en Cómic: La Edad Media* (Cifuentes, 2020) combina un enfoque divulgativo con un notable rigor documental. Este cómic recurre explícitamente a fuentes primarias, como se aprecia en la representación del scriptorium de Alfonso X inspirada en una miniatura del Códice de los Músicos del Escorial, lo que evidencia un esfuerzo consciente por conectar la narración gráfica con la tradición iconográfica medieval. Instrumentos como la vihuela, la zanfona y el salterio aparecen en contextos variados (la corte, el mercado o el monasterio) y son representados con fidelidad a modelos documentados. La inclusión de globos de texto con intención pedagógica refuerza la dimensión divulgativa de la obra, situándose en línea con lo que Panofsky (1972) señala sobre la función didáctica de la imagen como soporte cultural.



Figura 6. Cifuentes, (2020). *Historia del Arte en Cómic: La Edad Media*

El análisis comparativo muestra patrones comunes. Por un lado, destaca el uso recurrente de estereotipos visuales (monjes cantando, trovadores con laúd, escenas de baile en cortes feudales) que, si bien facilitan la identificación inmediata de la música medieval, tienden a simplificar su riqueza y diversidad histórica. También se observa un equilibrio entre

rigor y creatividad. Los cómics de carácter divulgativo, como los de Deyries et al. (1981) y Cifuentes (2020), muestran una mayor fidelidad a la cronología y a las fuentes documentales, mientras que las obras de ficción, como las de Foster (1937), Hermann (1984) o Max (2014), asumen licencias estilísticas sin perder completamente la coherencia cultural.

La riqueza visual de los instrumentos es especialmente notable, con representaciones cuidadas y fieles de salterios, vihuelas, zanfonas, flautas dobles y órganos portativos. Aunque en muchos casos no se explica cómo se usan, su dibujo suele ser preciso y detallado. Sin embargo, la notación y la teoría musical medieval apenas aparecen, y cuando lo hacen, es principalmente en obras educativas. En general, la música se presenta más como un fenómeno social y cultural que como un sistema técnico.

En cuanto a recursos gráficos para evocar el sonido, los cómics divulgativos recurren abundantemente a onomatopeyas (“PLIN”, “POM”, “TUU”), líneas de movimiento y fragmentos de notación musical integrados en las viñetas. Las obras de ficción prescinden casi por completo de onomatopeyas, confiando en la gestualidad, la composición y el color para sugerir música y ambiente. El Tríptico de los Encantados combina ambos recursos con elementos gráficos abstractos como metáforas visuales del sonido.

La presencia femenina en la música medieval es desigual. Los cómics didácticos incluyen figuras como Hildegarda de Bingen, mientras que en la ficción la mujer suele estar ausente, reflejando tanto sesgos narrativos contemporáneos como las limitaciones de las fuentes históricas.

El corpus analizado revela un panorama plural en la representación de la música medieval en el cómic, caracterizado por la coexistencia de enfoques que van desde reconstrucciones minuciosas basadas en fuentes históricas hasta recreaciones simbólicas o creativas adaptadas a distintos objetivos narrativos y públicos.

Se identifican dos tendencias principales: una de carácter realista y detallista, propia de cómics históricos o ambientados en la Edad Media (*Prince Valiant*, *Les Tours de Bois-Maury*, *Le Roy des Ribauds*), y otra de orientación pedagógica y simbólica, presente en obras divulgativas o experimentales (*Historia de la música en Cómic*, *El Tríptico de los Encantados*, *Historia del Arte en Cómic*). La coexistencia de ambas corrientes confirma el potencial del cómic para acercar la historia de la música medieval desde perspectivas complementarias, enriqueciendo su comprensión visual y cultural.

5.- Conclusiones

El análisis de seis cómics que abordan la música medieval confirma que este medio es una herramienta valiosa para divulgar y enseñar la historia musical. Gracias a sus recursos gráficos, simbólicos y narrativos, estas obras acercan al lector a una época compleja y rica en música, que puede resultar difícil de imaginar desde la perspectiva actual.

Las representaciones varían entre reconstrucciones históricas rigurosas y recreaciones simbólicas o creativas. Existe una tensión constante entre la fidelidad documental y la libertad artística, visible en la mezcla de clichés visuales (como monjes cantando, trovadores con laúd o danzas en la corte) y representaciones más detalladas y fundamentadas. Aunque simplificadores, estos clichés ayudan al lector a identificar rápidamente el contexto cultural, mientras que la precisión en la representación de instrumentos refuerza su valor como símbolos de la época.

Desde el punto de vista educativo, el cómic resulta un recurso eficaz para la enseñanza universitaria, especialmente en materias como la Historia de la música medieval. Su combinación de narrativa visual, contexto histórico y accesibilidad facilita la comprensión crítica, fomenta un enfoque interdisciplinar y promueve la participación activa de los estudiantes. Obras como las de Cifuentes o Deyries et al. demuestran que se puede transmitir contenido histórico con rigor sin perder el dinamismo propio del cómic. Por otro lado, las ficciones gráficas pueden despertar curiosidad e interés, siempre que se acompañen de una adecuada contextualización docente.

En la práctica, se recomienda incorporar el cómic de forma sistemática en los programas académicos como complemento a los materiales tradicionales, así como fomentar nuevas producciones con asesoramiento musicológico. Sin embargo, el estudio tiene limitaciones: el corpus analizado es reducido, se centra en publicaciones europeas entre 1937 y 2020, y no evalúa la recepción del público ni el impacto real en el aprendizaje.

Para futuras investigaciones, se propone ampliar el corpus incluyendo otras tradiciones gráficas y épocas, utilizar metodologías que analicen la recepción por parte de los lectores y profundizar en la relación entre texto e imagen en la construcción del imaginario musical, integrando enfoques semióticos, pedagógicos y de estudios mediáticos.

En definitiva, el cómic, más allá de su faceta de entretenimiento, se revela como un medio versátil y eficaz para representar y difundir el patrimonio musical medieval. Su

aplicación en ámbitos académicos y de divulgación cultural es amplia, permitiendo que, incluso siglos después, la música de la Edad Media siga viva y presente, siglos después, a través de nuevas maneras de narrar el pasado.

6.- Referencias bibliográficas

- Altarriba, A. (2008). La historieta, un medio mutante. *Quimera: Revista de literatura*, 293, 48-55.
- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso: Imágenes, gestos, voces*. En Fernández Medrano (Trad.). Paidós.
- Bishop, C. (2016). *Medievalist Comics and the American Century*. University of Mississippi Press.
- Caldwell, J. (2019) [1978]. *Medieval Music*. Taylor y Francis.
- Eco, U. (1979). *A theory of semiotics*. Indiana University Press.
- Eisner, W. (1985). *Comics and sequential art*. Poorhouse Press.
- Elvira Barba, M. A. (2008). *Arte y mito: manual de iconografía clásica*. Silex.
- Falguera-García, E., y Selfa-Sastres, M. (2023). El cómic como lectura crítica de la historia en la construcción de la identidad y la diversidad territorial. *Ocnos*, 22(1). https://doi.org/10.18239/ocnos_2023.22.1.337
- Galván, F. (2008). La imagen de la Edad Media en el cómic: entre la fantasía, el mito y la realidad. *Revista de poética medieval*, 21, 125-173.
- 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. L. Martos Sánchez y M. García Sempere (Coords.) *L'edat mitjana en el cinema i en la novel·la històrica* (pp. 231-254). Institut Interuniversitari de Filologia Valenciana.
- García, S. (2010). *La novela gráfica*. Astiberri.
- Groensteen, T. (2006). *Un objet culturel non identifié: La bande dessinée*. Éditions de l'An 2.
- Groensteen, T. (2007). *The system of comics*. University of Mississippi Press.
- Gómez, A. (2011). El cómic como recurso didáctico en la educación superior. *Revista de Educación y Cultura*, 23(2), 45-62.
- Gómez-Trigueros, I. y Ruiz-Bañuls, M. (2018). Interdisciplinariedad y TIC: nuevas metodologías docentes aplicadas a la enseñanza superior, *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 52, 67-80. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i52.05>

- Hernando Morejón, J. (2023). From Iberia to Hispania: The Conquest of the Iberian Peninsula in the Spanish Graphic Narrative (1940–2020). *HIOL: Hispanic Issues On Line*, 31. <https://hdl.handle.net/11299/256355>
- Herrero, H. (1998). El cómic de ambientación medieval al servicio del franquismo. *Iber*, 17, 109-122.
- Hoppin, R. H. (2001). *Medieval Music*. W.W. Norton and Company.
- 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.
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- 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.
- López-Prados, S., y Saez-de-Adana, F. (2023). El Cómic como herramienta para la sensibilización sobre la necesidad de atender a la diversidad: Una mirada inclusiva. *Ocnos*, 22(1). https://doi.org/10.18239/ocnos_2023.22.1.333
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Collins and Kitchen Sink Press.
- de Mingo Lorente A. (2022). De fíbulas y viñetas: El mundo visigodo en el cómic. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(1), 389-408. <https://doi.org/10.5209/aris.73597>
- Navarro Espinach, G. (2011). Cultura visual y enseñanza de la historia. La percepción de la Edad Media. *Educación Artística Revista de Investigación*, 2, 153-160.
- Panofsky, E. (1955). *Meaning in the Visual Arts. Papers in and on Art History*. Doubleday Anchor Books.
- Panofsky, E. (1972). *Studies in iconology: Humanistic themes in the art of the Renaissance*. Harper and Row.
- Pratt, H. (2009). Narrative in comics. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 67(1), 107–117.
- Rajewsky, I. O. (2005). Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. *Intermedialités Histoire et théorie des arts des lettres et des techniques*, 6, 43-64. <https://doi.org/10.7202/1005505ar>
- Reese G. (1940). *Music in the Middle Ages*. W.W. Norton and Company.
- Rodrigo i Segura, F., Méndez Cabrera, J. y Fajkišová, D. (2023) (Coords.). *Enseñar con el cómic: investigación y aplicaciones*. Dykinson. <https://doi.org/10.14679/2795>

- Rubio Muñoz, F. J. y Sanz Hermida, J. S. (2025). (Coords.). *Aulas, historietas y TIC. el cómic como recurso transversal en la enseñanza universitaria. Un enfoque multidisciplinar desde la historia, lengua y matemáticas*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Sadie, S. et al. (Ed.). (1980). *The New Grove Dictionary of Music and Musicians* (6ª ed., Vol 15). Macmillan.
- Sabin, R. (1996). *Comics, comix and graphic novels: A history of comic art*. Phaidon.
- Tondro, J. (2011). *Superheroes of the Round Table: Comics Connections to Medieval and Renaissance Literature*. McFarland.
- Varnum, R., y Gibbons, C. T. (2001). *The language of comics: Word and Image*. University Press of Mississippi.
- Vich, S. (1993). La Edad Media en el cómic. *Historia y vida*, 305, 86-93.
- Winternitz, E. (1967). *Musical Instruments and Their Symbolism in Western Art. Studies in Musical Iconology*, Yale University Press.
- Wolinski, M. E. y Borders, J. (2020). *Medieval Music, Oxford Bibliographies*. Oxford University Press.