



Recursos narrativos de la tumba de Tutmosis III aplicados al cómic contemporáneo

Narrative Resources in the Tomb of Thutmosis III Applied to Contemporary Comics

M.^a JOSÉ QUILES HERAS

Universidad de Granada

M.^a José Quiles Heras (Baza, 1996) es doctoranda por la Universidad de Granada en el programa de doctorado en Historia y Artes. Cursó el Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación audiovisual por la misma universidad y enfocó su línea de investigación en el dibujo y el patrimonio. Concretamente en los lenguajes referidos a las artes clásicas y sus relaciones con el cómic contemporáneo. Su estudio se centra en las estrategias narrativas del arte egipcio y su análisis.

Fecha de recepción: 17 de marzo de 2022

Fecha de aceptación definitiva: 23 de junio de 2022

DOI: 10.37536/cuco.2022.18.1687

Resumen

Nuestro estudio se centra en el análisis de la tumba de Tutmosis III. Ya que se trata del primer espacio funerario en el que encontramos la representación completa de uno de los textos del inframundo egipcio más interesantes a nivel narrativo que existe, y que supone la primera vez en la que la imagen y el texto comparten el peso de lo que se quiere contar. Se trataría del primer libro ilustrado¹ en el que el texto y la imagen constituyen una unidad, teniendo en cuenta que los textos hacen referencia constante a las ilustraciones. Con un lenguaje estrictamente esquemático, este espacio funerario reúne una serie de sistemas visuales y textuales muy interesantes. Estas formas de contar nos recuerdan en muchos casos a autores y obras muy importantes del comic experimental contemporáneo. Por ello nos acercamos a esta representación desde el punto de vista del dibujante de cómic, para analizar y entender este sistema gráfico que puede aportar elementos interesantes a los sistemas actuales de narración y, concretamente, al lenguaje del cómic.

Palabras clave: cómic, dibujo, Egipto, narración, Tutmosis III

Abstract

Our research focuses on the analysis of the tomb of Thutmosis III. This is the first time and place where we find the whole representation of one of the Texts of the Netherworld. In this representation the texts and pictures share the weight of the narrative. It would be the first illustrated book; the texts and images create a unity making constant reference to each other. Having a strictly schematic language this burial chamber gather very interesting narrative systems. These narrative skills remind us in many instances of numerous authors and works of contemporary experimental comics. For this reason, we approach to this place from comic artist's point of view to analyze and understand these systems of representation that we believe can provide interesting elements to current narrative systems and specifically to comic language.

Keywords: comic, draw, Egypt, storytelling, Thutmosis III

Cita bibliográfica

QUILES HERAS, M. J. «Recursos narrativos de la tumba de Tutmosis III aplicados al cómic contemporáneo», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 18 (2022), pp. 148-181.

¹ «The amduat is the first completely illustrated book; the texts and pictures constitute a unity and the texts make constant reference to the illustrations». : HORNING, E. *Egyptian books of the afterlife*. Cornell University Press, New York, 1999, p. 32. Traducción por la autora de este artículo.

La tumba de Tutmosis III y el libro del Amduat

Para poder establecer una bases en la comprensión de este estudio, es conveniente comenzar aclarando que la lectura de estos textos tiene intrínsecamente un matiz subjetivo, ya que se trata de inscripciones religiosas hechas por y para un grupo social concreto, nuestro objetivo no es realizar conjeturas en cuanto al contenido, si no analizar y entender lo más objetivamente posible los recursos utilizados en la narración de dichos textos —a través de los estudios principalmente de Erik Hornung, entre otros egiptólogos especializados en este tipo de narraciones— para poder acercarnos a ellos con la atención puesta meramente en la distribución de los elementos de la historia, los atajos, recursos narrativos y elementos gráficos que utilizaban para que su mensaje se transmitiera de forma clara.

Para entender el espacio funerario completo debemos acercarnos a su contenido primero a vista de pájaro, para ir adentrándonos en el detalle, ya que esta tumba está configurada en su totalidad de acuerdo a mantener cada elemento ligado a la narración.

En ninguna otra tumba la síntesis en la decoración y la arquitectura son más sorprendentes que en la KV 34 de Tutmosis III... Los elementos arquitectónicos de la tumba no son meramente simbólicos además juegan un papel fundamental en la vida después de la muerte del Rey... Las instrucciones del texto además indican donde debe estar cada hora. Este emplazamiento concreto se lleva a cabo en la tumba de Tutmosis III —el último y probablemente el único—rey que hace esto.²

Como explica Bárbara Richter, esto es algo totalmente nuevo, ya que va más allá del sentido iconográfico que tienen los elementos de forma intrínseca, todo el espacio arquitectónico de la cámara se relaciona con un elemento textual, el libro del Amduat. Este texto pertenece a los llamados textos del inframundo³ y narra el viaje del dios Ra a través de las doce horas de la noche, representadas en la tumba en doce paneles independientes ilustrados en las paredes de la tumba en doce grandes composiciones diferenciadas. De esta manera, el texto marca la estructura arquitectónica de la tumba y la estructura gráfica de las propias horas. Esta tumba es una «súper-narración», ya que aspectos que van desde la arquitectura general de la tumba al dibujo esquemático intervienen en el relato y aportan información.

² RICHTER, B. A. «The Amduat and Its Relationship to the Architecture of Early 18th. Dynasty Royal Burial Chambers», en *Journal of the American Research Center in Egypt*, n.º 44 (2008), pp. 78-79. Traducción por la autora del artículo.

³ HORNUNG, E. *Op. cit.*, p. 32.

Por lo tanto, y entendiendo esta dimensión narrativa, convertimos todo el espacio funerario —no solo las inscripciones del Amduat, que por supuesto llevan todo el peso del relato— en parte de la narración, entendiendo las diferentes estancias y sus inscripciones como aportaciones complementarias al texto principal. Por ejemplo, al acceder a la tumba encontramos una antesala donde se representan a modo de glosario las 741 criaturas del inframundo. Este es un glosario único y que nos aporta mucho acerca de la intención narrativa del lugar. El objetivo de este espacio es el de prevenir al faraón de lo que le espera en la Duat. Además, al ser el primer espacio que encontramos decorado y darnos un primer acercamiento a la información que contienen estos textos podríamos compararlo para su comprensión narrativa con la introducción de un libro el conocimiento que «ayudará al rey en su viaje por el inframundo».⁴ Por lo tanto podríamos pensar que actuaría a modo de introducción de esta historia. Sin embargo, la narración en esta cámara funeraria es muy compleja y está absolutamente abierta a diferentes interpretaciones.

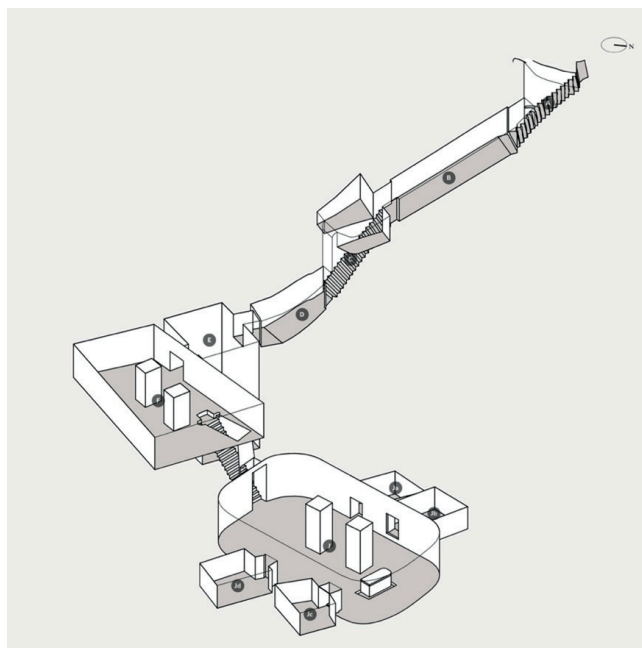


FIG. 1. Estructura general de la tumba de Tutmosis III con letras indicando las diferentes zonas de exploración. Disponible en: <https://thebanmappingproject.com/tombs/kv-34-thutmes-iii>

⁴ *Idem*. Traducido por la autora del artículo. Esta estrategia es la que se sigue en los textos inmediatamente anteriores a los textos del inframundo y concretamente al del Amduat. El libro de los muertos es una guía práctica de las acciones que debía seguir el faraón para acceder al más allá, el conocimiento es poder para los egipcios.

Posteriormente, se accede por una escalera a la cámara principal (FIG. 1) donde encontramos en el pilar frontal una versión corta del libro del Amduat y la versión completa y extendida rodeando toda la cámara funeraria. Esta primera versión corta se aunaría a la «sala-glosario» como parte de esa introducción. Ya que ambos espacios anteceden en contenido a lo que se va a presentar después.



FIG. 2. Facsimile of the Tomb of Thutmose III © Factum Arte. Disponible en: <https://www.factumfoundation.org/pag/1500/factums-work-in-the-valley-of-the-kings-an-overview>

Dentro de la cámara encontramos dos pilares que contienen escenas del rey y su familia, además de otro texto inédito hasta la fecha, *La Letanía de Ra*. En este texto se muestran las distintas transfiguraciones del dios Ra, incorporando el recurso de la repetición, que desarrollaremos más adelante. En la cámara (FIG. 2). los elementos se distribuyen estratégicamente, incluso el sarcófago también se ubica convenientemente al lado del final de la hora número doce —coincidiendo con el final de la historia, como hemos mencionado anteriormente, comienza en la primera hora de la noche y acaba en la hora doce, con el amanecer— asociando así la figura del rey con ese momento de renacimiento al amanecer, con un dios victorioso.

Hay cuatro cámaras subsidiarias en los lados norte y sur rodeadas por el libro del *Amduat*. En ellas no hay inscripciones, pero las propias puertas de acceso modificarán el texto y las imágenes.

En el resto de las paredes de la tumba, como hemos dicho, se representa el libro del *Amduat*.

El término Amduat fue acuñado por los egiptólogos y significa «lo que se encuentra en la Duat»,⁵ sin embargo, si seguimos la traducción literal de la lengua egipcia el título del texto sería *El libro de la cámara secreta*, lo que tendría mucho sentido ya que la intención de estas representaciones era no ser vista nunca por nadie más que por el propio faraón. Además, el propio nombre se refiere a la cámara funeraria como ese espacio secreto, el libro y la cámara son el mismo elemento.⁶ Otro aspecto que relacionaría este espacio con el texto es la propia forma de la cámara funeraria. Una vez accedemos a la tumba observamos, que la cámara donde se representa el texto del Amduat tiene una estructura ovalada asimilada por los egiptólogos como una alusión al cartucho real que se da en escritura jeroglífica,⁷ o podría hacer referencia al contenido cíclico de la propia historia, en la que el dios Ra renace cada día y muere cada noche. Otra interpretación que podemos barajar y que nos interesa mucho a nivel narrativo es que la forma de la tumba representa el mismo inframundo a modo de gran papiro, la llamada «Caverna de Sokar», un espacio que describe el texto como intimista, un lugar esencial y localizado en la profundidad del inframundo para que el faraón pueda regenerarse.⁸ De esta manera el propio espacio hablaría de sí mismo. Otro indicador que nos ayuda a entenderlo como un gran papiro es el uso de los colores rojo y negro —además del azul en momentos concretos—, los dos colores utilizados por los escribas y artistas en la escritura lapidaria.⁹ Posteriormente, y siguiendo este acercamiento, observamos que la distribución de las horas dentro de ese espacio no es secuencial —podemos saberlo ya que al principio de cada hora se indica en qué momento de la noche nos encontramos—, las horas están distribuidas en relación a los puntos cardinales, de modo que la primera hora mira al oeste y la última hora al este, ya que en la historia al ponerse el sol (oeste) comienza el viaje y termina al amanecer (este) con el renacimiento de Ra. Entendemos entonces que físicamente la estructura de la tumba ya participa en la propia historia antes de ni siquiera comenzar a leerla, es una manera de contextualizar el espacio y el tiempo,¹⁰ encerrando la narración

⁵ *Ibid.*, p. 33.

⁶ RICHTER, B. A. *Op. cit.*, p. 77.

⁷ «Es probable que el óvalo de la cámara del sarcófago aluda al cartucho real y su función protectora: lo que en la escritura era un línea que encerraba un nombre se consolida aquí en un muro que rodea a quien era dueño de ese nombre, dando lugar así a una significativa simbiosis entre la realidad y el símbolo». DONADONI, S. *El arte egipcio*. Madrid, Ediciones Istmo, 2001, p. 262.

⁸ La clave del texto del Amduat es ese proceso de regeneración que tiene el dios Ra —personificado en la figura del faraón— a través de cada hora, en la hora número cinco se representa al dios Horus encerrado en un túmulo oval, que representa ese espacio misterioso y mágico donde se da esa regeneración de la que sale renovado para vencer a la serpiente Apofis, ser malvado que quiere destruirlo cada noche.

⁹ DONADONI, S. *Op. cit.*, p. 262.

¹⁰ Los conceptos de espacio y tiempo en el libro de Amduat son muy complejos. BONANO, M. *La Duat como espacio de una dialéctica para la regeneración* [tesis doctoral]. Universidad Nacional de la Plata, 2014. Disponible en: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/39679>

entre el este y el oeste y dotándola de una unidad temporal, cada panel es una hora en el viaje a través de la noche.

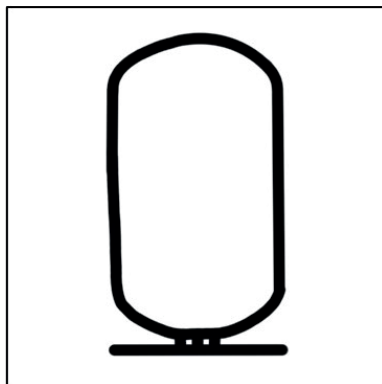


FIG. 3. Cartucho real. Recurso propio.

Por ello, este texto narra el viaje del dios Ra y su séquito a través de las doce horas de la noche y su intención es describir cada espacio del inframundo,¹¹ dividido en doce horas a modo de paneles separadas a su vez en registros horizontales para los dibujos y verticales para los cartuchos de texto a modo de introducción y cierre de cada hora. Cabe destacar que aunque esa sea la estructura principal, dentro de los registros horizontales encontramos textos atribuidos a cada personaje, por lo que el texto y la imagen forman un todo continuamente.

La representación intercala elementos como los esquemas, la iconografía y el simbolismo, aunando varias formas del lenguaje —que nos recuerdan a muchos autores del cómic contemporáneo—. Podría decirse que es una suerte de combinación entre la escritura jeroglífica y el dibujo egipcio, *a priori* primitivo, pero si indagamos en la representación vemos que se trata de todo lo contrario. Este espacio ha suscitado menos interés que otros, ya que las figuras aparentemente son muy simples o fáciles¹² y carecen de la supuesta maestría que poseen otras representaciones. Sin embargo, ese nivel de síntesis es el resultado de una capacidad enorme de comprensión de la naturaleza y del sistema de comunicación que pretende desarrollar. Lo que esta capacidad de esquematización le ofrece a la narración es mucho más interesante y eficiente que lo que podría ofrecerle un sistema de representación más complejo. Estamos hablando de dibujo, pero desde un sistema creado con una base en la escritura. Por lo que lo analizaremos como una serie de dibujos que acompañan al texto, aunque atendamos a

¹¹ En ocasiones esa descripción atiende a elementos físicos como las descripciones de la hora 2 como *Una región fértil regada por las aguas del Nun*. HORNUNG, E y ABT, T. *The Egyptian Amduat. The Book of the Hidden Chamber*. Zurich. Living Human Heritage Publications, 2007, p. 52. En otras ocasiones se centra en la acción que acompaña a Ra, lo que le ocurre.

¹² «En este periodo —dinastía XVIII— el arte egipcio desarrolla un estilo particularmente fácil, agraciado, agradable». ESPAÑOL, F. *Las claves para entender el arte egipcio*. Barcelona, Ariel, 1998, pp. 4-5.

la escritura jeroglífica para comprenderlo mejor, para entender el sistema que utiliza, las jerarquías o el canon que solo se da en este espacio tan particular.

Así que, una vez entendido el espacio funerario como un conjunto de elementos que intervienen en el desarrollo de una historia, —y que ya han contextualizado el relato—, comprenderemos mejor lo que se cuenta dentro de las grandes láminas que funcionan como viñetas y cuya narración está llena de recursos interesantes para el lenguaje del cómic.

Las doce horas

Para comenzar a analizar estas representaciones debemos entender cómo se estructura la historia en su interior, y para ello debemos hablar de secuencialidad.

A lo largo del estudio del lenguaje del comic, el arte egipcio se ha intentado comparar con la narración secuencial, sin embargo, no se ha llegado a ninguna conclusión y encontramos diferentes opiniones al respecto.

En ocasiones, las imágenes que producían sí estaban relacionadas con historias de su tradición mítica, pero aun en estos casos, y al contrario de lo que ocurre con el cine o en el cómic, el objeto de estas obras no era relatar dicho mito suceso por suceso, en secuencia. Hacerlo era innecesario, pues la historia era ya conocida de antemano por los que contemplaban la obra.¹³

Como indica Roberto Bartual, el objetivo de estas representaciones va más allá de la mera representación, sin embargo, no es excluyente que en ese proceso mágico de crear historias no acabaran realizando —probablemente de forma inconsciente, o no, eso es algo que no podemos saber— estructuras narrativas que sí tuvieran esas características secuenciales, que no vamos a llamar cómic, pero que posee este medio.

De hecho, Scott McCloud nos habla de la tumba del escriba Menna¹⁴ y de cómo encontramos una secuencia que nos relata el proceso de siembra del cereal, momento a momento, observando recorridos de lectura, elemento que también encontramos en el Amduat.

Sin embargo, el texto que nos ocupa posee unas particularidades concretas y cada «momento» es también un espacio distinto con numerosos matices y personajes diferentes.

¹³ BARTUAL, R. *Narraciones gráficas. Del códice medieval al cómic*. Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla, 2019, p. 37.

¹⁴ MCCLOUD, S. *Entender el cómic. El arte invisible*. Bilbao, Astiberri Ediciones, 2007, pp. 14-15.

Si entendemos la historia atendiendo a sus sucesos principales o «hilo argumental» principal esta narración tiene un comienzo y un final cíclico. Comienza en la hora uno con la entrada del dios Ra al inframundo y acaba con su renacer en la hora doce, siendo este —como el propio ciclo solar— infinito. El resto de horas intermedias narran ese tránsito en el que encuentra enemigos y numerosos peligros, como entidades destructoras o la famosa serpiente Apofis. Asume el contenido de una epopeya griega, en la que el protagonista avanza a través de distintas amenazas hasta alcanzar su objetivo. Por lo que concluimos que se trata evidentemente de una narración secuencial.

Todos los elementos que se encuentran en este espacio tienen ese carácter correlativo y, aunque las horas no estén representadas de forma ordenada, el texto y las imágenes especifican, al comienzo de cada una, en qué momento de la noche nos encontramos. Por ejemplo, al comienzo de la historia podemos leer lo siguiente:

This god enters through the western horizon.
Seth stands at the river-bank
120 miles is the journey through this Gateway
Before the bark reaches those of the Netherworld
He passes the water after it to Wernes¹⁵

De esta manera, las claves para seguir la historia se encuentran al principio y al final de cada hora en forma de texto además de tener iconos en el interior de los paneles que indican el paso del tiempo. Ampliaremos esta información cuando hablemos del cómic contemporáneo.

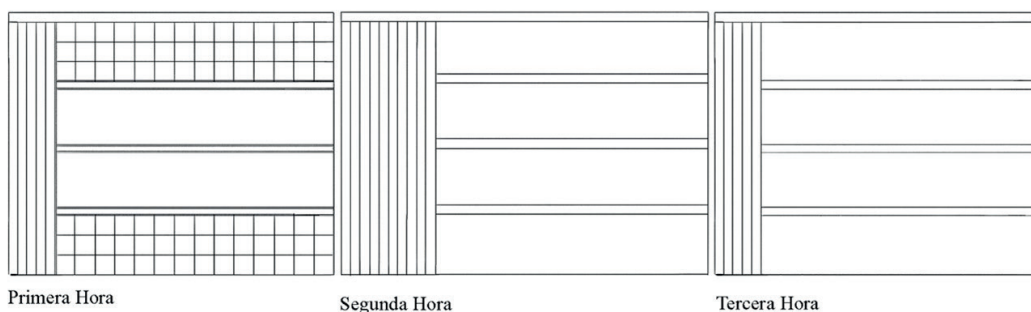


FIG. 4. Recurso propio.

¹⁵ Este dios entra a través del horizonte oeste / Seth espera en el margen del río / 120 millas tiene el viaje a través de este camino / Antes de que la barca llegue a los que están en el inframundo / Que atraviesa el río hasta el Wernes. Traducción por la autora de este artículo. HORNING, E. y ABT, T. *Op. cit.*, p. 18.

Así que, aclarado el carácter secuencial del texto, entramos en el análisis estructural de las horas y podríamos decir que cada hora tiene tres elementos narrativos: en primer lugar, encontramos el texto escrito, que nos da información específica y sirve como base y guía de la historia. Por otro lado, los personajes y la iconografía asociada a ellos constituye otra parte muy importante del relato; y, finalmente, la estructura que sustenta el texto y las imágenes: el lienzo. Esa estructura interviene directamente en la narración de la historia.

Su arquitectura visual está compuesta de espacios simplificados al máximo (FIG. 4). Podríamos decir que se trata de la mínima expresión de un espacio. Se trataría de una representación formal del espacio del inframundo —que se representa con un río—, que utiliza el dibujo aspectivo o descriptivo¹⁶ encuadrado en una representación ortogonal —entenderemos el término ortogonal como una representación compuesta principalmente por ángulos rectos— del espacio visto desde arriba, como se da en otras representaciones dentro del arte egipcio: estaríamos observando el río en alzado. Por lo que los registros medios —o en su defecto el registro donde se ubicaría la barca— serían las zonas donde encontraríamos el agua, y los personajes de los registros superior e inferior estarían en los márgenes del río. En el texto que cierra la primera hora encontramos un fragmento que aclararía esto:

Spread your gates for me, baboons!
My goddesses who came into being from my ba-soul
My gods, ye who came into existence...
You stand at Wernes
You land at the secret river-bank¹⁷

Como podemos ver, todos los personajes que se mencionan en ese fragmento del texto y que se sitúan en el borde del río están representados en los registros superior e inferior por lo que corresponderían a ese espacio físico (FIG. 5). La localización de los personajes se basa en el papel que ocupen en cada momento, y aunque en cada situación es específica y variable, en el registro superior se suelen establecer los elementos que dotan de sentido al espacio en el que se encuentra la historia. En el registro —o registros— medio se encuentra la barca con el dios solar y su tripulación por lo que sería el lugar que ocuparía la acción principal. En el registro inferior se representan los seres del inframundo que se relacionan con los enemigos de Ra o aspectos menos positivos de las divinidades. Por lo que la localización física dentro de este espacio metafórico de los personajes influye en la narración.

¹⁶ Dibujo descriptivo: Representar cada parte de un todo según su forma característica más definitoria. ESTRADA LAZA, F. *Entender y amar el arte egipcio*. Barcelona, Crítica, 2012, p. 140.

¹⁷ Abrid vuestras puertas a mí, Babuinos / Mis diosas que se hacen «ser» por mi alma-ba / Mis dioses que vienen a la existencia / Estáis de pie en el Wernes / Estáis varados en el borde secreto del río. HORNING, E. y ABT, T. *Op. cit.*

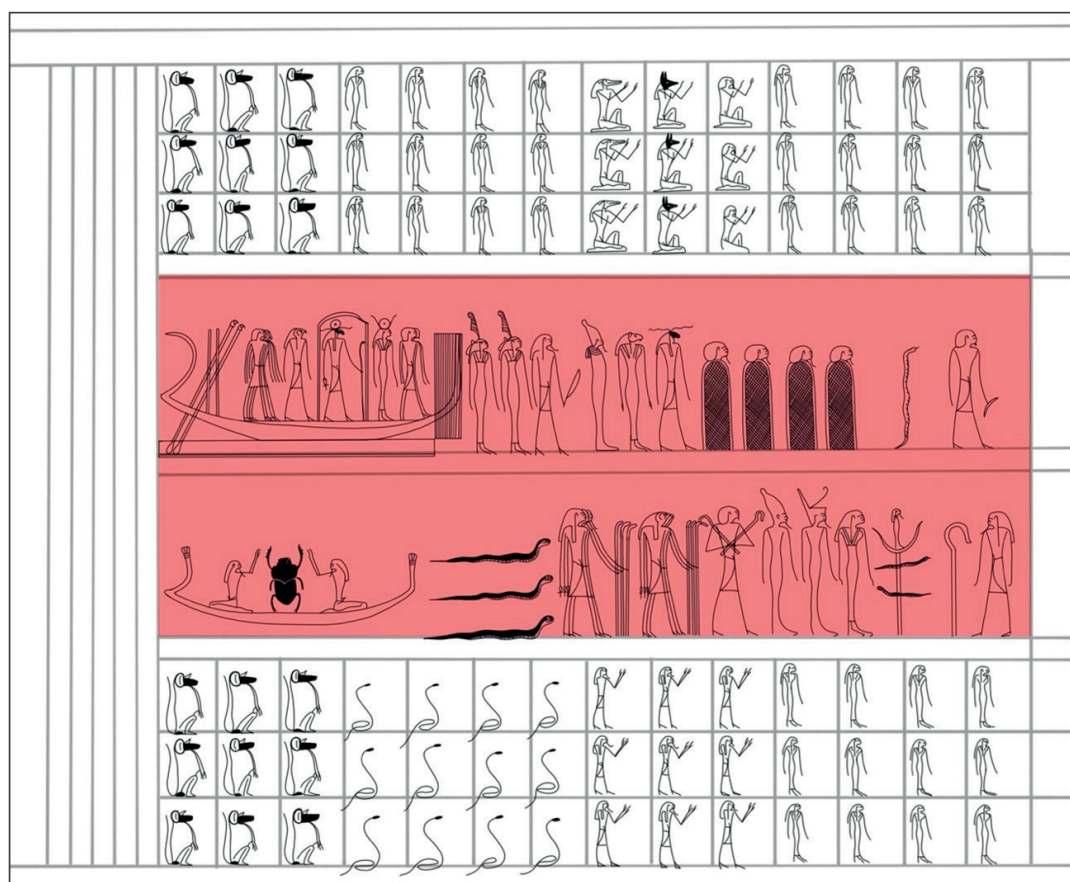


FIG. 5. Primera hora sin texto, en color los registros centrales. Recurso propio.

Podemos ver, entonces, en la representación de cada hora, como se utiliza y se modifica este espacio para aportar información al relato. En primera instancia vemos cómo el espacio se muestra perfectamente armonioso y simétrico en estos primeros momentos de la historia —a esto nos referimos cuando decimos que la arquitectura del espacio afecta a la narración, son una simbiosis en todo momento— el dios, aun estando en el inframundo, está perfectamente protegido y eso se traduce en la simetría de las líneas del espacio extradiegético de la representación. Esta simetría y equilibrio se mantiene durante las tres primeras horas de la noche, mientras el dios avanza por el río. Sin embargo, cuando llegamos a la cuarta hora (FIG. 6) se describe un abrupto descenso al inframundo, y se llega al desierto de Roseteau. Por ello vemos aparecer más criaturas peligrosas —en su mayoría serpientes— y la barca tiene que transformarse en otra serpiente para poder avanzar por este terreno arenoso. Este cambio abrupto del terreno y de la narración se representa con una larga puerta diagonal y estructuras que rompen ese paralelismo y armonía de las primeras horas. Las estructuras que están adosadas a esa diagonal se tratarían también de puertas denominadas «cuchillos»; de esta manera, este espacio, lleno de puertas, se convertiría en un laberinto.

rinto de arena —por las numerosas puertas— en las profundidades del inframundo —debido al sentido descendente de la diagonal. Así, en estos paneles los iconos o estructuras simplificadas funcionan como una parte por el todo. El sistema esquemático que posee esta narración se caracteriza por una economía de la forma que no impide la completa expresión y entendimiento de su contenido. No es necesario describir completamente cada detalle del espacio de una forma naturalista para que se transmita el mensaje.

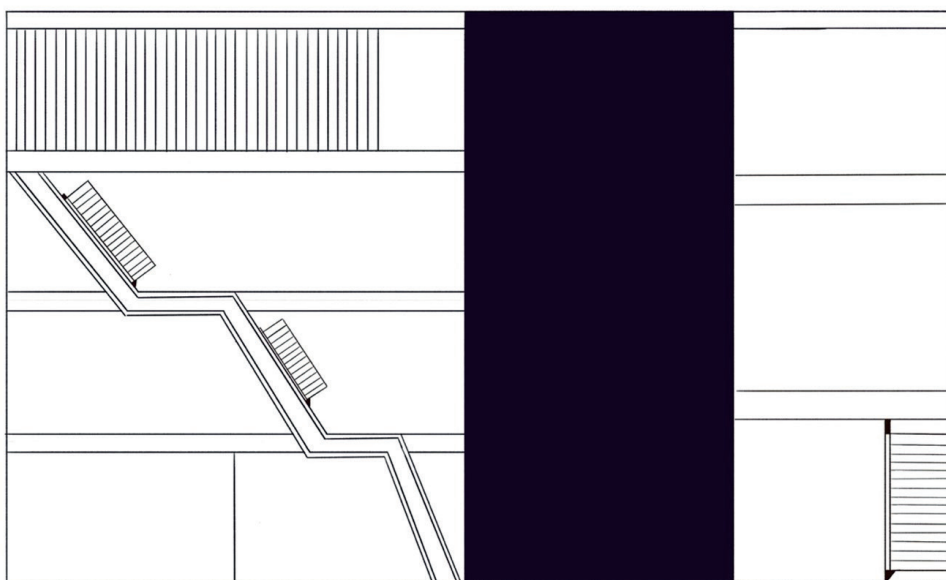


FIG. 6. Cuarta hora. Recurso propio.

En la quinta hora se mantiene esta tendencia y no es hasta la novena que el espacio sigue presentando estructuras que rompen la simetría. Las últimas horas, en las que el dios Ra ya ha vencido a sus enemigos y avanza por el río hasta el amanecer son aún más estables que las primeras (FIG. 7).

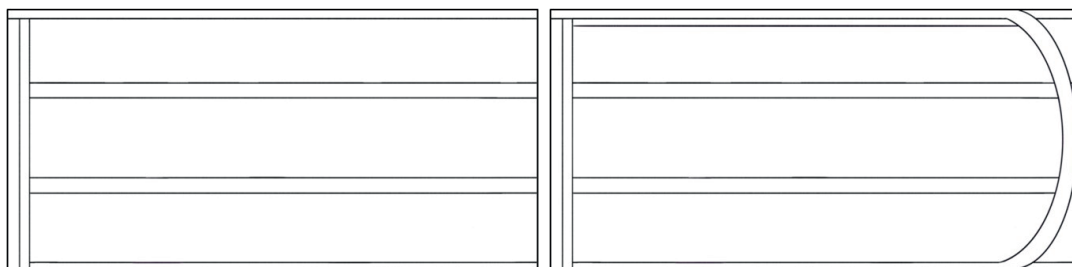


FIG. 7. Horas once y doce. Recurso propio.

Como podemos ver, ese espacio adquiere tres registros perfectamente uniformes: el tamaño de las figuras, sus posiciones, el espacio entre ellas, en definitiva, una composición armoniosa para celebrar el triunfo de Ra sobre sus enemigos.

Por lo tanto, la estructura general de las horas muestra una tremenda relación con la intención narrativa del texto e influye en su comprensión. Podría decirse que se trata de un precursor para las narraciones posteriores en las que las líneas diagonales poseen una connotación caótica mientras que las simétricas y paralelas hacen lo propio con la calma en el relato.

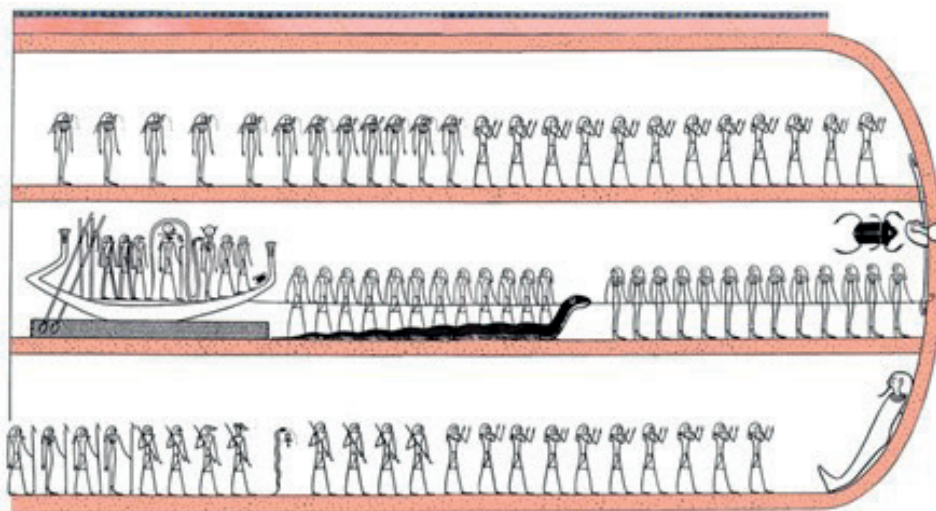


FIG. 8. Hora doce sin texto. A. G. She-
did. Disponible en: [http://www.sofiato-
pia.org/maat/hidden_chamber03.htm](http://www.sofiato-
pia.org/maat/hidden_chamber03.htm)

En esta última hora encontramos además un elemento que nos interesa especialmente y que entra dentro de un bloque muy importante a tratar; la correspondencia y relación entre la escritura jeroglífica y los dibujos en la tumba de Tutmosis III. En esta cámara funeraria encontramos escritura jeroglífica cursiva, un tipo de escritura más estilizada que se utilizaba principalmente en los papiros y que se asoció, debido a su uso continuado, a los textos del Amduat. Ha llamado la atención la eficiencia gráfica de las figuras y ciertamente recuerdan al sistema jeroglífico, ya que se trata de una escritura pictográfica,¹⁸ por lo que estos signos podían «revestir valores paralelos al tratarse de imágenes».¹⁹ O, como afirmaría Anna María Donadoni, se trata de una escritura figurativa más que una escena pintada.²⁰ Por lo que pensamos que las reglas y las direcciones de la lectura serán compartidas entre las imágenes y el texto, pudiendo entremezclar sus significados en determinados momentos y abriendo un enorme abanico de vectores de lectura y «camino» por los que transitar estas imágenes. La

¹⁸ «En el sentido de que sus signos, independientemente de su valor lingüístico, son pequeñas imágenes o iconos que representan seres, objetos o procesos de la realidad». CERVELLÓ, J. *Escrituras, Lengua y Cultura en el Antiguo Egipto*. Bellaterra, Edicions UAB, 2015. p. 133.

¹⁹ «La “lectura lingüística” del texto jeroglífico corre paralela a toda otra esfera de significaciones y capacidades expresivas, debidas al carácter icónico de los signos». *Ibid.*, pp. 133-134.

²⁰ DONADONI, A. M. *El valle de los reyes*. Madrid, CUPSA, 1982, p. 22.

jerarquía e importancia tanto de las imágenes como del texto es compartida, de forma que a veces las imágenes son las que guían la lectura y en otras ocasiones el texto. El sistema de lectura jeroglífico atiende a unas características concretas:

Para conocer la orientación de un texto jeroglífico y, por tanto, la dirección de lectura hay que observar la disposición de los signos asimétricos, en especial los que representan seres vivos. En efecto estos últimos «miran» todos en la misma dirección, que es la dirección por donde hay que empezar a leer.²¹

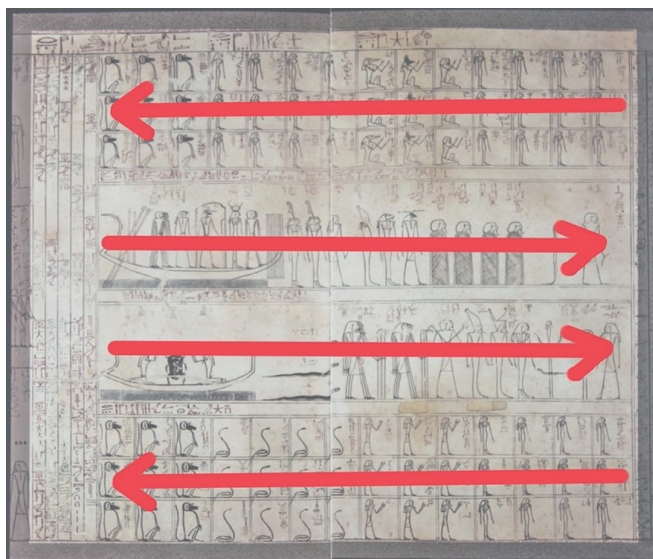


FIG. 9. Propuesta de vectores de lectura en la primera hora. Recurso propio.

Sin embargo, en esta representación las imágenes también marcan vectores de lectura, asumiendo esta simbiosis entre texto e imagen en la que los límites de uno y otra se desdibujan. Este recurso podemos encontrarlo en la hora doce (FIG. 8). Al final del registro inferior vemos una figura ligeramente más grande que el resto que representa a Osiris y que mira en sentido contrario al de la marcha del dios Ra —además, observamos que todas las figuras del registro medio también miran a la izquierda—, lo que genera una gran cantidad de vectores narrativos, en este caso esta figura genera un vector que se dirige de nuevo al comienzo y propicia el reinicio de la lectura, entrando en el ciclo infinito que se pretende en el texto. En estos casos, por lo tanto, las figuras dirigen la lectura en sentido contrario —lo que es conveniente para la narración, ya que invitan a comenzar de nuevo el viaje— «Osiris debe esperar el regreso del dios sol en el inframundo y asegurar que el círculo pueda ser completado una y otra vez».²²

²¹ CERVELLÓ, A. J. *Op. cit.*, p. 144.

²² GUGEL, G. B. *La tumba de Tutmosis III. Las horas oscuras del Sol*. Madrid, Fundación Santander Central Hispano, 2004, p. 51.

Por lo que podríamos interpretar esta figura como una intención de volver al inicio. Ese mismo recurso es utilizado en otros momentos del texto.²³

Siguiendo este sistema podemos establecer algunos sentidos generales de lectura en momentos claves de la historia, aunque cabe destacar una gran particularidad —y numerosos matices— el sentido general de lectura funcionaría de forma jerárquica en cuanto a contenido. Como hemos indicado anteriormente, el registro donde se encuentra la barca solar marcaría el momento y el lugar más importante de la narración, por lo que la orientación general de la lectura sigue la que marca esa barca, en este caso de izquierda a derecha, ya que nosotros vamos en la dirección del dios Ra, avanzamos por el río. El resto de elementos que encontramos en los demás registros se leerían según el sistema propio de los jeroglíficos además de tener vectores de lectura mucho más libres en los registros superior e inferior, ejemplo que podemos ver con claridad en la primera hora del Amduat. Por lo que los registros superior e inferior se leerían de derecha a izquierda —sentido contrario al registro medio (FIG. 9). Estos vectores secundarios que pertenecen a los registros superior e inferior son específicos de cada panel, sin embargo, hay momentos en los que estos vectores toman unos patrones muy interesantes atendiendo, más allá de a las figuras o al texto, al contenido.



FIG. 10. Propuesta de orden de lectura.
Recurso propio.

Por ejemplo, en la primera hora podemos ver doce pequeños espacios con la representación de doce diosas, las diosas de las horas (FIG. 10), acompañadas de un pequeño texto que indica el carácter o características de cada una de ellas.

En este caso concreto el orden que podemos intuir si seguimos la dirección de los jeroglíficos sería de derecha a izquierda —al encontrarse en el registro superior— y de arriba abajo, pero atendiendo al contenido —ya que cada una de estas diosas representa una hora del día y observando que el propio texto se divide de esta mane-

²³ Se utiliza en todas las horas excepto en la octava, novena y décima.

ra—, podemos asociar cada diosa a un panel de la representación, estableciendo así un paralelismo y una secuencialidad concreta. De esta manera la dirección de lectura que proponemos es la que puede verse en la FIG. 10, que crea un salto de línea y un vector de lectura muy concreto para esta parte del texto. Es importante recordar que este espacio es un pequeño fragmento dentro de un panel más grande lleno de particularidades y de ambigüedades conceptuales debido a la complejidad del mismo. Sin embargo, en este espacio concreto el sentido de lectura parece bastante claro.

Por ello, en los distintos registros hay diferentes niveles y jerarquías de lectura esquemática, lo que genera numerosos juegos de vectores de lectura en cada panel,²⁴ mientras que la historia general avanza hora tras hora y supone una suerte de combinación que podríamos interpretar panel tras panel como un mapa secuencial.



FIG. 11. Bajo la barca podemos ver el elemento del que hablamos. Facsimile of the Tomb of Thutmose III © Factum Arte.

Otro elemento interesante de analizar es el uso esquemático de estructuras ortogonales tintadas de azul con una trama concreta para denotar la existencia de agua, o zonas anaranjadas para indicar que estamos en un terreno arenoso. Estos símbolos indican las características físicas del espacio mediante la representación simplificada de elementos de la naturaleza como el agua o la tierra. Ese espacio esquemático (FIG. 11) denota que en ese registro todo el lugar está cubierto por agua. Todo el texto se

²⁴ ARREDONDO, S. *La esquemática en el enriquecimiento del cómic: estudio teórico-práctico de las formas narrativas y discursivas*. Universidad de Granada, 2015 [Tesis doctoral].

articula de esta manera, encontramos símbolos que aportan significación al resto de elementos y forman un conjunto narrativo mediante iconos.

En la segunda hora, para describir un campo fértil se representan los personajes con hojas en la mano, lo que indica que nos encontramos en un terreno provisto de vegetación. En lugar de representar físicamente los árboles o los pastos los personajes portan el jeroglífico que denota «fertilidad» (FIG. 12) y hacen que completemos la narración simbólicamente, entendiendo que ese espacio está repleto de plantas, aunque no las veamos representadas.



FIG. 12. Figuras del registro inferior de la segunda hora. Recurso propio.

Esta economía gráfica contrasta un poco con la repetición incansable de las figuras, representadas sistemáticamente una y otra vez. Estos personajes son aparentemente iguales por su diseño y su dibujo, sin embargo, cada uno representa un aspecto diferente de una entidad o entidades independientes, entendemos por lo tanto que son personajes únicos y diferenciados. Esto ocurre ya que cada uno de los seres que habitan en la Duat tiene un papel importante y necesario para que Ra logre su objetivo y consiga renacer a un nuevo día.²⁵ Por lo que podemos deducir que el espacio físico se describe de una forma más cercana al símbolo —por lo tanto, al lenguaje jeroglífico— y los personajes y acciones a modo de glosario, con un carácter más mágico, el recurso de la repetición y la multiplicidad adquiere entonces un propósito.

Veamos por ejemplo la primera hora. Al comienzo del registro superior vemos dibujados nueve babuinos acompañados de pequeños bloques de texto (FIG. 13). Al lado

²⁵ Sin duda hay una clara intencionalidad en representar todas y cada una de las entidades que habitan en este espacio, es así de evidente que la cámara abre con esa descripción de los 741 dioses de la Duat: es imprescindible en este texto que estén presentes todos los personajes. Los espacios, sin embargo, son tratados de otra manera, no es necesario saber especificaciones del terreno —que también se dan: en el texto de apertura se concreta la distancia en millas de cada hora—, sin embargo, parecen tener menos importancia ya que el texto incide más en los personajes que en los espacios.

de cada personaje se presenta un adjetivo, nombre o atributo que identifica los distintos personajes, le otorga un aspecto concreto que hace que todas y cada una de las repeticiones del personaje sean necesarias para la historia.

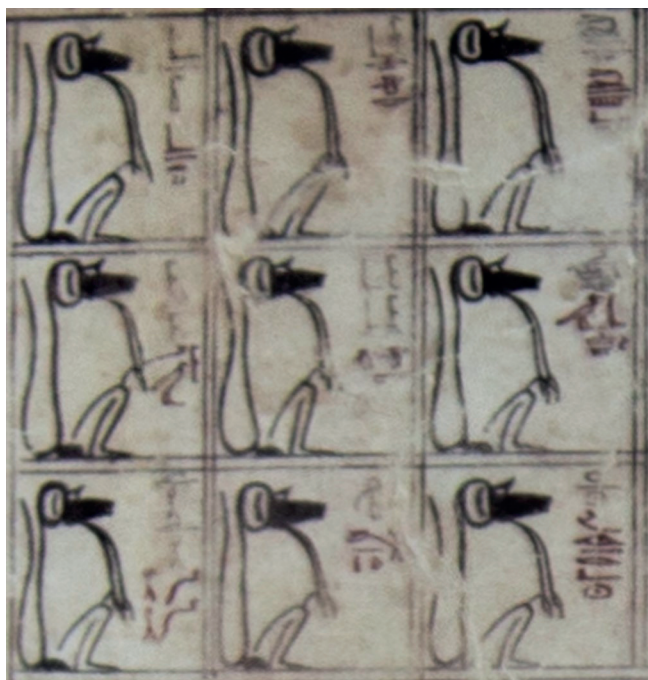


FIG. 13. Babuinos del primer registro de la primera hora. Facsimile of the Tomb of Thutmose III, © Factum Arte.

No se trata por tanto de una repetición automática, tiene un sentido concreto para el texto, le aporta valor a la historia, el hecho de representar de forma sistemática todas las figuras tiene un sentido para la misma. Es una descripción detallada de los personajes que se encuentran en la Duat, que sigue un sistema iconográfico y un lenguaje muy economizado. Ese es un elemento muy importante y diferenciador en este texto, la multiplicidad.

Pensamos entonces que este recurso solo podría utilizarse de la manera que lo hace gracias a la propia economía gráfica que presenta, además de los sistemas esquemáticos que encontramos en esta representación. De hecho, en algunos momentos de la historia los paneles cambian su estructura para poder contener todas las imágenes que aquí se muestran, haciéndonos ver cómo el espacio se adapta a este elemento, fundamental para el entendimiento de la historia: la victoria del dios sol.

Por lo tanto, encontramos en estos paneles recursos y estructuras que nos recuerdan ciertamente a estrategias muy contemporáneas y que generan una libertad narrativa muy amplia.

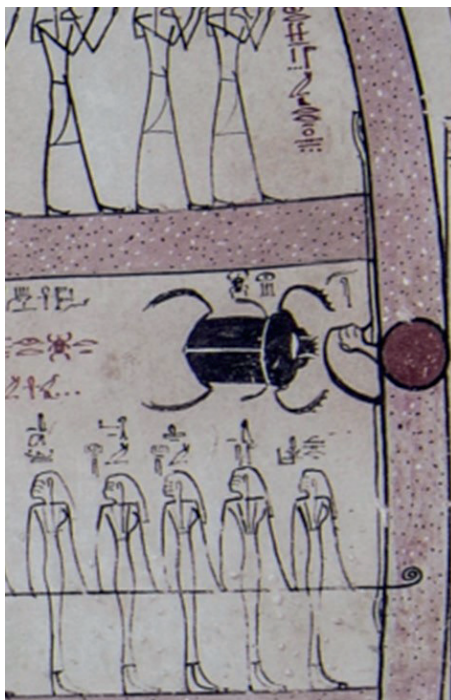


FIG. 14. Dios Shu. Facsimile of the Tomb of Thutmose III, © Factum Arte.

Una de las más significativas la observamos al final de la última hora cerrando el texto. Vemos la representación del dios Shu alargando sus brazos, que siguen la misma forma de la superficie oval (FIG. 14). La mitología egipcia nos explica que Shu establecía el límite entre el cielo y la tierra, sosteniendo el primero. Al ser el Amduat un espacio tan ambiguo, podemos interpretar por otras pinturas más tardías (FIG. 15) que esa representación denotaba que toda la narración ocurría en el interior del dios. Las interpretaciones teológicas son ciertamente complejas y no es nuestro fin esclarecerlas, pero basándonos en paralelos gráficos podemos aventurarnos a decir que este símbolo actuaría como una parte del todo al igual que otros dentro de estos textos, actuando como contenedor de la narración.

Estos elementos nos recuerdan al denominado «contenedor de historias» asociado a la narración contemporánea planteada por Sergio García.²⁶ Se basa en desarrollar una historia dentro de un personaje mayor que actúa, como su propio nombre indica, conteniendo la historia, siendo su soporte y determinando la forma en la que los acontecimientos tienen lugar. Esta historia debe tener relación con ese personaje y ciertamente la hipótesis de que todo ocurre dentro de un espacio entre el cielo y la tierra —el que representa el dios Shu— está describiendo perfectamente el carácter

²⁶ SARDIÑA, L. *Encuentros Canal Sur* [Documental de televisión]. Canal Sur, 2022. Disponible en: <https://www.canalsurmas.es/videos/detail/44173-encuentros-canal-sur-27032022>

ambiguo de ese personaje y del espacio en el que transcurren los hechos, la Duat. Con esto no queremos decir que Shu sea una entidad que se equipare a un espacio como la Duat;²⁷ nosotros nos centramos en este recurso gráfico como medio para comunicar un mensaje en este texto y su relación con el concepto del contenedor de historias.

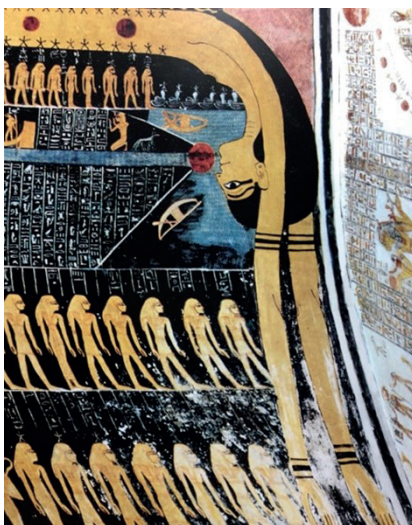


FIG. 15. Araldo de Luca. *El valle de los Reyes. Las tumbas y los templos funerarios de Tebas.*

Por lo tanto, encontramos en estas paredes una serie de recursos muy interesantes que asociaremos al cómic contemporáneo: la modificación de la arquitectura que contiene la historia para aportar contenido a la narración, los complejos vectores de lectura que podemos intuir —que huyen de lo que entendemos por lectura tradicional de izquierda a derecha y de arriba abajo, y aportan sistemas muy complejos de lectura—, elementos como la multiplicidad o la utilización de un dibujo muy esquemático para economizar el lenguaje y acabando con el interesante uso de ese posible contenedor de historias.

El cómic contemporáneo y Tutmosis III

Como hemos visto a lo largo de estas páginas, la tumba de Tutmosis III posee una serie de singularidades gráficas que ningún otro espacio conocido tiene. Muchas de esas estructuras son utilizadas a día de hoy por autores de cómic contemporáneo que basan su sistema narrativo en el lenguaje de la esquemática o que utilizan ese dibujo aspectivo para nutrir sus narraciones.

²⁷ BONANO, M. *Op. cit.*

En primer lugar y si hablamos del dibujo esquemático, debemos mencionar a Chris Ware. Muchas de sus ilustraciones, sobre todo en su primera etapa, poseen elementos similares a los que encontramos en la tumba de Tutmosis III. En *Quimby the Mouse*²⁸ Chris Ware nos cuenta pequeñas historias en las que entramos en la mente de Quimby, un pequeño ratón. Dentro de estas páginas encontramos la mayoría de sistemas que hemos analizado anteriormente. Podemos ver esa multiplicidad para transmitir matices diferentes asociados a un personaje o espacio, encontramos la esquematización del espacio que permite articular la narración dando importancia a ciertos elementos subsidiarios y también con carácter icónico.

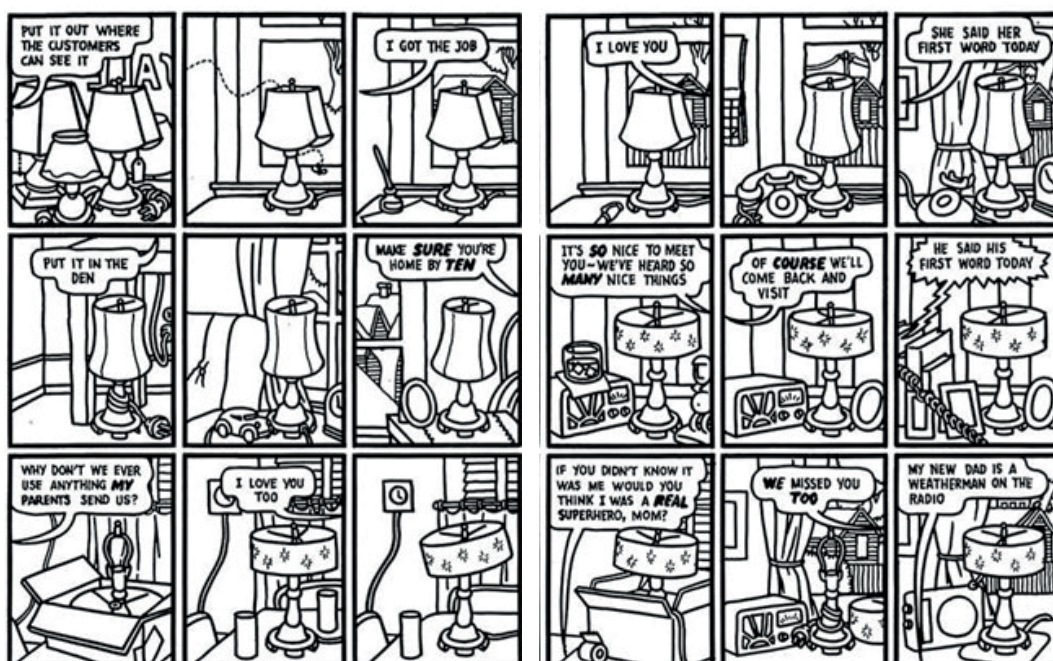


FIG. 16. Chris Ware. *Quimby the Mouse* (Acme Novelty Library). Fantagraphics. 2003.

En este fragmento (FIG. 16) podemos ver cómo un mismo espacio sufre leves modificaciones —puede ser en cuanto al cambio de posición de los elementos o a las diferencias en cuanto al texto—. Sin embargo, nos interesa cómo cada viñeta contiene un elemento similar y es el texto o pequeños elementos los que modifican la narración aportando matices que nutren el entendimiento general de la historia. Cada suceso se presenta a través de un espacio que contiene los mismos elementos. Una lámpara y una pequeña esquina de la habitación cargan con todo el peso de la narración, convirtiéndose en partes por el todo. De esta manera podemos ver este recurso de la multiplicidad, la repetición para enfatizar otros elementos como el texto o dar

²⁸ WARE, C. *Quimby the Mouse*. Seattle, Fantagraphics, 2003.

importancia a elementos subsidiarios que de otra manera pasarían desapercibidos. De una manera similar encontramos al final del primer registro en la primera hora del Amduat la representación de doce deidades acompañadas de pequeños bloques de texto que especifican que cada figura se refiere a una hora de la noche, matizando que cada una trata un momento diferente y qué características tiene (FIG. 17).²⁹ Además el formato en el que se presenta la información es muy similar: viñetas regulares, dispuestas paralelamente formando una cuadrícula y que contienen un dibujo de línea.



FIG. 17. Doce diosas de las horas. Primera hora registro superior. Facsimile of the Tomb of Thutmose III, © Factum Arte.

Por otro lado, y atendiendo a otros ejemplos, encontramos paralelismos en cuanto al uso de símbolos para representar zonas complejas, utilizando esa capacidad que tiene la esquemática para transmitir información. En la cuarta hora veíamos esa diagonal en forma de escalera que atraviesa todo el espacio y une los registros. Como hemos comentado, esta diagonal no es una escalera al uso, pero evidentemente tiene relación con su significado descendente y su intención última es denotar un descenso, por lo que no está representada la escalera físicamente como hace Ware, pero sí el concepto que hay detrás de ella y el resultado narrativo es similar. En la página de Ware, Quimby desciende por un espacio ambiguo (FIG. 18), el único elemento que aparece es la escalera. Por ello, todo el ambiente adquiere una connotación concreta, muy parecida a la de la hora cuarta del Amduat, se genera un espacio ambiguo que solo es posible entender gracias al símbolo. Incluso yendo más allá vemos ese espacio en el que entra Quimby atravesando una puerta para llegar a un dormitorio —de nuevo sabemos que es un dormitorio porque aparece una cama: sigue siendo un elemento aislado mediante el cual completamos el resto de información de forma autónoma—. Esas puertas poseen una estructura muy similar a las puertas representadas juxta-

²⁹ «The upper register ends with the twelve hours of the night, personified as goddesses without attributes». HORNING, E. y ABT, T. *Op. cit.*, p. 22.

puestas a esta gran diagonal. En *Quimby* sabemos que son puertas porque el propio personaje las atraviesa, en el panel del libro del *Amduat* (FIG. 19). Esa información nos la proporciona el texto que lo acompaña. Sin embargo, el lenguaje funciona igual: formas muy esquematizadas que funcionan como partes de un todo.

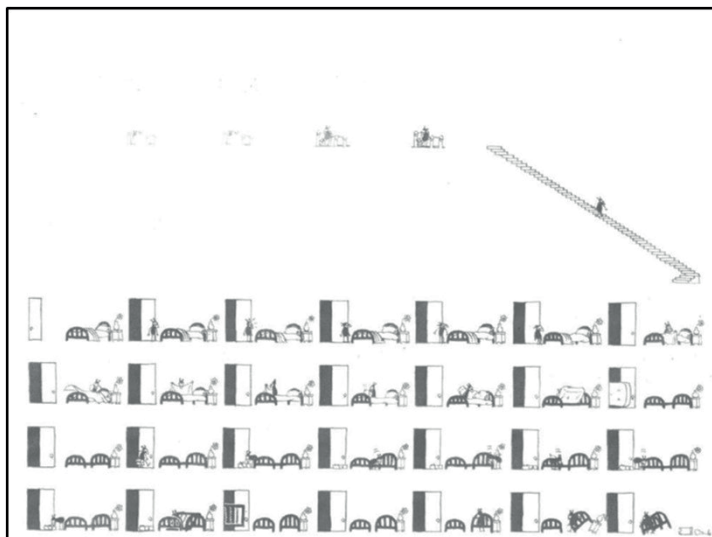


FIG. 18. Chris Ware. *Quimby the Mouse*. Fantagraphics, 2003.

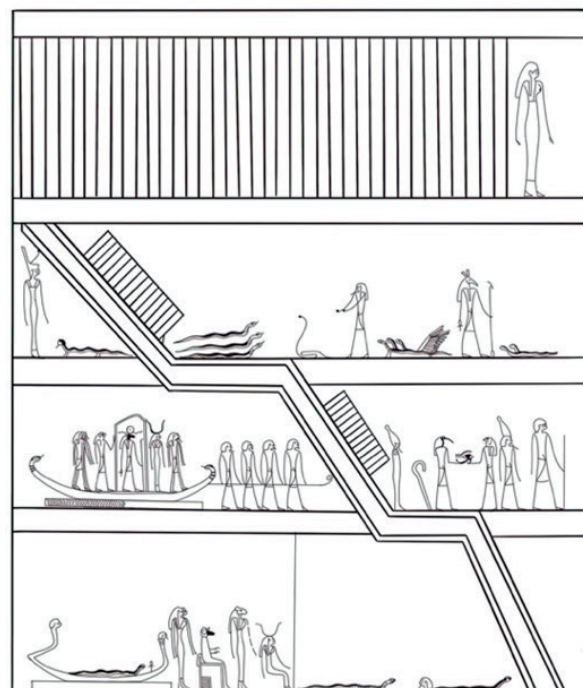


FIG. 19. Fragmento de la cuarta hora. Recurso propio.

Otro autor interesante es Calpurnio. Su obra gráfica es muy esquemática y sus figuras están representadas con la mínima unidad gráfica posible, lo que recueda a las representaciones de los dioses de la tumba de Tutmosis III, esos dibujos con líneas simples. Además, la similitud no se queda solamente ahí. En la página que vemos (FIG. 20) se describe un día en la vida del vaquero Cuttlas. Para esta descripción, Calpurnio utiliza recursos propios del lenguaje esquemático. Sobre una página que simula una agenda, diferencia cada una de las horas en las que sucede la acción y representa a los personajes en bandas horizontales al lado de cada hora, para denotar que ese hecho sucede en ese momento. Utilizando este sistema se sintetiza la información y se tiene un punto de vista completo de toda la acción. «El uso de los esquemas de tiempo... Sirve para sintetizar procesos temporales muy dilatados siendo más efectivo en un esquema que por medio de su secuenciación».³⁰



FIG. 20. Calpurnio. *El bueno de Cuttlas*.
Barcelona, Glénat. 2007, p. 174.

El sistema del Amduat es parecido en tanto en cuanto en vez de representar el tiempo con horas contemporáneas existen símbolos y recursos que denotaban tiempo en cada hora, el formato de registros no divide el espacio como vemos aquí sino que cada hora comprende un momento completo y existen elementos que denotan ese paso del tiempo. Uno de ellos es el jeroglífico de la estrella, que se traduce literalmente

³⁰ ARREDONDO, S. *Op. cit.*, p. 250.

como «hora», o cuando se representan elementos como cuerdas; cada giro de esa cuerda simboliza también el paso del tiempo. Por todo ello la estructura funcionaría de manera similar: el espacio soporte posee estructuras gráficas a modo de símbolo que contextualiza temporalmente todo el espacio sobre el que se representan los personajes.

Cuando hablamos de esta sinergia entre el dibujo esquemático y la escritura pictográfica del lenguaje jeroglífico —y en consiguiente las representaciones figurativas del texto del *Amduat*—, nos referimos a sus similitudes en cuanto a disposición espacial para la transmisión de información de un mensaje concreto.

El sistema pictográfico jeroglífico posee esa flexibilidad, ya que deja a un lado la traducción del mism. Fijándonos solamente en los elementos gráficos, vemos cómo se trata de un sistema en el que imágenes muy simplificadas se disponen de forma yuxtapuesta, al igual que hace Chris Ware en este fragmento de la portada de *ACME Novelty Library* (FIG. 21). Es inevitable relacionar ambas imágenes —sin olvidar sus diferencias obvias—, y observar que esa esquematización del lenguaje egipcio facilita la creación de otras formas narrativas y nutre el lenguaje del cómic.



FIG. 21. Fragmento de apertura de la primera hora (izquierda) y portada de *Quimby the Mouse* (derecha). Chris Ware.

De hecho, hay autores como Sergio García que a día de hoy siguen ampliando sus recursos gráficos con elementos que encontramos en estos antiguos textos egipcios.³¹ Prácticamente toda la obra de García —desde que comenzó a realizar investigaciones experimentales en el dibujo— es interesante para nuestra investigación; sin embargo, vamos a comenzar hablando de su portada para la revista *The New Yorker* titulada *Modern life* (FIG. 22). En esta obra, vemos cómo la propia distribución de la página atiende a elementos geométricos ortogonales, basados en la perpendicularidad. La estructura base de esta portada tiene como referencia directa el *Broadway Boogie-Woogie* de Piet Mondrian, que García utiliza para separar las salas del MOMA y generar, así, un mapa del museo. Este punto de vista de nuevo confluye con ese dibujo aspectivo y tiene mucha relación con la forma de representación de los paneles del Amduat, siendo grandes mapas descriptivos que adquieren su sentido espacial por los elementos que se encuentran en su interior.



FIG. 22. Sergio García. *Modern life*. Portada New Yorker. 2022. Disponible en: <https://www.newyorker.com/culture/cover-story/cover-story-2022-01-31>

³¹ SARDIÑA, L. *Op. cit.*

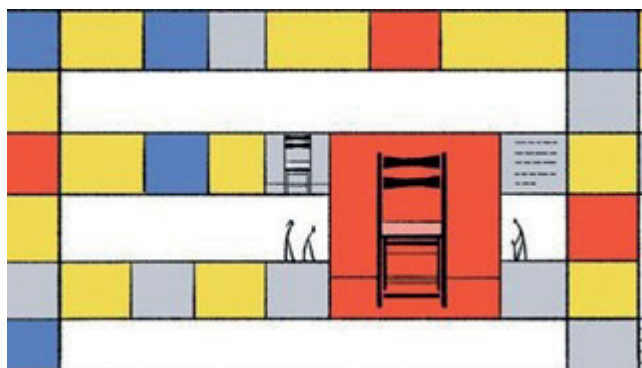


FIG. 23. Sergio García. Fragmento *Modern life*. Portada *New Yorker*, 2022.

Además de esa estructura, vemos cómo los personajes se mueven en este espacio sobre la línea de base —recurso sobre el nos extenderemos un poco más adelante— y tienen un diseño extremadamente esquematizado en ocasiones (FIG. 23), sin duda, atendiendo en este caso a una intención de despersonalización, esos personajes sin atributos ni elementos concretos podrían ser cualquier persona observando las obras. Sin embargo, el resultado narrativo es igual de eficiente, con esa expresión gráfica mínima.

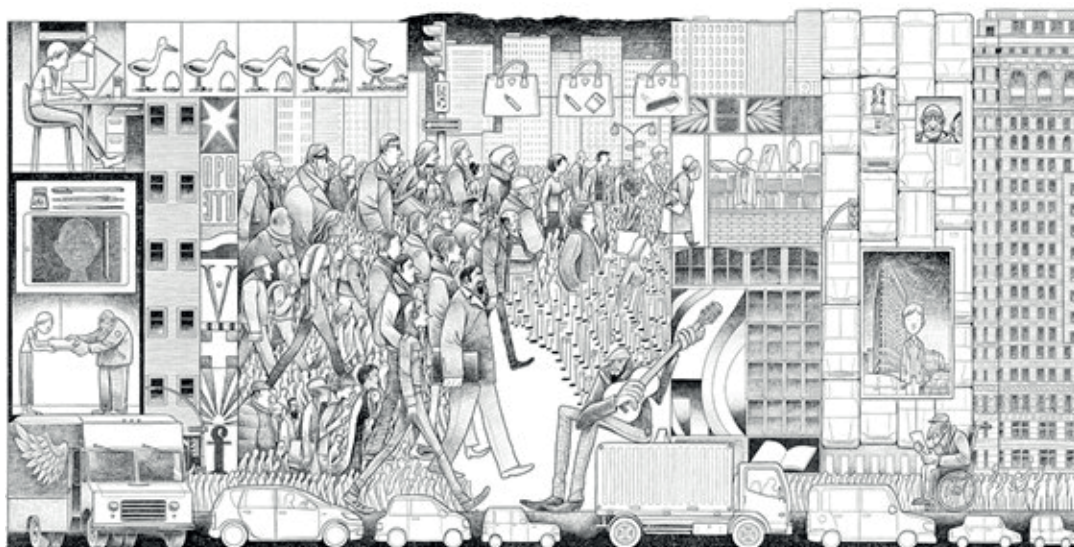


FIG. 24. Sergio García Sánchez. Fragmento de *New York*. 2019.

Pero sin duda la pieza gráfica que reúne más elementos de la Tumba de Tutmosis III es la obra *New York* del mismo Sergio García (FIG. 24). Creada para abarcar el espacio expositivo del centro José Guerrero de Granada.³² Esta obra se pensó tomando

³² MERINO, A. et al. *Viñetas desbordadas*. Granada, Publicaciones de la Diputación de Granada, 2019.

como referencia la propia estructura de la tumba y se expuso rodeando las paredes de la sala de exposiciones como los mismos dibujos del Amduat hacen en la cámara funeraria de Tutmosis III.³³ Esto hace que la lectura sea completamente diferente y que el lector deba ir recorriendo físicamente cada panel para completar esa interpretación.

De hecho, García tuvo tan en cuenta la estructura de la tumba que equiparó las cuatro aberturas a las cámaras subsidiarias con los cuatro espacios que podemos ver entre los paneles (FIG. 25).

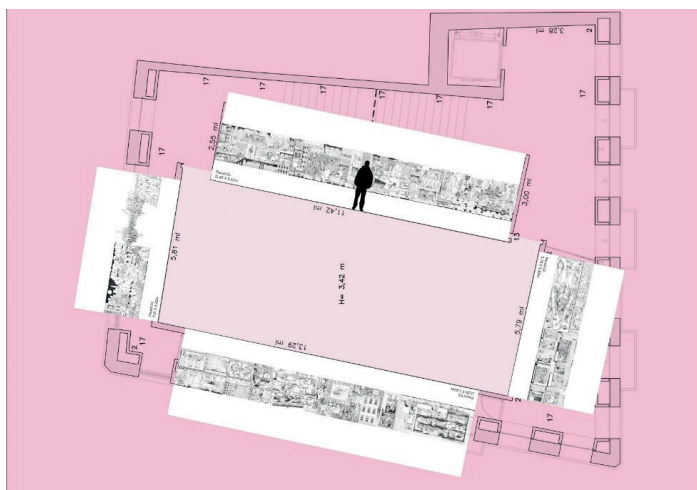


FIG. 25. Sergio García Sánchez. *New York* Vista general de la sala de exposiciones del Centro José Guerrero. Imagen cedida por el autor.

Por otro lado, a nivel formal dentro de estas grandes ilustraciones encontramos recursos gráficos como una fuerte ortogonalidad, que García abstrae para representar la ciudad de Nueva York y sus intrincadas calles. Los personajes se repiten en cada panel como haría Ra en cada hora del Amduat —para dar esa continuidad a la historia a pesar de no encuadrarse dentro de las estructuras tradicionales y utilizando recursos como el dibujo trayecto—,³⁴ y utilizando objetos a modo de símbolo que de nuevo adquieren esa significación de la parte por el todo. Además, aunque se aleje de ese dibujo extremadamente esquematizado, encontramos recursos como el dibujo aspectivo, en fragmentos como el espacio donde se representa un lago lleno de pequeños barcos, viendo cada elemento desde la perspectiva que más conviene para el entendimiento de la escena.

³³ PEÑA, M. «Entre la investigación y el arte. (Y todo lo que está en medio)», en *Papeles de Cultura contemporánea*, n.º 22 (2019), p. 140.

³⁴ GARCÍA, S. *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. Barcelona, Glénat, 2000, p. 104.



FIG. 26. Sergio García Sánchez. Fragmento de *New York*. 2019.



FIG. 27. Exposición *Viñetas desbordadas* en el Centro José Guerrero. 2019. Recuperado de: <https://www.arteporexcelencias.com/es/articulos/las-vinetas-desbordan-el-centro-jose-guerrero>

Otros elementos que García rescata del dibujo egipcio es esa utilización majestuosa de la geometría (FIG. 26). El uso de la línea de base sobre la que desarrollar la representación, la combinación entre la horizontalidad de los registros y la verticalidad de los textos, de forma que es abstraída de nuevo y rediseñada para generar nuevos espacios y nuevas dimensiones comunicativas de la historia (FIG. 27). Incluso la posición de los personajes recuerda a esa posición de marcha tan característica del dibujo y el arte egipcio.

Además, en la misma muestra, García colabora con otro importante dibujante del mundo de la historieta: Max.³⁵ Las aportaciones de Max y Sergio García se complementan perfectamente ya que ambos escogen elementos aislados del Amduat y lo convierten en dos formas de contar radicalmente diferentes, pero que provienen del mismo medio. Max establece una narración con elementos mínimos como una línea de base sobre la que transcurre la acción (FIG. 28): de nuevo, la expresión mínima para contextualizar un espacio, que no tendría sentido ni se comprendería si elimináramos el personaje que la recorre. Ambos elementos simbólicos componen el espacio (FIG. 29) y nos recuerdan a la simpleza de las líneas de la tumba (FIG. 30).

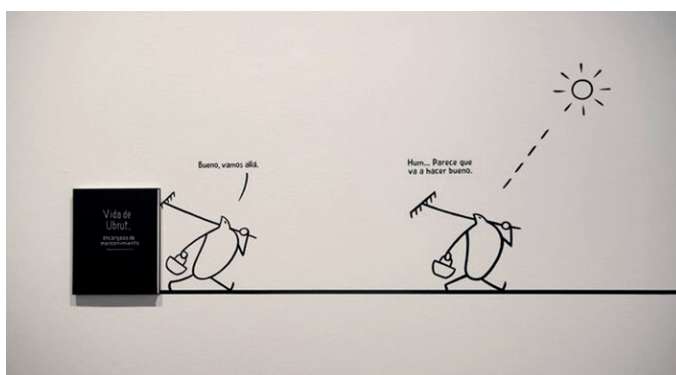


FIG. 28. Fragmento de *La Línea*. Max. 2019.



FIG. 29. Fragmento de *La Línea*. Max. 2019.

³⁵ BARRIONUEVO, J. A. «Max y Sergio García: convertir un museo en cómic», en *El Diario* (2019). Disponible en: https://www.eldiario.es/andalucia/lacajanegra/comic-sergio-garcia-max-granada-cultura-ilustracion_1_2735655.html

Esta obra se trata del ejemplo más completo que tenemos a día de hoy y que mejor ilustra las relaciones que se pueden establecer entre los sistemas de representación del libro del Amduat en la tumba de Tutmosis III y el cómic contemporáneo. Qué elementos y estructuras pueden resultarnos interesantes para posteriormente abstraerlos y utilizarlos para seguir ampliando la capacidad narrativa del lenguaje del cómic.

Esa sería la intención última en este análisis, la lectura, comprensión e interpretación de un texto tan complejo y fascinante como es el Amduat. Además, todos estos sistemas funcionan en su máximo exponente en la tumba de Tutmosis III, un espacio misterioso pero lleno de recursos gráficos excelentes, que aún muchas formas de contar y que puede enseñarnos que el lenguaje gráfico no tiene límites, relacionando de una manera magistral el espacio y la narración.

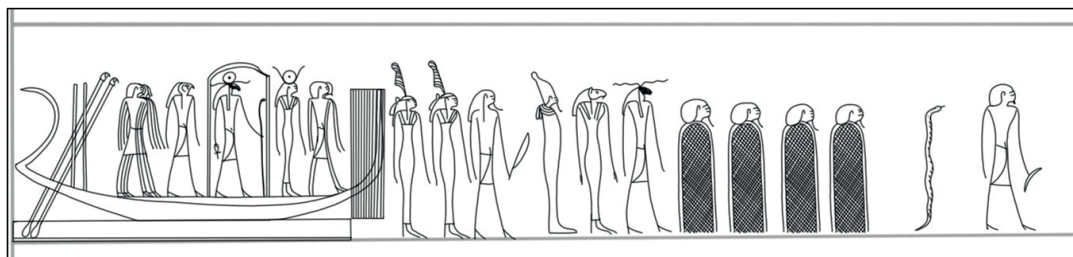


FIG. 30. Texto del Amduat, fragmento de la primera hora. Recurso propio.

Esta relación entre el arte egipcio, el cómic y el dibujo contemporáneo es la base del trabajo y la investigación de dibujantes como Asunción Jódar Minarro (FIG. 31), cuya obra se centra en la observación y reinterpretación de pinturas egipcias y, en general, de las culturas clásicas, y en cómo su forma de dibujar puede nutrir el arte contemporáneo. Participa, además, junto con Sergio García, entre otros artistas, en numerosas investigaciones que basan el estudio del patrimonio como medio para aportar nuevas estrategias narrativas a los lenguajes contemporáneos.

Entender una historia como algo que va mucho más allá de una página nos ayuda a ampliar los límites de la comprensión de la narración gráfica como medio de comunicación. De hecho, es un asunto interesante cómo culturas tan antiguas utilizaban el lenguaje visual siempre para el beneficio de la historia, anteponiendo la comprensión y transmisión de las ideas a cualquier otro elemento. De alguna manera, el lenguaje del cómic es similar. Cada vez cuenta con mayor libertad en su narración y es en esa libertad donde el propio lenguaje sigue nutriéndose y creciendo. Sin duda, en los textos egipcios tenemos una fuente muy inexplorada de recursos y atajos para contar. Es importante entenderlos y asimilarlos para que el cómic siga evolucionando, y sin duda lo hará.



FIG. 31. Asunción Jódar Mina-
rro. *Incantadas: Dioniso azul*. 2011. Dis-
ponible en: [https://asuncionjodar.es/
los-dibujos-del-tiempo/](https://asuncionjodar.es/los-dibujos-del-tiempo/)

BIBLIOGRAFÍA

ARREDONDO, S. *La esquemática en el enriquecimiento del cómic: estudio teórico-práctico de las formas narrativas y discursivas*. Universidad de Granada, 2015 [tesis doctoral].

BARTUAL, R. *Narraciones Gráficas. Del código medieval al cómic*. Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla, 2019.

BARRIONUEVO, J. A. «Max y Sergio García: convertir un museo en cómic», en *El Diario* (2019). Disponible en: https://www.eldiario.es/andalucia/lacajaneagra/comic-sergio-garcia-max-granada-cultura-ilustracion_1_2735655.html

BONANO, M. *La Duat como espacio de una dialéctica para la regeneración*. Universidad Nacional de la Plata, 2014 [tesis doctoral].

CALPURNIO. *El bueno de Cuttlas*. Barcelona, Glénat, 2007.

CERVELLÓ, J. *Escrituras, Lengua y Cultura en el Antiguo Egipto*. Bellaterra, Edicions UAB, 2015.

DONADONI, S. *El arte egipcio*. Madrid, Ediciones Istmo, S.A, 2001.

DONADONI, A. M. *El valle de los reyes*. Madrid, CUPSA, 1982

ESPAÑOL, F. *Las claves para entender el arte egipcio*. Barcelona, Ariel, 1989.

ESTRADA, F. *Entender y amar el arte egipcio*. Barcelona, Crítica, 2012.

GARCÍA SÁNCHEZ, S. *Sinfonía Gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. Barcelona, Glénat, 2000.

GUGEL, G. B. *La tumba de Tutmosis III. Las horas oscuras del Sol*. Madrid, Fundación Santander Central Hispano, 2004.

HORNUNG, E. *El uno y los múltiples*. Madrid, Ediciones Trotta, 2016.

— *Egyptian Books of the Afterlife*. New York, Cornell University Press, 1999.

— y ABT, T. *The Egyptian Amduat. The Book of The Hidden Chamber*. Zurich, Living Human Heritage Publications, 2007.

PEÑA, M. «Entre la investigación y el arte. (Y todo lo que está en medio)», en *Papeles de cultura contemporánea*, n.º 22 (2019), p. 140.

JÓDAR, A. y MARÍN VIADEL, R. *Las incantadas*. Tesalónica, Museo Arqueológico de Tesalónica, 2013. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10481/34218>

McCLOUD, S. *Entender el cómic. El arte invisible*. Bilbao, Astiberri Ediciones, 2007.

MERINO, A. et al. *Viñetas desbordadas*. Granada, Publicaciones de la Diputación de Granada, 2019.

RICHTER, B. A. «The Amduat and its Relationship to the Architecture of Early 18th Dynasty Royal Burial Chambers», en *Journal of the American Research Center in Egypt*, n.º 44 (2008), p. 77.

WARE, C. *Quimby the Mouse*. Seattle, Fantagraphics, 2003.