

La tipografía y los monstruos

Silvia María Hernández Muñoz*
Universidad de Málaga

RECIBIDO: 09.01.2015 / ACEPTADO: 16.02.2015

Resumen

La tipografía y la imagen han existido de forma conjunta desde el inicio. Desde las iniciales grabadas en piedra como marcas de cantero o las grabadas en las reses para marcar la propiedad. Responden a juegos visuales que construyen una imagen diferente al propio significado de las letras.

Durante la Edad Media se inicia una tendencia a antropomorfizar las letras, bien de manera ascendente o descendente. El imaginario fantástico se origina en la representación de leyendas y pasajes bíblicos, pasando por todos los seres y monstruos inventados. Añadimos además que estos seres no son mero divertimento del ilustrador, sino que va unida una doctrina y además responden a un ejercicio mnemotécnico. Este dato es significativo pues inicia una relación entre la imagen y la pregnancia del mensaje.

Palabras clave: tipografía, grotesco, diseño gráfico, fantástico, mnemotécnico.

The typography and the monsters

Abstract

The typography and the image have been together since the beginning. From the initials engraved on stone as mason's marks or those recorded in cattle to mark ownership. Responding to visual games that build a different image from the proper meaning of the letters.

During the Middle Age a tendency to anthropomorphize the letters starts, either in ascending or descending. The fantastic imaginary originates in the representation of legends and biblical passages, going through all beings and monsters invented. Adding also that these beings are not mere amusement of the illustrator, but a doctrine goes attached and also responds to a mnemonic exercise. This information is significant as it begins a relationship between the image and the way the message sticks to the mind.

Keywords: typography, grotesque, graphic design, fantastic, mnemonic.

*Prof. Ayudante Dr. Universidad de Zaragoza. Dr. en BB.AA Universidad Politécnica de Valencia. Máster en Producción Artística. Universidad Politécnica de Valencia. Máster en Edición. Universidad de Salamanca. Máster en NN.TT. digitales interactivas en la comunicación audiovisual. Universidad Complutense de Madrid. Lda. en Bellas Artes. Especialidad de Diseño Gráfico y Audiovisuales. Universidad de Salamanca. Correo electrónico: silviahm@unizar.es

"...llénalo de grotescos, que son pinturas fantásticas cuya única gracia reside en su variedad y extrañeza"¹

Introducción

Un repaso a los métodos básicos de fabricar humor visual detallados por Steven Heller² nos revela que no han cambiado sustancialmente en años. Inicialmente el 'ingenio gráfico' se realizaba a base de antropomorfizar animales a los que se les daban significados simbólicos como crítica social. Los usaban para representar aspectos de diferencias, locuras o excentricidades humanas. Muchas de las imágenes creadas resultan extrañas porque no responden a la representación objetiva de la naturaleza, sino a representaciones de ideas o conceptos donde se busca la pregnancia del mensaje. Así muchas de las imágenes monstruosas no son tales, sino que responden a la representación de imágenes mnemotécnicas, en las que la conjunción de diversas ideas representadas en un cuerpo producen una figura monstruosa. Es el caso de la imagen de la *Hidra de Lerna*, que en la mitología griega posee un número variable de cabezas, tres, cinco, nueve, cien, hasta diez mil —según la fuente— porque era la guardiana del inframundo y el poder de su aliento mataba. Los monstruos en la mitología son habituales³. También se realizan representaciones aberrantes en las imágenes mnemotécnicas, por ejemplo la usada para recordar el evangelio de San Lucas, en el *Hexastichon* de Sebastian Brandt, que da como resultado una mezcla de águila con dos cabezas humanas, y demás elementos añadidos al cuerpo. Graciosa es también la imagen de la cuaresma cuando no se conoce el significado, representa una mujer anciana con siete piernas que simbolizan el reloj de la Semana Santa, las piernas van desapareciendo según pasan las semanas de abstinencia. Otras representaciones eran simplemente figuras y fórmulas alquímicas, como curiosidad, citaremos el *Mutus Liber*⁴ de 1677, o *Libro mudo* que representa toda la filosofía hermética en figuras jeroglíficas. Este libro, carente de texto, podríamos considerarlo un antecedente directo de las novelas gráficas, como se muestra en las imágenes a continuación; está dedicado a los Hijos del Arte o los Hijos del Arte del Sol.

Contextualización del humor grotesco

Hasta ahora en nuestras investigaciones⁵ hemos detectado diversos modos de comunicación del humor, que van desde el tono más inocente al más cruel. Estos tipos, que nosotros vamos a denominar especies, los clasificamos en tres grandes grupos, de los que ya hablaron teóricos como Lipps: el *humor humorístico*, el *humor satírico* y el *humor irónico*.

¹ MONTAIGNE, Michael de, *Los ensayos (según la edición de 1595 de Marie de Gournay)*, [Prólogo: Antoine Compagnon. Edición y traducción: J. Bayod Brau], El Acantilado, Barcelona 2007 (5.ª ed.).

² *Op. cit.* pp. 30-70.

³ KERENYI, Carl, *The Heroes of the Greeks*, Thames and Hudson, New York/London 1959, p. 143.

⁴ KLOSSOWSKI DE ROLA, Stanislas, *El Juego Áureo. 533 Grabados alquímicos del siglo XVII*, Siruela, Madrid 1988, pp. 270-285.

⁵ HERNÁNDEZ MUÑOZ, Silvia María; "El humor y su concepto. Humor, humorismo y comicidad", *Monográfica.org*, Barcelona 2011.



Figura 1. Lernaean Hydra, 1530, Alemania.

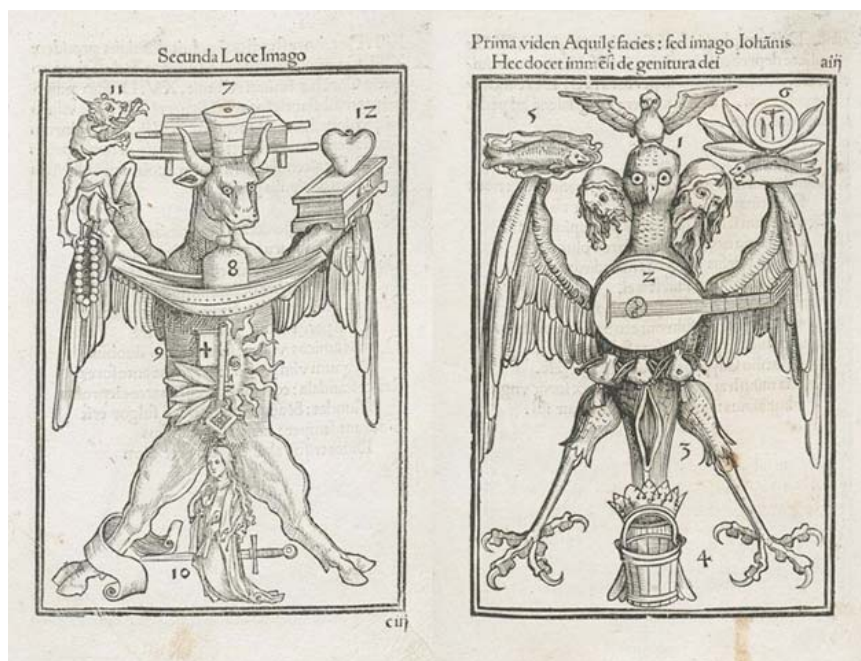


Figura 2. Imágenes mnemotécnicas usadas para recordar el evangelio de San Lucas. Sebastian Brant, *Hexastichon*, 1509 [Rationarium evangelistarum]; *Hexastichon Sebastiani Brant in memorabiles evangelistarum figures*, Pforzheim, Thomas Anselm, 1504. Northwestern University Library.

La tipología que nos interesa, lo grotesco, sería una de las manifestaciones del *humor satírico*. Éste expresa indignación hacia alguien o algo, con propósito moralizador, lúdico o meramente burlesco: un 'deber ser'. Los abusos o las deficiencias se ponen de manifiesto por medio de la ridiculización, la farsa, la ironía y otros métodos ideados todos ellos para lograr una mejora de la sociedad. Aunque en principio la sátira está pensada para la diversión, su propósito principal no es el humor en sí mismo, sino un ataque a una realidad que desapruueba el autor, usando para este cometido el arma de la inteligencia. Se separa en su intolerancia del humor humorístico, que implica una actitud comprensiva y benévola hacia las limitaciones humanas.

Es muy común, casi definiendo su esencia, que la sátira esté fuertemente impregnada de ironía y sarcasmo; además la parodia, la burla, la exageración, las comparaciones, las yuxtaposiciones, la analogía y las dobleces son usadas de manera frecuente en el discurso y la gráfica satírica. La irrealidad, el sinsentido, la ilógica y las deformaciones constituyen uno de los planteamientos principales de este humor satírico que crea monstruos, como bien evidencia Goya en *El sueño de la razón produce monstruos*, ausencia de racionalidad que será además uno de los planteamientos del surrealismo⁶.



Figura 3. Francisco de Goya, *El sueño de la razón produce monstruos*, 1799.

⁶ En AA.VV., *Goya, Daumier, Grosz. Il trionfo dell'idiozia. Pregiudizi, follie e banalità dell' esistenza europea*, Mazzotta, Milano 1992. Traza una línea estética centrándose en estas tres figuras principales que configuran la estética de la edad contemporánea, a través de lo absurdo, lo grotesco o la representación gráfica del «idiota» como indica el texto.

Lo *grotesco*, categoría estética vinculada tradicionalmente a la comicidad. Derivado del italiano *grotta* (gruta), el término 'grotesco' designó unas pinturas ornamentales halladas en 1480, en unas excavaciones romanas. Las pinturas se encontraban en la parte superior de la *Domus Aurea* (s. I d.C.) y su imitación suscitó una nueva moda decorativa. Consistían en la pintura de monstruos en las paredes en lugar de reproducciones claras del mundo de los objetos: motivos florales estilizados y caprichosamente enlazados, cuyos estilizados tallos servían de apoyo a unas medias figuras, algunas con cabeza de hombre, otras con cabeza de animal. No sólo rechaza el concepto de mimesis, sino que altera el orden natural de nuestro mundo objetivo al mezclar y confundir los reinos naturales —lo vegetal, lo animal, lo humano y lo artificial— y al alterar las leyes de la estética y de la proporción. En consecuencia, el mundo de lo grotesco resulta extraño, fantástico y absurdo, cualidades éstas que se vinculan en el mundo contemporáneo junto con lo ridículo y lo extravagante.



Figura 4. "Il grande drago rosso", Joaquín de Fiore, *Liber figurarum*, códice de Reggio Emilia, mediados del siglo XIII. Conservado en la Biblioteca del Seminario de Reggio. Pertenece a la teología simbolista o figurativa.

Lo grotesco contemporáneo coincide con la comicidad en lo sorprendente de sus representaciones, muchas de las cuales son fruto de un proceso de animalización o cosificación con el consecuente efecto cómico resultante de una incongruencia descendente. Y también coinciden con lo cómico en la ausencia de emoción, en la indiferencia sentimental del autor hacia lo representado. Como uno de los rasgos de lo grotesco es lo monstruoso, provoca un sentimiento de desazón, de angustia lindante con el horror. Lo grotesco se convierte así en una tercera calidad a la vez ridícula y estremecedora, que no es ni trágica ni cómica, sino que lo trágico y lo cómico se dan en simultaneidad absoluta impidiendo la risa abierta y libre, pero también la identificación afectiva a la compasión.

Se ha dicho que lo grotesco es la caricatura sin ingenuidad, porque en ella la deformación no es amable sino fruto de la incorporación de una fealdad ontológica-orgánica. Lo monstruoso de la deformación inspira risa, pero también horror por ser manifestación del lado oscuro (opuesto a lo ideal) de la realidad. Ese carácter de deformación en lo corporal es lo que horroriza más allá de la risa. La simultaneidad horror-risa conlleva perplejidad, desconcierto, reacciones muy próximas a las que motiva la contemplación de lo absurdo. Lo grotesco se nos hace extraño y familiar al mismo tiempo, pero el extrañamiento se produce al contemplar esa realidad desde su sinsentido. Mientras la sátira utiliza la comicidad como medio de denuncia contra una realidad degradada, pero con una intención didáctica que parte de la vigencia y posibilidad de realización de unos valores positivos, lo grotesco niega dicha posibilidad.

Los diseñadores y artistas recurren a la personificación para atribuir al producto o al mensaje los atributos de los animales que les son más propicios. Actúan igual que en la mitología —de la que extraen modelos de representación—, construyen metáforas o alegorías.

El humor medieval no es simple y toma muchas formas, por ejemplo la comedia sobre los cadáveres, donde en último término, la gracia está en la muerte misma, un ingenioso juego de palabras en el límite de lo lúdico, lo carnavalesco, lo burlesco, un uso irónico o satírico de las convenciones. Respecto a las imágenes grotescas que aparecen en los manuscritos, no está claro si su sátira es contra el texto de la propia página o sobre las convenciones sociales en general, ni cual era su alcance real. No obstante, había una certera desconfianza en el cristianismo hacia la risa, de hecho había una admonición a los monjes que rieran o hicieran bromas. Como consecuencia directa de esas restricciones se había creado una nueva clase de humor, una aparente desviación de las normas. El topos de llorar en la tierra y reír al lado de Dios era común en la Edad Media. Aunado al argumento de que Cristo, según el Nuevo Testamento, nunca había reído, ni siquiera sonreído. Según Johan Verberckmoes, hay otras teorías que indican que algunos sacerdotes utilizaban la risa para atemorizar a la gente con historias sorprendentes acerca de fieles codiciosos, sirvientes corruptos o mujeres lascivas. La risa ridiculizaba a los pecadores. Igualmente ocurría con historias que explicaban qué ocurría tras la muerte, los sacerdotes contaban sucesos donde ponían por un lado el humor y por otro el horror. Así la iglesia utilizó el arma de la risa para mantener un *status quo*. La justificación de la risa medieval podemos encontrarla en Freud, a través del psicoanálisis, o en Bergson a través del vitalismo. Ambos defienden que algo se libera a través de la risa y el humor, posiblemente los

miedos, especialmente hacia la muerte. Bakhtin define el humor medieval con el término "realismo grotesco"⁷, un amplio período que abarcaría hasta el siglo XIV. Uno de los temas de la risa estaba en torno a las funciones básicas del cuerpo, en cuanto a lo execrable y lo escatológico la representación de imágenes en esta actitud eran entendidas como burla. Otro de los temas se encontraba en la muerte, siempre y cuando la muerte estuviera exenta de sentimentalismo, esto es, no fuera de un familiar cercano, ni de un niño, ni de una mujer bella⁸. "En un ambiente en que la tragedia es genuina y frecuente, la risa es un elemento esencial de sanidad".

Resulta que las imágenes grotescas⁹, en tanto que en términos conscientes e inconscientes tienen una cierta marginalidad o transgresión, son un instrumento de crítica social.

Michael Camille determina su tipología en *Images dans les marges, Aux limites de l'art médiéval*¹⁰ que:

- a) las figuras marginales traducen el miedo de la aristocracia a las órdenes inferiores.
- b) las ilustraciones representan una "glosa irónica" del texto.
- c) las imágenes grotescas son a veces una visión escatológica.

Podríamos descubrir los más tempranos referentes en cuanto a diseño gráfico en los primeros manuscritos iluminados o miniados, libros de oraciones o salterios, desde del siglo IX hasta aproximadamente el XVIII. Constituyen los primeros ejemplos de un elemento básico de diseño, el diseño tipográfico, semejándolo a imagen. Tipografías diseñadas a base de cuerpos humanos y animales a veces realistas, a veces fantásticos, con rasgos caricaturescos más evidentes en sus manifestaciones más recientes. En términos lexicográficos en *Le grotesque. Théorie, généalogie, figures*¹¹, cita cómo la hibridación causaba "risa" en casa de Horacio y "entretenimiento" en casa de Vitrubio. Lo posible y lo imposible, lo racional y lo irracional son dos conceptos tratados en la *Poética* de Aristóteles.

Recordemos que, desde la Edad Media, lo grotesco aparece directamente relacionado con la idea de simulacro en los capiteles románicos mediante la representación de monstruos, recreando figuras fantasiosas que son híbridos entre animales con la intención de causar miedo, y que podríamos encuadrar en el ámbito de lo satírico. Este uso de formas se traslada a los manuscritos mediante manuales de dibujo con los que se trabajaba en los monasterios. La obra de Samuel

⁷ VERBERCKMOES, Johan, "What about medieval humour? Some Historiography", *Risus Mediaevalis. Laughter in Medieval Literature and Art*, Leuven University Press, Leuven 2003.

⁸ BREWER, Derek, "The Comedy of Corpses in Medieval Comic Tales", *Risus Mediaevalis. Laughter in medieval literature and art*, Leuven University Press, Leuven 2003, pp. 11-31.

⁹ BRAET, Herman, "Entre folie et raison: les drôleries du ms. B.N., fr. 25526", *op. cit.* pp. 43-75.

¹⁰ CAMILLE, Michael, *Image on the Edge, The Margins of Medieval Art*, Mass, Cambridge 1992.

¹¹ OST, Isabelle/Piret, Pierre/Van Eynde, Laurent, *Le grotesque. Théorie, généalogie, figures*, Publications des Facultés universitaires Saint-Louis, Bruxelles, p. 56.

Sadaune, *Le fantastique au Moyen Âge*¹², ofrece una extensa e ilustrativa clasificación de los seres fantásticos de la Edad Media, el diablo, los monstruos, gigantes, enanos, gnomos, elfos, brujas y brujos, unicornios, grifos y dragones. A pesar de las antropomorfizaciones ascendentes¹³ habituales en la cultura simbolista cristiana, los usos, aplicaciones e invenciones en los manuscritos de las miniaturas —llamadas *gryllas*¹⁴ o *drôleries*¹⁵— llegaron a denotar aspectos lúdicos. Consecuentemente, en el siglo XIV, fue perseguido este tipo de juego visual por los altos clérigos que establecieron un canon para la iluminación de los manuscritos santos. Por un breve período de tiempo, el humor gráfico fue controlado, si no eliminado por completo. Con el perfeccionamiento de la xilografía y el grabado en cobre a partir del siglo XV, el dibujo de letras,

¹² SADAUNE, Samuel, *Le fantastique au Moyen Âge*, Ouest-France, Rennes 2009. La publicación CASSAGNES-BROUQUET, Sophie, *La passion du livre au Moyen Age*, Ouest-France, Rennes 2010, también resulta interesante por la clasificación exhaustiva que realiza acerca del libro medieval, género y escuelas en las etapas románica y gótica. Incluye también hallazgos muy plausibles en cuanto al diseño del formato del libro según el destinatario, en forma de corazón o en forma de flor de lis, como las obras. El análisis de estas obras, aunque interesante por sus aportaciones a la historia del diseño gráfico, exceden por su contenido al análisis de esta investigación

¹³ Sobre este aspecto debemos diferenciar las representaciones grotescas de las representaciones antropomórficas sacras de modo que, al igual que ocurre con la representación de los dioses en otras culturas primitivas, por ejemplo la egipcia, la hindú o la maya, dicha antropomorfización no es considerada como un recurso descendente, propio del humor, sino todo lo contrario, como un recurso ascendente. Tiene su origen en la personificación mitológica de los fenómenos naturales. Asimismo en la cultura cristiana aparece la simbología y se representa a Dios mediante un cordero, o a los apóstoles mediante otros animales, águila, león u otros, en representación de los valores que se les atribuyen.

¹⁴ EL VIEJO, Plinio, *Naturalis Historiæ [Historia Natural]* entre los años 23 y 79 (XXXV, 114). En relación con casi todos los componentes fantásticos del imaginario occidental, encontramos a Plinio el Viejo relacionado con estas criaturas extraordinarias. Narra cómo el pintor Antiphilos dibujó con aspecto ridículo a un hombre llamado Gryllus, apodado así por su aspecto porcino —*grylloi* o *gryllos* significa en griego "cerdo"—, en adelante se utilizó este término con el significado que damos hoy a la palabra caricatura. Es más probable sin embargo que el término derive de la palabra latina *grillos*, nombre del insecto que según la tradición romana personificaba el alma de los antepasados bajo la forma de "el grillo del hogar", cuya función era protectora y benéfica. Esto explicaría el hecho de que fueran para los romanos algo tan cotidiano en su cultura como lo eran los dioses del hogar y estuvieran presentes entre sus objetos familiares en forma de amuletos. Las *gryllas* más antiguas —sumerias, escitas, iraníes, cretenses y grecorromanas— eran de dos tipos fundamentales: unas se producían por escamoteo de partes del cuerpo, las despojaban el tronco y la criatura resultante quedaba reducida a una cabeza con extremidades; las otras se generaban por acumulación de cabezas, entre las que una de ellas, al menos, era de naturaleza humana. Con el tiempo cada vez se fueron mixtificando más, entrelazando partes humanas, animales y vegetales de manera cada vez más caprichosa y estafalaria. Es importante, sin embargo, advertir que en todos los casos este tipo de monstruos tiene que ser al menos parcialmente humano, ésta es su principal diferencia formal con las criaturas que se describen en el fisiólogo antiguo o del bestiario medieval, que son simplemente animales.

¹⁵ WIRTH, Jean, *Les Marges à drôleries dans les manuscrits gothiques (1250-1350)*, Ecole Nationale des Chartes, Génova s/f, pp. 5, 16 y ss. A principio de la Edad Media, las *gryllas* cayeron en desuso y no reaparecerían hasta entrado el siglo XIII, cuando la *drôlerie* gótica, heredera de la miniatura medieval y de las artes decorativas clásicas, empezó a animar las orlas de los códices miniados. A partir del siglo XIII y sobre todo en el XIV y XV, el catálogo de monstruos se distanció de la iconografía románica basada en el fisiólogo antiguo, el primer bestiario conocido. La imaginación del artista tardomedieval, impulsada por un mejor conocimiento de la Antigüedad y por la influencia de las culturas orientales y los arabescos islámicos, dispuso de una información más extensa, exótica y variada del mundo de la que hasta entonces había tenido, y aquello, naturalmente, se reflejó también en el aspecto de los monstruos periféricos. El estilo ornamental que floreció en los márgenes del manuscrito gótico fue más vivaz y animado que el que había caracterizado a la miniatura románica; es en estas orlas marginales donde, enredando en el follaje y formando escenas de intensa animación, vemos reaparecer a las *gryllas*. La palabra francesa *drôlerie*, se refiere a algo extravagante, pintoresco o grotesco que por su singularidad divierte y hace reír. La idea general sugerida por este término es la de algo ligero y placentero que divierte, entretiene y no debe tomarse en serio; así, las *drôleries*góticas, liberaron la decoración de los manuscritos de la severidad románica y manifestaron el lado más alegre, festivo y humorístico de los monstruos medievales.

una vez más empezó a ser cómico en el tema, aunque rígido en cuanto a la calidad plástica de las imágenes, en parte debido a las limitaciones impuestas por los medios.



Figura 5. "Cabeza de Mujer". Códice musical medieval miniado, conocido como *Ars antiqua* de principios del siglo XIV. Copiado en el monasterio cisterciense de Santa María la Real de las Huelgas por Johannes Roderici. Actualmente se continúa en el mismo monasterio burgalés.

Estas letras animadas nacen de una doble tradición: por una parte nacen de la letra iluminada que combina diversas influencias del mediterráneo: entrelazados, arabescos abstractos y una especial aplicación de la figura geométrica; por otra parte con una tradición de letras zoomorfas —compuestas casi exclusivamente de peces y aves— que se remonta a los primeros siglos cristianos¹⁶ con ejemplos previos —según Plinio el Joven— en los escribas romanos¹⁷. Pasados varios siglos el códice de pergamino sustituye al volumen de papiro y la copia monástica, se

¹⁶ ESCOLAR, Hipólito (coord.), *Historia ilustrada del libro español. Los manuscritos*, Fundación Germán Sánchez Ruipérez, Salamanca 1993.

¹⁷ La principal cuna de monstruos de nuestra cultura se encuentra en las fantasías y leyendas de la Antigüedad Clásica y de Oriente. Estas criaturas de naturaleza mixta, en parte humanas y en parte animales: gorgonas, arpías, sirenas, centauros, faunos, sátiros... son los antepasados directos de las *gryllas*.

multiplican los talleres de *scriptoria*. Los viajes por el mediterráneo descubren, al mismo tiempo los restos del mundo antiguo y el esplendor de Oriente. Traen de vuelta una nueva inspiración que toma una ornamentación bizantina o sasánida y el arte copto.

El *Sacramentaire* de Gellone, entre 755 y 787, es ejemplo de manuscrito precarolingio. Contiene iniciales realizadas no sólo con aves y peces, incluye también serpientes, leones, jabalíes, caballos, perros, caballos, corderos... aves diversas: gallos, patos, pavos reales, perdices, garzas o buitres. La figura humana aparece, a veces, asociada a la de un animal y a veces, bajo el disfraz de un caballero o un campesino. Igualmente, ilustraciones grotescas se mezclan con ilustraciones sacras como la letra T, que parte del principio de *Te igitur* y constituye una crucifixión. Se mezcla la antropomorfización descendente con la antropomorfización ascendente al aparecer los símbolos o iconos bíblicos que representan cada uno de los evangelistas, en la apariencia de sus atributos: el águila para Juan, el buey para Lucas, el león de Marcos y el ángel de Mateo. A continuación mostramos una selección de tipografías grotescas construidas mediante animales, mediante arabescos o geometrización hasta la tipografía gótica con mayor presencia de motivos florales. Sin embargo, el énfasis de elementos vegetales da como resultado la desaparición, por un tiempo, de este tipo de figuras de animales. La exuberante vegetación se repondrá con la aparición del follaje 'habitado' como en el manuscrito de Canterbury.



Figura 6. *Sacramentaire Gélasien de Gellone*. Entre 755 y 787, París, Biblioteca Nacional Francesa. Letra Y del folio 39, reverso; Letra A del folio 41, reverso y letra M del folio 42, frontal.

El siguiente manuscrito que data del siglo XI denominado *Tratado de gramática* constituye una curiosa mezcla de la antigua tradición, con un estilo ornamental que recuerda especialmente al de las Islas Británicas y al estilo del Oriente bizantino, Siria y Sasánida. Se yuxtaponen las escenas mitológicas en los dibujos con algunas tipografías para expresar sintéticamente el texto que ilustran, con apariencia también de criptogramas.



Figura 7. Páginas iniciales adornadas con un asesinato y un hombre mordido por un león, respectivamente. Los tratados europeos gramaticales. *Servius et d' Asper*, siglo IX. B.N.F., Manuscripts, América 13025, fol. 40v. Este libro proporciona una valiosa visión de la enseñanza de la gramática.

La iluminación anglosajona de finales del siglo IX hace que aparezcan en la decoración zoomorfa dragones y cuerpos flexibles que manifiestan contorsiones y movimientos exigidos por la composición. La importancia de estos manuscritos para el estudio de la letra animada es comparable a la del manuscrito de Arato para la expresión caligramática, como veremos más adelante. La proliferación de talleres de copistas hace que este tipo de representaciones se enriquezcan con la rivalidad de los vecinos. Las figuras 'caprichosas' o fantásticas tienen en común unas peculiaridades morfológicas: cuadrúpedos con cabeza humana, dos cabezas de aves, los seres humanos con patas, plantas con pico y reptiles con orejas largas, entre otros. Estas aberraciones son un acercamiento natural a la figura mitológica de los Blemias —cuerpos sin cabeza o con "la boca en el pecho"— y otros habitantes extranjeros que leyera Montaigne¹⁸ en las obras de Plinio¹⁹. La imagen grotesca y deforme del cuerpo es utilizada profusamente por los

¹⁸ CHAMIZO, Pedro, *La doctrina de la verdad en Michel de Montaigne*, Universidad de Málaga, Málaga 1984.

¹⁹ EL VIEJO, Plinio, *op. cit.* Libro V. Los Blemias son una raza mitológica de hombres sin cabeza de la tradición romana, que tienen los ojos en los hombros y la boca en el tórax. Tienen su paralelo en Grecia (*epistigi*), China (*sing. t'ien*), Sudamérica (*ewaipanonas*) o el Caribe (*chiparemis*). En este mismo libro en que describe África, aparecen diversos pueblos con características fantásticas: Gampasantes, Blemias, Gotapans, Himantópodos. Esta *Historia Natural* fue durante siglos la principal fuente de información sobre la naturaleza y sus prodigios, describió el repertorio de razas monstruosas, frecuentemente denominadas "razas plinianas", que ya desde entonces poblaron una extensa franja de geografía imaginaria localizada en la periferia del mundo.

cristianos para demonizar a los paganos. San Agustín de Hipona²⁰, en *La ciudad de Dios*, proporciona la imagen prototípica de los Blemias y otros humanos fantásticos, y que pervivirá en la publicística cristiana contra los paganos, y que asegura haber visto personalmente en sus viajes apostólicos por 'Etiopía', según un episodio ampliamente difundido en el Renacimiento, pero probablemente apócrifo. También preceden a los dibujos monstruosos de Jacques Callot²¹, el ultramundo de El Bosco en las *Tentaciones de San Antonio*, a la obra de Bruegel, las 'transformaciones' de Grandville²², los retratos de Arcimboldo hechos de frutas, hortalizas, flores o de peces con un libertinaje de la imaginación que precede al surrealismo, o los tecnomonstruos de nuestro tiempo.

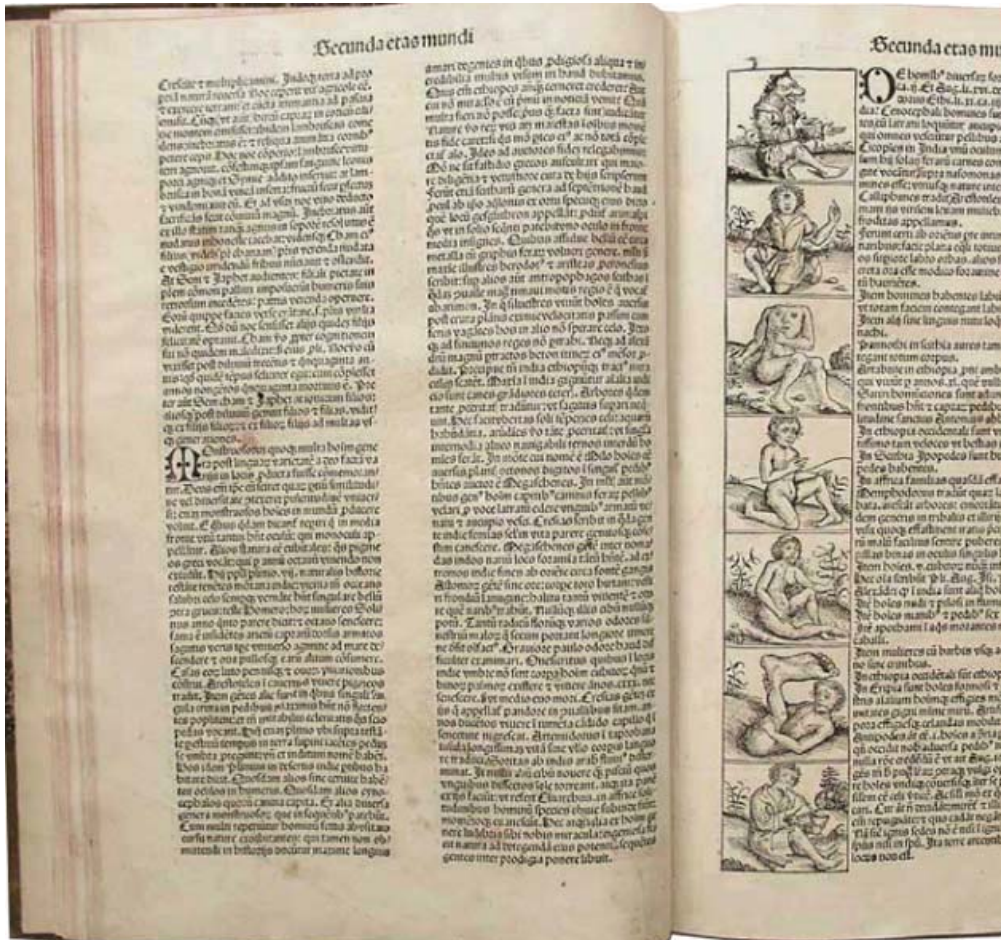


Figura 8. Hartmann Schedel, "Gente extraña", *Die Schedelsche Weltchronik* [Las Crónicas de Nuremberg], (folio XIIr) Nuremberg, 1493.

²⁰ DE HIPONA, San Agustín, *Ciudad de Dios*, libros I-VIII, Gredos, Madrid 2007.

²¹ POSADA KUBISSA, Teresa, "Jacques Callot en la pintura de Goya", *Boletín de la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando*, núm. 80, Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, Madrid 1995, pp. 399-418.

²² APPELBAUM, Stanley, "266 illustrations from un autre mode and Les animaux", *Bizareries & fantasies of Grandville*, Dover, New York 1987 (1.ª ed., 1974 reimp.).

En cuanto a la relación entre la narrativa —generalmente edificante— y la figuración que sigue, el fenómeno de ósmosis, que se establece generalmente en la ecuación palabra-imagen y que regirá la ilustración de libros durante siglos es prácticamente inexistente en los manuscritos. Se trataba de una serie de figuras aceptadas en la tradición cristiana. Todas aquellas criaturas se abrieron camino desde la Antigüedad hasta la Edad Media con el beneplácito de la Iglesia. Fueron especialmente San Agustín y San Isidoro de Sevilla²³ quienes se encargaron de infundirles cierto aire de respetabilidad que los hiciera asimilables por la doctrina cristiana. San Agustín se interesó por su naturaleza y comentó que:

[...] De ellos habla también la historia profana; resulta que alguno tenía un solo ojo; otros tenían los pies al revés; otros eran de dos sexos y tenían el pecho derecho de hombre y el izquierdo de mujer y si se acoplaban podían concebir y engendrar alternativamente; otros no tenían boca y respiraban tan solo a través de la nariz; otros no medían más de un metro y por eso los griegos los llamaban pigmeos; en cierto lugar las mujeres podían concebir a la edad de cinco años y no vivían más de ocho. Cuentan también que existía un pueblo de hombres que tenían una sola pierna y no flexionaban la rodilla, aunque eran velocísimos: se llaman esciápodos, porque en verano, cuando se tumban en el suelo, se protegen con la sombra de su propio pie [...]²⁴

Fue precisamente de la mano de San Agustín que fueron recibidos en el elenco de criaturas de Dios, pues concluye:

[...] O lo que se ha escrito en torno a estos pueblos es falso o, si es cierto, no se trata de hombres o, si se trata de hombres, proceden de Adán.

La antítesis misma se encuentra en la arquitectura románica: las criaturas diabólicas hacen muecas en los capiteles de las iglesias y claustros pero, mientras que la escultura es más propensa a representar escenas bíblicas o mitológicas, la tipografía en su mayoría muestra una expresión más lúdica. Luchadores, malabaristas y animales se figuran en el interior de una letra P o de una O, mientras que los guerreros utilizan el entrelazado como una agresión, o una acrobacia para componer. Los manuscritos distintos de *Moralia in Job* de San Gregorio, creado en las abadías cistercienses en el primer tercio del siglo duodécimo, son muestras de una interesante representación de las letras antropomórficas marcadas por la influencia del sur. Los que mostramos en estas páginas datan de 1134, algunas iniciales, tales como Q y S, representan de forma sencilla a los monjes en el trabajo diario.

No es hasta la etapa gótica cuando la iluminación invade los márgenes de la página, grandes pinturas de escenas tienden a ir a espacios rectangulares enmarcados y la letra capital, aunque sigue siendo historiada, a menudo vuelve a ser más pequeña. Para el período románico cualquier ornamentación está vinculada orgánicamente con la función asignada a la composición, para el

²³ DE SEVILLA, Isidoro, *Etimologías*, Guntherus Ziner, Augsburgo 1472 [localización: Biblioteca Nacional de España].

²⁴ San Agustín, *op. cit.* vol. XVI.

gótico el gusto por las formas y la decoración es un fin en sí mismo, un juego, un objeto de la estética pura.



Figura 9. Capitulares R, P, S, Q. *Moralia in Job* de San Gregorio, siglo XII, ms 173, f. 103, Dijon, Biblioteca Municipal.

Varios hechos históricos marcarán profundamente el Renacimiento: el descubrimiento del Nuevo Mundo, la doctrina de la gravitación universal, el movimiento de la Reforma y la llegada a Europa de la imprenta. Gracias a la invención de Gutenberg de Schoffer y Fust, cerca de nueve millones de copias de los libros estaban en circulación a finales del siglo XV. Durante el Renacimiento medio, las reglas de la geometría empezaron a influenciar conceptos de belleza, y también sobre el inicial arte de la tipografía, cuyos principios rechazaban una tipografía demasiado decorada, y consecuentemente humorística. Y el diseño se extendió más allá de la propia tipografía, a los márgenes y a la propia página.

Diversos son los autores que investigan sobre el diseño del libro y la impresión, como Andrea Mantegna²⁵ o Aldo Manuzio²⁶ realizando modificaciones decisivas en el diseño tipográfico. El propio Alberto Durero, crea un monograma similar compositivamente a las marcas de los impresores italianos del que se han inspirado muchos diseños de logotipos incluso hoy día. La inserción de la D dentro de la A es un juego tipográfico formal que participa claramente de la retórica geométrica del Renacimiento, así como su estudio sobre la tipografía: "a todo aquel que usa de la regla y el compás", desde su tratado *Unterweisung der Messung*, a "pintores, arquitectos y a todos aquellos orfebres, picapedreros, escultores que en alguna ocasión precisen colocar alguna inscripción sobre paredes majestuosas, redundará en beneficio de su trabajo el que puedan formar las letras correctamente"²⁷. Representa los principios de la perspectiva desarrollados durante el Renacimiento italiano, aplicados a la arquitectura, pintura y rotulación. Los diseños de letras capitales romanas realizados por Durero, demuestran cómo pueden ser creados usando la ayuda de la geometría y fija reglas geométricas elementales para la justa proporción de las letras, insertándolas en cuadrados iguales. En un minucioso análisis de la A a la Z ofrece, en algunas letras concretas (A, E, C, D, G, K, M, N, Q, R, S, Y, X, Z) varias soluciones alternativas. Los tratados de normas de composición basados en la matemática, proporción y metodología aplicados al diseño tipográfico, originados en el Renacimiento, han sistematizado la composición gráfica de los impresos hasta la actualidad, podríamos determinar el germen de una profesión que no se afianzará hasta la segunda época de la Bauhaus, en Dessau.

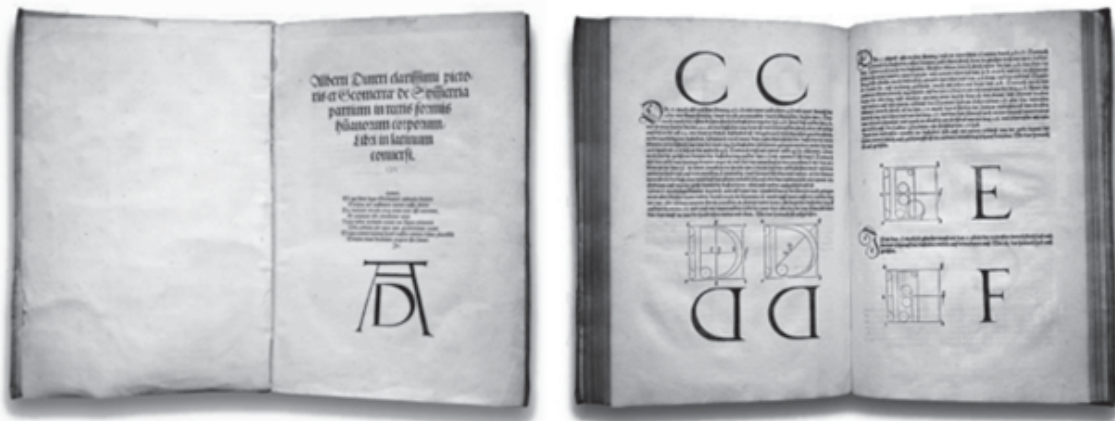


Figura 10. Alberto Durero, *Unterweysung der Messung*, 1525, Tratado sobre el diseño y la simetría.

²⁵ Andrea Mantegna dejó su huella en el libro del Renacimiento a través de la imagen con soberbias ilustraciones, siendo uno de los primeros y mejores grabadores y a través de la tipografía, con elaboración de un tratado sobre construcción de letras. Véase SATUÉ, Enric, *op. cit.* pp. 59-60.

²⁶ Crea la Imprenta Aldina en 1494 en Venecia, famosa en su época por la impresión de las obras clásicas y por la invención de las letras itálicas o bastardillas. También es importante por su interés por crear libros de pequeño formato para abaratar costes y para hacerlos más transportables. La letra itálica permitía también más caracteres por página. Para más información véase: *The Typographic Archives*, 11.12.2009

²⁷ <www.diseñoaudiovisual.es>11.12.2009

Otro tipógrafo humanista, Geoffroy Tory, en su edición de *Champ Fleury*²⁸, de 1529, pone en práctica la búsqueda de un canon ideal para la elaboración de tipografías inscribiéndolas en cubos que se corresponden con la proporción humana. En su tratado recoge y analiza otras tipografías como la gótica, la árabe o un curioso alfabeto en el que cada letra es representada por una herramienta distinta. Se trata de un alfabeto transcrito del de Abraham Balmes en *Grammatica hebrea*²⁹ y se cree tiene procedencia mesopotámica. Constituye un alfabeto mnemotécnico, como el que aparece en el libro de aritmética *Artes orandi, epistolandi, memorandi*³⁰, diseñado por Jacopus Publicius, donde desarrolla diversos sistemas mnemotécnicos basados en imágenes y donde explica cómo la letra y la imagen combinadas constituyen un potente sistema para el recuerdo³¹. Lo que refuerza los planteamientos del sistema comunicativo propio del diseño gráfico, basado en letra e imagen para que el mensaje sea recordado por el público, además de añadir el elemento lúdico que implica al espectador para descifrar el significado de la imagen.

Si bien el Renacimiento se destaca como una época racional, métrica y matemática, persiste la corriente clásica de lo monstruoso que viene en plena vigencia de la Edad Media y que evoluciona hacia el Barroco, aunque se distancia de la tipografía. Cuando Marco Polo descubre y da a conocer al mundo que "Los unicornios no son blancos y esbeltos sino que tienen el pelo de búfalo y las patas como ellos; el cuerno es negro y desagradable, la lengua espinosa y la cabeza parecida a un jabalí [...] y además no es verdad que se dejen atrapar por una doncella virgen", no sospechaba siquiera que estaba marcando un camino para la observación de la realidad por el que desbancaría el bestiario medieval, que se nutría en el animalario mítico. Es en el siglo XVI cuando los descubrimientos, la exploración de nuevas tierras y el impulso renacentista inducen cierto escepticismo respecto a las criaturas moralizantes medievales, cuya realidad empezaba a parecer dudosa. No significa esto que desaparecieran los monstruos³², al contrario: con el advenimiento de la modernidad llegó también la edad de oro de los prodigios y el imaginario artístico se llenó de criaturas tan raras como las de siempre, e incluso más, pero cuyas posibilidades de existir eran mucho más claras. También las ciencias médicas y biológicas aportaron nuevos objetos al fijar la mirada en seres portentosos que lo eran por la anormalidad de su fisonomía. De estos estudios destacamos publicaciones ilustradas como *Des Monstres et Prodiges* en 1553, del cirujano Ambroise Paré, referencia de la literatura renacentista sobre lo prodigioso; *Prodigiorum ac ostentorum chronicon* en 1557, Conrad Lycosthenes o *Histoires Prodigieuses* en 1560 de Pierre Boaistuau. Estos autores dedicaron al tema la atención del historiador y cronista registrando con exactitud todos los prodigios conocidos desde la Antigüedad hasta el momento en que publicaron sus crónicas. Los grabados de Dürero como *La cerda*

²⁸ TORY, Geoffroy, *Champ Fleury*, Paris 1529, p. 34.

²⁹ BALMES, Abraham, *Grammatica hebrea*, Bomberg, Venecia 1523.

³⁰ PUBLICIUS, Jacopus, *Artes orandi, epistolandi, memorandi*, Venecia 1482.

³¹ CARRUTHERS, Mary/ZIOLKOWSKI, Jan M., *The Medieval Craft of Memory. An Anthology of Texts and Pictures*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia, Pennsylvania 2002, p. 226.

³² PARÉ, Ambroise, *Monstruos y prodigios*, Siruela, Madrid 1987.

monstrua de Landser realizada en 1496 o *El Rinoceronte* en 1515 son un ejemplo de la teratología ilustrada renacentista. De muchos de estos grabados tomarían referencia parte de las grandes cosmografías.

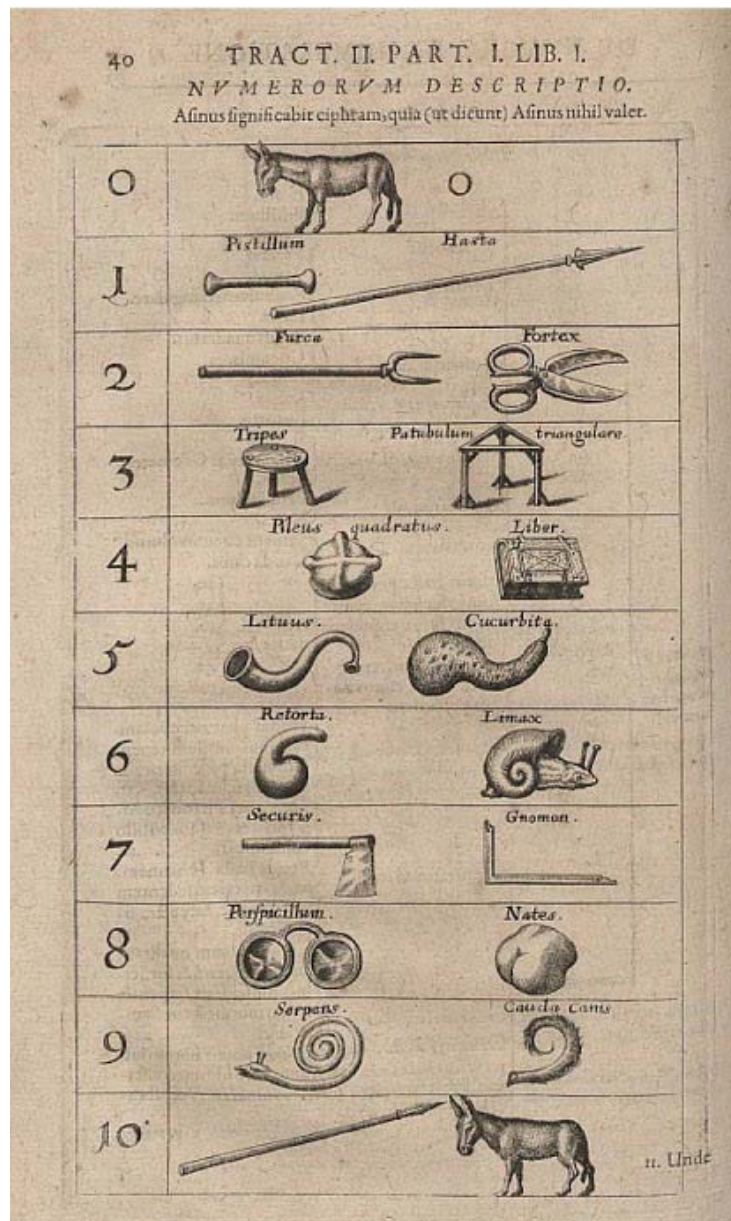


Figura 11. Robert Flud, *Utriusque cosmi maioris salicet et minoris metaphysica*, 1624. Sistema numérico mnemotécnico.

Ocasionalmente, las tipografías romanas, góticas, y posteriormente algunos estilos barrocos empezaron a ser populares en los libros y otras formas de impresión, incluso en ciertas formas

comerciales denotan estilos gráficos humorísticos. El pintor y grabador Hans Hölbein³³ realiza diversos encargos de rótulos y de diseño para su mecenas y amigo Johannes Fröben que podríamos considerar como encargos publicitarios³⁴. Es conocida su serie de grabados xilográficos, *La danza de la muerte*, pero menos conocida es la serie de capitulares que ilustra para el mismo libro.



Figura 12. Hans Holbein el Joven, "Alfabeto de la Muerte", realizado para el libro *La danza de la muerte*, 1523-1526.

Fuente: <http://www.dodedans.com/Eholbeinalf.htm> 10.03.2015

El humor se manifiesta en las etapas barrocas del arte como efecto de una revolución, de una crítica, de un inconformismo y como manifestación de una cultura. Velázquez realiza las pinturas costumbristas sobre enanos y enanas con cierta dosis de ironía y Francisco de Goya mediante los retratos reales y en su serie *Los Caprichos* y *Los Disparates*. Según Baudelaire³⁵, contrastes violentos, espantos de la naturaleza y fisonomías humanas extrañamente animalizadas por las circunstancias, aportan el matiz de lo fantástico.

El gran mérito de Goya consiste en crear lo monstruoso verosímil. Sus monstruos han nacido viables, armónicos. Nadie se ha aventurado como él en la dirección del absurdo posible. Todas esas contorsiones, esas caras bestiales, esas muecas diabólicas están imbuidas de humanidad³⁶.

³³ HÖLBEIN, Hans el Joven. Entre 1523 y 1526 realiza la serie de obras sobre el tema alegórico medieval de la *Danza de la Muerte*, cuya autoría se dice que, en un principio, se encubrió para evitar represalias por sus ataques a la Iglesia. Dentro de esta serie de grabados realiza una serie llamada el *Alfabeto de la Muerte*, donde la representaba con cada una de las letras del abecedario. Las letras que mostramos en la ilustración: Letra A. Cuenta con un esqueleto que carga un tambor, el cual golpea con un hueso mientras marcha. El esqueleto porta en la otra mano otro hueso que utiliza como pífano o flauta mientras es seguido por otra calavera que agita una bandera o tal vez toca una trompeta. Están marchando a través de un cementerio o se desplazan sobre un piso tapizado de cráneos. Letra B. En esta letra se ven dos esqueletos o dos representaciones de la muerte, un perro y un Papa. El perro es en realidad un demonio, tratando de mantener al Papa fuera de la muerte y, por lo tanto vivo [...].

³⁴ Enric Satué menciona este tipo de diseños realizados por artistas, característicos del humanismo y del interés por participar en todas las ciencias, para defender una autoría, una firma por parte del diseño gráfico, considerado hasta ahora anónimo pero que sin embargo, los artistas desarrollan y reconocen.

³⁵ BAUDELAIRE, Charles, *Le rire*, p. 119.

³⁶ *Ibidem*, p. 123.

Igualmente ocurre con la tipografía humorística a partir del siglo XVII, desaparecen todos los intentos «serios» por una tipografía grotesca o representativa de una época con signos humorísticos y todos los intentos de humor están más cercanos al populismo, la caricatura o la fantasía que a la ironía formal, acorde a la popularización de los medios gráficos y gracias a la imprenta y sucesivos avances técnicos, como puede verse en los ejemplos. Algunas ilustraciones eran serias interpretaciones de la escritura religiosa, mientras que otras eran grotescas o ridículas yuxtaposiciones simplemente por realizar una tipografía divertida, a veces en composiciones ilegibles. Muchas de esas iniciales y decoraciones marginales no tenían relación con los textos y constituían un exceso por parte de los ilustradores. Ejemplos de esto sería el alfabeto irónico diseñado en 1773 por Johann David Steingrüber, mediante un diseño arquitectónico representando cada letra por el plano en planta de un edificio, el grotesco en 1848 *Ten-Line Pica Comic* de George Bruce³⁷ con imágenes caricaturizadas formando letras o los alfabetos, ya en el siglo XX, diseñados por Seymour Chwast siempre con humor, los de David Carson o las ilustraciones tipográficas de Alex Trochut.

El humor en el arte no sólo es un tema, sino también un procedimiento. Algunas corrientes artísticas han hecho del humor, de la ironía, del sarcasmo o de la risa más que un recurso expresivo. Ha sido utilizado como un elemento teórico para producir un efecto estético.

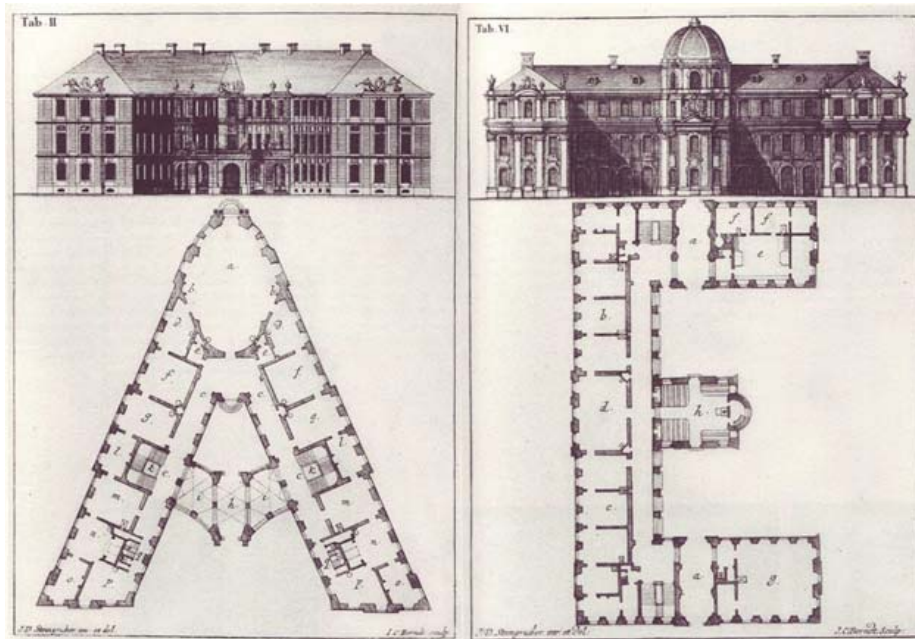


Figura 13. David Steingrüber. Tipografía diseñada a partir de la planta de edificios, 1773.

³⁷ DE JONG, Cees W./PURVIS, Alston W./THOLENAAR, Jan, *Type. A Visual History of Typefaces and Graphic Styles*, vol I, Taschen, Köln 2009, p. 241.

BIBLIOGRAFÍA

- AA.VV. *Goya, Daumier, Grosz. Il trionfo dell'idiozia. Pregiudizi, follie e banalità dell' esistenza europea*, Mazzotta, Milano 1992.
- AA.VV. "Liber figurarum", Encyclopædia Britannica, 2010.
- AA.VV. *Risus Mediaevalis. Laughther in medieval literatura and art*, Leuven University Press, Leuven 2003, pp. 11-31.
- APPELBAUM, S. "266 illustrations from un autre mode and Les animaux", *Bizzareries & fantasies of Grandville*, Dover, New York 1987 (1.^a ed., 1974 reimp.).
- BALMES, A. *Grammatica hebraea*, Bomberg, Venecia 1523.
- CAMILLE, M. *Image on the Edge, The Margins of Medieval Art*, Mass, Cambridge 1992.
- CARRUTHERS, M./ZIOLKOWSKI, J.M. *The Medieval Craft of Memory. An Anthology of Texts and Pictures*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia, Pennsylvania 2002.
- CASSAGNES-BROUQUET, S. *La passion du livre au Moyen Age*, Ouest-France, Rennes 2010.
- CHAMIZO, P. *La doctrina de la verdad en Michel de Montaigne*, Universidad de Málaga, Málaga 1984.
- DE HIPONA, San A. *Ciudad de Dios, libros I-VIII*, Gredos, Madrid 2007.
- DE MONTAIGNE, M. *Los ensayos (según la edición de 1595 de Marie de Gournay)*, [Prólogo: Antoine Compagnon. Edición y traducción: J. Bayod Brau] Quinta edición, El Acantilado, Barcelona 2007 (5.^a ed.).
- DE JONG, C. W, et alt. *A Visual History of Typefaces and Graphic Styles*, vol I, Taschen, Köln 2009.
- EL VIEJO, P. *Naturalis Historiæ [Historia Natural]* entre los años 23 y 79 (XXXV, 114).
- ESCOLAR, H. (coord.), *Historia ilustrada del libro español. Los manuscritos*, Fundación Germán Sánchez Ruipérez, Salamanca 1993.
- HERNÁNDEZ MUÑOZ, S. M. "El humor y su concepto. Humor, humorismo y comicidad", *Monográfica.org*, Barcelona 2011.
- KERENYI, C., *The Heroes of the Greeks*, Thames and Hudson, New York/London 1959.
- KLOSSOWSKI DE ROLA, S. *El Juego Aureo. 533 Grabados alquímicos del siglo XVII*, Siruela, Madrid 1988, pp. 270-285.
- PARÉ, A., *Monstruos y prodigios*, Siruela, Madrid 1987.
- POSADA KUBISSA, T. "Jacques Callot en la pintura de Goya", *Boletín de la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando*, núm. 80, Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, Madrid 1995.
- OST, I. et. alt. *Le grotesque. Théorie , généalogie, figures*, Publications des Facultés Universitaires Saint-Louis, Bruxelles.
- PUBLICIUS, J. *Artes orandi, epistolandi, memorandi*, Venecia 1482.
- SADAUNE, S. *Le fantastique aun Moyen Âge*, Ouest-France, Rennes 2009.
- TORY, G. *Champ Fleury, Paris 1529*.
- WIRTH, J. *Les Marges à drôleries dans les manuscrits gothiques (1250-1350)*, Ecole Nationale des Chartes, Génova s/f.