



Storyca

El Medievo en la viñeta

Monografía dirigida por
Antonio Huertas Morales
(Universidad Rey Juan Carlos)

2021



Colección dirigida por
MARTA HARO CORTÉS
ANTONIO HUERTAS MORALES

Monografías *Storyca*, 3

©
De este monográfico:
Marta Haro Cortés,
Antonio Huertas Morales
y los autores

Diciembre de 2021
ISSN: 2340-3748

Diseño:
María Bosch Moreno

Maquetación:
Héctor H. Gassó

Aula Medieval
<http://parnaseo.uv.es/@Medieval.html>

Esta monografía forma parte del Proyecto de Investigación *Parnaseo*
(*Servidor web de Literatura Española*) financiado por el Ministerio
de Economía, Industria y Competitividad, referencia FFI2017-82588-P.

Editado en Valencia por el
Proyecto *Parnaseo* de la Universitat de València

ÍNDICE

Gaspar MEANA	
<i>Un deber de vindicta que atraviesa los siglos: La crónica de Leodegundo</i>	5
Gabriella CIPPONERI, Juan Manuel LACALLE y Kaila YANKELEVICH (Universidad de Buenos Aires)	
<i>El caballero del pueblo, los trabajadores y los oprimidos: una lectura de Almer, cómic neomedieval argentino</i>	13
Raquel CRESPO-VILA (Instituto Politécnico de Bragança)	
<i>Del párrafo a la viñeta: El Cid (2020), de José Luis Corral y Alberto Valero</i>	39
Antonio DOÑAS (Universidad Sofía [Tokio])	
<i>Amakusa Shirō, la Rebelión de Shimabara y el cristianismo en el manga Makai tenshō (1987)</i>	55
Jacobo HERNÁNDO MOREJÓN (Universidad de Málaga)	
<i>30 años de La Crónica de Leodegundo: aproximación a la gran saga de la historieta histórica española</i>	79
Álvaro LLOSA SANZ (Universidad de Oslo)	
<i>Entre tigres orientales, centauros mediterráneos y diosas nórdicas: del pastiche mitológico a la parodia posmoderna en Drako de Gades</i>	97
Enriqueta ZAFRA (Ryerson University) [Ilustraciones de Jesús MORA]	
<i>La Celestina: novela gráfica en proceso</i>	117
Karolina ZYGMUNT (SWPS, Uniwersytet Humanistycznospołeczny)	
<i>La embajada de Rui: la visión del viaje medieval hacia Tamorlán en la novela gráfica contemporánea</i>	131
Sandra GORGIEVSKI (University of Toulon)	
<i>Re-framing the Crusades: The Representation of Space, Landscape and Architecture in the Comics Series Crusade</i>	151
COMITÉ DE REDACCIÓN Y CONSEJO CIENTÍFICO	173



ISSN 2660-9169

Storyca

Un deber de vindicta que atraviesa los siglos: *La crónica de Leodegundo*

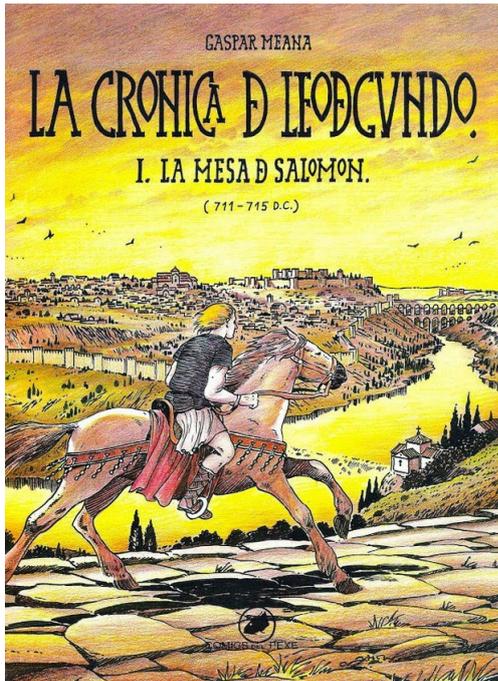
GASPAR MEANA

Ya han transcurrido 15 años desde que terminé la última viñeta de *La crónica de Leodegundo* y no sé si me asombra más que haya podido terminarla y editarla pese a las dificultades o que vaya quedando tan atrás. Con todo, ahora que se me pide que le dedique unas palabras, aún me causa más perplejidad comprender que ya pasa del medio siglo el tiempo en que comenzó a gestarse, porque todo empezó siendo yo aún un niño.

Todavía me veo en la lejana infancia apacentando distraídamente el ganado de unos parientes maternos en la ladera de Parres que se precipita hacia el viejo puente del Sella, admirándome de que en aquella diminuta Cangas que veía al fondo del valle hubiesen bullido reyes con sus ejércitos doce siglos atrás. La mente de un crío inquieto puede maquinarse diabluras para huir de la quietud y el tedio, así que me preguntaba cómo habrían sido su apariencia, su palacio, sus miedos o sus actos. Una curiosidad que no tenía modo de saciar, lo que todavía resultaba más estimulante.

Ni que decir tiene que apenas tuve oportunidad comencé a informarme en la medida de mis posibilidades. Primero a través de los historiadores de prestigio, pero luego también





La Mesa de Salomón [711-715 d. C.]
(El Cantar de Liuva), Gaspar Meana

a través de sus fuentes, y así hasta que cumplí la treintena, que fue cuando me decidí a llevar al cómic todo el bagaje acumulado. Para entonces los libros más manoseados y anotados de mi incipiente biblioteca ya eran las *Crónicas asturianas* editadas en 1985 por la Universidad de Oviedo, la *Crónica del 754* editada por López Pereira en Zaragoza (1980) o el *Ajbar Machmúa* y la *Crónica del moro Rasis*, en sendas ediciones facsímiles que pude adquirir con ímprobos esfuerzos en mis primeros viajes a Madrid en una mítica y ya desaparecida librería de la calle Claudio Coello.

Solo cuando empecé a escribir el guion comprendí que había tomado la decisión de avance hacia un terreno muy pantanoso. Todas las contradicciones internas del ciclo cronístico de Alfonso III debían dirimirse o

desecharse según el caso y con presteza, pues el tiempo apremiaba si quería llevar a término una obra que se adivinaba larga y onerosa. Y por si esta dificultad de partida fuera pequeña, estaban las noticias de los textos árabes, que en no pocas ocasiones entraban en colisión dramática con sus hermanas septentrionales. De todo aquel barullo de afirmaciones poco verosímiles por exageradas o directamente mendaces surgió la pretensión de elaborar un relato contestatario y rupturista con la visión tradicional de los acontecimientos. En realidad no podía proponerse otra cosa alguien convencido de que Alfonso III mentía cuando le escribió a Sebastián de Salamanca que le remitía la historia que otros no habían querido escribir «por pereza» o porque prefirieron «ocultar en el silencio».¹ Sabedor de que sí se había escrito *Historia* antes en la corte (Bronisch, 2009), este modo de pronunciarse me pareció un desafío imposible de resistir: ¿qué había querido ocultar aquel rey aficionado a las crónicas? Con esta cuestión por divisa comenzaron a fluir a mi mente diversas posibilidades hasta que comprendí que lo que el astuto monarca intentaba solapar era un conflicto tan grave y antiguo como su propia corona, que dificultaba en grado máximo su programa unificador neogotista, una contienda dilatada en el tiempo que debía obviar con tacto porque a sus venas habían venido a confluír a partes iguales las sangres de los dos partidos enfrentados: ¡A este conflicto se debía que ya hacia el inicio del Reino de Asturias unos hubiesen dado en afirmar que a un mero espartario lo elevaron por rey los astures y otros dijese que unos godos de sangre real que no estuvieron presentes en tal proclamación escogieron a uno de los suyos! Merced a este hallazgo comprendí quiénes habían contendido. Habían entrado a rivalizar de un lado una dinastía emergente que tomó las riendas de su destino a raíz de que la realeza

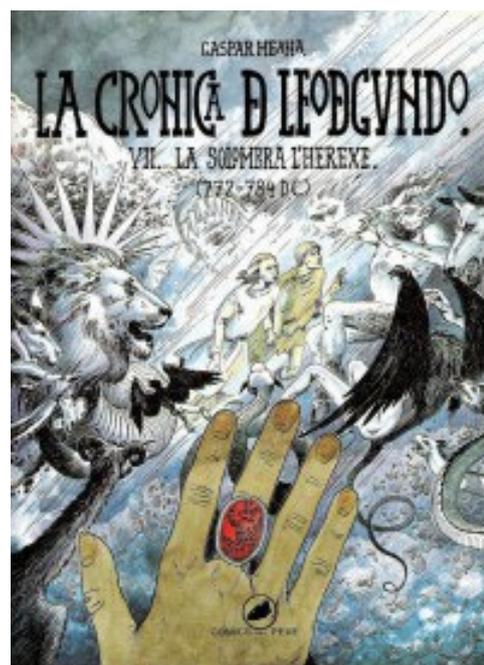
1. Véase la *Crónica de Alfonso III. Versión A. Sebastián 1a* en *Crónicas Asturianas*, Oviedo, Universidad de Oviedo, 1985, p. 195.

goda pactase con los enemigos de Cristo y dejase de defender a la Iglesia y, de otro, la antigua casa real que nunca aceptó sinceramente las críticas, que jamás estuvo dispuesta a dejarse superar por los arribistas Pelápidas y que no tardó en utilizar las peores armas para evitar su relegación.

Por desgracia, aunque las propuestas ñoñas y mentirosas de la casa Chindasvindiana jamás me engañaron, no pude sortear el fracaso, pues el entramado de falsificaciones era sólido y los historiadores inconformistas como Luis Agustín García Moreno apenas habían empezado a desenredarlo. De ahí que aunque mis propósitos estuviesen bien enderezados, mi reconstrucción de la caída del reino goda de Toledo y los albores del asturiano deje bastante que desear. De hecho, si pudiese rehacerla sería muy distinta.

Solo me consuela un poco pensar que de haber aguardado a tener mis conocimientos actuales la obra no habría visto nunca la luz. Pero ¿cómo iba a poder discernir con apenas 30 años que las noticias cordobesas sobre los inicios del reino astur no merecían más crédito que las que legó la corte de Oviedo? ¿Cómo iba a saber en aquel entonces que la historiografía musulmana había tardado más de 100 en interesarse por las razones del derrumbe de la monarquía hispánica, cuando ya hacía muchas décadas que habían muerto todos sus protagonistas? ¿Cómo iba a conocer que ni siquiera Ibn al Qutiyya, el supuesto descendiente de Witiza, transmitía recuerdos familiares o que sus intereses eran opuestos a los de la realeza goda que padeció el avance del Islam? (Maíllo Salgado, 2009: 101-102). Desaparecidos tempranamente cuando la revolución abasí los archivos de Damasco, Oriente apenas retuvo cuentos y tradiciones distorsionados, de modo que lo poco aprovechable remite siempre a «libros cristianos» perdidos o rehechos, del tipo que manoseó y expurgó precisamente el círculo erudito de Alfonso III.²

Por fortuna, mientras dibujaba los primeros álbumes nunca dejé de leer las novedades investigativas e incluso comencé a indagar y escribir por mi cuenta, de forma que, a partir del álbum séptimo, el resultado me parece todavía honroso. Y fue merced a hallazgos verdaderamente providenciales como el artículo de Juan Gil (1978), al que luego siguieron otros no menos decisivos,³ que me abrieron los ojos al tremendo peso que tuvo el temor al Fin del Mundo o a formar parte de la servidumbre



La Sombra l'herexe [772-784 d. C.]
(El Cantar de Teudán), Gaspar Meana

2. Hasta el gran al-Razi confesó que sus noticias más fidedignas para la conquista procedían de textos cristianos. Véase *Crónica del moro Rasis*, Madrid, Gredos, 1975, p. 348.

3. Véase Vázquez de Parga, Luis (1971), «Algunas notas sobre el Pseudo Metodio y España», *Habis*, 2, pp. 143-164; 1971; Gil, Juan (1978-79), «Judíos y cristianos en Hispania (s.VIII-IX)», *Hispania Sacra*, XXXI.61, pp. 9-88; o Díaz y Díaz, Manuel Cecilio (1970), «Los textos antimahometanos más antiguos en códices españoles», *Archives d'histoire doctrinale et litteraire du Moyen-Age*, 37, pp. 151-168.

de Anticristo en la atribulada cristiandad de las últimas décadas del siglo VIII y primeras del IX. Ello me forzó a leer y releer las plúmbeas obras completas de Beato de Liébana⁴ o de Elipando de Toledo⁵ o los poemas de Teodulfo de Orleans,⁶ literatura coetánea de los hechos que pretendía novelar que enriqueció notablemente el guion de los dos últimos tercios de mi cómic con un sesgo apocalíptico fuerte y creciente que a día de hoy considero uno de mis mayores aciertos, porque me llevó a entender que el reinado de Alfonso II —que en última instancia es el período de más peso en toda la obra—, estuvo presidido por el temor escatológico. En efecto, fue precisamente la inmersión en las fuentes literarias de la época no precisamente historiográficas, lo que me permitió introducir mayor verosimilitud en la trama argumental porque la familiarización con la maledicencia partidista vertida sobre los adversarios en cartas, poemas o tratados polemistas me llevó a la percepción de que difícilmente ese tono injurioso podía haber dejado de impregnar también a las crónicas y, en definitiva, de que nadie debería leer los textos altomedievales sin computar que la teología política en aquel tiempo fue un arma poderosa capaz de movilizar ejércitos, usada a destajo y sin miramientos. Me refiero a que no podemos pasar por alto que para un monje de aquellos siglos un «tiempo» era un año, o a que al número 7 se le solía asignar sin excepción el valor simbólico de totalidad o plenitud (Fernández Ramos, 1993: 62 y ss.); que no deberíamos ignorar que a los ladrones de ganado no se los castigaba sacándoles los ojos, pero sí a los ladrones de tronos,⁷ o que tras la calificación de «siervos» a los protagonistas de una rebelión podría ocultarse el enojo de los regicidas por la desobediencia de los deudos de su víctima.⁸ En estos y en otros casos parecidos aunque cueste creerlo todavía a día de hoy los historiadores racionalistas siguen cayendo en los ardides truculentos de los propagandistas altomedievales, pero será difícil que lo admitan, para desgracia de todos.

Así, merced a esta profundización creciente en la mentalidad de los protagonistas, llegó este autor a percibir que fue ya en los últimos años de vida de Alfonso II cuando comenzó a fraguarse la caída de sus verdaderos herederos y la de sus principios legitimadores, y ello me permitió trazar en los últimos capítulos una reconstrucción convincente de las razones y acontecimientos que condujeron al cambio de régimen, lo que nos lleva al terrible Ramiro Bermúdez, un vengador crudelísimo que supo lavar su imagen y justificar sus muchos crímenes.

La percepción que transmiten las biografías de Ramiro I en las tres crónicas del ciclo historiográfico de Alfonso III merced a sus puntos comunes es la de que todas son deudoras de un relato trazado con inmediatez a su deceso, una «necrológica» escrita por los ideólogos de su reinado que constituye un

4. González Echegaray, Joaquín, Alberto del Campo y Leslie G. Freeman (eds.) (1995), *Obras completas de Beato de Liébana*, Madrid, Estudio Teológico de San Idelfonso-Biblioteca de Autores Cristianos.

5. Del Cerro Calderón, Gonzalo y José Palacios Royán (eds.) (2002), *Obras de Elipando de Toledo*, Toledo, Diputación Provincial de Toledo.

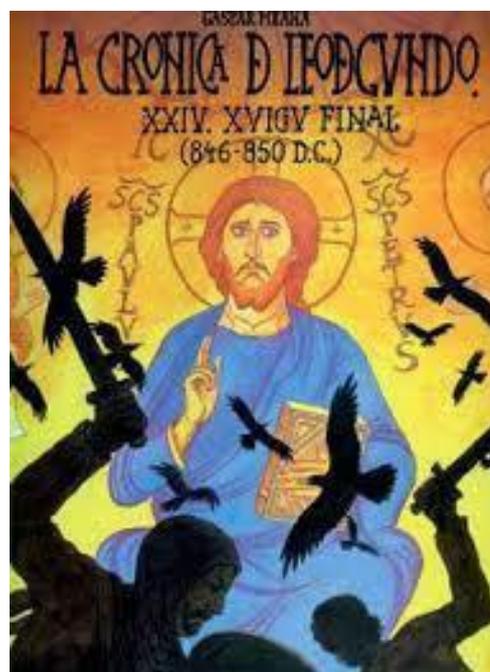
6. Alexandresco, Nikolai A (1970), *The Poetry of Theodulf of Orleans*, Tulane University, Ph.D. Thesis.

7. Para comprobarlo no hay como leer el *Liber iudiciorum* (*El libro de los juicios*, Madrid, BOE, 2015).

8. Me refiero a la escueta biografía del rey Aurelio en la Crónica Albeldense (véanse las Crónicas Asturianas, ed. cit.).

unicum entre las semblanzas de sus predecesores y sucesores precisamente por su fuerte sesgo apocalíptico, lo que sugiere que fue la instrumentalización de las profecías del Fin del Mundo lo que permitió al golpista acreditar la deposición del rey legítimo y la masacre de los Pelágidas, advertencia que me condujo a colegir que Santa María de Naranco, la obra arquitectónica cumbre del período había sido trazada y construida a toda prisa como colofón explicativo de su mandato porque todos los motivos escultóricos que la decoran concuerdan con la ideología escatológica triunfal que impregna la trayectoria de su comitente en las crónicas. Que la arquitectura sirviese para legitimar a un golpista no era ninguna novedad, pero no estábamos ante un mero arco conmemorador de victorias humanas sino divinas, un recinto evocador de la terrible justicia de Cristo al Fin de los Tiempos, y entonces el objetivo del rencoroso revolucionario y de sus artistas no se habría limitado a instrumentalizar el concepto de *virga iustitia*,⁹ sino que habrían pretendido justificar en todos sus extremos su sanguinario desquite, amparándose en una lectura tendenciosísima de las desgracias recientes, las que le sirvieron de trampolín al poder en la capital.

Llegar a esta percepción es la mayor satisfacción que me han proporcionado mis años de trabajo en torno a la *Crónica de Leodegundo* sin duda alguna, pues supuso desvelar que la misteriosa Santa María de Naranco se concibió como el Trono desde el que el Señor impartiría sentencias tras su Parusía, un trono para salvar y condenar y un patíbulo terrible, algo inimaginable para cuantos nos habíamos venido dejando engañar por las excelsas proporciones de este juzgado reconvertido en iglesia que nunca fue un belvedere lúdico e inocuo pese a su entorno bucólico. Quienes lo pongan en duda y deseen sopesar si estoy en lo cierto podrán acceder a mi intento de demostración en las notas de autor del último volumen en la edición de la Universidad de las Islas Baleares (2016).¹⁰

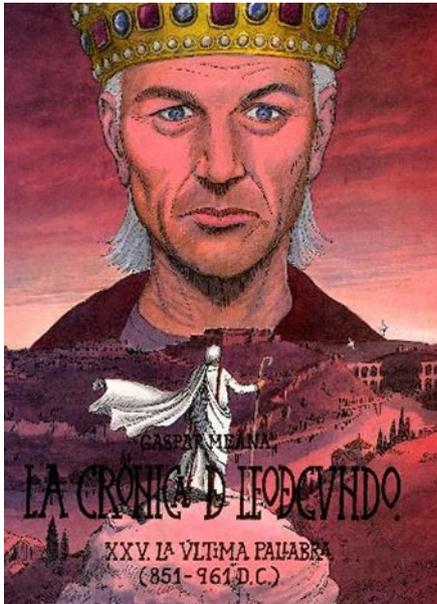


Xuiciu final [846-850 d. C.], Gaspar Meana

9. Referencia a la *virga ferrea* del salmo n.º 2, que advertía a cuantos se alzasen contra el ungido del Señor, pero también a los «rectores de la tierra» que no sirviesen a Dios con temor. Incumbe también en nuestro contexto al instrumento con el que el general de las cohortes Angélicas, Miguel, derrotará al demonio y a Anticristo. Recuérdese que en las ilustraciones de los «Beatos» el arcángel aparece siempre alanceando a la Serpiente.

10. Gaspar Meana, *La Crónica de Leodegundo*. Vol. 5: El Cantar de Piniol (II) (844-960 D. C.). Universitat de les Illes Balears, 2016: «Un nuevo Constantino contra un nuevo Majencio: la justicia del río Narcea», pp. 59-65; «¿Pudo tener Oviedo bajo Nepociano un destino más halagüeño que Sevilla el año 844?», pp. 117-121; «Un palacio desde el que la justicia de Ramiro I podía pasar por divina...», pp. 176-187; «Sobre un héroe y felón que nunca debió ser olvidado», pp. 189-202; «Sobre la Tau de Scemena», pp. 203-211; «Un "juego de tronos" en Naranco: Cristo y su campeón en un mismo solio», pp. 213-231; «Sobre el ocaso de un trono temible y desafiante», pp. 283-287; «Sobre el enclave en el que pudo apetecer reposo Ben Bermud, el inconformista sobrino de Alfonso II», pp. 289-295.

Fue precisamente mientras estudiaba «el arte de la venganza» que patrocinó el hijo ilegítimo de Bermudo el diácono cuando comencé a maliciar que había un paralelismo vital entre este sobrino indeseado y heredero postergado de Alfonso II y el sobrino que ciertos romances antiguos llaman Bernaldo. A la larga me convencí de que eran ciertas las sospechas de que en ellos retene- mos un mínimo resto de un antiquísimo cantar de gesta (Menéndez Pidal, 1973: 63 y 237),¹¹ y de que este personaje semiolvidado y denostado, obsesionado por la vindicta paterna y por su legitimidad, en realidad no había pretendido otra cosa que heredar a su propio progenitor. A la postre, este personaje ya no tan legendario que debió vivir semiexiliado entre el sur de Lugo y el Bierzo,¹² y que muy bien pudo ser conocido popularmente en esas fronteras del reino como Ben Barmud, habría aprovechado la irrupción normanda para «salirse con la suya», llevándose por delante a su hermano de madre Aldroito y a su coronado padrastro Nepociano.¹³ Pero ni quiero ni debo extenderme en este espacio que se me regala. De todo esto he dado cuenta en las notas de autor enumeradas en la nota 15, lo que me lleva ya, para finalizar, al apartado de los agradecimientos.



La última palabra [850-960 d. C.],
Gaspar Meana

Nunca le estaré suficientemente agradeci- do a Florentino Flórez Fernández y a Faustino Rodríguez Arbesú por su ayuda y mediación para la edición de mi obra o al Servicio de Publicaciones de la Universidad de las Islas Baleares por facilitarme la inclusión de todas las notas aclaratorias que juzgué conveniente incluir. Además, gracias a ellos me fue posible introducir pequeños cambios en el guion para reforzar su sentido interno, como la supresión de algunas menciones a Bernaldo anteriores a su identificación con el rey Ramiro I o como la introducción de cuatro nuevas planchas en el volumen 2 para avanzar sobre mis investigacio- nes inéditas la reclusión voluntaria del exiliado Alfonso II en el monasterio de Aniano (y no en el inexistente de Abelania),¹⁴ al amparo del famo- so e influyente abad Benito/Witiza (Andenna y Bonetti, 1993).

11. Acerca de la mención de «Bernardo» en la Crónica General de Alfonso X entre los cantares de gesta, véase Clavero, Dolores (1994), *Romances viejos de temas épicos nacionales. Relaciones con gestas y crónicas*, Madrid, Ediciones del Orto, p. 29.

12. La consideración del conde del Bierzo Gatón como hermano de Ordoño I por Ibn Idari (al-Bayan, trad. Fagnan, II, p. 154), dudosa para algunos, se refuerza con el hecho de que le pusiera a un hijo suyo el nombre de Bermudo, porque ello vendría a ser un homenaje a su abuelo Bermudo I. Las raíces de todos ellos entre el Bierzo y el sur de Lugo vendrían a demostrarse con su donación a un monasterio próximo de la villa *ranimiri* que bien pudiera haber sido la base de operaciones del futuro golpista durante sus años de su alejamiento de Oviedo.

13. La *Crónica de Leodegundo* apuesta por la posibilidad de que el diácono Bermudo hubiese engendrado a Ramiro en la hermana de Alfonso II durante su exilio antes de que este le adjudicase su mano a su cuñado Nepociano; con ello habría seguido el ejemplo de Alfonso I y Silo, que reinaron en Asturias merced a sus uniones con sendas princesas Pelagidas: Ermesinda y Adosinda.

14. No existe memoria local alguna sobre un monasterio llamado «Abelanie/Abelian» (Crónica Albelden- se, XV, 9).

Y es que en realidad después de que terminara el guion y los dibujos del comic que comentamos nunca dejé de investigar sobre la Alta Edad Media hispana alternando esas pesquisas con mi trabajo como ilustrador. Esa época me ha procurado tanto solaz y preocupaciones y me ha ocupado tanto tiempo como mi propio siglo, y a estas alturas de mi existencia me parece tan vívida como la mía. A veces pienso si no habré vuelto a nacer para hacerle justicia a seres queridos de antaño y en esos momentos llego a imaginar que tengo en común con Leodegundo mucho más de lo que sería conveniente. Pero de mi cordura no estoy obligado a dar razón. *Laus deo...* y a ustedes que leen.

Gijón, las Quintanas, a 13 de mayo de 2021

Bibliografía

ANDENNA, Giancarlo y Cinzia BONETTI, *Benedetto di Aniane. Vita e riforma monastica*, Milano, San Paolo Edizioni, 1993.

BRONISCH, Alexander Pierre (2009), «Ideología y realidad en la fuente principal para la Historia del Reino de Asturias: el relato de Covadonga», en *Cristianos y musulmanes en la Península Ibérica: la guerra, la frontera y la convivencia*, Ávila, Fundación Sánchez-Albornoz, pp. 69-110.

FERNÁNDEZ RAMOS, Felipe (1993), *Los enigmas del Apocalipsis*, Salamanca, Universidad Pontificia.

GIL, Juan (1978), «Los terrores del año 800», en *Actas del Simposio para el estudio de los códices del Comentario del Apocalipsis de Beato de Liébana*, Madrid, Joyas Bibliográficas, vol. I, pp. 217-247.

MAÍLLO SALGADO, Felipe (2009), *De historiografía árabe*, Madrid, Adaba.

MENÉNDEZ PIDAL, Ramón (1973), *La épica medieval española desde sus orígenes hasta su disolución en el romancero*, vol. XIII, Madrid, Espasa-Calpe, pp. 63 y 237.

MEANA, Gaspar, «Un deber de vindicta que atraviesa los siglos. *La crónica de Leodegundo*», *Storyca* 3 (2021), pp. 5-11.

<https://doi.org/10.51863/Storyca.2021.Meana>



Storyca

El caballero del pueblo, los trabajadores y los oprimidos: una lectura de *Almer*, cómic neomedieval argentino

GABRIELA CIPPONERI
JUAN MANUEL LACALLE
KAILA YANKELEVICH

Universidad de Buenos Aires

A Robin Wood, quien nos dejó el pasado 17 de octubre para colarse eterno entre estas y muchas otras líneas.

1. Introducción

La cercanía artística entre el arte secuencial¹ y la Edad Media se plasma en una gran variedad de medios: desde miniaturas en manuscritos, como las del *Jeu de Robin et Marion* (Lacalle, 2012), hasta soportes textiles, como el tapiz de Bayeux (Gallo León y Játiva Miralles, 2017), que se encargan de contar un relato a través de imágenes. Las creaciones modernas del cómic que trabajan con el imaginario medieval han sido analizadas

1. Este es el término que emplea Will Eisner (1985), uno de los primeros en examinar el género, y que consideramos más adecuado para referirnos a producciones históricas que combinan secuencias de imágenes y texto.



de manera fructífera aunque todavía escasa. Baste aquí recomendar, para un panorama del ámbito hispánico, el artículo de [Llosa Sanz \(2019\)](#), y para la materia artúrica en general, en la que se enmarca la publicación que abordaremos, la lectura de Blanc (2016) y [Torregrossa \(2004\)](#).

Entre las distintas manifestaciones estéticas neomedievales que se dan en la Argentina, el ámbito de la historieta es uno de los menos estudiados. Si bien existen numerosos cómics de temática histórica, algunos realizados por autores de enorme influencia,² pocos se centran en la Edad Media. No debemos soslayar, por otra parte, que una de las máximas producciones historietísticas del país, *El eternauta* (1957-1959), de Héctor Germán Oesterheld y Francisco Solano López, pertenece al ámbito de la ciencia ficción y la aventura; espacios que no resultan ajenos a las ficciones neomedievales más emblemáticas, como la novela *Un yanqui en la corte del rey Arturo* (1889) de Mark Twain, o *Camelot 3000* (1982-1984), de Mike W. Barr y Brian Bolland,³ por mencionar unos pocos ejemplos.

Muchos cómics argentinos de importancia bordean el período medieval sin adentrarse del todo en él, como sucede con aquellos que sitúan a sus personajes en la América de la Conquista. Tal es el caso de *Alvar Mayor*, que cuenta las aventuras del caballero andante homónimo en el Nuevo Mundo, guionado por Carlos Trillo y dibujado por Enrique Breccia, y aparecido por primera vez en el n.º 36 de la revista *Skorpio* en octubre de 1977. Otro ejemplo es la serie *Ibáñez*, del guionista paraguayo Robin Wood (de quien volveremos a hablar enseguida) y, una vez más, del dibujante argentino Enrique Breccia, cuyo primer ejemplar se publicó en enero de 1983 en el n.º 13 de la revista *D'artagnan*. También en la época posterior a la Conquista española, pero contextualizado en Europa, se desarrolla *Dago*, creación de Robin Wood y Alberto Salinas publicada por la editorial Columba entre 1981 y 1996 (aunque actualmente sigue saliendo en Italia, producto de la tarea de Carlos Gómez y Joan Mundet). En otro orden, algunos episodios de la muy prolífica serie *Gilgamesh, el inmortal*, historieta gestada por el dibujante Lucho Olivera en 1969, están situados en la Edad Media y en la Modernidad temprana (véanse, sobre todo, los episodios 8, 9 y 10 de la serie guionada por Wood); historieta gestada por el dibujante Lucho Olivera en 1969. Esta colección contó con guionistas diversos: Wood (quien reescribió desde 1980 la parte original, finalizada en 1975), Ricardo Ferrari y Alfredo Julio Grassi. Un poco posterior es la reelaboración de la historia del poderoso Merlín, realizada por el ya mencionado Wood y el dibujante Enrique «Quique» Alcatena en 1993, que consta de nueve números en blanco y negro. Una cuestión interesante aquí es la creación de dos mundos, el mágico y el humano, cuya coexistencia se ve imposibilitada debido a la bestialidad de los hombres. Es quizás por este motivo que el foco está puesto sobre la corrupción y la caída de los mundos

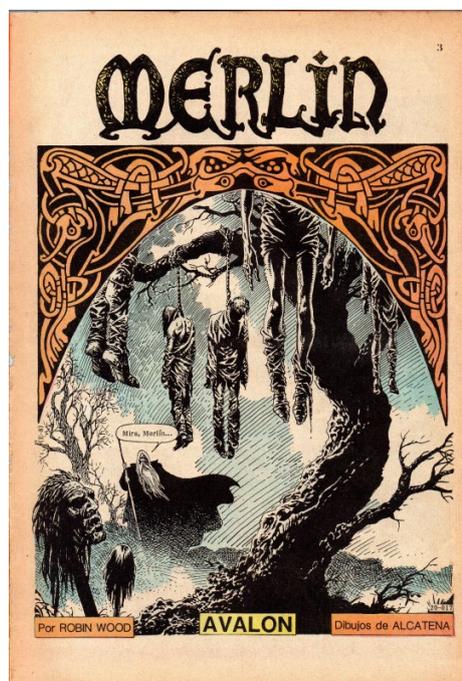
2. Se puede pensar en obras tan dispares y centradas en épocas tan distintas como la fructífera serie de *Inodoro Pereyra*, realizada por Roberto Fontanarrosa desde 1972, la adaptación de *El matadero*, de Esteban Echeverría, por Enrique Breccia (1984), o las más cercanas en el tiempo *Fueye* (2008), de Jorge González, y *Dora* (2009-), de Ignacio Minaverri.

3. Para un acercamiento a los cómics *Camelot 3000* y *Dracula vs King Arthur*, en los que la leyenda artúrica aparece en relación con la ciencia ficción y la fantasía, véase Cipponeri y Yankelevich (2020).

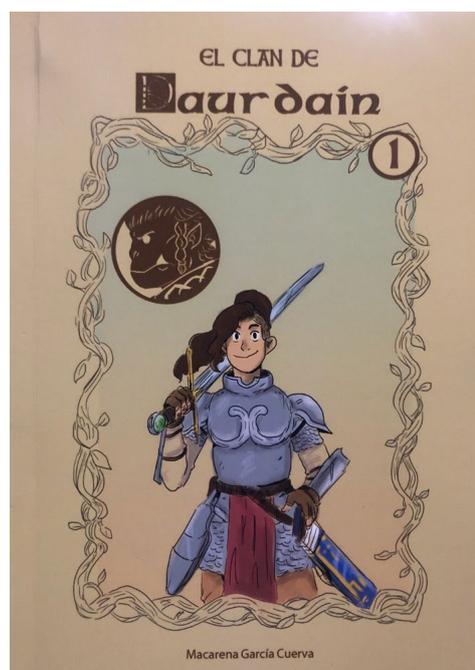
(un aspecto para el que la materia artúrica ha sido muy fructífera a lo largo de los años), la añoranza de un pasado mejor y la marcada prevalencia de un vocabulario que rodea el campo semántico de palabras como guerra, muerte, destrucción, desintegración, hambre, bestialidad. Sin duda, el *Merlín*, que también tiene presente el valor de la conciencia de clase, es una obra que amerita un tratamiento exclusivo y, por consiguiente, será objetivo de un análisis próximo.

En el presente latinoamericano se cuenta con una gran cantidad de flamantes publicaciones de cómic neomedieval o que exploran universos relacionados, muchas editadas en línea o por editoriales independientes. Un claro ejemplo es *Ottar*, de Esteban «Erre» Quinteros, disponible en la página de *G-Cómics* desde el año 2020, que desarrolla las aventuras de Ottar en un universo que recuerda a la mitología nórdica. En la misma editorial apareció recientemente *El portador de la llama* (2019), de Feli White, una historieta de aventuras en donde los personajes son animales antropomórficos. Del mismo autor son, además, los dos volúmenes de *Thunder Breaker* (Módena, 2018 y 2019), cuya protagonista debe recuperar un huevo de dragón robado. Igualmente ubicada en un universo *fantasy*, *El clan de Daurdain*, de la argentina Macarena García Cuerva y editada por In Bocca al Lupo, cuenta en la actualidad con tres volúmenes (2018, 2019 y 2021). Por último, podríamos incluir en este breve recorrido *La épica aventura de Axe el Rudo* (2018), del chileno Matías Haakon, editada por *Brotherhood Comics*.

Luego de este escueto panorama, que asumimos incompleto por el fin aquí perseguido, nos interesa detenernos en esta oportunidad en la serie *Almer* de Capitán Manu, pseudónimo de Manuel Loza, oriundo de Quilmes, Provincia de Buenos Aires. Con motivo del presente artículo para *Storyca*, nos pusimos en contacto con Manuel, quien con la mejor predisposición accedió a tener un intercambio por correo electrónico, donde pudimos consultarle por distintos aspectos que nos parecían especialmente relevantes para el caso (como, por ejemplo, las fuentes



Merlín, Wood y Alcatena



El clan de Daurdain,
Macarena García Cuerva

medievales y neomedievales de su historieta). Aprovechamos el *excursus* para agradecerle su generosidad y para anticipar que al cierre del artículo se encuentran como Apéndice sus respuestas.

Almer integral (2016) es un volumen que recopila relatos publicados a lo largo de varios años sobre un caballero de la Mesa Redonda creado por este historietista. Ya en la dedicatoria se vislumbra cierta mirada idealizada de, al

ALMER I N T E G R A L

CAPITÁN MANU



Almer integral, Manuel Loza

menos, una imagen de la Edad Media, dado que se destaca la importancia de las «aventuras de ficción» y la necesidad de «más adultos como ellos», es decir, como los protagonistas del cómic. La encargada de presentar cada capítulo, a modo de *incipit* medieval, es Nyneve o Nínive (también conocida, se nos informa, como Nimué, Vivian, Ninvé, La bruja del lago, La paria o La que mató a Merlín), quien si bien enmarca las aventuras carece de viñeta en sus páginas.⁴ Este personaje introduce a Almer como «el sabio» o «el gentil», y como uno de sus pocos amigos en la corte del rey Arturo. Al margen de esta descripción y adjetivación bastante habitual y esperable para un caballero, aquí resalta una consideración que se colará a través de prácticamente todos los episodios: Almer es «el caballero del pueblo» y «el escudo y espada de los oprimidos».⁵

El libro recopila diez relatos de extensión variable: «El barquero» (2015, inédito), «El frío y el silencio» (2010), «El orgullo» (2011), «La luna» (2011), «La confianza» (2012), «La fuerza» (2012), «Ellos» (2012), «El miedo» (2016), «El hambre» (2013), «Marhalt» (2015, inédito).⁶ Enrique Alcatena se encargó de prologar la edición de 2017, donde refiere que la lectura de *Almer* lo había remontado a su contacto con las versiones de

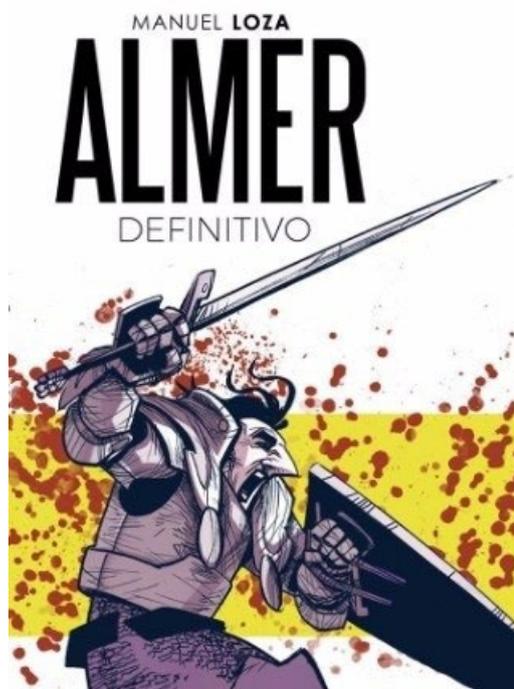
4. Según Scott McCloud, «a borderless panel can take on a timeless quality» (1994: 102, en cursiva en el original). Este recurso puede contribuir a hacer de la historia de Almer un relato eterno, que trasciende el tiempo y el espacio.

5. En su introducción a *Los hechos del rey Arturo y sus nobles caballeros*, principal referente artúrico de Loza (ver Apéndice), John Steinbeck explica: «Creo que mi percepción del bien y del mal, mi sentimiento de *noblesse oblige*, y todas mis reflexiones contra los opresores y a favor de los oprimidos provinieron de ese libro secreto» (1977: 10). Steinbeck alude, continuando la cadena hacia atrás, al regalo que su tía le hizo de la *Morte d'Arthur* de Thomas Malory, según él mismo, primera lectura que lo marcó. En esta línea, en la introducción también se observa una inclinación a caracterizar los personajes, incluso los héroes, como más humanos y con mayores matices, lo que provoca una mayor empatía. Hay que tener en cuenta que en la aventura del inexperto Ewain, temeroso del posible fin de la caballería, el hijo de Morgana espeta: «Si hombres sin linaje pueden medirse con los que han nacido para el mando, la religión, el gobierno, el mundo se derrumbaría en pedazos» (193).

6. En la colección posterior, *Almer definitivo* (2017), figuran doce relatos: se omite «El frío y el silencio» y se incorporan, como primer episodio, «El perro» y, cerrando el tomo, «Los otros» y «Una idea». La mayor parte de las aventuras ya habían sido publicadas en distintos números de *Panxarama* de la editorial Panxa, o en la colección *Burlesquitas*, de editorial Burlesque.

T. Malory y T. H. White, que no están exentas de matices (observación que acentúa las particularidades del universo artúrico de Capitán Manu):

El primero [Malory], un oscuro noble partidario de los Lancaster durante la Guerra de las Rosas, compuso su obra en prisión [...]. Malory celebraba melancólicamente la era de los caballeros, que la Historia dejaba atrás [...]. Pero el mito muchas veces sobrevive a la realidad y el ciclo artúrico ha inspirado a autores de todas las latitudes desde entonces [de Inglaterra nos lleva a Estados Unidos para, en las páginas venideras, trasladarnos a Sudamérica]. T. H. White, en el siglo XX [...] aborda los viejos romances caballerescos con conmovedora pasión, y donde no faltan el humor, el detalle intimista, la tragedia y la farsa [...]. Nuestro Capitán Manu [...] hace gala del mismo desenfado, del mismo afán entrañable por su material, de la misma impronta emotiva y humanista. Fantasía, sí, pero más cerca del espíritu medieval, del idealismo caballeresco, que de las andanzas del Conan de Howard o el Elic de Moorcock (AD: 4 y 5).⁷



Almer definitivo, Manuel Loza

La estética de la obra es similar a lo largo de los números: las ilustraciones son en blanco y negro,⁸ las viñetas varían de tamaño y el marco es suprimido en algunos casos.⁹ En cuanto al argumento, la premisa general es que, tras ser nombrado caballero, Almer debe alejarse del reino en busca de aventuras. Veremos, a continuación, algunos elementos particulares del universo artúrico de este personaje que, aunque vive en la Edad Media, emana de la Buenos Aires del siglo XXI.

7. Todas las citas se toman de la edición de *Almer integral* consignada en la bibliografía, y se incluirán a continuación y entre paréntesis las siglas *AI* seguidas del número de página. En el caso de los episodios que solo se encuentran en *Almer definitivo* se hará lo propio con las siglas *AD*.

8. «In black and white, the ideas *behind* the art are communicated more *directly*. Meaning transcends form. Art approaches *language*» (McCloud 1994: 192, en cursiva en el original).

9. «The panel acts as a sort of **general indicator** that *time* or *space* is being *divided*. The **durations** of that *time* and the **dimensions** of that *space* are defined more by the **contents** of the panel than by the panel *itself*. Panel *shapes* vary considerably though, and while differences of shape don't affect the specific '*meanings*' of those panels vis-a-vis *time*, they can affect the reading **experience**» (McCloud 1994: 99, en cursiva y negrita en el original).

2. La búsqueda identitaria

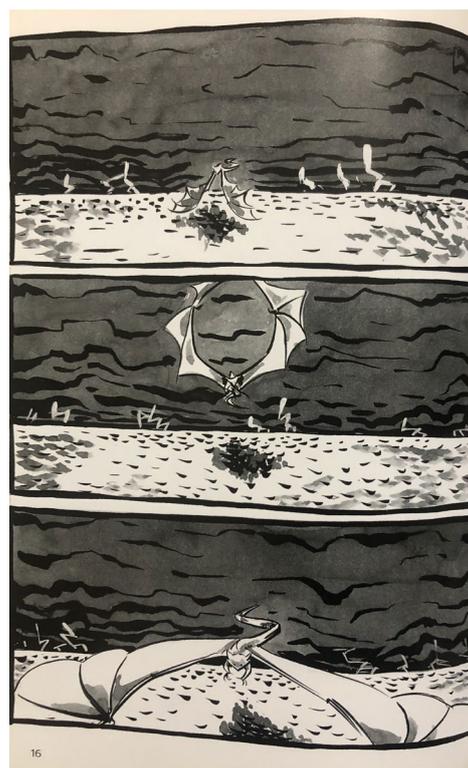
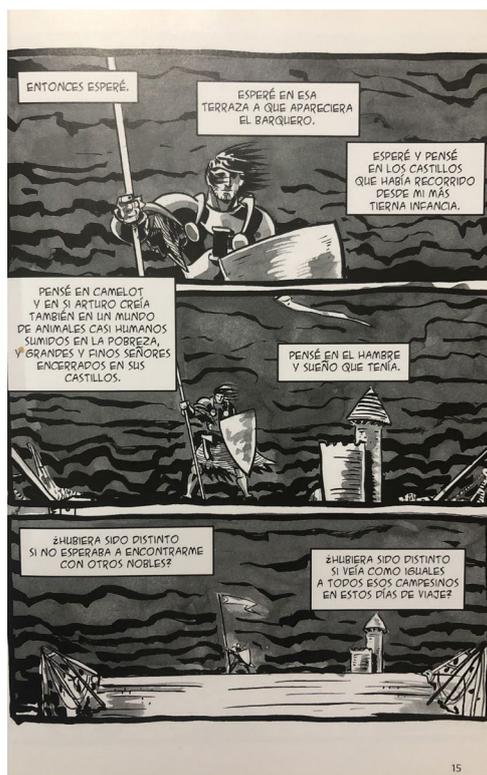
La Edad Media que se construye y que se puede ver en el entramado total se observa ya desde la aventura iniciática, que replica las experiencias inaugurales de copiosos relatos caballerescos medievales. En «El barquero», Almer parte de Camelot para llegar agotado a las Islas Orcadas, fortaleza del duque de Reinhold. La primera persona de la narración nos permite advertir la percepción de la época desde el propio caballero quien, cuando arriba al castillo, describe a la comitiva como la imagen gastada y decadente de la nobleza del reino. A pesar de esta mirada negativa se nos indica que el caballero, hijo de Sir Brastias (guiño, tal vez, al Sir Brastias medieval, que se encuentra también en Steinbeck), reconoce a los nobles que lo reciben como pertenecientes a su mismo estrato social y, por lo tanto, los considera dignos de su confianza. El problema de clase aparece, en efecto, tematizado desde el primer momento y su comprensión y mejor enfoque serán ejes clave para devenir un caballero acabado.

Tradicionalmente, en el *roman* medieval, la aventura es nodal y lleva al héroe a indagar aspectos de su propia identidad. En *Almer*, con cada aventura el protagonista va descubriendo quién es y, más importante aún, quién quiere ser. La pregunta es qué características y virtudes definen aquí al caballero artúrico. Cuando Almer llega al castillo del duque en «El barquero» y ve la desesperación en la cara de los habitantes, reflexiona: «sabía que estaba por pasar una prueba que definiría mi futuro entero» (Al: 10). El acento en el contraste entre el cansancio y el hambre del caballero errante y la comida, la bebida y el ropaje que lo esperan ofrece una mirada más cruda y realista de la labor caballeresca de la que se puede ver en gran parte de los *romans* medievales. Los nobles no le ofrecen estos bienes materiales únicamente porque estén siguiendo las reglas de la hospitalidad, sino que buscan que Almer los ayude a solucionar un problema: que se enfrente a un monstruo que se acerca periódicamente a acechar el castillo y que tiene como potencial víctima al estrato nobiliario que domina esas tierras (no al campesinado ni a los viajeros). Los anfitriones de Almer aprovechan la identificación del personaje con su estrato social para presentarle al Barquero como un enemigo común: así, el obispo Killion explica cómo «su amenaza constante a nuestra forma de vida, la nobleza que hace a la isla de Britania, solo puede acarrear el caos más profundo» (Al: 13).¹⁰ Esta impresión de que la clase noble es la garante del orden quedará refutada más adelante, cuando sean los labradores los que defiendan y ayuden a Almer y Sir Gawain en «Ellos».

Comprometido a ayudar a la nobleza que, supuestamente, sirve al rey Arturo, Almer asciende las escaleras que llevan a la torre del castillo para enfrentarse con el monstruo, que llega desde el norte en medio de una tormenta. En la secuencia de imágenes correspondiente, en las tres viñetas de la página izquierda se produce un *zoom out* en el que vemos a Almer cada

10. Aquí se observan resonancias de Caronte en la figura del barquero, encargado de la transición al mundo infernal en la mitología griega. En *El gigante enterrado* (2015) de Kazuo Ishiguro ya aparece esta figura, a cargo de la narración y con fuerte presencia en el relato, en un mundo medieval artúrico.

vez más pequeño, mientras que en las tres viñetas de la página derecha se produce un *zoom in* que nos acerca cada vez más al monstruo. Se anticipa así el enfrentamiento, pero también el diálogo, que se desarrolla en un escenario caótico de fuerzas naturales desatadas y luz cambiante. Esta secuencia de escenas en tres paneles se replica en muchas oportunidades (como cuando Almer ingresa al castillo o cuando suben las escaleras) y le aporta un dinamismo cinematográfico muy interesante al cómic. El monstruo en sí, un dragón con rasgos de murciélago, está dibujado de manera que resulta atractivo para el lector y lo predispone para leer sus palabras bajo una luz favorable.



Almer integral, Manuel Loza

Durante la pelea, el Barquero trata a Almer como un niño y, peor aún, le indica: «vas a ser devorado. Y todo por defender al opresor» (Al: 18). En la misma dirección, lo acusa de «violento defensor de los falsos dueños de estas tierras» (Al: 23). Se revela así la verdadera manera en que los anfitriones de Almer pretendían que solucionara su problema: no matando al dragón, sino funcionando como tributo para ser ingerido vivo en lugar de ellos. Esta interpretación de los hechos se ve reforzada por la alusión mitológica que en el nombre de la doncella, Ariadna, remite al mito griego de Teseo y el minotauro. El duque de Reinhold y su corte se revelan así como parásitos que se mantienen con vida gracias al sacrificio ajeno: el de los campesinos, quienes permanecen bajo el yugo de lo que es en la práctica esclavitud, y el de los incontables caballeros a quienes mandan periódicamente a morir bajo las garras del Barquero. A medida que Almer comienza a comprender que ha sido utilizado, algunos elementos gráficos marcan el cambio que se opera en

su interior, como la secuencia de tres viñetas verticales donde lo que cae no es el dragón, como se esperaba, sino el estandarte.

El ataque verbal incisivo de la criatura encuentra, sin embargo, una resistencia en un aspecto. Almer no permite que el ideal artúrico sea vituperado: donde el Barquero ve un rey que se proclama como superior al resto de los hombres, un monarca hipócrita que jamás se sentó a una mesa como un igual y que no es más que una justificación para que los caballeros se sientan mejores, Almer ve el sueño de la equidad entre los hombres: «Arturo nos habla de eso, de estar al servicio de los olvidados, de los más pobres y vulnerables» (AI: 20). Con mucha más dignidad que aquella que tienen los nobles traicioneros, la bestia emite sus palabras finales: «Serás el recuerdo de lo grande que pueden ser los hombres cuando dedican su vida al otro» (AI: 33). En esta aventura, Almer encuentra la identidad que adoptará como propia, aquella que irá perfeccionando con el tiempo.

En cuanto al duque de Reinhold y el obispo Killion, queda claro que no están relacionados con el ideal artúrico más que en apariencia: hablan despectivamente de cómo Arturo les seguirá enviando héroes para el sacrificio por su gran soberbia y conversan acerca de cómo recuperar el poder. A sus ojos, el poderío centralizado de Camelot drena a las noblezas locales de su capacidad anterior y debilita el vínculo que establecen con los campesinos. Existe en estos personajes un deseo de recuperar el orden previo de las cosas. La propuesta final que le hacen a Almer va en línea con ese deseo conservador: el duque le ofrece el título de caballero a cambio de que se case con su hija, con el propósito de que las tierras se mantengan entre familias nobles. Almer responde a la oferta con un golpe y un pensamiento que introduce el tema del dormir y del despertar, que será fundamental en la colección: «estaba despierto» (AI: 41). En el cierre de este episodio, el espabilarse responde a la capacidad de modificar su visión sobre la realidad y sobre su labor y misión caballerescas; ver a los nobles como lo que en verdad son y comprender cuál es su tarea y a quiénes debe defender le otorga una nueva fuerza.

3. Un anhelo al despertar

La idea del sueño aparece con recurrencia en los episodios que conforman la historia de Almer. En «El miedo» se parte de un cariz concreto y terrenal, del acto de dormir en sí: la reina Ginebra es adormecida por una bruja que busca eventualmente matarla. Este es un sueño palpable que esconde las intenciones viles de quien intenta perjudicar al reino; es a la vez un sueño real y una pesadilla (metafórica) en ciernes. Almer rescata a la reina de este amodorramiento y, en la interacción que sigue entre ellos antes de que el caballero salga en pos de la hechicera, se presenta con claridad otra concepción del vocablo: el sueño en tanto deseo o esperanza, que podemos reconocer de manera emblemática en el discurso «I have a dream» de Martin Luther King. Los personajes no se refieren aquí a cualquier anhelo,

sino al sueño de Camelot como proyecto de un lugar mejor, de un mundo justo entre iguales. En medio de las vacilaciones y dudas que han aquejado a Almer en esta aventura, su miedo lo ha sumido en un ataque de pánico. En esto se ve muy claramente el aprovechamiento del aspecto psicológico de los personajes, no tan explotado en los relatos medievales pero sí en las versiones modernas. Esta ilusión se presenta como lo único que en verdad interesa: «Señora, mi mente dispersa casi lo olvida... es usted, es Arturo, es el sueño de Camelot lo único que importa» (AI: 125), dice Almer a Ginebra; a lo que ella responde: «No hay protagonistas aquí, solo el sueño de un mundo entre iguales, querido Almer» (AI: 125). Este sueño, este deseo de un mundo más equitativo, es lo que persigue y defiende el personaje, es lo que lo caracteriza, lo que le da su nombre, lo que lo lleva a enfrentarse a la bruja y vencer su miedo: «El sueño de Camelot es la ausencia de escalas [...]. Todos trabajamos en pos del sueño» (AI: 128).

La apuesta se complejiza en «El hambre», que continúa la persecución de la hechicera iniciada en el episodio anterior. En esta nueva aventura Almer pelea junto a un caballero proveniente de una tierra desconocida, el joven Érica, protagonista de una serie llamada *El Ombligo*, creada por El Santa. En este *crossover* que une a Almer con un caballero que recorre universos oníricos, el acto de soñar se suma al de dormir y se distingue del anhelo. La cuestión se problematiza a partir de las ganas de Érica de tomar una siesta; en su mente el joven oye las palabras de su maestro, quien le dice: «Ni los soldados ni los guerreros son capaces de descansar. Solo los hombres sueñan. Deja tu armadura si pretendes dormir» (AI: 133). Pareciera que tanto el reposo como las ensoñaciones les están vedadas a los caballeros como él (y como Almer). En cambio, lo único que les queda (como demostrará el resto del episodio) es la realidad, el sueño en tanto afán o esperanza.¹¹

La magia de su maestro lo transporta a un universo paralelo, nuevo y distinto: el reino de Arturo. Cae (literalmente) en las catacumbas del castillo en medio de la huida de la bruja a la que persigue Almer. Su apreciación de la situación es equivocada y se enfrenta al caballero del pueblo para defender a la que, cree, es una mujer inocente. Cuando descubre su error se une a Almer en la caza de quien se revela súcubo, heraldo de un ser llamado «el Macrófago», el cual se acerca «desde el vacío entre las estrellas, recorriendo distancias de *pesadilla*» (AI: 146, nuestra cursiva) para destruir Camelot pues «él es el ocaso del mundo, de todos los mundos» (AI: 147). El combate que sigue es feroz, ya que la bruja tiene el poder de reanimar a los muertos; de despertarlos de su eterno dormir, dando así un nuevo matiz al asunto. Semejante hecho despierta la cólera de Almer,¹² quien se pregunta: «¿Pero qué clase de locura es esta? ¿Qué sueño surgido del espanto podría abrir las tumbas de Camelot

11. La dicotomía sueño/vigilia entreverada con el par *pesadilla/realidad* ya aparece en «La luna», episodio en el que Sir Gorlick, duque de Loth, es perseguido por una bestia que ataca de noche, cuando los humanos duermen; en esas circunstancias fueron asesinados su familia y sus amigos. No obstante, más adelante descubrimos que, en verdad, Sir Gorlick está maldito y se convierte en hombre lobo al salir la luna: fue él mismo quien acabó con sus allegados y quien se autoinflingía las heridas.

12. Podríamos pensar que ante dicha situación Almer siente miedo o desesperanza, pero el primer plano de su rostro no deja dudas de que no son estos sentimientos los que lo embargan sino un profundo enojo, un rechazo e, incluso, desprecio ante tan malévola acción.

y soltar a sus ocupantes como bestias?» (Al: 143). Se instala así, una vez más, la concepción de sueño en tanto anhelo, esta vez a partir del deseo de un enemigo de destruir el mundo artúrico, que se presenta como opuesto al sueño de Camelot, el que defienden Almer y todos los caballeros de la Mesa Redonda.



Este uso se reitera en la amenaza de la bruja: «Sus jugos [del Macrófago] los digerirán a ustedes y sus sueños y a todo aquello que exista. No habrá tiempo, no habrá salida» (Al: 146), y en la victoria final de Almer y Érica, cuando aquel mata al súcubo: «¡Muere en nombre de Arturo!... y por el sueño de Camelot y de todos sus héroes» (Al: 150). Finalmente, el episodio concluye con el regreso de Érica a su mundo tras tropezar con una piedra: desaparece de Camelot y se corporiza sentado en su propio universo.

Esta idea continúa desarrollándose en las tres últimas aventuras que incluye *Almer definitivo*. El protagonista viaja a la isla de Erin para ayudar a su rey contra Baudemagus, un usurpador, y los vikingos, sus cómplices. Los dos últimos relatos escenifican la guerra en la que caballeros de Camelot pelean junto a los irlandeses. La violencia, la muerte y el dolor que viven son expresados con contundente claridad por Nyneve: «No sé... La guerra es una mierda» (AD: 162). En esta secuencia, Almer tiene dos enfrentamientos de gran impacto: en el primero, derrota y mata en combate a Bragan el gentil, que era el campeón de los desposeídos en su tierra. Su muerte, de hecho, causa a Almer gran tristeza. El segundo se desarrolla en el último episodio, cuando la guerra está llegando a su fin (se nota en la estética utilizada: predominan los grises y el negro); aquí, Almer se enfrenta en un duelo con el propio señor del castillo de Orchid. Este se mofa de Almer y lo humilla pues descrea de Arturo y de sus «ideas decadentes» (AD: 175) pero es vencido por el protagonista. Esta victoria final no es solo un triunfo en el plano de las armas ya que, más aún, Almer se ve



Almer integral, Manuel Loza

fortalecido por su convicción en Arturo y en la posibilidad de un mundo más justo. Hacia la conclusión del recorrido que nos propone *Almer definitivo*, él ya no es un caballero novel y Camelot no es solo un sueño. La página que cierra el volumen ofrece un *zoom in* progresivo en cada viñeta (que nos recuerda al *zoom out* que habíamos visto en «El barquero») hasta mostrar en la viñeta final un primer plano de Almer diciendo: «Yo era un hombre con una idea que lo sostenía» (AD: 176). El sueño se ha transformado ahora en ideal realizable y, por ende, en un sostén político e ideológico del caballero.

4. Amor y armas: la amistad como eje

En términos temáticos, el *roman* medieval se construye principalmente sobre la imbricación entre amor y armas: el caballero debe vencer en el combate para ser merecedor de su dama.¹³ Algo de esto se percibe en *Almer* pero solo marginalmente: los trabajadores pugilistas vencidos son asistidos por quienes asumimos son sus mujeres en «La fuerza»; Gawain conserva su fama de galán empedernido: «La voracidad con la que se enfrenta a la vida es impresionante: mujeres, placeres, risas y aventuras parecen nunca saciarlo» (AD: 165), lo describe Almer en «Los otros». Por su parte, el joven caballero Érica tiene como objetivo en el episodio referido más arriba volver con su amada Lucía. Incluso el acercamiento de Nyneve al conde Romulich en «La confianza» puede ser entendido inicialmente como un interés romántico (aunque luego comprendemos que es parte de la estratagema de la bruja para vencerlo). Sin embargo, en este aspecto el protagonista de los relatos se aleja de las expectativas del género.

En «El barquero» Almer percibe el interés de la hija del conde Reinhold, que le es ofrecida más tarde en pos de una alianza cuando el protagonista vence al monstruo que acechaba las Islas Orcadas. La respuesta de Almer es indicativa de su postura, y esta aventura lo ayuda a definirla: el entonces caballero novel rechaza la unión y toda conexión con aquel soberbio noble, que quiere recuperar el poder y un antiguo orden basado en la esclavitud de los campesinos, para adoptar la tarea de proteger la justicia y la equidad. De la misma manera, no atiende el pedido de la doncella Ariadna, quien le ruega que la lleve con él, y la deja atrás en su propio laberinto de mentiras y engaños. La elección de Almer en la aventura inicial da la pauta de la misión que ha emprendido y que lo definirá a lo largo de los relatos: su interés no es al amor, sino la defensa del ideal artúrico.

Lejos de manifestar deseos eróticos o amorosos, al caballero del pueblo se lo asocia con un importante personaje femenino, la bruja Nyneve. A pesar de que con frecuencia emplean el vocablo «amigo» o «amiga» para referirse al otro —«son pocos los amigos que tengo en la corte del rey Arturo. Entre

13. «Aunque más que una representación de lo real o de una ficción social, el tratamiento del amor en *Chrétien* y sus sucesores, hasta el umbral de la época moderna, contrae en el discurso un vínculo indisoluble con el combate: sufrimiento caballeresco y placer erótico, hombre y mujer, de tal manera que el tiempo del relato es, siempre diferido, el tiempo de un deseo» (Zumthor, 2016 [1978]: 16).

ellos, el más grande y caro a mi corazón es Almer» (AI: 6), dice Nyneve; «mi mejor amiga. La persona en quien más confío en el mundo» (AI: 116), en boca de Almer— el término no es empleado con el sentido medieval, según el cual amigo/a es el/la amante. La relación que une al caballero del pueblo y a la bruja no implica amor romántico sino una amistad en un sentido más contemporáneo: es un vínculo de afecto mutuo, puro y desinteresado. El aprecio que se tienen se percibe en los elogios de Nyneve cuando cumple el rol de presentar cada episodio y también hacia el interior del relato, por ejemplo en «La luna» y en «La confianza», donde Nyneve aparece como personaje. En el primero convoca a Almer con el pensamiento para que la ayude a salvar a otro caballero de la Mesa Redonda, y dos veces en la misma aventura le recuerda a Almer que es su amiga y que está para cuidarlo. En el episodio siguiente, la muchacha es rescatada de las garras de Romulich por el caballero. Cariño, cuidado, confianza: esas son las bases de su unión, y lo dejan claro en sus parlamentos: «En un mundo de cazadores y presas, nada es tan bello y fiel como el hombro de un amigo», dice Nyneve (AI: 62); «aquella bruja compañera, amiga y confidente», la describe Almer (AD: 166). Esta concepción es coherente con la importancia dada por los caballeros a la camaradería, que puede entenderse como el cuidado del otro por sobre el acrecentamiento del ego en el cumplimiento de las aventuras.

5. La Dama del Lago y el sobrino de Arturo

El universo de *Almer* comparte características con otros escenarios artúricos, ya medievales, ya contemporáneos.¹⁴ La geografía que recorre el caballero es similar a la que describen muchas fuentes medievales: Almer va desde Camelot hasta las Islas Orcadas y visita la Bretaña francesa e Irlanda. Lo exótico se asocia con el este, al igual que en muchos textos medievales, como queda claro en «La confianza», donde Nyneve y Almer se dirigen al «rincón más oscuro de los Cárpatos» (AI: 72). Constitutivo de la leyenda artúrica es también el elemento maravilloso, que no se omite en las aventuras de Almer: pueblan sus relatos un gigante, el Marhalt de la aventura homónima; monstruos metamorfoseados en humanos, como Sir Gorlick (hombre lobo) y Romulich (vampiro), o el súcubo que adopta la forma de bruja para poder matar a Ginebra; y animales fantásticos, como un kelpi, «un ser monstruoso que devora niños, que duerme en aguas oscuras y que carga con el rostro de un equino» (AI: 55) o el mismo Barquero, un dragón con función de psicopompo.

Dentro del elenco de personajes que se cruza en sus viajes, cobran gran protagonismo «ellos», los campesinos y trabajadores anónimos a quienes defiende Almer; esto resulta una particularidad novedosa respecto de los textos medievales, en los que los «villanos» suelen ser menospreciados, ridiculizados o incluso considerados malvados e ignorantes. No obstante, la

14. En la entrevista, Manuel Loza afirma: «En mi cabeza Almer vive entre escenas de la película *Excalibur* y la mayoría de los personajes clásicos del ciclo artúrico están a partir de la interpretación que les dio John Steinbeck».

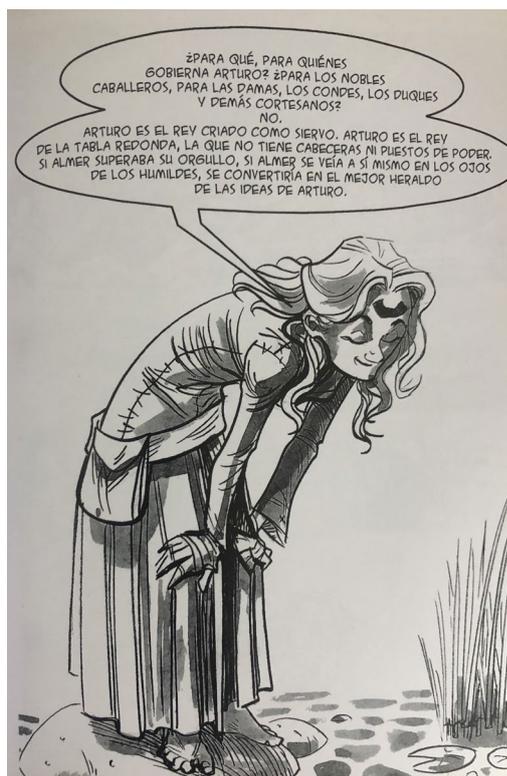
importancia de este grupo en la serie de Loza responde al interés principal del protagonista, es decir, transformarse en su defensor, como máxima aspiración de la caballería. Más allá de esta incorporación al reparto artúrico se hallan nombres que resultan familiares para cualquier conocedor de la leyenda: Sir Brastias, el padre de Almer, es uno de los caballeros, del duque de Cornwall primero y de Arturo después, en *La Morte Darthur* de Malory y en *Los Hechos del rey Arturo y sus Nobles Caballeros*, de Steinbeck; el gigante Marhalt recuerda al capítulo «Gawain, Ewain, Marhalt» de Steinbeck y al Morholt/Moroldo de la materia tristaniana, en especial por habitar en Irlanda, donde Almer y sus compañeros se dirigen en busca del rey Mark; Baudemagus, que en *El caballero de la carreta* de Chrétien de Troyes y en el ciclo de la vulgata es el padre de Meleagante, mientras que en *La Morte Darthur* de Malory es uno más de los caballeros de la Mesa Redonda, es presentado como el usurpador del trono de Irlanda y aliado con los vikingos. De todos estos, aquellos que ocupan un rol central, tanto en las aventuras como en el círculo afectivo de Almer, son Sir Gawain y Nyneve.

Por un lado, contamos con el sobrino del rey Arturo y principal caballero de la Mesa Redonda; al igual que en la mayoría de las fuentes medievales se destaca entre los demás por su virtud guerrera y su cortesía.¹⁵ La descripción que hace Almer en «Los otros» es significativa: «Gawain se mueve por el mundo como si fuera inmortal, su carcajada nos llena de bravura con solo escucharla» (AD: 165). Empero, sus palabras y acciones evidencian que su grandeza viene acompañada de cierta soberbia, que demuestra que es tan humano y falible como cualquier otro hombre. En «La fuerza», por ejemplo, no es capaz de vencer al Griego, un pugilista profesional, y termina siendo rescatado de una tremenda golpiza en el cuadrilátero por su amigo Almer. Esto lo pone en igualdad de condiciones con los villanos y trabajadores que fueron derrotados con anterioridad por el mismo contrincante. En «Ellos», además, tanto Gawain como Almer son desmontados por Gorodoc, quien busca venganza por la muerte de su hermano, y es la gente del pueblo la que ataca y vence al enemigo, con lo cual una vez más Gawain demuestra que su gallardía no es superior al esfuerzo y la fortaleza de la clase popular. Esto no impide que tenga una actitud condescendiente con ellos, como se entrevé en los apelativos que emplea para nombrarlos («la chusma», AI: 94, «los rústicos», AI: 104) o en su afirmación al arribar a las tierras del norte: «No es fácil visitarte [a Almer] y salir de la ciudad de oro y mármol para venir a tu paraíso de barro y bosta»

15. El personaje de Gawain (seguimos la grafía de *Almer*) es uno de los más antiguos de la leyenda artúrica, muy vinculado a la rama celta de la leyenda. En los *romans* de Chrétien de Troyes ocupa un rol marginal, ya sea como contrapunto del héroe principal o como caballero modélico con el cual se miden los demás; recién en la segunda parte del inconcluso *Cuento del grial* cobra prominencia. Sin embargo, el personaje adquiere mayor protagonismo en una serie de *romans* franceses en verso del siglo XIII, en los que su imagen es tratada de forma burlona o paródica. En los *romans* franceses en prosa también es considerado como uno de los mejores caballeros de la Mesa Redonda, con excepción del *Tristán en prosa*, donde varias fechorías manchan su nombre. En la tradición inglesa, en cambio, Gawain es el modelo indiscutido de cortesía en los *romances* en inglés medio, entre los cuales *Sir Gawain y el Caballero Verde* es, probablemente, el más conocido (popularidad potenciada, actualmente, por la salida del film de David Lowery en 2021). En la obra de Malory, cuyas fuentes incluyen el *Tristán en prosa*, la imagen del sobrino de Arturo está mucho más matizada y el caballero, en su afán por defender el honor de su familia, incurre en varias acciones reprochables.

(Al: 104). En el esquema trazado de aprendizaje caballeresco podría pensarse que sus aventuras pertenecen aún a episodios intermedios que enseñan que el crecimiento es gradual y no repentino.

De esta manera, el personaje de Gawain contrasta con el protagonista: el primero responde al paradigma del caballero apegado a los valores cortesanos, mientras que el segundo es el paladín de los más débiles, cuya compañía prefiere a la de otros nobles. Almer nota la diferencia entre ambos y siente que no lo favorece, aunque aquí se resalta su humildad: «Ambos sabemos que no estoy a su altura, él es un héroe. Y yo un pobre niño que juega con espadas» (Al: 116), dice en «El miedo». En la entrevista al dibujante y guionista, Manuel Loza afirma: «Gawain es el caballero engraido y canchero que mejor dinámica vincular puede tener con el pibe sensible y tímido como Almer. Son dos personajes que se quieren mucho pero no podrían ser más distintos, y los diálogos resultantes están buenísimos para escribir». La contraposición entre los dos caballeros recuerda la similar relación entre Gawain y Perceval en el inconcluso *Cuento del grial*, solo que el galés rústico es reemplazado aquí por el protector de los oprimidos. ¿Sería posible pensar en *Almer* como una reescritura del *roman de Chrétien*? Ciertamente comparten elementos que enriquecen la lectura y abren nuevas puertas interpretativas, pero una lectura que se limitara a compararlos sería demasiado estrecha.



Almer integral, Manuel Loza

Por otro lado, la Nyneve de Almer lucha contra la fama de hechicera seductora y perversa que hereda de la tradición, no solo medieval sino, también, de reescrituras posteriores.¹⁶ Aquí la muchacha se distingue por su amistad incondicional con el protagonista, a quien acompaña en varias de sus aventuras, y por la sabiduría y perspicacia de sus reflexiones al presentar los episodios, por la sencillez con que la que se la caracteriza en las ilustraciones, por la sonrisa afable con la que da inicio a la mayoría de los relatos y por la resolución que muestra en otros. Se la distingue, asimismo, por la bravura con que se enfrenta a sus enemigos: en «La confianza» intenta derrotar sola al conde Romulich y en «Los otros» es una guerrera más en la batalla contra los opresores, y una combatiente de temer: «A mi lado Nyneve es un monstruo de barro y sangre [...]. Hoy Nyneve es el diablo. Hoy le temo», dice Almer (AD: 166). La profundidad

16. Véase, por ejemplo, la versión del personaje que presenta Lord Alfred Tennyson en sus muy influyentes *Idylls of the King*, publicados entre 1859 y 1885. La que aquí recibe el nombre de Vivien se construye como una antagonista de Arturo que, junto con otros enemigos como el rey Mark, no busca más que la desgracia del reino. Con astucia y mentiras, la doncella logra finalmente seducir y capturar para siempre a Merlín con su propio hechizo en el idilio «Merlin and Vivien».

que adquiere este personaje se podría explicar por el favoritismo que siente el autor por ella: «[...] creo que Nyneve es un personaje espejo donde se ve reflejada la ideología del lector: hay quienes leen el ciclo artúrico y ven en Nyneve el arquetipo de la mujer seductora e histérica que manipuló a ese pobre viejito y hay quienes, como Steinbeck, ven en Nyneve a una piba que escapó como pudo al acoso de un tipo increíblemente poderoso y la condena social (y mágica, claro) que ello le trajo».

En suma, los dos personajes de la materia artúrica que tienen mayor presencia en Almer funcionan como contraste entre los valores caballerescos tradicionales y los erigidos por el cómic, en un caso, y como complemento y revalorización de una hechicera que pasa a ocupar un lugar central y diverso al que la leyenda le otorgaba, en otro.

6. El bestiario de Almer

Al igual que en muchos otros momentos históricos, los animales aparecen en los relatos medievales vinculados con la otredad y la naturaleza. Son seres vivos que oponen al héroe con aquello que no es humano y que no pertenece, o que está al borde de no pertenecer, al espacio de la civilización. En los relatos de Manuel Loza, Almer interactúa con monstruos e híbridos que lo enfrentan con distintos dilemas, aunque estos concurren con animales domésticos que no por ser más familiares resultan menos complejos.

Ya vimos más arriba la importancia del diálogo con el Barquero, un animal fantástico y parlante que gracias a su carácter no humano puede colocarse como un observador privilegiado del universo medieval. Como buen caballero artúrico, Almer debe seguir afrontando en varios momentos seres que pertenecen al terreno de lo monstruoso, cuya identidad es inquietante y liminal. El monstruo que lo ataca en «El frío y el silencio», durante su primer invierno como caballero, es un ejemplo casi literal de estas características: una presencia maligna indefinida, que habita el territorio desolado y marginal del camino (espacio entre espacios) nevado (y, por ende, inhóspito). El ser sale, además, del interior de un cadáver, con lo cual refuerza su cualidad de abyecto: ni vivo, ni muerto; en ningún lugar reconocible y en medio de la naturaleza, en las antípodas del mundo habitado, en su expresión más hostil. En la tónica de la importancia dada a lo colectivo y al otro se recalca que el frío y el silencio hacen que duelan más las heridas.

Otro engendro que comparte algunas de estas características, pero que está más conectado con el tema de la animalidad, es el kelpi, espíritu perteneciente al folklore escocés que se alimenta de carne humana. En «El orgullo», el kelpi habita una ciénaga, sitio profundamente liminal que alberga monstruos en muchas de las más antiguas tradiciones medievales (como sucede, podemos recordar, en *Beowulf*). Antes de enfrentarlo, Almer rechaza la hospitalidad de una anciana que habita una de las últimas casas antes del pantano, y que, por su aspecto tétrico, se asemeja a una parca. Mucho más

turbadores son la figura del kelpi y el combate que se desarrolla: el monstruo tiene cuerpo de hombre pero rostro equino, y durante toda la pelea los colores blanco y negro se invierten en el fondo y en los globos de diálogo, generando la idea de un espacio nocturno o subacuático. El hecho de que el híbrido tenga cabeza equina resulta inquietante en dos niveles: por un lado, el caballo es un animal domesticado y herbívoro, que debería pertenecer al espacio de la civilización; por el otro, posee una carga semántica importante como principal atributo, símbolo y en algunos casos fiel compañero del caballero medieval.¹⁷ Aquí ambas expectativas se subvierten y el kelpi se presenta como un contrincante temible, caníbal en sus facetas humana y animal, que es igualmente vencido. Agotado por la pelea y cubierto de barro, Almer regresa a la casa de la anciana y, a pesar de que ahora es su apariencia la que resulta ligeramente monstruosa, acepta la hospitalidad que por orgullo había rechazado al comienzo. Como dicen los versos escritos por Bilbo en relación a Aragorn, el montaraz que es, en realidad, heredero del trono de Gondor en *El señor de los anillos*, de J. R. R. Tolkien: «All that is gold does not glitter / Not all those who wander are lost» (2001 [1954]: 167).¹⁸

Además de interactuar con sus caballos, que lo acompañan en silencio durante sus aventuras, Almer se vincula con otro animal domesticado. En «El perro», que se incorpora como precuela en *Almer definitivo*, el héroe, que todavía no es un caballero, dice haber encontrado un animal fascinante, distinto de todos los que había visto. Se trata de un can viejo, feo, gordo y sin ningún *pedigree* reconocible, a quien decide hacer su compañero de andanzas a pesar de que no se parece en nada a los animales que suelen acompañar a los caballeros. Durante el episodio, el perro se muestra completamente incompetente en el aspecto práctico: no puede mantener el ritmo, duerme profundamente y, cuando son atacados por un oso (animal salvaje por excelencia)¹⁹ durante la noche, no solo omite defender a Almer sino que ni siquiera se despierta para dar la alarma, antes ni durante la pelea. Enojado, el caballero pretende castigarlo pero descubre la increíble habilidad del animal, que se mantiene oculta hasta el final del episodio. En el castillo de Beloc, Almer y su perro visitan a un noble cuyas hijas le muestran sus elegantes galgos, apropiados para una de las principales actividades del ocio de la nobleza medieval, la caza.²⁰ Ya se percibe una distancia entre los valores de la nobleza y unos valores otros, encarnados por Almer y, en este caso, el perro cuya habilidad asombrosa consiste en poder sonreír. Este animal no tiene

17. «La sociedad feudal es una sociedad del caballo. Por lo menos en lo que atañe a la clase aristocrática. Las canciones de gesta y los *romans* de caballería dan de este animal una imagen valorada, a menudo idealizada, que señala el fortísimo vínculo que une al señor o al caballero con su montura» (Pastoureau, 2011: 101, nuestra traducción).

18. Algo similar sucede con los otros híbridos, ya mencionados, que debe enfrentar Almer en sus aventuras: el muy hospitalario conde Romulich que se revela como un vampiro y el caballero aterrado que resulta ser un hombre lobo.

19. Pastoureau lo define, dentro de la tradición medieval, como un animal extremadamente peligroso, tanto por su cualidad salvaje y violenta como por el hecho de que se asemeja en algunos rasgos al hombre (e.g. su habilidad para andar erguido). En la literatura patrística y carolingia se encuentra a veces, además, asociado a designios demoníacos (2011: 63 y 64).

20. La imaginería del galgo puede apreciarse en el ciclo de tapices, hoy conocidos como «La dama y el unicornio», realizados en torno al 1500.

características fantásticas, no proviene de familias legendarias ni sirve para la caza, mas tiene una cualidad única que lo asocia con la alegría y la felicidad, y por eso es perfecto para Almer. En el episodio titulado «Una idea», puede verse que la silueta canina aparece en el escudo del protagonista, en lugar del usual león de los relatos de caballería medievales:²¹ como el barquero, pero simplemente sonriendo y sin hablar, el perro lo ayuda a configurar su identidad.



Almer integral, Manuel Loza

7. Conclusión: el caballero del conurbano²²

Como antesala de «El orgullo», Nyneve se pregunta para quiénes gobierna Arturo. Ante este interrogante se responde que Arturo es un rey criado como siervo y hace hincapié en el elemento de la Mesa Redonda, sin cabecera ni puestos de poder. Asimismo, aquí queda claro que el deber de Almer es superar su orgullo y verse a sí mismo en los ojos de los humildes. La dedicación a combatir seres monstruosos, que se recalca luego de la aventura en la ciénaga, responde a que perturban a los vasallos más olvidados. Promediando la empresa, se insiste en que antes de Arturo nadie había prestado servicio a los más humildes y que los reyes solo batallaban entre sí. La cercanía con el pueblo queda patente en las palabras de la anciana, que le dice: «dispuesto a ensuciarte las botas con la misma mugre que pise el más miserable de

21. «A fines del siglo XIII, en toda Europa occidental, todo héroe literario debe tener un león como figura heráldica» (Pastoureau, 2013: 56).

22. Se conoce como conurbano bonaerense al área compuesta por los municipios pertenecientes a la Provincia de Buenos Aires que rodean la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (anteriormente denominada Capital Federal).

nosotros» (Al: 54), y del pastor de toros: «noble salvador de los olvidados» (Al: 55), ambas figuras relativamente monstruosas desde lo visual.

En un estadio claramente posterior de asimilación de las virtudes, en «La confianza» el protagonista se presenta a sí mismo ante el conde Romulich como «Sir Almer, caballero de la tabla redonda, guardián de las marcas del norte y protector de pobres y oprimidos» (Al: 76). Luego, en el cierre de «La fuerza» Almer le explica a Gawain que si hubiese observado a quienes habían sido vencidos por el Griego se habría dado cuenta de que no tenía posibilidad de vencer. Los contrincantes anteriores eran un constructor, un hachero, un herrero, un carpintero y un barquero, es decir, todos trabajadores del pueblo que se dedican a sus tareas desde el alba al anochecer. La lección que Almer le imparte al engreído Gawain es que nunca deben dudar de la fuerza de los trabajadores. A esta altura el protagonista ya aprendió la relevancia del pueblo trabajador, que va a volverse patente en el momento en que los campesinos le salven la vida. El aprendizaje progresivo se extiende hacia Gawain en «Ellos». Cuando el danés Gorodoc quiere asesinar a Almer, su amigo lo defiende y reprende: «Eso te enseñará a buscar el silencio cada vez que tu sucia boca busque ofender al hombre que nos enseñó a ser iguales y a buscar el bienestar del prójimo» (Al: 105). Estos y otros comentarios de los personajes, así como su accionar, revelan cómo se va tejiendo una red entre los relatos y cómo su disposición y orden van cobrando sentido. En esta misma aventura se destaca que la fuerza del campesinado proviene de vivir durante años como iguales y sin jerarquías.



Almer integral, Manuel Loza

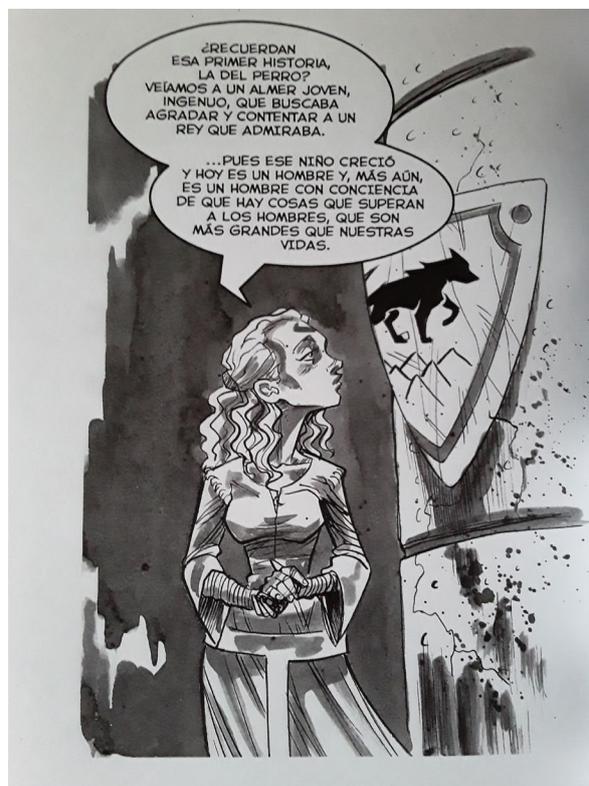
El camino no termina ahí; aún quedan desafíos a pesar de la consagración. Frente a los ataques de pánico que Almer padece en «El miedo», donde se enfatiza que el mayor enemigo es uno mismo y se problematiza la autoestima del personaje, Ginebra le dice, como ya apuntamos, que no hay protagonistas sino solo el sueño de un mundo entre iguales. Finalmente, Almer se agota de dudar de sí mismo y de las amistades que lo rodean y, tras ser acusado de ególatra por la bruja a la que perseguía, comprende que verse como un inferior ante pares es otra cara de la debilidad. En «La luna», de hecho, se destaca la importancia de enfrentar y expresar las penas antes que esconderlas, instrucción que se condice con las lecciones de «El miedo» para combatir la ansiedad, la fobia y la soledad.

Cuando Almer decide prestar ayuda a los nobles en su primera aventura, «El barquero», le dice al duque: «todo sea por

defender a los nobles que estén al servicio de Arturo». En el instante previo a la llegada del monstruo, ya como narrador y meditando de manera retrospectiva, se muestra reflexivo: «¿Hubiera sido distinto si veía como iguales a todos esos campesinos en estos días de viaje?» (AI: 14 y 15). El progreso del caballero en el logro de adoptar al pueblo como bandera se ve en las distintas historietas. Ya en «El hambre», donde se indica que el caballero aprendió y creció con cada aventura, Almer mantiene una conversación con Érica luego de la batalla: «Elegí ser nombrado el defensor de los pobres de Camelot, de aquellos que no tienen voz ni voto en un mundo que los ignora... es una lucha constante, que va desde un dragón que los amenace hasta el plato de comida que les falte» (AI: 151). Las labores de la caballería se expanden y lo fundamental es el destinatario social de su accionar (que, por supuesto, tampoco se restringe a las damiselas de noble cuna). Almer declara que se sabe protegido por su convicción en pos de un mundo nuevo, de justicia para todos (aquí resuena el Arturo de los «años Kennedy»), movido por el amor a los que representa. Esta vez ubicado del lado del maestro o consejero, nuestro protagonista recomienda: «Nunca dudes de la voz de los desposeídos, pues en ella está la fuerza que nos mueve y nos hace resistir cualquier embate. Como la justicia de Camelot, a donde vayas te acompañarán» (AI: 152).

En «Los otros» Almer se enfrenta con un caballero desconocido y termina por matarlo. Más tarde, Nyneve le revela que se trataba de su equivalente en una tierra otra, un campeón de los desposeídos. La reflexión que cierra el episodio es elocuente: «los otros somos nosotros», últimas palabras del caballero vencido que Nyneve y Almer adoptan como propias (AD: 169 y 170). Como se explicita en «Una idea», los caballeros artúricos deben pelear por un ideal más que por un hombre o por una recompensa. La referencia en el subtítulo al conurbano bonaerense, además de remitir al comentario que Manuel Loza hace en la entrevista, opera en esta dirección: el verdadero caballero *hic et nunc*, al margen de las particularidades que encarne, se encargaría de defender y acompañar a un sector históricamente relegado en términos de partidas económicas y recursos en contraste con la capital, tan cercana espacialmente. Construcciones de héroes como las de *Superman: hijo rojo* (2003) o *Kryptonita* (2011), de Leonardo Oyola, trabajan en la misma línea de descentralización.

Las doncellas, los débiles y los indefensos son el foco de protección y de justicia del paladín medieval. Los matices que la ficción neomedieval



Almer integral, Manuel Loza

toma en un territorio y en un tiempo otro hacen que el objeto de hazañas también varíe: el pueblo, los trabajadores y los oprimidos, es decir, los olvidados, son los que ampara Almer. Más significativo aún: son los que él *elige* proteger.

8. Apéndice - Entrevista a Manuel Loza, 5 de octubre de 2021

¿Qué pensás que te influenció en Almer y qué creciste leyendo que esté relacionado?

No sabría decir cuáles son mis influencias, generalmente me cuesta encontrarlas ahí, en mi trabajo. Puedo ver algo de dibujantes como Hugo Pratt, Jon Bogdanove o Frank Miller, lo demás me cuesta. Dentro de lo medieval fui un adolescente lector de *El señor de los anillos*, *El Cantar de mio Cid* y cuando era muy muy niño debo haber visto *Excalibur* de John Boorman como veinte veces.

Ya de adolescente mi abuelo me regaló *Los hechos del rey Arturo y sus nobles caballeros*, de John Steinbeck, y creo que lo leí dos veces de corrido; definitivamente Almer vive en ese Camelot.

Para cuando empecé la facu ya dedicaba cualquier sueldito que tuviera a comprarme cuanto libro de literatura medieval me encontrara; ahí fueron grandes hallazgos: los de la Biblioteca Medieval de editorial Alianza (de ahí sale el que todavía es mi favorito, que es *La Vulgata*) o, ya si quería hacer sacrificios fuertes, los de Siruela editorial, que eran una maravilla (creo que *Yvain* o *El Caballero del León*, de Chrétien de Troyes, es mi favorito de esos).

¿Conocés el Merlín de Wood y Alcatena?

¡Sí! En los noventa me acuerdo que un amigo mío lo tenía en una edición de Columba con unas tapas horribles... ¡pero cómo se lo envidiaba! Tiempo después tuve revancha cuando la editorial Thalos lo publicó en un solo tomo y con una calidad preciosa. Lo compré y es lectura obligada cada vez que quiero volver a Almer.

¿Cómo surgió la idea de Almer?

Almer surge de una combinación de fascinaciones con Steinbeck, con la peli *Excalibur*, con la *Vulgata* y con haber jugado mucho rol cuando era más pibe. Creo que Almer termina siendo un ejercicio muy parecido al de *El Príncipe Valiente* de Harold Foster: las ganas de entrar en el universo del ciclo artúrico me hacen querer insertar en él a mi propio personaje, un joven caballero que va a vivir en ese mundo y participar como uno más de todas las vivencias de la Tabla Redonda. Es también una idea muy de juego de rol, el no interpretar a los personajes protagonistas de una historia sino insertar personajes nuevos que funcionen como testigos de esos eventos y mundos de aventuras.

En mi cabeza Almer vive entre escenas de la película *Excalibur* y la mayoría de los personajes clásicos del ciclo artúrico están a partir de la interpretación que les dio John Steinbeck.

¿Cuánto de investigación sobre la materia artúrica hay en tu trabajo de composición?

No sé si decirle investigación porque en realidad es puro placer, soy muy fan de la literatura medieval, vivo comprándome libros y leyendo y releendo. En ese sentido, hay muchísima investigación porque hay muchísima lectura previa, pero sin otra finalidad que la de divertirme.

Aparte de eso soy muy fan de los lores, de respetarlos y ver cómo puedo trabajar a Almer sin alterar los eventos que hacen al ciclo artúrico.

¿Por qué dentro de los personajes del universo artúrico les das más protagonismo a Nynve y Gawain que a otros?

En el caso de Nynve estoy totalmente enamorado de ella y de la construcción que hizo Steinbeck de la vida que tiene después de haber matado a Merlín. Me encanta y creo que Nynve es un personaje espejo donde se ve reflejada la ideología del lector: hay quienes leen el ciclo artúrico y ven en Nynve el arquetipo de la mujer seductora e histérica que manipuló a ese pobre viejito y hay quienes, como Steinbeck, ven en Nynve a una piba que escapó como pudo del acoso de un tipo increíblemente poderoso y de la condena social (y mágica, claro) que ello le trajo. La Nynve paria, mágica e inmortal que recorre un mundo que la rechaza me parece un personajazo, es todo tragedia.

Gawain, por otro lado, es el caballero engraido y canchero que mejor dinámica vincular puede tener con un pibe sensible y tímido como Almer. Son dos personajes que se quieren mucho pero que no podrían ser más distintos, y los diálogos resultantes están buenísimos para escribir.

Al momento de la creación de una historieta medieval desde nuestro contexto, ¿tuviste en cuenta algunas particularidades en la adaptación del imaginario de ese mundo? ¿Creés que se vio permeado por algo local?

Yo creo que Almer es todo local. Ni bien salió hubo una nota en Página/12 que decía que Almer era un caballero medieval en la corte del rey Arturo pero que todo el tiempo se sentía como un pibe del conurbano [ver nota 22]. Eso fue lo más lindo que me dijeron en la vida porque habla del ejercicio de la apropiación, de tomar un elemento ajeno y hacerlo personal al mismo tiempo que siga siendo reconocible. Si eso me salió bien ya está, puedo dormir tranquilo.

A partir de la presentación biográfica en Almer definitivo (i. e. la aclaración de Indiana Jones y la aventura), ¿cómo es tu relación con la Facultad, con el ámbito académico y de la enseñanza?

Soy hijo de docentes y un eterno enamorado de la educación pública, es mi mayor fuente de ingresos y, sobre todo, mi hogar y trinchera.

La Facultad me parece un lugar superinteresante porque trabajo en materias de producción teórica e investigación en las que todos los procedimientos de la investigación conceptual están siendo constantemente analizados y eso me lleva a estar todo el tiempo pensando en las historietas que hago, cómo

las hago y por qué las hago. Trabajar en un ámbito que te incentive tanto a la reflexión es un golazo.

¿Pensás volver a trabajar con estos personajes o con algún otro proyecto vinculado con lo medieval?

Sí, siempre quiero ir resolviendo compromisos y dedicarme de una buena vez a *Almer* de forma exclusiva, tengo muchísimas aventuras tuyas para contar.

9. Bibliografía

ALCATENA, Enrique (2017), «Prólogo», en *Almer definitivo*, Buenos Aires, Big Sur Colectivo Editorial.

BLANC, William (2016), *Le roi Arthur, un mythe contemporain*, París, Libertalia.

CIPPONERI, Gabriela y Kaila YANKELEVICH (2020), «Magia, religión y ciencia en disputa: el ocaso del reino artúrico en dos cómics», *Prácticas de oficio*, 24, pp. 61-78.

EISNER, Will (1985), *Comics and Sequential Art*, Florida, Poorhouse Press.

GALLO LEÓN, José Pablo y María Victoria JÁTIVA MIRALLES (2017), «Cómico y Edad Media: del escenario a la didáctica», en Antonio Huertas Morales (ed.), *Edad Media contemporánea*, *Storyca*, Monografías de *Aula Medieval*, 6, pp. 124-38.

LACALLE, Juan Manuel (2012), «“Or pourpensons un jeu”: un recorrido musical a través del *Jeu de Robin et Marion*», en Ana Basarte y Santiago Barreiro, (eds.), *Actas de las XI Jornadas Internacionales de Estudios Medievales y XXI Curso de Actualización en Historia Medieval*, Buenos Aires, Sociedad Argentina de Estudios Medievales, pp. 121-7.

LLOSA SANZ, Álvaro (2019), «Del Capitán Trueno a Robin de Luxley:

magia, hechicería e Inquisición en el cómic contemporáneo español de tema medieval», *Magia, brujería, Inquisición*, *Storyca*, Monografías de *Aula Medieval*, 10, pp. 117-42.

LOZA, Manuel (2017), *Almer definitivo*, Buenos Aires, Big Sur Colectivo Editorial.

LOZA, Manuel (2016), *Almer integral*, Lanús, Atmósfera.

McCLOUD, Scott (1994), *Understanding Comics. The Invisible Art*, Nueva York, Harper Collins.

PASTOUREAU, Michel (2011), *Bestiaires du Moyen Âge*, París, Seuil.

PASTOUREAU, Michel (2013/2004), *Una historia simbólica de la Edad Media occidental*, trad. de Julia Bucci, Buenos Aires, Katz.

STEINBECK, John (1977/1976), *Los hechos del rey Arturo y sus nobles caballeros*, Buenos Aires: Sudamericana.

TOLKIEN, J. R. R. (2001/1954)], *The Lord of the Rings*, Londres, Harper Collins.

TORREGROSSA, Michael (2004), «Once and Future Kings: The Return of King Arthur in the Comics», en Barbara Tapa Lupack (ed.), *Adapting the Arthurian Legends for Children*, Nueva York, Palgrave Macmillan, pp. 243-62.

ZUMTHOR, Paul (2016/1978), «Génesis y evolución del género», en Lidia Amor y Ana Basarte (comps.), *El Roman Medieval*, Buenos Aires, Oficina de Publicaciones de la Facultad de Filosofía y Letras.

CIPPONERI, Gabriela; Juan Manuel LACALLE y Kaila YANKELEVICH, «El caballero del pueblo, los trabajadores y los oprimidos: una lectura de *Almer*, cómic neomedieval argentino», *Storyca* 3 (2021), pp. 13-37.

<https://doi.org/10.51863/Storyca.2021.CipponeriLacalleYankelevich>

Resumen

La historieta contemporánea latinoamericana que toma el imaginario medieval como base de su construcción ficcional no ha sido suficientemente estudiada por la crítica. En este artículo nos proponemos llevar a cabo un análisis de la serie *Almer*, del argentino Manuel Loza, publicada durante la segunda década del siglo XXI. Nos centramos, por un lado, en las continuidades que esta ficción presenta con la materia medieval y, por otro lado, en las particularidades que adquieren los personajes y las aventuras acaecidas en un contexto diverso. Entre estos aspectos se destaca la reelaboración de un elemento particular del mito artúrico, la igualdad entre pares, para la creación de un caballero novedoso cuya tarea es, fundamentalmente, la de proteger a los trabajadores y los oprimidos de la sociedad. Al final se incluye como apéndice una entrevista realizada al autor en 2021 con motivo del presente número de *Storyca*.

Abstract

Contemporary Latin-American comics that adopt the medieval world as the basis of their fictional creation have not been sufficiently studied by scholars. In this article we propose to carry out an analysis of the series *Almer*, by the Argentinian author Manuel Loza, published during the second decade of the 21st century. We focus, on the one hand, on the extensions of the medieval matter found in this fiction and, on the other hand, on the peculiarities that the characters have and the adventures that take place in a diverse context. Among these aspects we highlight the redefinition of one of the elements of the Arthurian myth, that of equality among peers, in order to create a novel

Palabras clave

Historieta
Neomedievalismo
Materia artúrica
Argentina
Caballería

KeyWords

Comic
Neomedievalism
Arthurian legend
Argentina
Knighthood

knight whose task is, above all, to protect laborers and the oppressed in society. At the end we include, as an appendix, an interview conducted to the author in 2021 on the occasion of the current volume of *Storyca*.



Del párrafo a la viñeta: *El Cid* (2020), de José Luis Corral y Alberto Valero



ISSN 2660-9169

Storyca

RAQUEL CRESPO-VILA

Instituto Politécnico de Bragança

La apropiación cristiana del libro como símbolo teológico abrió nuevos caminos decorativos. Las palabras mismas se convirtieron en formas ornamentales [...]. El trabajo se especializó: el escriba solía dejar indicaciones precisas y reservaba los espacios destinados a las ilustraciones; a continuación, los pergaminos se entregaban a miniaturistas e iluminadores. Ya en el siglo XIII, los espacios de la página habían adquirido una condición selvática, compleja y utópica. Allí tiene su origen marginal el cómic. Literalmente: las primeras tiras ilustradas de la historia aparecieron en los márgenes de aquellos antiguos manuscritos. En torno a las letras, surgieron en las páginas increíbles encajes de dragones, serpientes y plantas trepadoras que se enlazaban y se entrecruzaban con una gran riqueza de formas retorcidas. Se poblaron de seres humanos, animales, paisajes, escenas vivaces desarrolladas en series de dibujos. Las pequeñas ilustraciones tenían un marco de orlas vegetales —de ahí deriva el término «viñeta», porque franjas de hojas de vid bordeaban cada recuadro—. Desde la época medieval gótica, de las bocas de los personajes emergen unas pequeñas cintas con las frases pronunciadas, antecedentes de los bocadillos de nuestras historietas infantiles.

Irene Vallejo, *El infinito en un junco*



1. Más allá de la Edad Media y más allá de la literatura

Ya en la pasada década de los noventa, Christoph Rodiek (1990/1995) hacía balance de la longeva andadura de Rodrigo Díaz de Vivar a través de los siglos y, en su profuso y detallado estudio acerca de la proyección y la recepción internacional de la materia cidiana —o del «esquema argumental recurrente del Cid», en la etiqueta del propio crítico—, daba cuenta de la enorme capacidad de la fábula del Cid para adaptarse no solo a distintos contextos históricos y geográficos, sino también a lenguajes o medios narrativos muy dispares —que, en el caso concreto del siglo XX, sirvieron para marcar un determinado espíritu cultural—. No en vano, y como bien apuntaba el mismo Rodiek, convertida en contenido de carácter transversal, la materia cidiana se aclimata «al “mercado” de historias prometedoras» (1995: 419). O dicho de otro modo: al paradigma de la llamada «industria cultural» o de la «cultura de masas» (para un repaso de esta etiqueta véase, por ejemplo, [Abruzzese, 2004](#)); pues, una vez superado el ecuador del siglo pasado, la fábula del Cid hubo de extenderse a formatos novedosos, de naturaleza más popular si se quiere, como el cine o el cómic (Rodiek, 1995: 379-396; 404-408; [Aguilar, 2014](#)).

Lejos de languidecer y contraerse, este fenómeno de expansión mediática de la materia cidiana parece haberse acentuado con la llegada del siglo XXI. Un caso evidente a este respecto es el que atañe, por ejemplo, al ámbito audiovisual. Dado el salto a la gran pantalla en 1961, con la [película](#) dirigida por Anthony Mann y reencarnado el héroe en Charlton Heston, el Cid tomaba el rostro del actor Jaime Lorente en 2020, en la [serie](#) de ficción escrita por Luis Arraz y Adolfo Martínez, producida por el grupo Zebra y distribuida por la plataforma Amazon Prime Video. Sin olvidar tampoco aquel Campeador interpretado por Ángel Cristo en la curiosa propuesta fílmica de Angelino Fons —[El Cid cabreador](#) (1983)—; ni aquella serie infantil emitida por TVE en 1980, [Ruy, el pequeño Cid](#) (RBA Internacional y Nippon Animation), o, en fin, el largometraje dirigido por José Pozo, [El Cid, la leyenda](#) (Filmax, 2003), que confirman la incursión del caballero en el terreno de la animación.

Igualmente, la investigación de Prieto Marugán (2007) arrojaba datos concluyentes acerca de la presencia del héroe en la esfera de la música: más de ochenta composiciones de distinta naturaleza y época ratifican que la materia cidiana es musicable. Más específico y reciente es, por lo demás, el catálogo elaborado por [Boix Jovaní \(2015\)](#), implementado posteriormente por [Saguar García \(2017\)](#) y centrado en la pervivencia y transmisión del mito cidiano a través de las letras del *heavy metal*. O el concierto para coro, órgano y nuevos medios *Campeador*, compuesto por Carlos Miguel Fernández Soto —también conocido por el pseudónimo Iazabo—, publicado en 2018 y relanzado, con nuevos temas, en 2020.¹

Tampoco se ha desaprovechado el potencial de la figura cidiana en formatos actuales más lúdicos. He ahí la aparición del Campeador en el argumento

1. Para ampliar esta información, remito al sitio web del compositor, desde donde se puede acceder a las piezas del concierto: <http://www.iazabo.com/> (última consulta: 24/12/2021).

de un conjunto de videojuegos que Escandell Montiel (2017) resumía y examinaba. O la publicación, más analógica, de *Reconquista* (Edge Entertainment) en el año 2018; un juego de mesa ideado por Marco Antonio del Campo cuyo argumento intenta recrear los continuos enfrentamientos entre cristianos y musulmanes durante el siglo XI peninsular. Por ello, como en la historia, el Cid se convierte aquí en personaje estratégico, capaz de modificar las reglas del juego.²

Y, en fin, el caso que aquí más interesa y que habrá de ocupar los epígrafes que siguen: el del cómic. Porque también ha logrado acomodarse la materia cidiana al lenguaje de las viñetas y a una forma narrativa que —híbrida, mestiza, deudora clara de la «cultura de masas» y desconsiderada por el canon cultural durante décadas— recibe ahora, gracias al esfuerzo de los historietistas y en buena medida, según Santiago García, a la aparición de esa forma particular llamada «novela gráfica», reconocimiento y atención por parte de la crítica (*passim* García, 2010).

Así, en tanto que jalón singular de la proyección del héroe sobre el amplio espectro cultural contemporáneo, valía la pena dedicar unas líneas a la novela gráfica cidiana aparecida en el año 2020 —Ediciones B—, titulada *El Cid*, guionizada e ilustrada por Alberto Valero y basada en la novela histórica homónima de José Luis Corral (2000); y examinar, pues, esta nueva recreación de la materia cidiana en su relación con el texto literario del que parte —y aun con una larga tradición debida al caballero— y en función de ciertas particularidades icono-textuales que atañen a la novela gráfica.

No obstante, y como ya demostraron otros estudios (Rodiek, 1995; Aguilar, 2014; también Beck, 2019), la propuesta de José Luis Corral y Alberto Valero no es el primer ejercicio de representación gráfica del Cid, ni tampoco el primer trasvase de la historia de Rodrigo Díaz de Vivar al lenguaje concreto de las viñetas, las didascalias y los bocadillos.

2. Los antecedentes

A medio camino entre lo verbal y lo visual, la creación historietista ha sido un nicho fecundo para la actualización de motivos medievales; bien como fundamento argumental —recuperando episodios históricos reales, documentados—, bien como telón de fondo —lleno, en muchos casos, de ucronías y anacronías—, el Medievo ha sido escenario recurrente para desarrollar la acción de muchas historias comicográficas (Gallo León y Játiva Morales, 2009). Personajes tan populares como *El príncipe Valiente*, creado en 1937 por Harold Foster (Canadá), o celebridades del tebeo español, como *El guerrero del antifaz* (Manuel Gago García, 1944) y *El capitán Trueno* (Víctor

2. Tal y como se explica del sitio web de la compañía editorial Edge Entertainment, de donde extraigo la información: «Los más aficionados a la historia disfrutarán una regla opcional que introduce el juego, El destierro del Cid. Esta regla modifica la partida para una experiencia que refleje los cambios de bando en los que Rodrigo Díaz de Vivar, El Cid Campeador, se vio envuelto durante la contienda del siglo XI español». En: <http://bit.ly/2mqfmmmb> (Consultado el 20/12/2021).

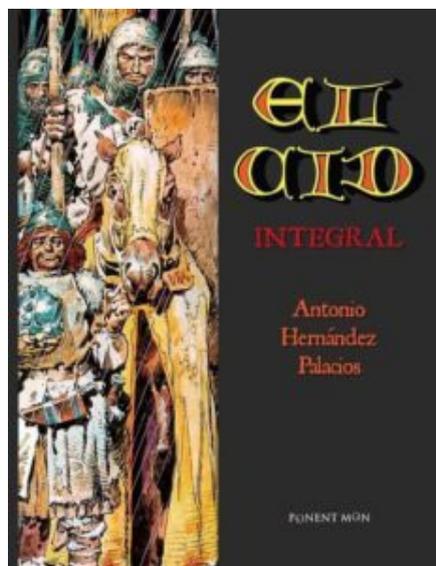
Mora Pujadas y Manuel A. Zaragoza, 1956) dan cuenta, efectivamente, de la longevidad y el éxito de ese maridaje entre Edad Media y viñeta.

Son muchas las analogías que se podrían establecer entre los protagonistas de aquellas historietas españolas y la propia figura cidiana; nótese, sin ir más lejos, el carácter conservador y panfletario que la coyuntura ideológica de la España franquista imprimió sobre ellos (véase, a este respecto, [Lacarra, 1980](#); [Peña Pérez, 2010](#); [Heusch, 2017](#)). Sin embargo, la fábula cidiana no escapó a la creatividad del noveno arte y el Campeador acabaría protagonizando su propia colección de viñetas, fuera incluso de nuestras fronteras.

[Dietris Aguilar \(2014\)](#) nos recuerda, por ejemplo, el caso de *El poema del cid canpeadoR sintéticamente abreviado para todos*, de Oski y César Bruto; una historieta argentina de 1957 que, al decir de la misma autora, constituye «una versión paródica» del texto clásico al que se refiere y donde la figura del Cid se presenta ciertamente alejada de la que protagoniza aquella composición:

No hay intención de retratar a nuestro héroe sino de «versionarlo» con fines humorísticos. De hecho, sólo se muestra más su aspecto guerrero, antes que el de esposo, de vasallo o de padre. Oski y César Bruto sabían claramente cuál era el horizonte de expectativas de sus receptores: un grupo de lectores cultos, que disfrutaban en clave humorística del «analfabetismo gráfico» y textual de una obra en la que subyace una mirada entre socarrona y cáustica ([Aguilar, 2014](#)).

Ya en nuestro país, con talento completamente distinto, surgía de la mano del historietista Antonio Hernández Palacios la serie *El Cid*, que, publicada entre la década de los setenta y los ochenta, se compone de cuatro tomos: el «Libro I. Sancho de Castilla» y el «Libro II. Las Cortes de León», seriados entre 1971 y 1972 por la revista *Trinca* (Editorial Doncel); el «Libro III. La toma de Coimbra», que veía la luz en 1982, gracias Ikusager Ediciones — que también reeditaría los dos anteriores—; y, en fin, el «Libro IV. La Cruzada de Barbastro», de 1984 y, lamentablemente, inconclusa (Uriondo, en Hernández Palacios, 2015: 5).



El Cid, Hernández Palacios

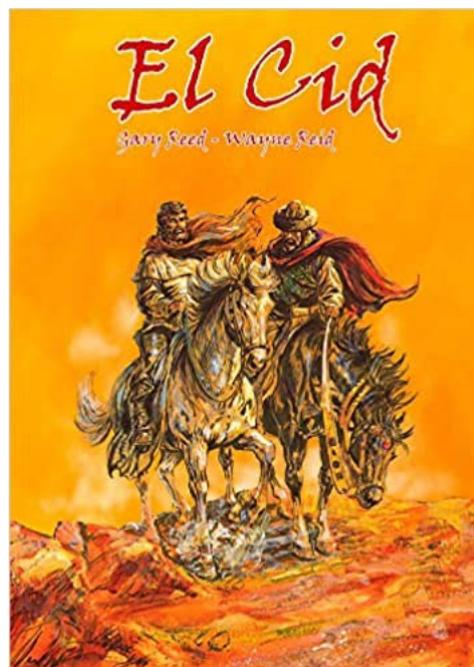
Si bien el proyecto de Hernández Palacios pretendía una extensión mayor, el argumento de la serie publicada abarca un arco muy breve de toda la acción que se podría desarrollar a propósito de la materia cidiana, sea en la versión más realista de la historia del Campeador o en la más legendaria. Así, arrancando en el año 1063, consumada la batalla de Graus, la serie se extiende hasta la muerte del rey Fernando I de León, Castilla y Galicia, en 1065; fecha clave esta última en la biografía cidiana fielmente documentada. Pues, una vez repartido el reinado de Fernando I entre sus tres hijos varones, el caballero de Vivar se convertiría en

alférez real de Sancho II de Castilla, para más tarde verse envuelto en la «guerra fratricida» que, *grosso modo*, enfrentaría al monarca castellano con Alfonso VI de León y terminaría con la muerte de aquel en 1072, durante el «Cerco de Zamora» (Fletcher, 1989). Por todo ello, no es casual que, en sus primeros pasos, la propuesta de Hernández Palacios ceda un mayor protagonismo al personaje de Sancho II de Castilla que a la propia figura del Cid Campeador (Uriondo, en Hernández Palacios, 2015: 3-4).

Entre las bondades de la obra de Hernández Palacios, Rodiek (1995: 404-408) apuntaba la deuda del cómic con un referente de los estudios cidianos como *La España del Cid* (1929), de Menéndez Pidal, ampliando, eso sí, lo documental con lo anecdótico, para adaptar la investigación pidaliana a las características propias del cómic como medio narrativo. Así, a pesar de que Hernández Palacios no consiguió plasmar toda la erudición contenida en su fuente y de que, en ocasiones, se desmarcó de ella, el mismo crítico reconocía «que los conocimientos de Menéndez Pidal difícilmente pueden ser transmitidos a un público moderno de masas de forma más entretenida —es decir, eficaz— que con bloques textuales amarillos y secuencias de imágenes a todo color» (Rodiek, 1995: 408).

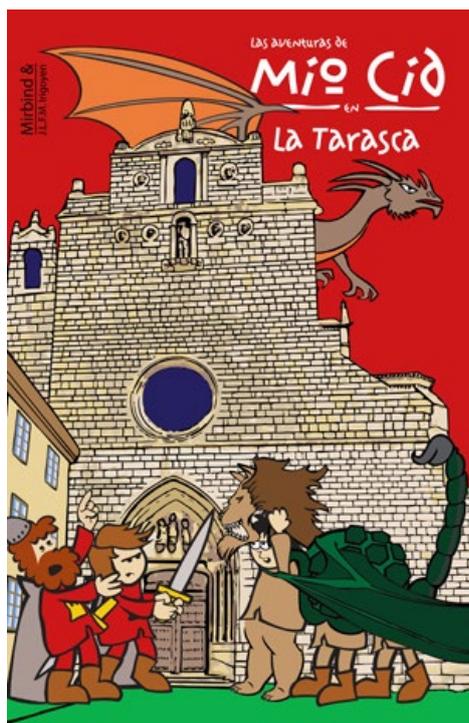
Todo ello interesa aquí, porque, en tanto que hito cidiano de la viñeta, *El Cid* de Hernández Palacios constituye un antecedente directo del caso que atañe a este trabajo y revela su importancia en el hecho de que, en el año 2015, la editorial Ponent Mon haya lanzado al mercado una edición íntegra de la serie —*El Cid. Integral*—; un cuidado volumen de más de doscientas páginas que, además, recoge el borrador del trabajo y la reproducción gráfica de los manuscritos del autor.

En última instancia, no debe pasar sin mención en este epígrafe otro tipo de proyectos; como el emprendido desde **Cascaborra Ediciones** —con Julián Olivares Dengra alacabeza— que, habiendo adquirido los derechos de Caliber Cómics (Estados Unidos) por *El Cid* —dibujado por Wayne Reid y guionizado por Gary Reed— reeditaría este cómic americano para publicarlo ahora en español (2018), como el sexto número de su colección «Historia de España en viñetas». ³ O, más allá de la reedición, a propuesta —



El Cid, Reid y Reed

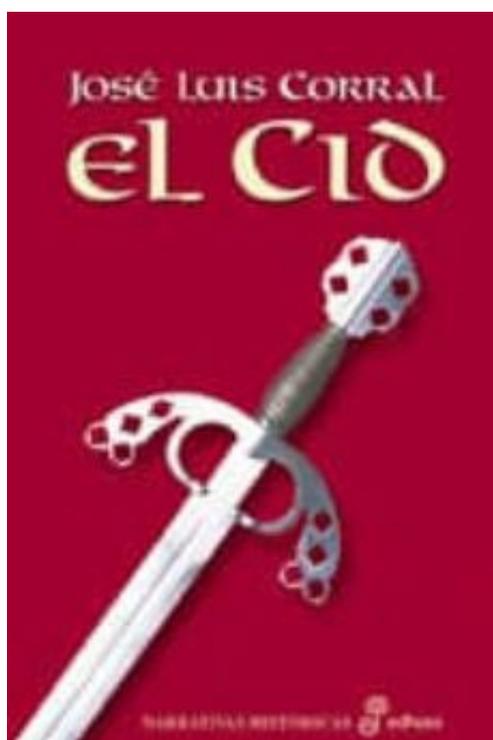
3. La singularidad de la propuesta radica en la estrategia económica del proyecto, puesto que, con el apoyo del grupo Verkami, la editorial puso en marcha una campaña *crowdfunding* para financiar de manera colectiva la reedición de este cómic; una campaña que, a golpe de retórico eslogan —«Qué buen vasallo sería si tuviera un buen señor... Y qué buen cómic será con buenos mecenas que nos ayuden a financiarlo»—, conseguía recaudar los fondos necesarios para cubrir gastos de traducción, maquetación e imprenta, facilitando así que *El Cid* viera la luz en 2018. Para más información sobre el proyecto y sus índices de recaudación, así como para la visualización del vídeo promocional de la campaña, se puede visitar la plataforma del grupo Verkami, en la siguiente dirección electrónica: <http://bit.ly/2mHPEtB> (Consultado el 14/12/2021).



Las aventuras de Mio Cid, Mirbind

también mencionada por Beck (2019: 164)— del dibujante “Mirbind”. Dirigida a un público juvenil, esta cuenta con dos números: «La estatua del buen Conde», que abría la serie en 2009 y presentaba a parte de los personajes más importantes de la temática cidiana —el rey Sancho II, el rey Alfonso VI, Álvar Fáñez y también Bellido Dolfos; inmiscuidos en la búsqueda de un tesoro—; y el segundo, que aparecía en el año 2011 bajo el título de «La Tarasca» —nombre del dragón que Rodrigo Díaz debe enfrentar—.

3. *El Cid* (2000) de Corral



El Cid, José Luis Corral

El Cid de José Luis Corral y Alberto Valero parte —ya se ha dicho— de la novela publicada veinte años antes por el primero, medievalista y uno de los narradores más reconocidos del género histórico en el panorama español actual. Inscrita en ese fenómeno de «eclosión» medieval que autores como Gómez Redondo (1990), Díez de Revenga (1993), Yerro Villanueva (2001), Ruiz-Domènec (2009) y Huertas Morales (2015) notaron para el caso de la narrativa española de finales y principios de siglo, la novela de Corral —que ya fue tratada en otro lugar (Crespo-Vila, 2018)— reconstruye la biografía de Rodrigo Díaz de Vivar desde el respeto y el rigor historiográficos.

Fiel, por tanto, a las fuentes medievales que, en efecto, documentan la existencia de este caballero, el novelista recorre allí los episodios más importantes de la trayectoria vital de Rodrigo Díaz, cubriendo un arco temporal que arranca en el año 1063 — con la batalla de Graus— y concluye con la

muerte del Campeador en la ciudad de Valencia, en el año 1099; pasando por episodios cidianos de consideración histórica (véase, a este respecto, Fletcher, 1989) como el Cerco de Zamora de 1072 (Corral, 2001: 124-136), el enfrentamiento en Cabra entre las tropas del Cid y las de García Ordóñez (2001: 181-202) —y posible antecedente del primer destierro—, los dos destierros del Campeador (2001: 214 y ss.; 2001: 408-415) o la conquista de Valencia (1093-1094) en toda su crudeza; sin olvidar, además, los años que el caballero pasó en la taifa zaragozana al servicio de gobernantes musulmanes, una vez desterrado en 1081.

Así, el texto de Corral encaja dentro de esa categoría de «historia novelada» que, en su taxonomía acerca de la novela española contemporánea de tema medieval, proponía Huertas Morales (2015: 81-118); esto es: textos con mínima injerencia de la inventiva, en los que se persigue la reconstrucción fidedigna del pasado histórico, amenizados a través de pequeñas dosis de ficción y muy cercanos, por tanto, al ámbito de la divulgación y del ensayo históricos. El componente ficcional de esta obra se reduce, prácticamente, a la inclusión del personaje de don Diego de Ubierna, que, caracterizado como caballero del Cid, se convierte en narrador autodiegético del relato y acentúa esa impresión de veracidad de la novela al revelarse como testigo ocular de los hechos más relevantes de la biografía cidiana.

La intención de verismo es tal que el propio Corral declara las fuentes documentales manejadas para la redacción de la novela en una «Nota del autor» incluida al final del volumen. Sin embargo, tal nota menciona también el *Cantar de mío Cid* —CMC en adelante—, utilizado, eso sí, «con cierto cuidado» (2001: 568). No en vano, y a pesar de la evidente y marcada inclinación de la recreación cidiana de Corral hacia el archivo histórico, lo cierto es que también se pueden rastrear en la novela ciertas referencias a la tradición puramente literaria relacionada con el Campeador. Nótese, por ejemplo, el guiño hecho en la novela (2001: 225-226) al motivo del engaño a los judíos contenido en el CMC (vv. 78 y 213) —y que, en términos generales, la crítica ha dado por ficticio (Salvador Miguel, 1977: 207)—. O la clara alusión en el siguiente fragmento a los versos 40-48 del CMC, donde una «niña de nuef años» burgalesa advertía al héroe de las órdenes del monarca:

Unos pocos nos dirigimos hacia la catedral de Santa María, donde Rodrigo quería rezar antes de partir. En la plaza, delante de la portada de figuras esculpidas en piedra, una niña se acercó hasta Rodrigo.
 —¿Tú eres el Campeador? —le preguntó.
 —Sí, por ese apodo me conocen algunos —respondió Rodrigo.
 —Mi madre me ha dicho que el rey no quiere que vivas en Castilla, y que quien te ayude perderá su casa y sus ojos.
 —En ese caso, obedece a tu madre.
 La madre de la niña apareció en la plaza y la cogió de la mano llevándosela de allí en volandas (Corral, 2001: 223-224).

Cumpliendo, pues, con aquel desiderátum narrativo que Rodiek (1995: 412) esgrimía en las conclusiones de su estudio sobre la proyección de la

materia cidiana —y que requería la aparición de una novela cidiana fiel a la historiografía—, gracias a la reconstrucción de la biografía cidiana desde la documentación, la novela de Corral constituye, por un lado, un ejercicio de «corrección histórica» a propósito de esa imagen idealizada del héroe, alimentada durante siglos y, presumiblemente, anclada todavía hoy en el imaginario colectivo. Lejos del maniqueísmo, humanizado, el Cid de Corral escapa, por lo demás, a esa estampa de vasallo resignado y estridente defensor de la cristiandad, que, a decir verdad —y desde lo planteado por la crítica al respecto (Spitzer, 1962: 19; Catalán, 2000; Montaner, 2007)—, tampoco cabría colegir de la lectura del [CMC](#).

Por otro lado, y atendiendo a esas sutiles alusiones a todo el aparataje literario inmiscuido en la mitificación de la figura cidiana —que, en ocasiones, el narrador de la novela parece querer desmentir: «Juglares, trovadores y cronistas cantan [...] las hazañas del Cid y ensalzan su figura; algunos inventan cosas que jamás ocurrieron y otros describen al Campeador de manera muy distinta a como realmente era» (Corral, 2001: 564)—, *El Cid* de Corral adquiere también trazas de «lección» o «glosa» literaria, invitando al lector a reconsiderar una relectura de los textos clásicos.

Desde esta perspectiva, y como ya se hubo de notar en aquel trabajo anterior ([Crespo-Vila, 2018: 37](#)), *El Cid* de Corral responde a ese afán divulgativo que, manifestándose de manera singular en la novelística contemporánea de asunto medieval, es connatural al género de la novela histórica; género que ha asimilado, por lo demás y quizás como ningún otro, las ligaduras del mercado editorial actual —sigo de nuevo a Huertas Morales (2015: 39-44)—; o los parámetros, si se quiere, de esa «industria cultural», que, entre otras cosas, ha erradicado las tradicionales fronteras que separaban la erudición del consumo masivo y ha revalorizado modelos y lenguajes narrativos anteriormente considerados «menores».

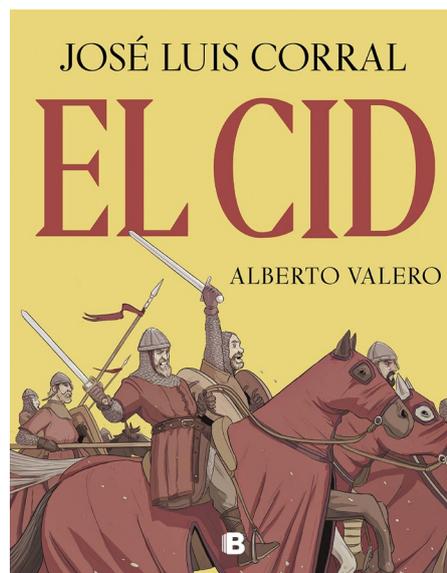
4. *El Cid* (2020) de Corral y Valero

Cabría, en primer lugar, definir la propuesta de Corral y Valero desde la etiqueta de uso común que podría resultar más adecuada para el caso: «novela gráfica»; si bien es cierto que, como advierte Santiago García (2010) —quien examinó con detalle los orígenes de tal noción—, tal marbete no es de agrado generalizado y plantea ciertas dudas en el ámbito de la ilustración. En la propia explicación del autor:

Por supuesto, «novela gráfica» es sólo un término convencional que, como suele ocurrir, puede llamar a engaño, pues no hay que entender que con el mismo nos referimos a un cómic con características formales o narrativas de novela literaria, ni tampoco a un formato determinado, sino, sencillamente, a un tipo de cómic adulto moderno que reclama lecturas y actitudes distintas del cómic de consumo tradicional (García, 2010:15-16).

Tomaré, en cualquier caso, dicho marbete para referir *El Cid* de Corral y Valero y diferenciarlo de otras obras cidianas ilustradas, como la de Hernández Palacios, que, frente al texto que me ocupa, se publicó de manera seriada, secuenciada. No así, *El Cid* más actual, cuyas páginas vieron la luz de manera íntegra, como un todo orgánico, concluso y preparado a la luz de un texto precedente.

En este sentido, convendría igualmente calificar la propuesta de Corral y Valero en su relación con la novela fuente de la que parte. Opto, para ello, por el término de «reescritura» frente al de «adaptación», tal y como planteaba, tras una concienzuda revisión conceptual, [Gutiérrez García-Huidobro \(2014\)](#) para caso de similar naturaleza al que atañe a estas páginas; esto es, un transvase narrativo dado desde los párrafos a las viñetas:



El Cid, Corral y Valero

Si se entiende el cómic desde su estatus de híbrido por medio de su tensión entre texto y lenguaje, tal como lo expresa toda la tradición teórica del medio, entonces podría plantearse que el cómic, por sus particularidades narrativas y formales, puede producir adaptaciones de textos literarios que proyecten muchos aspectos inusitados de sus fuentes a niveles de lectura e interpretación. Es decir, que las adaptaciones más que copias son reescrituras de su fuente en la clave del medio en que se está elaborando la nueva versión ([Gutiérrez García-Huidobro, 2014: 193](#)).

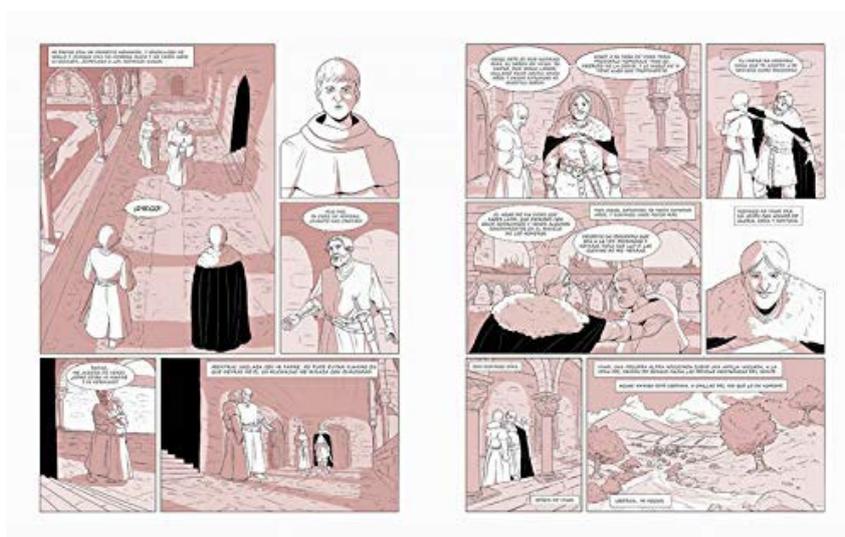
Desde tal perspectiva y considerando la dualidad expresiva e icónico-textual que concierne al medio, es posible señalar una serie de aspectos discursivos que, frente al texto fuente de Corral, parecen ponderarse, desarrollarse o ampliarse en la propuesta ilustrada posterior.

Por el contrario, la fábula —es decir, la historia propiamente dicha y relatada en *El Cid* de Corral y Valero— se mantiene fiel con respecto a la novela original, de la que parafrasea fragmentos, insertados ahora en globos y didascalias. Lejos de aquella «amplificación parásita» de motivos que Rodiek (1995: 404) percibió en el cómic de Hernández Palacios con respecto al «esquema argumental recurrente del Cid», lo cierto es que la propuesta ilustrada de Corral y Valero sigue de cerca la acción contenida en su texto fuente, e igualmente comprende los hechos más relevantes de la biografía cidiana desde el año 1063 hasta la fecha de su muerte, en 1099. Aunque —valga apuntarlo—, a diferencia de la novela de Corral, estructurada en veinticuatro capítulos, en la novela gráfica actual la historia de Rodrigo Díaz de Vivar se organiza de manera tripartita, y en función de los más importantes escenarios en los que se hubo de desarrollar. Así rezan los carteles que encabezan cada parte: «Parte I: Castilla», «Parte II: Zaragoza», «Parte III: Valencia».

El Cid ilustrado reduce, por lo demás y considerablemente, su extensión con respecto al texto originario de Corral; hecho este debido, en gran parte y como apunta Rubén Varillas, a la singular «simultaneidad» expositiva del medio comicográfico frente al literario:

Parece evidente que, en la literatura, la modalidad descriptiva complementa la narración a expensas de la evolución de la historia. Cuando un escritor describe un lugar o un personaje, por norma, la narración se detiene. En el cómic esto no es necesario, ya que la descripción de personajes y escenarios es visual y, casi siempre, simultánea al desarrollo de la acción (Varillas, 2009: 75).

Así, pues, la versión ilustrada de *El Cid*, en un primer momento, parece «decantar» la historia primigenia de Corral, seleccionado solamente la acción del relato en detrimento de aquellas partes más descriptivas. Sin embargo, la descripción sigue presente en la novela gráfica, aunque codificada allí de manera visual, a través de las estampas de Valero. De hecho, y como bien notaba Varillas (2009: 75), no es infrecuente, en la retórica de las viñetas, la inclusión de pasajes puramente descriptivos —y acompañados de exiguas didascalias— que identifican el escenario y localizan la acción, o que presentan objetivamente a sus protagonistas. He ahí el panel que abre *El Cid* de Corral y Valero, por ejemplo, y que muestra el monasterio de San Pedro de Cardeña en el que se educaba como clérigo Diego de Ubierna. El panel —al igual que otras y numerosas viñetas que, en la novela gráfica, descubren castillos, fortificaciones y palacios medievales—, si bien incluye información de carácter narrativo —a través de los carteles—, igualmente describe una determinada localización espacio temporal y ayuda al lector a situar la historia en un ambiente específico específico. Y, en este mismo sentido descriptivo, se puede señalar la viñeta que, en la segunda página de la novela gráfica y ya exenta de didascalias, presenta por primera vez ante el lector —mediante un plano medio, objetivo— el rostro de Diego de Ubierna.



El Cid, Corral y Valero

No obstante, aquella estampa de Diego de Ubierna también interesa porque, a partir de ella, se puede subrayar un aspecto técnico-estilístico que, a mi entender, viene a revelar otro punto de encuentro entre novela y novela gráfica: la verosimilitud y la intención verista. Nótese que, lejos de la caricatura o el esquematismo —de nuevo sigo aquí a Varillas y sus apuntes sobre el lenguaje del cómic (2009: 57)—, las ilustraciones de Valero se sitúan en el plano del realismo. Y al igual que el texto de Corral, los dibujos de la novela gráfica recrean la historia real, así documentada por la historiografía, de Rodrigo Díaz de Vivar; una figura muy concreta de la historia medieval castellana y, por lo mismo, de rasgos definidos y detallados en la propuesta visual de Corral y Valero —adviértase, por ejemplo, la cicatriz que cruza la cara del Campeador en su representación gráfica—. Si el propósito de la novela de Corral era, pues, la corrección histórica, la mimesis visual seleccionada por Valero para sus estampas en la novela gráfica posterior parece contribuir a ello.

En dirección similar podría interpretarse —creo— la sobriedad del cromatismo escogido por el ilustrador, limitado este a una paleta de colores que incluye el negro, el blanco y una variada gama de rosados. Tal solución contrasta, por ejemplo, con el exuberante espectro cromático utilizado en su día por Hernández Palacios en su serie cidiana —y más cercano al estilo del cómic de superhéroes o de ciencia ficción—. Y, aunque paradójico —puesto que la realidad la percibimos «a todo color»—, dicha exigüidad cromática de la novela gráfica parece responder al mismo afán histórico y, sobre todo, divulgativo del texto original: dando impresión cálida los rosados y, según la convención general del color, generando una atmósfera estimulante (Cuñarro y Finol, 2013: 283-284) —porque al fin y al cabo, se trata del Cid Campeador—, la coloración de las viñetas no despista más de lo necesario la atención del lector hacia lo allí descrito o narrado.

Esa intención divulgativa, común entre novela y novela gráfica, es quizás más evidente si se consideran determinadas soluciones tomadas por el ilustrador, ya no en el plano de la historia, si no en el ámbito puramente discursivo. Creo que especialmente significativa —no solo a este respecto, sino también en lo que se refiere a la simultaneidad expresiva y, por tanto, a las posibilidades narrativas del medio ilustrado— es la solución tomada por Valero para trasladar a la novela gráfica la profusa explicación de Al-Mutamin acerca de la situación política exterior de la taifa de Zaragoza, una vez que el Cid se pone a su servicio tras el primer destierro y ha de encarar su primera misión.

En un largo párrafo de la novela, Corral (2001: 248-249) enumeraba, en boca del rey musulmán, todas las amenazas que comprometían la estabilidad de Zaragoza. Con maestría y sin pérdida de información, el párrafo se traduce en la novela gráfica mediante un solo panel organizado a modo de esquema o diagrama, en el que, distribuidas espacialmente, quedan representadas las diferentes amenazas externas de la taifa a través del rostro de sus principales responsables: el rey de Aragón, en el norte; los condes de Barcelona, en el este; el soberano de Albarracín, en el sur; y, en fin, Alfonso VI, el monarca cristiano, en el oeste.

Asimismo —y en tanto que fue mencionado en líneas precedentes y no desaprovechado por la versión gráfica—, vale la pena destacar la solución escogida para la «traducción» del lance de aquella niña de nueve años que, según la tradición literaria —según el CMC— se acerca al Campeador en la ciudad de Burgos. Tal motivo, de naturaleza ficcional, consigue subrayar su simbolismo —cifrado en la contraposición entre la imagen de la dulce niña frente a la del aguerrido caballero— en el caso de la novela gráfica, gracias a recursos propios del lenguaje ilustrado. En la observación de Varillas:

El cómic [...] permite la omisión del escenario como recurso que centrará la atención del lector sobre otros aspectos de la narración (normalmente sobre los personajes, como en este caso). En estos casos, los márgenes mismos de la página o la viñeta se convierten en el único soporte contextual de la acción. Lo más frecuente es que este recurso funcione como mecanismo focalizador para destacar un gesto, un rostro o un elemento de la historia [...] (2009: 86).

Así, pues, en un panel no limitado por las líneas de la viñeta, Valero ilustra la secuencia sobre fondo blanco y, desapareciendo el telón de la ciudad de Burgos tras los personajes, estos reciben toda la atención del lector, que se percatará de una tierna estampa en la que el Campeador aparece acucillado frente a la niña.

La capacidad de ampliación del lenguaje del cómic se percibe, de igual forma, en otro tipo de elementos discursivos de suma trascendencia; como, por ejemplo, los puntos de vista. Tal y como explica, de nuevo, Rubén Varillas (2009: 123), la naturaleza visual del cómic —de la novela gráfica, en este caso— permite la aparición de múltiples perspectivas, en función de los objetivos del autor. Así, si bien existirá siempre una instancia narradora principal y reguladora, una lectura atenta revelará la presencia de puntos de vista diversos en la enunciación. Dejando al margen la variedad que, necesariamente, aporta la contraposición de los distintos tipos de «planos» (Varillas, 2009: 126-152) a lo largo de toda la novela gráfica de Corral y Valero, destaco aquellos que representan la perspectiva subjetiva del Campeador, al perder este el conocimiento una vez herido en Albarracín. Fundidas completamente a negro y acompañadas de textos que trasladan los diálogos —y la desesperación— de los hombres que lo acompañan en la batalla, tales viñetas dan impresión vívida del desfallecimiento del personaje, desde su propio punto de vista.

Directamente relacionado con el punto de vista, se encontraría, en fin, la cuestión de la voz narrativa que, como se ha dicho, en el caso de la novela de Corral pertenece a Diego de Ubierna. Tal instancia, en primera persona, se mantiene en la novela gráfica, convive allí con los diálogos expuestos en bocadillos y se explicita, sobre todo, a través de las didascalías. Ahora bien, «las posibilidades que ofrece una narración en este sentido son muy numerosas» (Varillas, 2009: 152) y, junto a ese narrador, cabría reconocer en la novela gráfica de Corral y Valero otra instancia narrativa —quizás ese «autor implícito» del que habla Varillas (2009: 153)—, menos evidente, pero igualmente presente y configurada a través de las herramientas del propio discurso comicográfico.

Adviértanse, por ejemplo, los carteles que estructuran y localizan la historia —«Parte I: Castilla», «Parte II: Zaragoza», «Parte III: Valencia»—, cuya enunciación no cabe atribuir al propio Diego de Ubierna, sino a un ente narrativo distinto.

Así, pues, basta este breve repaso por los aspectos más llamativos de *El Cid* de Corral y Valero para definirla como «reescritura», y no «adaptación», de la novela histórica de Corral; ya que, aun siguiendo de cerca la obra original y respetando el argumento, el tono y la intención de aquella en la medida de lo posible —lo que, a buen seguro, gustará a muchos lectores—, el trasvase a un nuevo código expresivo, rico y variado en recursos, contribuye a la configuración de un discurso narrativo autónomo y, en ocasiones, enriquecedor y potenciador del relato primigenio.

5. Coda

En función de ese afán divulgativo que se ha venido defendiendo para la novela gráfica de Corral y Valero —también para la novela fuente de Corral— a lo largo de estas líneas, convendría considerar, en fin —y para un trabajo ulterior—, la potencialidad de la propuesta de estos autores para su uso como recurso didáctico en las aulas, tanto de historia como de literatura. Ya no solo por el enorme arsenal informativo allí contenido a propósito de la época, las figuras y los acontecimientos históricos que configuran el argumento de la obra. Sino porque, como apuntaba Iker Saitua, «por otro lado, el cómic, como representación del pasado o producto cultural que se inscribe en un contexto histórico dado, puede servir como fuente de información sobre el momento en el que fue creado» (2018: 78). Desde este planteamiento, más allá de datos y referencias historiográficas, un texto como el *El Cid* de Corral y Valero, deudor de la cultura visual contemporánea y representativo de la aleación entre erudición y entretenimiento, serviría para plantear, ante estudiantes y lectores, más de un punto de encuentro entre el mundo medieval y el contemporáneo; tal y como ya los hubo de notar Umberto Eco (1996: 82-83) y como, en última instancia, pretende reflejar el largo fragmento de Irene Vallejo (2019: 355-356) escogido para introducir estas líneas.

Bibliografía

Fuentes primarias

Cantar de Mio Cid (2007), edición, prólogo y notas de Alberto Montaner, Estudio preliminar de Francisco Rico, Barcelona, Círculo de Lectores-Galaxia Gutenberg.

CORRAL LAFUENTE, José Luis (2000/2001), *El Cid*, Barcelona, Edhasa.

CORRAL, José Luis y Alberto VALERO (2020), *El Cid*, Barcelona, Ediciones B.

MIRBIND (2009), «La estatua del buen Conde». Colección juvenil *Las aventuras de Mío Cid*, Autoedición.

MIRBIND (2011), «La Tarasca», Colección juvenil *Las aventuras de Mío Cid*, Autoedición.

HERNÁNDEZ PALACIOS, Antonio (2015), *El Cid Integral*, reproducción y adaptación gráfica de Oriol Aleu, Carlos Orondo y Amiran Reuveni, Barcelona, Ponent Mon [Reedición íntegra de la serie original publicada por el mismo autor entre 1971 y 1984].

REED, Gary (guion) y Wayne REID (dibujo) (2018). *El Cid*. Colección «Historia de España en viñetas». Cascaborra Ediciones [Traducción y reedición del original *El Cid* publicado en EE. UU. por Caliber Comics].

Aparato crítico

ABRUZZESE, Alberto (2004) «Cultura de masas», *Cuadernos de Información y Comunicación*, 9, pp. 189-192.

AGUILAR, Dietris (2014), «El Cid en los medios: apropiación de la figura cidiana en los lenguajes de los siglos XX y XXI», *Olivar*, 15.22.

BECK, Lauren (2019), *Illustrating El Cid, 1498 to Today*. Montreal & Kingston

/ London /Chicago, McGill-Queen's University Press.

BOIX JOVANÍ, Alfonso (2015), «Transmisión, pervivencia y evolución del mito cidiano en el heavy metal», en *Estudios de literatura medieval en la Península Ibérica*, Carlos Alvar (ed.), San Millán de la Cogolla, Cilengua, pp. 303-315.

CATALÁN, Diego (2000), *La épica española. Nueva documentación y nueva evaluación*, Madrid, Fundación Ramón Menéndez Pidal.

CRESPO-VILA, Raquel (2018), «Metaficción, intertextualidad y divulgación: *El Cid*, de José Luis Corral», *Castilla: estudios de literatura*, 9, pp. 20-42. DOI: <https://doi.org/10.24197/cel.9.2018.20-42>.

CUÑARRO, Liber y José Enrique FINOL (2013), «Semiótica del cómic: códigos y convenciones», *Signa. Revista de la asociación española de semiótica*, 22, pp. 267-290. DOI: <https://doi.org/10.5944/signa.vol22.2013.6353>

DÍEZ DE REVENGA, Francisco Javier (1993), «La Edad Media y la novela actual», *Medievalismo: Boletín de la Sociedad Española de Estudios Medievales*, 3, pp. 69-86.

Eco, Umberto (1996), «Hacia una "nueva Edad Media"», *La estrategia de la ilusión*. Barcelona, Lumen, pp. 66-86.

ESCANDELL MONTIEL, Daniel (2017), «Del Cid y la Zarramplana: el imaginario caballeresco español en los videojuegos», *Monografías Aula Medieval*, 6, pp. 109-123.

FLETCHER, Richard (1989), *El Cid*, Madrid, Nerea.

GALLO LEÓN, Juan Pablo y M. Victoria JÁTIVA MORALES (2009), «La presencia de la Edad Media en el cómic», en *L'edat mitjana en el cinema i en la novel·la històrica*, Josep Lluís Martos Sánchez

- y Marinela García Sempere (coords.), Alicante, Institut Interuniversitari de Filologia Valenciana, pp. 231-254.
- GARCÍA, Santiago (2010), *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri.
- GÓMEZ REDONDO, Fernando (1990), «La eclosión de lo medieval en la literatura», *Atlántida*, 3, pp. 28-42.
- GUTIÉRREZ GARCÍA-HUIDOBRO, Julio (2014), «*Nocilla Experience, la novela gráfica: adaptación y reescritura*», *Dicenda: Cuadernos de filología hispánica*, 32 (Número Especial), pp. 189-204. DOI: https://doi.org/10.5209/rev_DICE.2014.v32.44634
- HEUSCH, Carlos (2017), «*La construcción del mito cidiano*», *Cahiers d'études hispaniques médiévales*, 40, pp. 155-162.
- HUERTAS MORALES, Antonio (2015), *La Edad Media contemporánea. Estudio de la novela española de tema medieval (1990-2012)*, Vigo, Academia del Hispanismo.
- LACARRA, María Eugenia (1980), «*La utilización del Cid de Menéndez Pidal en la ideología militar franquista*», *Ideologies & Literature*, 3, pp. 95-12.
- MONTANER, Alberto (2007), Edición, prólogo y notas al *Cantar de mio Cid*, Barcelona, Círculo de Lectores-Galaxia Gutenberg.
- PEÑA PÉREZ, Francisco Javier (2010), «*La sombra del Cid y de otros mitos medievales en el pensamiento franquista*», *Norba. Revista de Historia*, 23, pp. 155-177.
- PRIETO MARUGÁN, José (2007). *El Cid y la música*, Toledo, Ledoira.
- RODIEK, Christoph (1990/1995), *La recepción internacional del Cid: argumento recurrente, contexto, género*, Madrid, Gredos.
- RUIZ-DOMÈNEC, J. E. (2009), «El poder de la ficción: novela histórica y edad media», en *La historia medieval hoy: percepción académica y percepción social*, Navarra, Gobierno de Navarra, pp. 247-261.
- SAGUAR GARCÍA, Amaranta (2017), «*Presencia del Cid en el Heavy Metal en relación al auge y al declive de algunos de sus subgéneros*», *Monografías Aula Medieval*, 6, pp. 75-90.
- SAITUA, Iker (2018), «*La enseñanza de la historia a través de la novela gráfica: una estrategia de aprendizaje emergente*», *Revista de didácticas específicas*, 18, pp. 65-87.
- SALVADOR MIGUEL, Nicasio (1977), «*Reflexiones sobre el episodio de Rachel y Vidas en el Cantar de Mio Cid*», *Revista de filología española*, LIX.1/4, pp. 183-224. DOI: <https://doi.org/10.3989/rfe.1977.v59.i1/4.692>
- SPITZER, Leo (1962), «Sobre el carácter histórico del *Poema de Mio Cid*», en *Sobre antigua poesía española*, Buenos Aires, Universidad, pp. 9-25.
- URIONDO, Carlos (2015), «*El Cid de Antonio Hernández Palacios*», en *El Cid Integral*, Antonio Hernández Palacios, Barcelona, Ponent Mont, pp. 3-8.
- VALLEJO, Irene (2019), *El infinito en un junco. La invención de los libros en el mundo antiguo*, Madrid, Siruela.
- VARILLAS, Rubén (2009), *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*, Sevilla, Viaje a Bizancio Ediciones.
- YERRO VILLANUEVA, Tomás (2001), «Novela histórica española actual ambientada en la Edad Media: ensayo de aproximación», en *Itinerarios medievales e identidad hispánica: XXVII Semana de Estudios Medievales*, Pamplona, Gobierno de Navarra, pp. 221-256.

CRESPO-VILA, Raquel, «Del párrafo a la viñeta: *El Cid* (2020), de José Luis Corral y Alberto Delgado», *Storyca* 3 (2021), pp. 39-54.

<https://doi.org/10.51863/Storyca.2021.Crespo>

Resumen

En línea con aquellos trabajos que ya dieron cuenta de la proyección de la materia cidiana sobre formatos o expresiones culturales ajenos al de la literatura —véase, por ejemplo: Rodiek ([1990] 1995), Aguilar (2014), Boix Jovaní (2015), Saguar García (2017), Escandell Montiel (2017)—, el propósito de este trabajo radica en el examen y comentario de la novela gráfica *El Cid*, aparecida en el año 2020, guionizada e ilustrada por Alberto Valero y basada en la novela histórica homónima de José Luis Corral, del año 2000. El objetivo es, pues, analizar esta nueva recreación de la historia de Rodrigo Díaz en relación con el texto original del que parte —y aún con una larga tradición debida al héroe— y en función de las particularidades icono-textuales que atañen a la novela gráfica.

Abstract

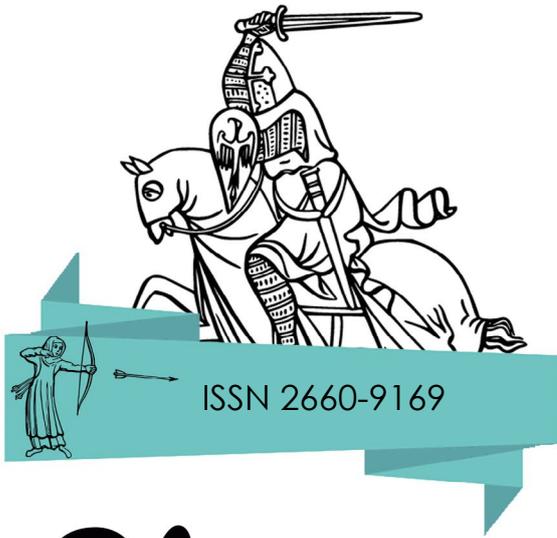
Close to those works that already analyzed the projection of the Cidian matter on formats or cultural expressions other than literature —Rodiek ([1990] 1995), Aguilar (2014), Boix Jovaní (2015), Saguar García (2017), Escandell Montiel (2017)—, the aim of this article is to examine the graphic novel *El Cid* (2020), scripted and illustrated by Alberto Valero and based on the homonymous historical novel by José Luis Corral (2000). The objective is to analyze this new cidian recreation in relation to the original novel from which it starts, a long cidian tradition and the discursive particularities of the graphic novel.

Palabras clave

El Cid
Rodrigo Díaz de Vivar
novela histórica actual
novela gráfica
José Luis Corral
Alberto Valero

KeyWords

El Cid
Rodrigo Díaz de Vivar
current historical novel
graphic novel
José Luis Corral
Alberto Valero



Amakusa Shirō, la Rebelión de Shimabara y el cristianismo en el manga *Makai tenshō* (1987)

Storyca

ANTONIO DOÑAS
Universidad Sofía (Tokio)

1. Introducción

A finales del periodo medieval de Japón, en uno de los momentos más turbulentos de su historia, llegaron al archipiélago, procedentes de la península ibérica, un pequeño grupo de misioneros encabezados por Francisco Javier. En las décadas siguientes, entre mediados del siglo XVI y el primer tercio del XVII, cientos de misioneros de diferentes órdenes religiosas, estimulados por las noticias que se recibían en Europa, se embarcaron hacia Extremo Oriente con el objetivo de hacer realidad el Japón cristiano soñado por el santo navarro, para quien los japoneses eran «la mejor [gente] que hasta ahora está descubierta» (Ruiz-de-Medina, 1990: 142). Después de casi un siglo de tensas relaciones con las autoridades japonesas, los misioneros, junto con el resto de extranjeros que habían llegado a Japón, fueron expulsados del país; quienes permanecieron allí en secreto o arribaron de manera clandestina a sus



costas fueron poco después apresados, torturados y ejecutados, en una sistemática e implacable campaña de persecución que acabó en la práctica con el cristianismo en Japón. Esta expulsión fue seguida de un largo periodo de más de dos siglos en los que el archipiélago nipón quedó casi completamente aislado del resto del mundo, hasta que, a mediados del siglo XIX, Japón se vio forzado a abrirse de nuevo al exterior.

Esta presencia de misioneros cristianos en tierras japonesas, que, aunque breve, fue de gran importancia histórica, permaneció muy viva en el imaginario nipón durante el periodo de aislamiento. Los documentos conservados de esa época presentan mayoritariamente una imagen casi diabólica de los misioneros como herejes corruptos que tienen como principal objetivo la invasión de Japón. De acuerdo con este discurso, la decidida actuación del líder del país, el primero de una dinastía que gobernaría Japón durante todo este periodo, lo salvó de una invasión extranjera que habría acabado con sus tradiciones, creencias y valores más arraigados.

Tras la apertura de Japón al resto del mundo, y con la recuperación del contacto directo con el cristianismo, el recuerdo de aquellos primeros misioneros se convirtió en un tema frecuente no solo en la literatura, sino, ya en el siglo XX, también en otros medios como el cine, el teatro, el manga, el anime o los videojuegos. En la actualidad, este recuerdo forma parte de un fenómeno más general: en palabras de Rebecca Suter (2015: 1), «Christianity is ubiquitous in [Japanese] popular culture». La imagen del cristianismo y de los antiguos misioneros que encontramos en estas obras es compleja y ambivalente, y se vincula en muchas ocasiones con diversos episodios de la compleja relación que Japón ha mantenido con los países extranjeros en época moderna.

En las siguientes páginas voy a presentar brevemente un ejemplo de una obra perteneciente a la cultura de consumo popular de finales de la era Shōwa (1926-1989), el manga *Makai tenshō*, compuesto por Ishikawa Ken en 1987, en el que encontramos dos de los referentes cristianos más frecuentes en la ficción japonesa moderna: por un lado, la Rebelión de Shimabara, un famoso episodio de la historia japonesa que suele considerarse el canto del cisne del cristianismo en Japón; por otro, el líder de esta revuelta, Amakusa Shirō, uno de los protagonistas del manga de Ishikawa.¹ El principal propósito de este trabajo es mostrar cómo esta obra, publicada precisamente en un momento de resurgimiento del nacionalismo japonés en las obras de ficción, es en parte heredera de la antigua imagen que de los misioneros y del cristianismo se construyó en el Japón del aislamiento.

2. El cristianismo en Japón en los siglos XVI y XVII

El 23 de septiembre de 1543 llegaron a la isla de Tanegashima, al sur de Kyūshū, los primeros europeos que pisaron Japón, dos comerciantes portugueses que

1. En el caso de los nombres propios japoneses, indico primero el apellido y después el nombre, según es costumbre en Japón. Presento los nombres propios y los títulos de las obras solo en *rōmaji*, sin acompañarlos de los kanjis originales.

viajaban a bordo de un barco chino. Japón se encontraba en este momento en pleno *sengoku jidai* ('periodo de los estados en guerra'), un periodo de la historia japonesa en el que decenas de *daimyō* o señores feudales se disputaron el poder en continuos conflictos bélicos.² Entre mediados del siglo XVI y principios del XVII, tres líderes militares, Oda Nobunaga (1534-1582), Toyotomi Hideyoshi (1537-1598) y Tokugawa Ieyasu (1543-1616), conocidos como *los tres unificadores de Japón*, fueron sometiendo progresivamente a todos estos *daimyō* y unificando Japón. Tras la decisiva batalla de Sekigahara (1600), el poder quedó en manos de la dinastía de los Tokugawa, que dominó el periodo Edo de Japón (1603-1868) en lo que se conoce como el shogunato Tokugawa o *Tokugawa bakufu*.

Coincidiendo con el ascenso al poder del primero de estos unificadores, Oda Nobunaga, los portugueses establecieron los primeros contactos comerciales con Japón, a los que siguieron poco después, en 1549, los religiosos, al llegar a Japón los primeros misioneros cristianos, los jesuitas Francisco Javier, Cosme de Torres y Juan Fernández. Esto fue el inicio de lo que se denomina en ocasiones «siglo cristiano» (Boxer, 1951) o «siglo ibérico» (Cabezas, 1995) de Japón, durante el cual desembarcaron en el archipiélago decenas de misioneros jesuitas, auspiciados por la monarquía portuguesa, y, más tarde, franciscanos, dominicos y agustinos, amparados por la Corona española.³

La fragmentación política de este periodo favoreció inicialmente la extensión del cristianismo, ya que algunos *daimyō* ampararon a los misioneros en sus feudos con el fin de mejorar sus relaciones comerciales con los portugueses. El propio Oda Nobunaga, en conflicto con diversas sectas budistas, mantuvo una postura favorable hacia los cristianos. Sin embargo, las autoridades japonesas, especialmente tras la llegada al poder de Toyotomi Hideyoshi, cambiaron su posición respecto a los misioneros y, más tarde, respecto a los europeos en general. En 1587 Toyotomi Hideyoshi decretó la expulsión de los jesuitas de Japón, aunque, debido probablemente a su papel fundamental como intermediarios entre portugueses y japoneses, este edicto nunca llegó a aplicarse.

A finales de siglo España implantó nuevas rutas comerciales que conectaban, a través del Pacífico, Nueva España con Extremo Oriente. Con esto no solo terminó el monopolio comercial portugués con Japón, sino también el monopolio de la misión jesuita; en 1593 llegaron los franciscanos a Japón, y poco después, en 1602, les siguieron los dominicos y los agustinos, todos ellos procedentes de Filipinas. Toyotomi Hideyoshi empezó a sospechar posibles intereses colonialistas por parte de los españoles, especialmente tras un famoso incidente ocurrido en 1596: Francisco de Olandía, piloto del galeón

2. Este periodo se extiende a lo largo de tres épocas de la historiografía japonesa, Muromachi (1333-1568), Azuchi-Momoyama (1568-1603) y Edo (1603-1868), y sus fechas de inicio y fin se sitúan, dependiendo de los especialistas, en 1467, 1490 o 1491 y entre 1568 y 1615 respectivamente. Por otro lado, la imprecisa denominación *Japón medieval* hace referencia generalmente al periodo entre 1185 y 1603, año en que Tokugawa Ieyasu tomó el título de *shōgun* (Stevenson, 2010).

3. Aunque entre 1580 y 1640 Portugal estuvo integrada en la Monarquía Hispánica, los dos imperios coloniales continuaron siendo administrados de manera independiente, y las actividades misioneras supervisadas por uno y otro siguieron siendo reguladas a través de sus respectivos patronatos. La bibliografía sobre los misioneros en Japón durante este periodo es muy extensa; además de las obras de Boxer y Cabezas, véanse los panoramas generales de Higashibaba (2001) y Üçerler (2018).

San Felipe, aparentemente afirmó frente a las autoridades japonesas que las misiones cristianas eran con frecuencia una avanzadilla de una posterior invasión militar española. Apenas unos meses después de este incidente, a principios de 1597, Toyotomi Hideyoshi crucificó en Nagasaki a seis misioneros franciscanos y veinte cristianos japoneses, conocidos como los 26 mártires de Japón.

A principios del siglo XVII, el ascenso al poder de Tokugawa Ieyasu tras la muerte de Toyotomi Hideyoshi y la llegada a Japón de los ingleses y los holandeses alteraron sustancialmente el panorama. A través de dos edictos, de 1612 y 1614, Tokugawa Ieyasu ordenó la prohibición definitiva del cristianismo en Japón. En las siguientes dos décadas, el cristianismo fue prácticamente erradicado de Japón y la mayoría de los misioneros fueron expulsados del país. Sin embargo, algunos permanecieron en él de manera clandestina, mientras que nuevos misioneros, así como algunos de los expulsados, siguieron entrando a Japón secretamente en los años posteriores. Esto dio lugar a una persecución más intensa y sistemática por parte de las autoridades japonesas, y muchos de estos misioneros fueron capturados y martirizados. La mayor parte de los cristianos japoneses acabaron apostatando, aunque algunas pequeñas comunidades cristianas localizadas en regiones remotas, los llamados *kakure Kirishitan* ('cristianos ocultos'), conservaron su fe en secreto durante siglos.

El último capítulo de la presencia cristiana en Japón en el siglo XVII tuvo lugar en Shimabara, al noroeste de la isla de Kyūshū, donde, entre 1637 y 1638, tuvo lugar una rebelión contra el shogunato Tokugawa promovida principalmente por campesinos cristianos. Aunque hubo otros motivos, como la excesiva carga fiscal que se había impuesto a los habitantes de la región, un componente fundamental de esta revuelta parece haber sido el descontento de los numerosos cristianos de la zona ante la represión anticristiana del shogunato. Inmediatamente después de sofocar con gran violencia esta revuelta, en 1639, las autoridades japonesas emitieron el último de los decretos que conformaron el *sakoku* (literalmente, 'país cerrado'): a los japoneses se les prohibió salir del país y los extranjeros tenían vedado el acceso a él, bajo pena de muerte. Los comerciantes ibéricos fueron expulsados, y solo se permitió un limitado intercambio comercial con chinos y holandeses en la pequeña isla de Dejima, en el puerto de Nagasaki. Con ocasionales excepciones, los japoneses vivieron fundamentalmente aislados del resto del mundo durante más de doscientos años, en lo que se conoce como el periodo Edo, hasta que, finalmente, en 1853 una flota estadounidense forzó a las autoridades japonesas a abrir de nuevo el país.

3. Demonios, curanderos y magos: los padres y el cristianismo en la literatura japonesa premoderna y moderna

Si bien es cierto que la influencia religiosa de los misioneros en Japón desapareció con el establecimiento del *sakoku* —si exceptuamos a los

mencionados *kakure Kirishitan*—, su impacto en la cultura de Japón durante el periodo Edo fue sin embargo más profundo de lo que tradicionalmente se ha supuesto. A finales del siglo pasado, uno de los principales estudiosos del siglo cristiano de Japón, George Elison, afirmaba respecto a los misioneros en las conclusiones de su obra *Deus Destroyed. The Image of Christianity in Early Modern Japan*: «Seen in strict terms, the sum of their cultural contribution to Japan was nil» (Elison, 1988: 248). No obstante, en las últimas décadas un buen número de publicaciones han cuestionado esta opinión tradicional. Entre ellas destaca la monografía de Jan Leuchtenberger *Conquering Demons. The «Kirishitan», Japan, and the World in Early Modern Japanese Literature* (2013), en la que están basadas las siguientes páginas. Leuchtenberger analiza con detalle la imagen de los misioneros y del cristianismo en el contexto político y cultural de la época Edo a través del análisis de una serie de obras anticristianas muy populares durante este periodo. Se centra especialmente en tres narraciones pseudohistóricas: *Baterenki*, compuesta en la primera o segunda década del siglo XVII, *Kirishitan monogatari*, impresa en 1639, y *Kirishitan shūmon raichō jikki*, publicada a principios del siglo XVIII. A continuación vamos a ver someramente el contenido de estas obras y a señalar las principales características con las que se construyó en ellas la imagen de los misioneros cristianos.

El anónimo *Baterenki*, 'crónica de los padres', es posiblemente el primer texto que relata la llegada de los *bateren*, tal como se denominaba, en pronunciación japonesa de *padres*, a los misioneros cristianos.⁴ El texto comienza con una descripción de los siete sacramentos, seguida por la historia de Santa Lucía y el origen de la Iglesia en Roma. El resto de la obra cuenta los repetidos intentos de los papas por entrar en Japón y conquistarlo, desde el siglo VII después de Cristo hasta el siglo XVI, cuando los cristianos, concretamente en 1560, finalmente consiguen alcanzar el archipiélago, se instalan en Nagasaki e inician actividades comerciales y proselitistas. Allí consiguen convencer a un leproso de convertirse al cristianismo con la promesa de curar su enfermedad, cosa que hacen después de su conversión. Después de varios años en Japón, se descubre que el objetivo de los misioneros había sido desde el principio conquistar poco a poco el país y convertir a su obispo en el *shōgun* de Japón. El final de la obra describe cómo el *daimyō* Ōmura, que también se había convertido a la religión de los recién llegados, descubre los verdaderos planes de los misioneros, reniega del cristianismo, destruye la iglesia que estos habían edificado en Hataka y los expulsa de sus dominios.

Este breve texto se centra en presentar a los cristianos como una fuerza extranjera que usa la religión y el engaño para conquistar Japón. Para atraer a los japoneses a la nueva religión y hacerlos así más dóciles en la ulterior conquista, usan el comercio, regalos y la curación de enfermedades. No encontramos en esta obra, compuesta probablemente cuando el cristianismo no había sido todavía prohibido en Japón, descripciones de los misioneros ni críticas a su religión, como sí veremos en los siguientes textos. Dos conspicuos elementos en el *Baterenki*, sin embargo, se repetirán en la mayoría de textos

4. La obra está traducida al inglés por Leuchtenberger (2013: 137-160).

posteriores: por un lado, el objetivo de los misioneros de conquistar Japón y, por otro, la asociación de estos con la curación de enfermedades.

El segundo de los textos anticristianos mencionados, el también anónimo *Kirishitan monogatari* ('relato de los cristianos'), se publicó en 1639, precisamente el mismo año en el que se promulgó el último de los decretos del *sakoku*.⁵ En estas fechas, prácticamente todos los misioneros habían abandonado ya Japón o habían sido martirizados por el shogunato. Es la única de las tres obras mencionadas que se imprimió, primero en 1639 y después, con el título *Kirishitan taiji monogatari* ('relato de la exterminación de los cristianos') y una serie de extraordinarias ilustraciones, en 1665.

El inicio del texto relata la llegada del primer misionero a Japón, llamado «Urugan Bateren», y cómo, a través de regalos, se gana la confianza de Oda Nobunaga. Los misioneros consiguen nuevos acólitos entre las capas más bajas de la sociedad y entre los enfermos, especialmente los leprosos, a los que curan de sus enfermedades a cambio de convertirlos al cristianismo. A continuación se describe la doctrina cristiana, el arresto y castigo de misioneros por parte de Toyotomi Hideyoshi y un debate entre un cristiano y un monje budista. Más tarde, un converso revela el plan cristiano de conquistar Japón a Tokugawa Iyasu, que expulsa a los misioneros y obliga a los cristianos a apostatar. La obra concluye con el relato del origen y el desarrollo de la Rebelión de Shimabara.

Una de las principales diferencias entre *Baterenki* y *Kirishitan monogatari* es la grotesca descripción física de los misioneros que aparece en la segunda obra. Merece la pena citar los primeros párrafos del texto, donde se describe a «Urugan Bateren», que puede identificarse con el misionero Organtino Gneccchi-Soldo:⁶

In the reign of Mikado Go-Nara⁷ [...], a Southern Barbarian⁸ trading vessel came to our shores. From this ship for the first time emerged an unnamable creature, somewhat similar in shape to a human being, but looking rather more like a long-nosed goblin or the giant demon *mikoshi nyūdō*. Upon close interrogation it was discovered that this was a being called Bateren.

The length of his nose was the first thing which attracted attention: it was like a conch shell (though without its surface warts) attached by suction to his face. His eyes were as large as spectacles, and their insides were yellow. His head was small. On his hands and feet he had long claws. His height exceeded seven feet, and he was black all over; only his nose was red. His teeth were longer than the teeth of a horse. His hair was mouse-grey in color, and over his brow was a shaved spot in the outline of a winebowl turned over. What he said could not be understood at all: his voice was like the screech of an owl. One and all rushed to see him, crowding all the roads in total lack of restraint. And all were agreed that

5. La obra está traducida al inglés por Elison (1988: 312-374).

6. El jesuita italiano Organtino Gneccchi-Soldo (1530-1609) no estaba entre los primeros misioneros en llegar a Japón. Tras llegar al archipiélago se ganó la confianza de Oda Nobunaga, a quien visitó por primera vez en 1577 (Elison, 1988: 476)

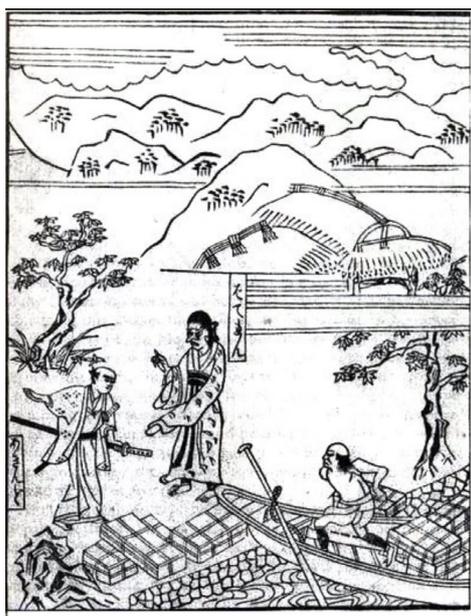
7. Emperador (*mikado*) de Japón entre 1526 y 1557.

8. *Nanban*, 'bárbaros del sur', fue el nombre que los japoneses dieron a los españoles y portugueses.

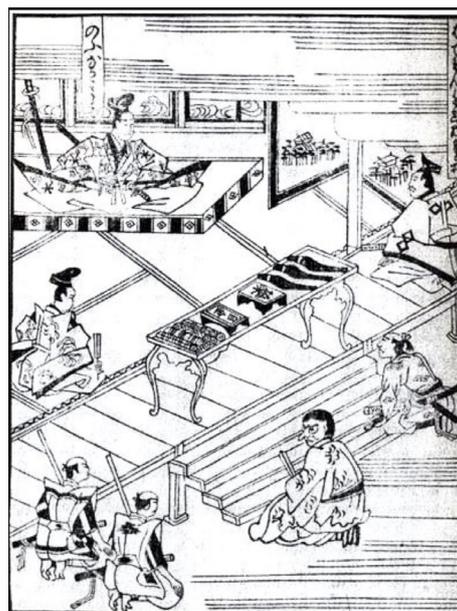
this apparition was even more dreadful than the fiercest of goblins could ever be. His name was Urugan Bateren (Elison, 1988: 321).

En esta monstruosa descripción del jesuita como una criatura que no pertenece al género humano destacan especialmente dos aspectos. En primer lugar, la apariencia física de «Urugan Bateren» se asocia con los animales: no tiene manos o pies, sino garras; sus dientes son más largos que los de un caballo, su voz es como el ulular de un búho. Al describir el encuentro del misionero con Oda Nobunaga, también su ropa lo asocia con un animal, en este caso con un murciélago: «He was dressed in a garment called *habito*, which looked somewhat like a piece of felt carpet; it was mouse-grey in color, with long sleeves and the skirts slit. Wearing this garment he looked for all the world like a bat spreading its wings» (Elison, 1988: 325). Asimismo, el comportamiento de los cristianos se calificará más tarde como *bestial* al describir sus hábitos alimenticios: «And, moreover, day and night they eat the flesh of cows, horses, swine, chickens, and meaner yet! Anxious thus to adopt the manner of wild beasts, many became members of their religion mainly for the taste of such food» (Elison, 1988: 337).

En segundo lugar, en el pasaje citado se compara el cuerpo del misionero con el de dos *yōkai* o demonios del folclore japonés: el *mikoshi nyūdo*, una especie de duende o demonio extremadamente alto con un largo cuello y apariencia de monje (Leuchtenberger, 2013: 50) y el *tengu*, originalmente un ser mitad humano mitad ave, similar a las sirenas homéricas, que más tarde pasaría a ser representado como una criatura de apariencia humana con una nariz desproporcionadamente larga. La impresión de 1665 del *Kirishitan monogatari* incluye unas ilustraciones que nos permiten comparar la representación del cuerpo del misionero en esta obra (imágenes 1 y 2) con las representaciones tradicionales de los demonios mencionados (imágenes 3 y 4).



1. Llegada de «Urugan Bateren» a Nagasaki (*Kirishitan taiji monogatari*, 1665; reproducido en Elison, 1988: 323)



2. Regalos de «Urugan Bateren» a Oda Nobunaga (*Kirishitan taiji monogatari*, 1665; reproducido en Elison, 1988: 326)



3. Mikoshi nyūdo (Toriyama Sekien, 1712-1788)



4. Sōjōbō, rey de los tengu (finales del periodo Edo)

En las primeras décadas del siglo XVIII se escribió la que, a juzgar por los más de 150 manuscritos conservados, fue la obra más popular sobre el cristianismo en el Japón del periodo Edo, *Kirishitan shūmon raichō jikki* ('relato verdadero de la llegada de la secta cristiana').⁹ Aunque hay un buen número de diferencias entre esta y las otras dos obras mencionadas, tanto la historia como los personajes de *Kirishitan shūmon Raichō jikki* están basados en *Kirishitan monogatari*.

El texto comienza en la tierra de «Nanban», donde el rey y sus consejeros discuten cómo pueden apropiarse de las riquezas de Japón. Uno de los consejeros advierte al rey de que Japón está protegido por los dioses y no puede tomarse por la fuerza; sugiere entonces que sean enviados a Japón dos hombres versados en magia llamados «bateren» que viven como eremitas en una montaña de la provincia de «Kirishitan». El rey convence a uno de ellos, llamado «Bateren Urugan», para ir a Japón, donde es bien recibido por Oda Nobunaga, que le entrega una extensión de tierra para construir un templo. Poco después se unen a «Bateren Urugan» tres misioneros expertos en medicina, que inmediatamente se ponen a curar a numerosos enfermos japoneses. Los *padres*, que tienen un espejo mágico en el que los japoneses pueden ver su futura reencarnación, les convencen de que, si se convierten,

9. La impresión de 1665 de *Kirishitan taiji monogatari* fue detenida por las autoridades japonesas, que en estas fechas empezaron a censurar los libros impresos. Aunque no hubo una prohibición expresa de temas cristianos, parece que los impresores prefirieron evitarlos desde este momento, de manera que no se volverían a imprimir textos sobre el cristianismo hasta la era Meiji (Leuchtenberger, 2013: 68). La más completa de las diversas versiones de *Kirishitan shūmon raichō jikki*, que aparece en los manuscritos con el título de *Nanbanji monogatari* ('relato del templo de los bárbaros del sur'), está traducida al inglés por Leuchtenberger (2013: 161-198).

irán tras su muerte al paraíso. Algunos conversos, por otro lado, son elegidos por los misioneros para ser *iruman* (del portugués *irmão*, 'hermano'), y son iniciados en las artes mágicas. Tras un debate entre un misionero y un monje budista análogo al que se encuentra en *Kirishitan monogatari*, Toyotomi Hideyoshi se convence de la falsedad de la secta de los cristianos y los expulsa de Japón. Años después, sin embargo, convoca a su castillo a dos doctores famosos por los extraordinarios prodigios que eran capaces de realizar. Allí, entre otros portentos, invocan el fantasma de una amante a la que Toyotomi Hideyoshi había asesinado. Inmediatamente este se da cuenta de que son dos *iruman* que han permanecido ocultos, y los manda ejecutar. La obra termina, como *Kirishitan monogatari*, con un relato de la Rebelión de Shimabara.

La descripción física de los misioneros en *Kirishitan shūmon raichō jikki* es todavía más monstruosa que en *Kirishitan monogatari*: miden más de tres metros y tienen la cara verde y el pelo amarillo; además, pueden volar, conjurar espíritus y alterar la materia. La descripción de los misioneros como eremitas que viven en la montaña, por otro lado, remite a otro personaje del folclore japonés, el *yamabushi* o 'asceta de las montañas'. Originalmente monjes relacionados con la tradición mística y espiritual del *shugendō*, una especie de religión sincrética originada en el siglo VII, aparecen en la literatura y en la tradición folclórica dotados de poderes mágicos, especialmente curativos. Significativamente, los *yamabushi* pueden transformarse también en *tengu*.¹⁰ En esta obra, además, los nuevos fieles también sufren un proceso de deformación física: el cuerpo de los conversos se cubre con costras, sangre y pus como el de un leproso; de acuerdo con Leuchtenberger, «the converts' illnesses are attributed to karma from bad behaviour in this life that already represents them as Other within Japanese society» (2013: 84).

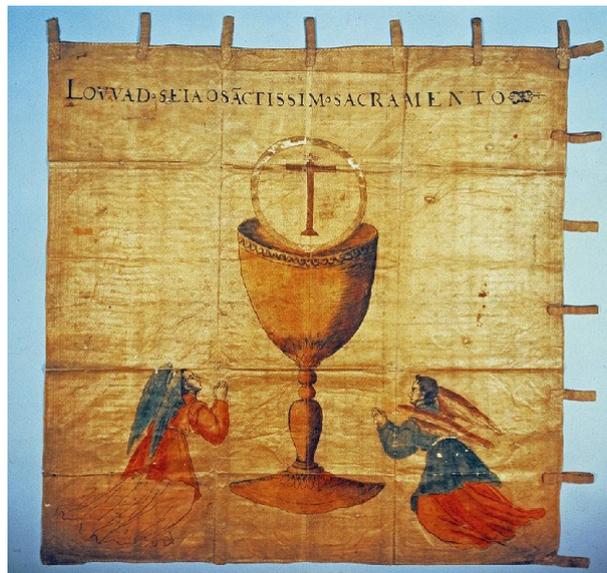
Pero la característica fundamental que este texto añade a los anteriores en la descripción de los cristianos es su asociación con la magia, que se repetirá después en muchos otros textos del siglo XVIII y XIX, especialmente en obras de *bunraku* (teatro de marionetas) y *kabuki*.¹¹ En más de una decena de obras teatrales de este periodo se encuentra un villano cristiano con poderes mágicos cuyo principal objetivo es acabar con el shogunato y hacerse con el poder en Japón. Este villano suele aparecer al principio de la obra como un monje budista, pero más adelante se revela su verdadera identidad; este momento suele ir acompañado de una transformación física que revela también sus poderes mágicos. Invariablemente, en estas obras el villano fracasa en su intento y es asesinado o enviado de vuelta a su país, con lo cual, como interpreta Leuchtenberger, «their plots echo the cycle of penetration and expulsion of a foreign Other whose threat to Japan is disguised by his false identity» (2013: 121).

En algunas de estas obras de teatro, el villano cristiano recibe el nombre de Nanagusa Shirō, en una transparente referencia al líder de la Rebelión de Shimabara, Amakusa Shirō (ca. 1621-1638). No es este el lugar para extenderse

10. Véase el estudio sobre la presencia de *yamabushi* en el teatro *kyōgen*, acompañado de diversas traducciones de obras, de Morley (1993).

11. Los misioneros fueron acusados de practicar magia apenas dos años después de llegar a Japón; véanse las referencias en Leuchtenberger (2013: 57).

con la biografía de este interesantísimo personaje en la historia de Japón que, considerado por algunos de sus contemporáneos cristianos como hijo de Dios, se puso, con apenas dieciséis años, al frente de la mayor revuelta con la que se enfrentó el shogunato Tokugawa en sus más de doscientos años de existencia.¹² Uno de los pocos objetos que han sobrevivido a la terrible represión de la revuelta por parte del shogunato ha sido la bandera que, de acuerdo con la tradición, Amakusa Shirō ondeó durante la batalla, en la que se lee, en portugués, «Louvado seia o sanctíssimo sacramento» (imagen 5).



5. Bandera portada por Amakusa Shirō durante la revuelta de Shimabara (1637-1638) y conservada en el Museo Cristiano de Amakusa

La Rebelión de Shimabara y la figura de Amakusa Shirō fueron objeto de innumerables obras durante el periodo Edo, tanto que Leuchtenberger afirma que «Edo-period literature on the Shimabara Rebellion is almost a genre by itself» (2013: 45). La más popular de estas obras fue *Shimabaraki* ('crónica de Shimabara'), conocida también como *Shimabara kassenki* ('crónica de las batallas de Shimabara'), *Shimabara gun monogatari* ('relato de la guerra de Shimabara') o *Amakusa monogatari* ('relato de Amakusa'), e impresa en numerosas ocasiones entre 1642 y 1708. Otras narraciones sobre este episodio y su líder, con más contenido ficcional, son *Amakusa gunki* ('crónica de la batalla de Amakusa') y *Kinka keiransho* ('relatos de tormenta y esplendor'), que incluyen la narración sobre Shimabara de *Kirishitan shūmon raichō jikki*. En estas obras Amakusa Shirō aparece como un villano envuelto de misticismo que es capaz de realizar milagros como, por ejemplo, caminar sobre el agua. Leyendas posteriores describen su origen y su apariencia como *híbridos*; se le imagina hijo de un *bateren* y una japonesa y se le describe vistiendo una combinación de ropa occidental y nipona. Algunas leyendas lo presentaron como la versión nipona de una segunda venida de Cristo (Suter, 2015: 113-114).

12. La bibliografía sobre la Rebelión de Shimabara y sobre Amakusa Shirō es muy extensa; remito al capítulo «Amakusa Shirō. The Japanese Messiah» de la obra clásica de Ivan Morris *The Nobility of Failure* (2013/1975: 107-132).

La destacada presencia de la Rebelión de Shimabara tanto en *Kirishitan monogatari* y *Kirishitan shūmon raichō jikki* como en las obras dramáticas e historiográficas mencionadas sugiere que la contienda representó durante la época Edo una especie de epítome o sinécdoque del peligro del cristianismo para el shogunato. Amakusa Shirō, por otra parte, encarnó la naturaleza ambigua y engañosa que se había atribuido a los misioneros en las más tempranas obras sobre el cristianismo. Su personaje, además, se asoció también con la magia, lo cual le permitía transformar su cuerpo al tiempo que se revelaban sus verdaderas intenciones. Podemos observar a través de todas estas obras la creación de un discurso que justificaba y legitimaba la posición de poder del shogunato, que había sofocado brutalmente la rebelión y asesinado a Amakusa Shirō, trasuntos japoneses respectivamente del intento de invasión de los bárbaros del sur y de los misioneros cristianos. Esto añade una nueva capa al carácter ambivalente del joven líder de la revuelta, japonés, pero extranjero en sus creencias, valores e intenciones, lo cual podría también explicar sus frecuentes transformaciones físicas.

Así pues, durante el periodo Edo la imagen del siglo cristiano de Japón se construye en las fuentes japonesas a partir de cinco características fundamentales. En primer lugar, y de manera más destacada, la intención de los misioneros, disfrazada de proselitismo religioso, habría sido en realidad la conquista de Japón y la destrucción de sus tradiciones. En segundo lugar, los misioneros son descritos como criaturas no humanas, más cercanas en su apariencia física y en su comportamiento a los animales. En tercer lugar, estos se asocian con tres personajes del folclore japonés, los *yōkai* o demonios *mikoshi nyūdo* y *tengu* y el *yamabushi* o asceta de las montañas. En cuarto lugar, los misioneros tienen poderes mágicos: pueden volar, alterar la materia, conocer el futuro e incluso invocar el espíritu de los muertos. En quinto lugar, los misioneros se asocian con la enfermedad y la deformidad física; se destaca su capacidad para curar a los enfermos, especialmente a los leprosos, de entre los cuales seleccionan a muchos de los nuevos adeptos; al mismo tiempo, al convertirse al cristianismo algunos de estos conversos sufren una metamorfosis monstruosa que refleja de manera externa su corrupción interna. Por último, la Rebelión de Shimabara y la figura de Amakusa Shirō funcionaron, por un lado, como representaciones de la pretendida invasión de Japón y de los misioneros y, por otro, como legitimación del shogunato Tokugawa.

Como hemos mencionado en la introducción, el cristianismo es una referencia constante en la literatura, el cine, y otras manifestaciones de cultura popular en el Japón moderno.¹³ Para el estudio de la presencia del siglo cristiano en época moderna contamos con la monografía de Rebecca Suter *Holy Ghosts. The Christian Century in Modern Japanese Fiction* (2015),¹⁴ que postula la existencia de dos diferentes periodos de esta presencia: por un lado, las décadas anteriores a la guerra, que incluyen los periodos Meiji, Taishō y la primera mitad de la era Shōwa, y, por otro, el periodo posterior

13. El periodo moderno de Japón, iniciado por su apertura forzosa al resto del mundo en 1853, se divide en los periodos Meiji (1868-1912), Taishō (1912-1926), Shōwa (1926-1989) y Heisei (1989-2019).

14. Véase también Ota (2000).

a la guerra, es decir, la segunda mitad de la era Shōwa y el periodo Heisei. La diferente imagen que presentan las fuentes sobre el siglo cristiano en estos dos periodos está relacionada con la compleja relación que Japón estableció con el extranjero durante el siglo XX. En los periodos Meiji y Taishō, tras el redescubrimiento del cristianismo, en palabras de Suter, «a generalized enthusiasm for a newly acquired sense of cosmopolitanism was accompanied by deep-seated anxiety about loss of cultural purity as well as creeping nationalist sentiment» (2015: 3). Después de la guerra, el ambiente cultural japonés se movió entre un discurso que destacaba el carácter único y excepcional del pueblo japonés y otro que promovía la internacionalización del país, apoyado generalmente por las políticas gubernamentales.

El siglo cristiano de Japón sirvió como referente para muchos autores para reflejar la complejidad y las contradicciones de la relación de Japón con Occidente durante el siglo XX. Para el primer periodo, Suter estudia con detalle los relatos contenidos en *Kirishitan mono* ('cuentos sobre el cristianismo'), de Ryūnosuke Akutagawa (1892-1927), donde las relaciones que establecen los misioneros jesuitas y los japoneses en los siglos XVI y XVII sirven como analogía de los sentimientos contemporáneos de curiosidad y deseo, pero también de miedo, respecto a Occidente. Entre 1960 y mediados de los noventa, sin embargo, el miedo y el rechazo a lo extranjero que había caracterizado la representación de los misioneros en el periodo Edo volvió a ser la imagen predominante en la ficción japonesa. En las obras de este periodo, con la obvia excepción de los escritores cristianos, como Shūsaku Endō, autor de la famosa novela *Chinmoku* ('silencio'), los misioneros son presentados generalmente como personajes negativos y malvados que suponen un grave peligro para la homogeneidad cultural y los valores del pueblo japonés. El papel del manga en este periodo, y especialmente en las décadas de los ochenta y noventa, ha sido caracterizado así por Suter: «The comics' representation of the Kirishitan as the epitome of absolute evil becomes a celebration of Japanese culture as superior to its Western counterpart. This is hardly surprising if we consider how *seinen* manga was at the forefront of contemporaneous nationalist discourse in the 1980s and 1990s» (2015: 131).

En la representación del siglo cristiano de este segundo periodo tiene un papel central, como también lo tuvo en la época Edo, la Rebelión de Shimabara y la figura de Amakusa Shirō, a los que Suter dedica una parte sustancial de su monografía (2015: 108-168). La identificación que las antiguas leyendas establecen entre el líder de la revuelta y Jesucristo es la base del argumento principal en muchas obras de ficción que tienen a Amakusa Shirō como personaje y que versan sobre su resurrección. De acuerdo con la imagen negativa del cristianismo que encontramos en este periodo, Amakusa Shirō no vuelve a la vida como salvador de la humanidad, sino para vengarse del shogunato Tokugawa por la derrota y la aniquilación de Shimabara.

4. El manga *Makai tenshō* (1987)

Yamada Fūtarō (1922-2001), uno de los autores más populares de ficción popular en el Japón de la segunda mitad del siglo XX, escribió en 1967 la extensa novela, de más de mil páginas, *Makai tenshō* ('reencarnación del infierno').¹⁵ Esta novela de fantasía histórica está ambientada en el siglo XVII, justo después de la Rebelión de Shimabara, y su trama principal consiste en los intentos de Amakusa Shirō, resucitado gracias a una «magia cristiana» llamada *makai tenshō*, de derrocar el gobierno Tokugawa y vengar a las víctimas de Shimabara; para ello recibirá la ayuda de varios samuráis legendarios a los que resucita con la misma técnica (Suter, 2015: 120-126). La novela tuvo un extraordinario éxito en su momento, y todavía sigue siendo muy popular, como lo prueban sus tres adaptaciones cinematográficas (1981, 1996 y 2003), ocho adaptaciones teatrales (1981, 2006, 2009, 2010, 2011, 2013, 2018 y 2021), un anime (1998), dos videojuegos (2003 y 2017) y cinco mangas, obra de los *mangaka* Ishikawa Ken (1987), Shinzō Tomi (1994), Shōko Toba (1997), Kugo Naoko (2003) y Masaki Segawa (2012). Las adaptaciones de Ishikawa, Shinzō y Masaki pertenecen al género *seinen*, enfocado a lectores masculinos adultos, generalmente de entre 18 y 40 años, mientras que las de Shōko y Kugo pertenecen al género *shōjo*, dirigido a lectoras femeninas adolescentes; en los primeros predomina la acción, a veces extremadamente violenta y sangrienta, y los segundos se centran en relaciones románticas homosexuales, dentro del subgénero *shōnen-ai*.

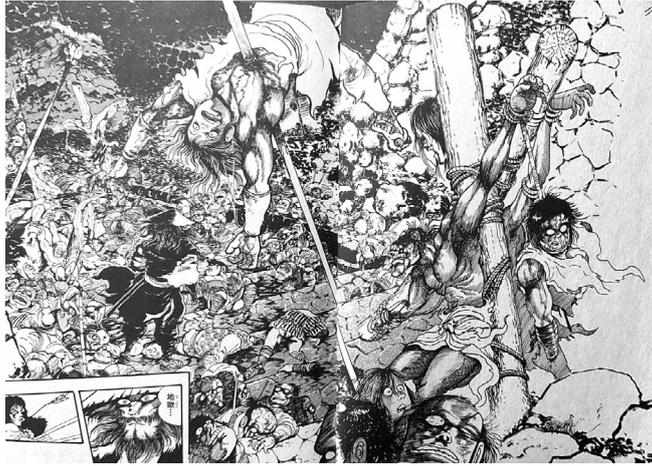
En las siguientes páginas vamos a repasar el contenido de la primera de las adaptaciones a formato manga de la obra de Yamada, el *Makai tenshō* de Ishikawa Ken (1987-2006), que, como él mismo explicó en un epílogo publicado en la reedición de 1998 (557-559), pero eliminado más tarde en la de 2005, difiere en tantos aspectos de la obra original que debe considerarse una obra autónoma. El manga de Ishikawa se clasifica, a diferencia de la novela, en el género del terror, y la presencia del cristianismo es aquí más marcada (Suter, 2015: 128).

El manga comienza unos días después del final de la Rebelión de Shimabara, en el castillo Hara, donde los insurrectos se habían atrincherado para resistir los ataques del ejército del *shōgun*. Allí, Miyamoto Musashi, un legendario guerrero y filósofo que había participado en la contienda del lado Tokugawa, recorre los alrededores del castillo, donde se acumulan los cadáveres de los rebeldes (imagen 7).



6. Portada de la reedición de 2005 de *Makai tenshō*

15. Los kanjis de *makai*, 魔界 ('infierno'), significan literalmente 'mundo (o reino) de los demonios'.



7. Cadáveres de los rebeldes de Shimabara (8-9)

Miyamoto se encuentra con Yui Shōsetsu, otro legendario guerrero, conocido en la historia japonesa especialmente por encabezar otra revuelta contra el shogunato en 1651, la Rebelión de Keian; ambos comentan el desenlace de la revuelta y la muerte de Amakusa Shirō. Un tercer guerrero, llamado Araki Mataemon, también famoso, se une a Musashi y Yui; sin embargo, como Yui señala, Araki había muerto el año anterior. En ese momento aparecen de entre las ruinas una mujer desnuda y un anciano. El anciano es Mori Soiken, uno de los líderes de la Rebelión de Shimabara, que sorprendentemente parece haber sobrevivido. De pronto, el cuerpo de la mujer parece dividirse en dos partes, y de su interior aparece un hombre; es Amakusa Shirō, que ha sido resucitado por Mori, igual que Araki, con el objetivo de derrocar el shogunato, vengarse por la represión en Shimabara y hacerse con el poder en Japón y después en todo el mundo (imagen 8).



8. Reencarnación de Amakusa Shirō (42)

La narración pasa ahora a Nagoya, donde encontramos a Yagyū Jūbei, otro guerrero legendario de la época Edo. Yagyū asiste a la resurrección de otro famoso guerrero, Tamiya Botaro, y Yui Shōsetsu, que ha viajado desde Shimabara a Nagoya, le explica el procedimiento mediante el cual todos estos guerreros están volviendo a la vida como demonios: antes de morir tienen relaciones sexuales con una mujer que ha ingerido un dedo de Mori Soiken, y su cuerpo se convierte en el medio por el cual se reencarnan. Yui ha viajado a Nagoya, junto con Araki Mataemon y Hozoin Inshun, otro famoso guerrero también resucitado, para convencer a Yagyū de que se una a los guerreros reencarnados en su lucha contra el shogunato; para ello debe morir y resucitar, lo cual lo convertirá en un guerrero mucho más poderoso y le conferirá la inmortalidad. Yagyū se niega a hacerlo y lucha contra Hozoin, a quien consigue vencer.

Mientras tanto, Miyamoto Musashi, que siente que está a punto de morir, acepta reencarnarse como demonio y se une al grupo de rebeldes liderado por el anciano Mori Soiken, que promete a Tokugawa Yorinobu, décimo hijo de Tokugawa Ieyasu relegado a un papel político irrelevante, también reencarnado, el puesto de *shōgun* después de derrocar al gobierno. El grupo de los rebeldes, por tanto, está formado, además de por Mori Soiken, Yui Shōsetsu y Tokugawa Yorinobu, por Amakusa Shirō y los guerreros Araki Mataemon, Hozoin Inshun y Tamiya Botaro (imagen 9), a los que se unirá Miyamoto Musashi una vez completada su reencarnación.

A continuación, Mori Soiken y Amakusa Shirō explican con más detalle el plan de los rebeldes reencarnados (imagen 10):



9. Amakusa Shirō (abajo), Araki Mataemon (arriba a la derecha), Hozoin Inshun (arriba a la izquierda) y Tamiya Botaro (a la derecha) (143)



10. Los planes de los rebeldes

[146] MORI SOIKEN: En cuanto surja la oportunidad, levantaremos un ejército y destruiremos la casa del *shōgun*. El mundo caerá en el caos de la guerra. Este es el mundo que el Demonio quiere. Crearemos un infierno. Un infierno aquí en la tierra. Un mundo infernal para la llegada de Satán.
 [147] TOKUGAWA YORINOBU: ¿Satán? ¹⁶

16. En estas dos primeras referencias, *Satán* se escribe con los kanjis 大魔神王, acompañados del *furigana* (ayuda para la pronunciación de los kanjis) サタン (*satan*) en el margen; los dos primeros kanjis, 大魔, significan 'gran demonio' y los dos últimos, 神王, 'rey dios'. A partir de aquí, *Satán* se escribirá siempre en katakana (サタン), silabario que se emplea usualmente para palabras extranjeras.

MORI SOIKEN: Satán es el nombre que los occidentales dan al ser más terrorífico que existe.

AMAKUSA SHIRŌ: Nuestro objetivo es Satán. [Somos] satanistas. La destrucción en Shimabara solo fue una ofrenda para él, una ofrenda demasiado pequeña. Al final los muertos resucitarán. Los océanos hervirán y el cielo caerá. Apocalipsis, capítulo 7, versículo 12:¹⁷ [148] «Y miré cuando él abrió el sexto sello, y hubo un gran terremoto, y el sol se puso negro como un saco de pelo de cabra, y la luna se llenó toda como de sangre». Ese día la tierra será juzgada. Ese día será el primero de la era del infierno.



11. Yagyū Munenori, convertido en una criatura monstruosa (195)

A Mori Soiken solo le quedan dos dedos, y por tanto solo puede resucitar a dos personas más; las dos personas seleccionadas son Yagyū Jūbei, a quien esperan convencer para que se una a la rebelión, aunque sea por la fuerza, y su padre, Yagyū Munenori, que está gravemente enfermo. Al conocer la enfermedad de su padre, Yagyū Jūbei va a visitarlo, pero en su lugar encuentra a una hermosa joven. Sospechando lo ocurrido, la ataca con su catana y de su interior sale su padre con una apariencia monstruosa, dado que no ha completado el proceso de reencarnación (imagen 11). Yagyū Jūbei, avergonzado por la decisión de su padre, que no ha querido aceptar noblemente la muerte, lo mata.

Decidido a enfrentarse al grupo de rebeldes, Yagyū Jūbei quiere más información sobre la poderosa magia que ha podido observar con sus propios ojos. Un sirviente de su padre le da una valiosa información (imagen 12):

[175] SIRVIENTE: Señor Jūbei, si realmente has visto todas estas cosas... Creo que sé de alguien que puede saber algo sobre ese infierno del que hablas.

JŪBEI: ¿Qué?

SIRVIENTE: Aunque la brujería y la medicina occidentales están prohibidas por el shogunato, entre los que practican las artes oscuras, son conocidos desde hace cien años. [176] Combinando las escrituras occidentales con las artes ninja japonesas, llevando a cabo terroríficos experimentos, solo pueden ser obra del Diablo. He oído que los experimentos han dado a luz horribles criaturas; casi todas ellas han acabado mal, y miles de fieles han sido asesinados en el proceso. Algunos de ellos lo consideraron necesario si querían sobrevivir al periodo de los estados en guerra, así que continuaron el estudio de la magia negra y la medicina occidental, y a través de esto se pudo escuchar hablar del infierno y del

17. Hay un error en la referencia; la cita correcta es Apocalipsis 6.12.

mundo de los demonios. Pero con el tiempo, todos han sido apresados y asesinados. Solo queda uno que practica la medicina occidental y la magia negra. Vive en lo alto del monte Todoroki, en Iga, en un lugar llamado Kukidani; es un lugar al que ni siquiera se acercan los pájaros.

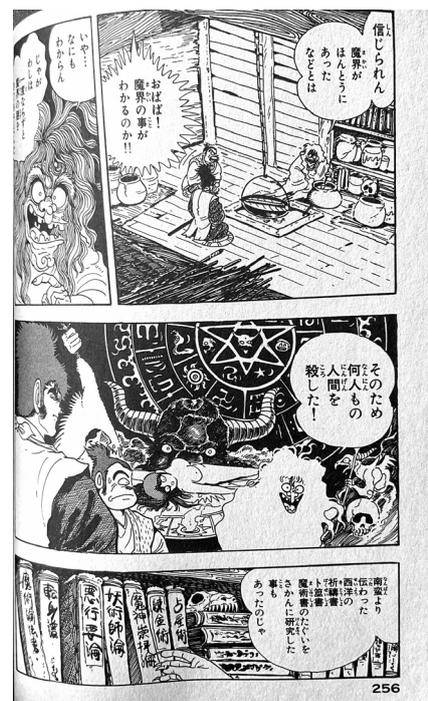


12. Medicina occidental y magia negra (175-176)

Yagyū Jūbei marcha entonces hacia Kukidani, donde encuentra a un grupo de personas con graves deformaciones que han adquirido poderes mágicos como consecuencia de los experimentos a los que los ha sometido una anciana, la experta en medicina occidental y magia negra de la que hablaba el sirviente. Yagyū Jūbei le pregunta a la anciana si sabe algo sobre el infierno (imagen 13):

[256] ANCIANA: No, no tengo ni idea. He intentado muchas veces descubrir los misterios del infierno. No te imaginas cuánta gente ha muerto en el proceso. He estudiado muchos escritos occidentales sobre exorcismo, adivinación del futuro y magia que llegaron a Japón desde el sudeste de Asia.

La anciana revela que ella es discípula de Mori Soiken, también estudioso de la magia occidental. Recuerda que Mori le pidió años atrás ayuda en un parto; el niño nació a la sexta hora del sexto día del sexto mes. Este niño era Amakusa Shirō, que en este momento aparece mágicamente en la cabaña de la anciana para intentar, una vez más, convencer a Yagyū de que se una a él. Con la ayuda de las víctimas de los experimentos de la anciana, Yagyū se enfrenta a Amakusa Shirō, que queda gravemente herido.



13. Estudios occidentales de la anciana (256)

Moribundo, consigue reunirse con Mori Soiken, que no se resigna a dejarlo morir, ya que Amakusa «será el emperador del mundo» (365). El anciano se propone realizar en él una segunda *makai tenshō*, es decir, resucitarlo por segunda vez, para lo cual Amakusa Shirō tiene relaciones sexuales con una mujer que le servirá como receptáculo para su reencarnación. Mori Soiken no está seguro de cuál será el resultado, ya que en sus libros de magia no ha encontrado ninguna referencia a una doble resurrección; sin embargo, sí que recuerda haber leído historias sobre descensos al infierno y resurrecciones (imagen 14):

[406] TOKUGAWA YORINOBU: ¿Conseguirá realmente [Amakusa Shirō] resucitar de nuevo?

[407] MORI SOIKEN: No tengo ni idea. No he leído nada sobre eso en mis libros.

TOKUGAWA YORINOBU: Aunque consiga resucitar, no sabemos qué forma adoptará. Eso debe ser algo para verlo... je, je, je.

MORI SOIKEN: No bromees. La energía que necesitamos para otra resurrección tendrá que venir de un lugar que no podemos ni tocar.

TAMIYA BOTARO: ¿Un lugar que no podemos ni tocar? ¿Qué significa eso?

MORI SOIKEN: Uno de los libros que he investigado habla de un dios solitario que descendió al mundo de los demonios, y llevó con él una luz tan poderosa que ningún demonio podía acercarse a él, no importa lo poderoso que fuera.

[408] TAMIYA BOTARO: ¿Una luz? ¿Eso es lo que pasó?

MORI SOIKEN: Otro libro que leí contenía un relato de un hombre que había resucitado. El hombre se llamaba Jesús, y se dice que salvó a toda la humanidad del infierno.

TOKUGAWA YORINOBU: ¡Ja, ja, ja! Nuestro Shirō no haría algo tan tonto como eso. Ese chico nació para crear el caos en el este mundo. De ninguna manera podría llegar al reino de los dioses.



14. Mori Soiken habla de Lucifer y de Jesús (407-408)

Entre los libros de magia occidentales de Mori Soiken había entonces libros cristianos, o al menos con referencias al cristianismo. Interpreto que el dios que descendió al infierno con una poderosa luz es una referencia a Lucifer basándose en su etimología (*lux*, 'luz', y *ferō*, 'llevar'). La asociación de Amakusa Shirō con Jesucristo y su identificación como *anti-Cristo* —nacido en la sexta hora del sexto día del sexto mes— es evidente en este pasaje. Algo más tarde, mientras espera su reencarnación, Mori Soiken insiste en esta idea al señalar la importancia de Amakusa Shirō en su proyecto de dominación mundial (imagen 15):

[443] MORI SOIKEN: Shirō... es especial para mí. Fue un niño demonio, nacido bajo una estrella aciaga. Sin él el mundo de los demonios seguiría siendo un misterio para nosotros. Y cuando este mundo se convierta en parte del infierno, seguiremos necesitándolo. Cuando Satán descienda, la superficie de la tierra será arrasada. Ningún mortal podrá controlar su poder. Por eso necesitamos a Shirō. Él es el niño demonio elegido por el infierno para controlar el poder de Satán.

Mientras todo esto ocurre, Yagyū Jūbei se dirige al castillo donde se encuentran los rebeldes para acabar con ellos. Por el camino se enfrenta y mata sucesivamente a Araki Mataemon, a Hozoin Inshun y a Tamiya Botaro. Cuando llega al castillo, se encuentra con Tokugawa Yorinobu y Mori Soiken, que ha abierto un portal para comunicar el mundo con el infierno y permitir así la entrada a los demonios y a Satán. Sin embargo, sus planes se ven frustrados por Yagyū Jūbei, que mata a Tokugawa Yorinobu, a Miyamoto Musashi y a Mori Soiken y consigue cerrar el portal. El final de la obra se sitúa días después, cuando Yagyū Jūbei se cruza con una joven que lo mira de forma extraña. Como Yagyū Jūbei entiende inmediatamente, se trata de la joven que ha estado *incubando* a Amakusa Shirō. En las dos últimas páginas del manga vemos cómo el cuerpo de la joven se empieza a desgarrar, del mismo modo que habíamos visto al principio de la obra, y entendemos que de ahí surgirá el doblemente resucitado Amakusa Shirō dispuesto a enfrentarse una vez más con Yagyū Jūbei (imagen 16).



15. Amakusa Shirō, niño demonio elegido por el infierno (443)



16. Últimas páginas de *Makai tenshō*: segunda reencarnación de Amakusa Shirō (556-557)

5. Conclusiones

La exposición del contenido del manga *Makai tenshō* en las páginas anteriores revela claramente la influencia que, de manera consciente o inconsciente, tuvieron en su composición las antiguas narrativas anticristianas que hemos revisado en el segundo apartado del trabajo. En primer lugar, la invasión de Japón ambicionada por Satán, el rey del mundo de los demonios, y sus seguidores, es un obvio trasunto de la imaginada invasión que los *nanban* del siglo cristiano habían planeado. Como en el caso de otros autores japoneses del siglo XX (Suter, 2015: 128), aquí también el Dios cristiano y el Diablo cristiano se fusionan como representantes de la misma religión extranjera. Para conseguir hacerse con el poder en Japón, los seguidores de esta religión deben, de manera muy literal, *convertir* a los japoneses para facilitar la llegada de los demonios y de su rey, Satán, que se debe realizar a través de la creación de un portal mágico que comunique el reino de los demonios, es decir, el infierno, con Japón. Una vez expedita la entrada de los demonios y de Satán a Japón, el país caerá en el caos y pasará a formar parte del infierno.

La conversión en *satanista*, como el mismo Amakusa Shirō se define, va acompañada de una monstruosa transformación física con la que los conversos abandonan su naturaleza humana para abrazar la demoníaca, que se manifiesta en atributos zoomórficos asociados con Satán, como los cuernos o las pezuñas. Estos conversos son convencidos por los *misioneros* de Satán con la promesa de la vida eterna, no en el cielo, sino en el infierno en el que Japón se ha de convertir, y con la adquisición de poderes mágicos, como la capacidad de volar, el desplazamiento instantáneo o la fuerza sobrehumana. La única estudiosa de la medicina y la magia occidental que ha sobrevivido a la persecución del shogunato —además del instigador de toda la rebelión

satánica, su maestro Mori Soiken— vive en lo alto de una montaña como los *yamabushi*, y también somete a transformaciones físicas a las víctimas de sus experimentos, que resultan gravemente deformados, igualmente, como los misioneros en *Kirishitan shūmon raichō jikki*, a cambio de poderes mágicos.

En definitiva, el manga *Makai tenshō* es una obra representativa de la imagen del siglo cristiano en la segunda mitad del siglo XX, en la que, como en la época Edo, se demoniza —literal y figuradamente— la figura del cristiano a través de la asociación con las prácticas mágicas y con la deformación física y moral. El siglo cristiano, la Rebelión de Shimabara y la figura de Amakusa Shirō son tomados como epítome de la amenaza a la homogeneidad cultural japonesa que suponía la apertura al extranjero, en un periodo en el que el manga *seinen* se asocia más estrechamente con el discurso nacionalista y conservador imperante en algunos sectores de la sociedad japonesa.

Bibliografía

BOXER, Charles Ralph (1951), *The Christian Century in Japan, 1549-1650*, Berkeley-Los Angeles, University of California Press.

CABEZAS, Antonio (1995), *El siglo ibérico de Japón. La presencia hispano-portuguesa en Japón (1543-1643)*, Valladolid, Universidad de Valladolid.

ELISON, George (1988), *Deus Destroyed. The Image of Christianity in Early Modern Japan*, Cambridge (Mass.)-Londres, Harvard University Press.

HIGASHIBABA, Ikuo (2001), *Christianity in Early Modern Japan. Kirishitan Belief and Practice*, Leiden-Boston-Colonia, Brill.

ISHIKAWA, Ken (1987), *Makai tenshō*, Tokio, Yamato Comics. [Reimpr.: 1998, 2005]

LEUCHTENBERGER, Jan C. (2013), *Conquering Demons. The «Kirishitan», Japan, and the World in Early Modern Japanese Literature*, Ann Arbor, The University of Michigan.

MORLEY, Carolyn Anne (1993), *Transformation, Miracles, and Mischief: The Mountain Priest Plays of Kyōgen*, Ithaca, Cornell University.

MORRIS, Ivan (2013/1975), *The Nobility of Failure. Tragic Heroes in the History of Japan*, Tokio, Kurodahan Press.

OTA, Yuzo (2000), «Christianity, Christian Missionaries, and the Image of Westerners in Modern Japanese Literature», en *Images of Westerners in Chinese and Japanese Literature*, Hua Meng y Sukehiro Hirakawa (eds.), Amsterdam, Rodopi, pp. 163-177.

RUIZ-DE-MEDINA, Juan (1990), *Documentos del Japón, 1547-1557*, Roma, Instituto Histórico de la Compañía de Jesús.

STEVENSON, Barbara (2010), «Japan, Medieval», en *Handbook of Medieval Studies. Terms – Methods – Trends*, Albrecht Classen (ed.), Berlín-Nueva York, De Gruyter, 2010, I, pp. 749-756.

SUTER, Rebecca (2015), *Holy Ghosts. The Christian Century in Modern Japanese Fiction*, Honolulu, University of Hawai'i Press.

ÜÇERLER, M. Antoni J. (2018), «The Christian Missions in Japan in the Early Modern Period», en *A Companion to the Early Modern Catholic Global Missions*, Ronnie Po-Chia Hsia (ed.), Leiden-Boston-Colonia, Brill, pp. 303-343.

YAMADA, Fūtarō (1967), *Makai tenshō*, Tokio, Kodokawa bunko.

DOÑAS, Antonio, «Amakusa Shirō, la Rebelión de Shimabara y el cristianismo en el manga *Makai tenshō* (1987)», *Storyca* 3 (2021), pp. 55-78.

<https://doi.org/10.51863/Storyca.2021.Donas>

Resumen

El objetivo del presente trabajo es examinar la imagen del cristianismo en el manga de Ishikawa Ken *Makai tenshō* (1987), adaptación libre de la novela de ficción histórica del mismo nombre compuesta en 1967 por Yamada Fūtarō. Ambientado a finales del Japón medieval, tiene como punto de partida un famoso acontecimiento en la historia del archipiélago, la Rebelión de Shimabara, que puso punto final al llamado «siglo cristiano» de Japón. Uno de los protagonistas de la obra es el líder de esa rebelión, el joven cristiano Amakusa Shirō, convertido en los últimos decenios en un personaje habitual en la cultura de consumo popular japonesa. La representación del cristianismo en *Makai tenshō*, que se publicó en un periodo de fuerte presencia de nacionalismo japonés en el manga *seinen*, recoge algunos elementos de la imagen de los misioneros cristianos desarrollada en el Periodo Edo; entre otros, la naturaleza demoniaca de los misioneros, su asociación con la magia y la medicina y su objetivo, frustrado por Tokugawa Ieyasu, de invadir y someter Japón.

Abstract

The aim of this paper is to examine the image of Christianity in Ishikawa Ken's manga *Makai Tenshō* (1987), adapted freely from Yamada Fūtarō's historic fiction novel of the same name published in 1967. The manga is set at the end of Japan's medieval period, beginning with a famous event in Japanese history, the Shimabara Rebellion, which is considered the end of the «Christian Century» of Japan. One of the main characters of the work is the leader of that rebellion, Amakusa Shirō, a frequent character in recent Japanese pop culture. The representation of Christianity in *Makai*

Palabras clave

Japón
Cristianismo
Misioneros cristianos
Manga
Rebelión de Shimabara
Amakusa Shirō
Ishikawa Ken
Makai tenshō

KeyWords

Japan
Christianity
Christian missionaries
Manga
Shimabara Rebellion
Amakusa Shirō
Ishikawa Ken
Makai Tenshō

Tenshō, published in a period of strong influence of Japanese nationalism in *seinen* manga, derives partly from some characteristics of the image of the Christian missionaries developed in Edo Period; among others, their demonic nature, their association with magic and medicine, and their intention, frustrated by Tokugawa Ieyasu, of invading and subduing Japan.



Storyca

30 años de *La Crónica de Leodegundo*: aproximación a la gran saga de la historieta histórica española

JACOBO HERNÁNDO MOREJÓN
Universidad de Málaga

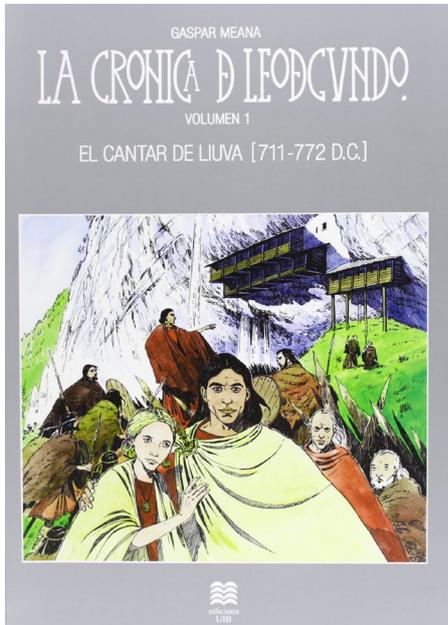
1. Introducción

A la hora de pensar en historia y cómic durante los últimos años parece que la atención y el rápido pensamiento se derivan hacia el periodo del siglo XX, en el que la memoria histórica se ha resguardado y hecho fuerte. Aunque no es difícil entender el conjunto de circunstancias que han influenciado y permitido una gran expansión y presencia de las publicaciones de cómics sobre historia contemporánea, parece que ha eclipsado casi por completo cualquier otro movimiento editorial en otras áreas. No solo eso, sino que, en el periodo de mayor aparición de títulos en las estanterías y de estudios sobre cómic, parece que la historia en sí misma, o al menos toda aquella historia que se extiende más allá de 1900, ha quedado relegada a un segundo o incluso tercer lugar en comparación al siglo XX y el resto de géneros de la historieta.

No puede ser entendido, por tanto, que, cuando se consultan aquellos manifiestos



hacia la defensa del cómic, de su vigencia como sujeto de investigación, de la necesidad de su introducción en los espacios públicos y culturales como los museos o la universidad, se tiende a olvidar que uno de los hechos más importantes en la normalización del cómic haya sido, precisamente, que una universidad pública haya tomado el rol de editor de un cómic: *La Crónica de Leodegundo* (Meana 1991-2006).



*La Crónica de Leodegundo.
El cantar de Liuva (711-772 d. C.),
Gaspar Meana*

Si bien se trata de una reedición y no de una nueva publicación, lo cierto es que no se trata de un cómic al uso en el sentido de que es un único álbum. *La Crónica* consta de 25 volúmenes que la [Universitat de les Illes Balears](#) se encargó de traducir del bable y reeditar por primera vez en castellano y catalán en 5 grandes volúmenes integrales (Meana 2013-2016). Una tarea nada fácil que exige un gran esfuerzo económico debido al coste que requiere la impresión de cómics en comparación a aquella tradicional de los libros de texto.

Pese a que ha tenido poca notoriedad la vida editorial de este cómic, no así entre el público más especializado el propio título, cuyo contenido ha sido comentado por algunos estudiosos del cómic a través de los años.

Aunque conocido en Asturias, lugar de origen y en cuyo idioma, el bable, estuvo publicado originalmente, es más comprensible que sea menos famoso en el resto de España. La primera mención que hemos conseguido encontrar relativa a la obra procede del libro de lectura básica de Sergi Vich *La historia en los cómics* (1997: 70-71) cuando la serie ya llevaba poco más de la mitad de sus volúmenes totales publicada. Pese a que formaba parte de un conjunto de comentarios amplísimo, tan amplio que hace que el valor de sus palabras quede quizás asfixiado y tomado como un mero apunte más, la alabanza al trabajo de Meana es palpable, resaltando la labor de documentación bibliográfica y consulta metódica con los estudios publicados más recientes para poder crear desde la mayor fidelidad posible *La Crónica*.

Podemos encontrar otro apunte en el libro *Asturias: imágenes de historieta y realidades regionales* (Fernández, 1999: 24-26), donde se la señala como la mejor representante de la historieta histórica asturiana y se afirma que su mayor virtud es la combinación entre la épica histórica con la vida cotidiana y privada sin lastrar un relato de visualización cinematográfica.

Hasta la fecha el espacio de mayor atención introspectiva dedicado a Gaspar Meana, y por extensión a sus obras, es el capítulo dedicado por Faustino Rodríguez Arbesú en su *La Historieta Asturiana* (2002: 53-69), texto indispensable para conocer al autor y sus circunstancias, cómo procede a elaborar su trabajo y la forma en que debe asumirse su lectura. Para nuestro pesar, sigue teniendo una triste vigencia la afirmación de Rodríguez cuando comenta que estamos

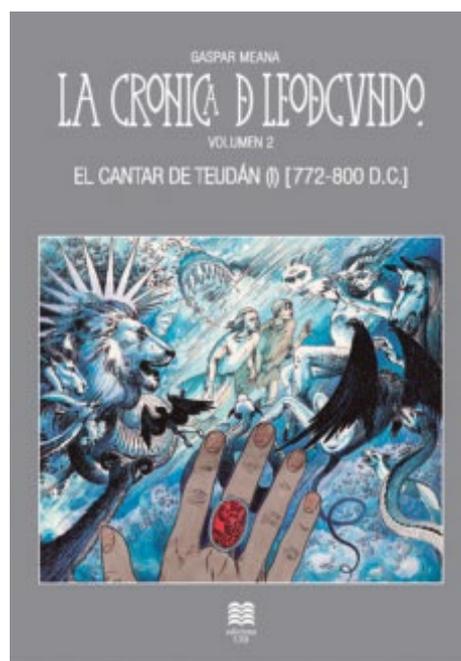
ante uno de los autores españoles que más ha publicado y que menos es conocido en España.

Le sigue, pocos años después, Fernando Galván Freile (2008) en su artículo «La imagen de la Edad Media en el cómic». Pese a que sigue las pautas de reconocer o etiquetar *La Crónica* como una obra enfocada en la historia del reino astur y alabar, de nuevo, la ambientación desarrollada en sus viñetas, acaba señalando que existen anacronismos y excusa en la carencia de documentación la invención de ciertos tipos de recreación asociados a los ambientes cotidianos de los individuos.

Vamos a volver con uno de los autores anteriormente mencionados en nuestro discurso diacrónico de referencias sobre crítica de cómic. Sergi Vich volverá a centrar su atención sobre *La Crónica* en 2013, en el marco de un artículo para la revista *Arqueología, historia y viajes sobre el mundo medieval* (2013: 34-45), donde dedicará la página final de su texto íntegramente a la obra que es objeto de nuestro interés. Transcurridos unos 16 años desde la publicación de su libro, ya con la serie concluida y el tiempo y la distancia para una reflexión apropiada, Vich se confiesa ante un dilema acerca de cómo plantear una explicación que permita clasificar un cómic como *La Crónica de Leodegundo*: si como un cómic de ficción con base histórica o una tesis histórica expresada mediante viñetas (2013: 45). En cualquier caso, Vich logra identificar con éxito una de las tesis principales de Gaspar Meana, así como el apoyo e inspiración en la obra de Claudio Sánchez Albornoz en la génesis del cómic.

Una de las últimas adiciones bibliográficas a esta lista la encontramos bajo la firma de [María del Mar Díaz González](#) (2021: 189-201). Aunque enmarcado en el mismo trabajo panorámico sobre la producción historietística asturiana, la autora toma espacio específico en su texto para aproximarse a *La Crónica* y desgranar sus contenidos, si bien su discurso se ve marcado por algunos errores de base al confundir nombres y número de personajes protagonistas, sentido de la trama o incluso algunos detalles que ponen de manifiesto que su conocimiento sobre la serie es, no ya limitado, sino sumamente superficial debido a la torpeza a la hora de abordar ciertas expresiones. Alaba, como no podía ser de otra manera, la labor de documentación, investigación y recreación del contenido del cómic e identifica otra de las tesis de la obra no antes mencionada por autores anteriores: la conexión del reino de Asturias con el imperio carolingio y, por tanto, la puesta en duda del aislamiento político en la franja cantábrica de su monarquía.

Nos encontramos por tanto ante una misma pauta historiográfica: *La Crónica*



La Crónica de Leodegundo. El cantar de Teudán (I) (772-800 d. C.), Gaspar Meana

de *Leodegundo* es conocida y es leída, a ciencia cierta al menos entre apasionados de la temática histórica, pero carece de labores de análisis crítico extenso o monográfico por parte de investigadores del mundo del cómic o académico en general. Tal vez sea [Galván Freile](#) quien da una pista acerca de por qué puede explicarse tal carencia al saber percibir que era una publicación de gran interés desde múltiples aspectos (2008: 136), lo que hace necesario un esfuerzo multidisciplinar para lograr desgranar la gran carga de elementos presentes de la Alta Edad Media.

Otras referencias secundarias que dan testigo del alcance de la obra pueden ser la que tiene en *La pintura en el cómic* (Gasca y Mensuro, 2014: 96), que toma el uso de una miniatura de beato en una de sus portadas que, si bien exacta, se siente insuficiente ante la aparición de más ejemplos de artes visuales susceptibles de ser incluidos en el contenido del libro. Tampoco debemos pasar por alto el hecho de que hemos comenzado a hacer uso de los contenidos de las viñetas en otros trabajos no relacionados con la valoración general de la obra como anteriormente (Hernando, 2021: 485-492) e incluso como publicación de referencia como punto de partida de toda una nueva etapa en la periodización de la historia del género (Hernando, 2018: 138).

Por último, aunque hemos visto que se puede localizar la presencia de *La Crónica de Leodegundo* en los estudios sobre cómic, podemos destacar el hecho no menos importante de que también aparece en investigaciones al margen de los mismos. Estas referencias constituyen otro tipo de reconocimiento y prueba de valía sobre la labor investigadora del autor y su pericia a la hora de arrojar propuestas y teorías sobre determinados elementos concretos que son desplegados a través de los distintos volúmenes. En particular, la primera cita que tenemos en textos académicos tradicionales lo encontramos en un artículo de [García de Castro](#), cuando hace mención y reconoce que la relación entre Alfonso II y su asociación con Jacob se produce, de manera alternativa e independiente, en el cómic de Meana (2003: 160). La segunda referencia la podemos encontrar también en las notas que [Borge Cordovilla](#) menciona como fuente a las notas que Meana proporciona en el volumen XXIII (2005: 51-55) en el que teoriza una nueva significación simbólica para el conjunto palaciego del entorno del Naranco (2017: 179).

Con todas estas noticias que hemos recogido, vamos a intentar ofrecer una aproximación panorámica para poder medir la monumental obra que es *La Crónica de Leodegundo*. Para ello vamos a recurrir al conjunto de preguntas que Armando Petrucci formulara acerca de cómo trabajar documentos según la metodología de la historia de la cultura escrita (2002: 8). El motivo no es solo porque creemos en la validez del conjunto de cuestiones empleadas para obtener respuestas sobre cualquier tipo de documento legible, sino porque también la propia obra impele a un acercamiento desde la disciplina de las Ciencias y Técnicas Historiográficas por la gran cantidad de detalles e informaciones que se pueden localizar y extraer tanto directa como indirectamente de sus viñetas.

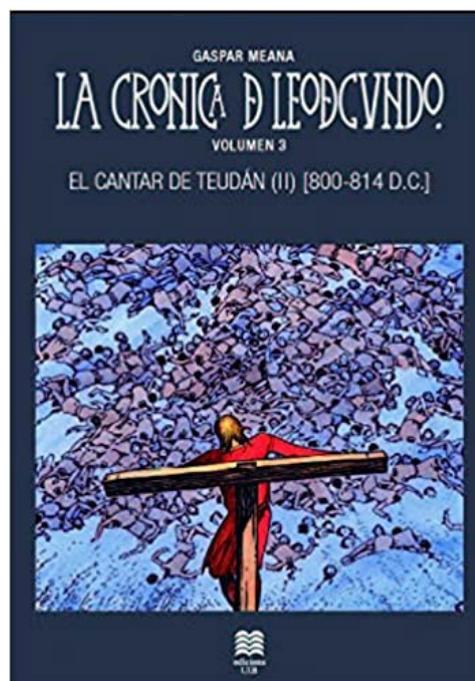
2. Análisis de la obra

2.1. ¿Quién lo realizó?

Comenzando por la cuestión más necesaria de responder primero, hay que conocer al autor. Gaspar Meana González (Gijón, 1960) rechazó los deseos de su familia, de limitados recursos económicos, para que se dedicara a estudiar Derecho en la universidad, abandonando la carrera y formándose en la Escuela de Artes Aplicadas de Oviedo persiguiendo lo que le hacía ser feliz. Egresado de Dibujo Publicitario y Diseño Gráfico en 1988, se vio en el paro poco después y, tomando la misma resolución que el escritor Frederyk Forshyte tuvo cuando se halló en la misma condición, se lanzó en 1989 a crear *La Crónica de Leodegundo*, que no fue publicada hasta que se había terminado el quinto volumen. Gran apasionado de la fantasía épica pero aún más de la historia, cualquiera podría decir que era un candidato perfecto para ingresar en la carrera de Historia, pero económicamente era inviable y, a decir del autor, los catedráticos no iban a ser flexibles a sus ideas, ni tampoco se sentía seguro de compartirlas con ellos, quienes podían rentabilizarlas a su costa (Meana, 2014: 228).

Lo cierto es que Gaspar Meana ha sabido ganarse la vida como dibujante e ilustrador profesional, siendo reconocido con premios a su trabajo pero, más importante, siendo designado para elaborar distintos encargos gráficos para abordar *Cangas de Onís en la historia*, en 1997, por parte del Consistorio del concejo, y, por designio del Gobierno del Principado de Asturias, el pequeño cómic de *El reino que nació en Asturias*, donde se ve reconocida en una publicación oficial y gubernamental su teoría de que Ramiro I usurpó el trono a Nepociano (Meana, 2018: 5), aunque no así su propuesta cronológica de cómo ocurrieron los acontecimientos (Meana, 2016: 59-65). Estas oportunidades laborales le han permitido que los personajes de *La Crónica de Leodegundo* se prodiguen por estas publicaciones de origen institucional y le da, en cierta manera, un sentido conceptual de «universo compartido» entre sus obras y refrenda su posición honorífica como cronista de Asturias.

Como documentalista, demuestra una gran capacidad de síntesis y amplios conocimientos sobre los hechos que acontecieron entre el 711 y el 960 d. C. Hilvana con sobrada soltura una historia repleta de guiños, de anécdotas, dramas humanos y observación de hasta los mínimos detalles aportados no



*La Crónica de Leodegundo.
El cantar de Teudán (II) (800-814 d. C.),
Gaspar Meana*

solo por las fuentes medievales, sino también por la historiografía y arqueología contemporánea, de la que no dejó de consultar para estar constantemente actualizado y mejorar su formación autodidacta. Este afán por reflejar los últimos resultados de las investigaciones más punteras le ha hecho desear poder rehacer los primeros 5 álbumes de la serie (Meana, 2014: 225-226).

El otro gran protagonista del que podríamos hablar casi como una persona segregada de su creador es el monje Leodegundo y su ayudante e hijo Suero (II). Hijo de Oria y Suero (I), fue en su adolescencia espartario de Alfonso III en los últimos años de su reinado. Tras la deposición del rey magno a manos de su hijo García, solamente sabemos que ingresa en el monasterio de Novotelo, fundado por sus padres. El hallazgo de una fíbula visigoda le hace convencerse de la llegada del fin de los días y de que debe hacer justicia a su linaje ultrajado por las antiguas afrentas y manipulación de la historia en las crónicas escritas tras Alfonso II. Con este convencimiento emprende la redacción de su crónica en base a las noticias y cuentos que le fueron transmitidas por las generaciones que le precedieron.

Desafortunadamente fallecerá dejando inconclusa su tarea debido al esfuerzo realizado y es su hijo Suero quien debe terminar los últimos párrafos de la crónica, antes de abandonar Asturias y marchar al sur, hacia Toledo, donde se le perderá la pista a él y a sus descendientes entre la mozarabía de la ciudad.

2.2. ¿Qué dice el cómic?

Quizás identificar el contenido del cómic pueda ayudar a solucionar la disyuntiva planteada por Vich en su artículo de 2013. En esencia, aunque se denomine como crónica, técnicamente el documento elaborado por Leodegundo es una genealogía de su ascendencia y la historia de aquellos. El monje, sin embargo, no cubre a todos los miembros de su familia por igual y se restringe únicamente a aquellos que realmente dan lumbre a su línea de sangre. Es notorio el salto que da entre la unión de sus abuelos, pasando de puntillas por el reinado alfonsí, hasta directamente ofrecer su punto de vista como testigo de los últimos días de Oviedo como capital del reino, soslayando por completo el relato de sus padres. Seguramente se deba al desgaste del propio Meana lo que le impulsó a hacer recortes al alcance de su obra.

Es cierto que su relato está íntimamente ligada a la suerte de la dinastía pelágida, con la que están ligados por sangre, y por ello suele ser identificado como un cómic sobre historia del reino astur que, a nuestros ojos, lo es. Pese a que esta es la postura más clásica, la lectura nos enseña que el contenido es una crónica muy parecida a aquellas que ya se han producido como la del 754 o la propia de Alfonso III en el sentido de que la información ofrecida rebosa los bordes geográficos, no ya de la cordilla Cantábrica, sino de la misma Península, gracias a las peripecias vitales que tendrán que vivir y padecer los antepasados sobre los que recae la acción. No es casualidad tampoco que se reflejen los asuntos de Constantinopla, del califato abasí, el emirato Andalús y Aquisgrán, entrelazándose con algunas historias de índole

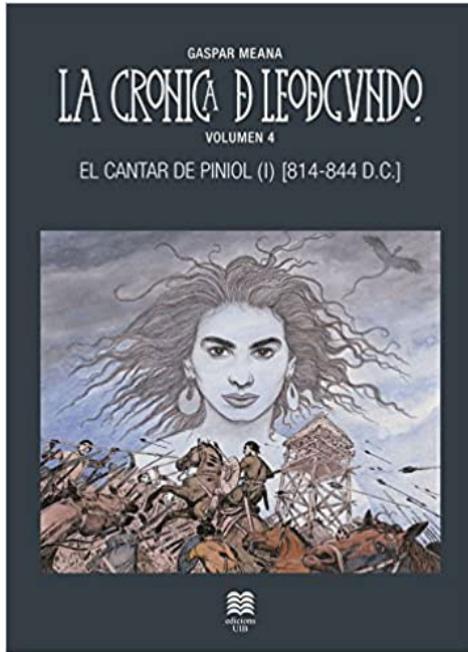
propiamente familiar como el deambular por el Mediterráneo del hijo de Teudán. Gracias a estos viajes se ofrece un punto de interés en las noticias y relatos que traerán de vuelta sobre imperios ricos y ciudades opulentas como Bagdad y se crea una visión caleidoscópica del mundo Mediterráneo. Díaz González identificó correctamente estas relaciones con una de las intenciones del propio monje: para combatir la ausencia de referencias a los francos en las crónicas asturianas.

La trama hace que los personajes se sitúen en primera fila de acontecimientos que son forzados a vivir y permite la digresión en asuntos muy lejanos que, por otra parte, bien podrían ser exageraciones de los propios antepasados o deformaciones producidas durante la transmisión oral (Domínguez, 2011: 38-40). El propio Leodegundo debe viajar para consultar la biblioteca de la catedral de San Salvador de Oviedo para facilitar su tarea solo para descubrir que ha habido una censura y expurgo de aquellos documentos que no servían para la propaganda de los descendientes de Ramiro (Meana, 1997: 3). Es en el *Cantar de Teudán*, tío-bisabuelo de Leodegundo, precisamente donde más proliferan los asuntos sobrenaturales, al ser un miembro de la familia cuya biografía es transmitida a través de varias personas que tuvieron relación con él y que cuyas aventuras y pagana espiritualidad debieron deformar su imagen real para el monje, sirviéndole de instrumento para mostrar parte de la moraleja de la ruindad del mundo y el individuo.

Porque la moralidad es importante para nuestro ficticio cronista y está presente durante toda la obra, en un acierto por parte de Meana, al imbuir la propia lectura de un aura literaria medieval. Por esto mismo Teudán sufre rasgos que podríamos identificar con la de los caballeros de los mitos artúricos. Al mostrar más interés por los asuntos terrenales se parece a Gawain; por traicionar a su rey acostándose con su amada, es Lanzarote; y por encontrar el Arca Santa, que sirve como trasunto del Grial, ayudando a resarcirse con su señor, obtiene la gloria de Galahad. Algo de lo que el propio Meana da cuenta y tomará ventaja en la construcción de la historia, gracias a lo que comenta en la introducción al volumen 2, editado por la UIB, al repasar las propuestas de Erich von Richtofen sobre la aportación ibérica a la conformación del mito artúrico. No es tampoco casualidad que ya en el final del ciclo dedicado a su inquieto y ambicioso antepasado se proclame que ha terminado una era, la edad de los sueños, con la destrucción de Bagdad y la pérdida de la mesa de Salomón, como último estertor de los sueños de las ambiciones frustradas de grandes hombres y mujeres que soñaban con restaurar la gloria de la Antigüedad, o lo que entendían ellos por esta (Meana, 1997: 42-44).

Así, ni la proclamación como emperador de Carlomagno resucitó el imperio romano ni la unión entre Constantinopla y Aquisgrán fue posible; tampoco se consiguió el restablecimiento del reino de los godos pretendida por Alfonso II y el mismo Teudán de la gloria de la antigua ciudad regia de Toledo. Tal proclamación no puede ser sino atribuida al propio cronista, puesto que pone esas palabras en la boca del fallecido y espectral Teudán. Un pasaje, de carácter tan sobrenatural, que hasta el propio Suero, hijo y ayudante de Leodegundo, le espeta que está escribiendo una historia muy extraña

(Meana, 1997:47). No es el único episodio donde la fantasía se entremezcla con la realidad; para el pensamiento del eclesiástico los distintos credos y seres sobrenaturales son tan reales como lo fueron para sus mayores y como tal los caracteriza poblando su relato.



*La Crónica de Leodegundo.
El cantar de Piniol (I) (814-844 d. C.),
Gaspar Meana*

Esta es quizás la mayor moraleja de todo el cómic: cómo la historia acaba destruyendo toda empresa o designio humano a través de la incompetencia de sus descendientes; la importancia de saber ser flexible ante las vicisitudes vitales que se sufren y la capacidad de adaptarse a todo, sacrificando la integridad si es preciso. La rectitud y lealtad de Liuva le granjearon su exilio; la ambición y tentación del poder para Teudán se respondió con la crucifixión; la soberbia de Piniol al no postrarse ante la nueva realidad política del reino, su ejecución.

Pero, por encima de todo, existe una fijación con la importancia de la familia, que suele ser la que sufre los castigos por los actos de sus patriarcas y que suelen terminar en su encarcelamiento y exterminio. No es casualidad que no es sino hasta que se

producen las decisiones más importantes de sus vidas que Liuva se lamenta por su hijo mientras parte al exilio, Teudán entiende que lo más importante no fue nunca perseguir fantasmas del pasado ni el poder de un trono o que Piniol que ni toda su piedad, soberbia y orgullo salvará a su familia. Casos similares son también mostrados en forma de las familias de los distintos imperios. Cómo el exceso, en cualquiera de sus formas, lleva a la decadencia y caída de dinastías.

Existen dos tipos de acontecimientos en el relato de Leodegundo. Aquellos que son los principales focos de interés que Meana desea exponer y los otros acontecimientos, secundarios, que pertenecen al anecdotario de las crónicas y libros de los cuales no siente que deba o esté suficientemente preparado para cuestionar pero que dan color y sensación de realidad al conjunto del relato.

Resumiendo, y mucho, se puede identificar que la tesis principal y motivo por el cual el monje comienza a redactar la historia oral de su familia es que la orientación política del reino fue cambiada dramáticamente por un golpe de estado por parte de Ramiro I contra el que podría ser el verdadero heredero de Alfonso II, Nepociano, que resultó en la caída en desgracia de su linaje. Esta afirmación sobre la usurpación del trono a través del cómic se adelantó en 6 años a la que [Armando Besga](#) (2003) realizó a principios del siglo XXI, un año después de la publicación del volumen XX donde Nepociano es nombrado *comes palatii* y de facto heredero al trono (Meana, 1997: 44-45).

A partir de aquí, y ya en la recta final de la serie, se justifica el programa propagandístico ramirense cuyo culmen es la construcción de [Santa María](#)

del Naranco, cuya función original tiñe con una oscura luz la visión del hermoso monumento declarado como Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO, y la necesidad de su nieto, Alfonso III, de justificar la legitimación al trono mediante un proyecto cronístico que debía sustituir la documentación existente hasta el momento, conviniendo en la pérdida de la que debió escribirse en época de Alfonso II destruyendo el conocimiento del largo reinado de este último para siempre.

Mientras que la edición original en bable era parca en detallar y mostrar claramente muchos de las cuestiones y propuestas a los lectores no familiarizados con la historia del mundo Mediterráneo altomedieval, la segunda edición permitió al autor centrarse en la creación de una serie de anexos con decenas de páginas que le permite explicar y justificar, de un modo académico como nunca se ha podido ver en ningún otro cómic del género, el porqué de algunas viñetas.

En cierta manera, Gaspar Meana esgrime un cómic de los derrotados por la historia oficial relatada por los vencedores. Leodegundo, al transformar el relato oral en uno escrito, está salvando del olvido gran parte de la memoria familiar y, mediante la materialización de la palabra, permite que su verdad sea transmitida a quien esté dispuesto a leer. En términos actuales, no es tan descabellado pensar que *La Crónica de Leodegundo* se adelanta, de manera no pretendida, al fenómeno de las publicaciones sobre la memoria histórica en el cómic. Al fin y al cabo cumple los mismos parámetros que rigen una parte del género de la historia contemporánea en el cómic español del siglo XXI: autor/a recoge testimonios y recuerdos familiares (propios o ajenos) y los convierte en un relato ficcionado y estructurado en viñetas para divulgar la verdad de un pasado olvidado por los libros de historia. Una manipulación que cincela la memoria de la propia sociedad haciéndola ignorante de su propio pasado, de unos hechos denunciables y reprobables, de la injusticia impune cometida.

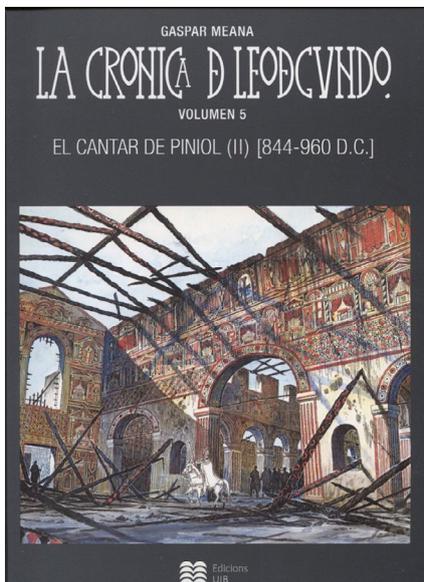
2.3. ¿Cuándo se realizó?

El contexto temporal de la génesis de la serie no podría ser más adecuado y coincidente con una serie de publicaciones que sacudirán los años 90 como no había ocurrido desde los 60. Si en esta última década el sector de la industria editorial dedicada a la temática histórica se había hundido irremediabilmente ante el desgaste de las fórmulas comerciales que habían exprimido hasta agotar el mercado, la década de los 70 no ofrecerá mejores perspectivas pese al notable trabajo de Antonio Hernández Palacios y las dos colecciones publicadas en la primera mitad de los 80: *Grandes héroes*, procedente de Francia, e *Imágenes de la historia*, nacional. La irrupción de cómics extranjeros con narrativas que abandonaban la didáctica en sus viñetas a favor de la calidad y fluidez de los guiones y un estilo gráfico más refinado y espectacular comenzó a ser cada vez más palpable.

Los 90, desde un punto de vista del cómic de historia, es una década clave en el que el tebeo de autor, publicaciones de álbumes y novelas gráficas ajenas

a colecciones temáticas, comienzan realmente a destacar, confirmando la nueva tendencia de las formas de aproximar al lector a la historia mediante viñetas. *Protagonistas de la historia*, *Relatos del Nuevo Mundo*, cabeceras que nacieron por influjo del gran evento del quinto centenario del descubrimiento de América por Cristóbal Colón, marcaron que a partir de ahora las colecciones y títulos independientes serían mayormente fomentadas, si acaso, bajo los paraguas de los grandes eventos conmemorativos durante los siguientes 30 años. De manera paralela fueron surgiendo, cada uno en su contexto independiente y sin ningún tipo de influencia entre ellos, un reducido número de autores especializados en la historieta histórica desde las geografías de Asturias, Málaga y el área catalana.

A Gaspar Meana le siguieron rápidamente desde el sur Esteban Alcántara Alcaide y un conjunto de guionistas que trabajarán estrechamente con un dibujante, Oriol Garcia i Quera. Afincados en sus territorios de origen, estos serán los principales escenarios de una serie de publicaciones que narran las



*La Crónica de Leodegundo.
El cantar de Piniol (II) (844-960 d. C.),
Gaspar Meana*

historias locales de estos contextos geográficos. Así, si *La Crónica de Leodegundo* no fuera suficiente, Gaspar Meana seguiría cumpliendo con otros trabajos gráficos con capacidad suficiente como para publicar en 2001 *La infanta, el pirata y el niño. El último año de la vieja Gijón (1395)*. Desde el sur Esteban Alcántara con sus trabajos centrados en la conquista cristiana de Málaga y posteriormente la aportación y situación de la capital de la Costa del Sol ante la guerra de la independencia. Y desde Cataluña, bajo los lápices de Oriol Garcia, veía la luz la colección *Temps d'espases*, centrada en diversos episodios enmarcados en la Catalonia Vella que profundizaba en el apartado narrativo más que didáctico, pese a que sigue estando ahí.

A partir de estos autores, se inaugura un periodo donde el género histórico se convierte completamente en un producto editorial independiente y goza de autonomía propia como lectura de consumo, generalmente bajo la consideración de novela gráfica. No nos quedaríamos cortos al decir que el surgimiento de estos tres dibujantes, de estos autores de cómic, marcan la aparición de un nuevo tipo de movimiento autónomo y completamente independiente de proyectos editoriales tales como las colecciones temáticas de historia.

2.4. ¿Dónde?

Un título que recoge buena parte de la historia del reino de Asturias difícilmente podría haber surgido en un lugar que no fuera desde el propio Principado. Fuera de cualquier significación identitaria regionalista, lo cierto es que existe una fuerte relación personal entre la temática de los tebeos de

historia independientes de cualquier colección tematizada y la producción de un autor. Ya hemos recalcado anteriormente la existencia de los considerados como cronistas en cómic, donde creaban síntesis de la historia local o regional de sus tierras de origen, una característica que es localizable posteriormente en otros títulos y que marcan decisivamente el inicio de las génesis de esas obras.

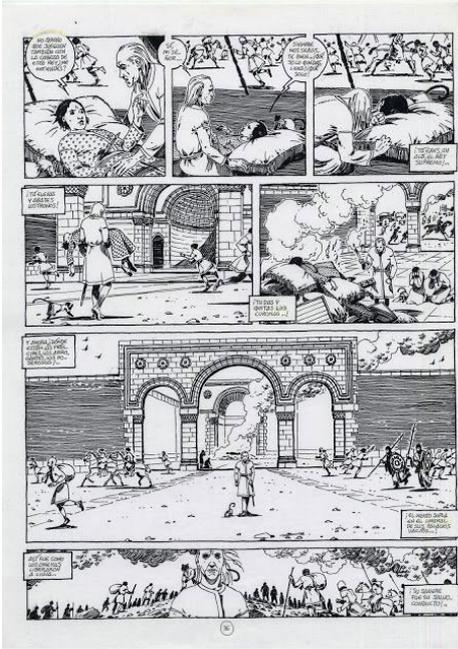
En el caso asturiano existe un condicionante *sine qua non* Meana nunca habría visto publicada su gran serie altomedievalista. Probablemente tampoco hubiera sido viable hoy día por la poca capacidad de apuesta de las editoriales en un proyecto semejante; a día de hoy sigue siendo la serie moderna de cómics de historia más longeva de España. La solución vino de la mano de una subvención para fomentar y divulgar el bable entre los catálogos de las editoriales asturianas: publicaciones que venían amortizadas incluso mucho antes de que el primer ejemplar llegase a ser situado en las estanterías de las tiendas. No es de extrañarnos que, ante un tipo de producto que las propias editoriales no sabían bien cómo sobrellevar al carecer de tradición e intención comercial (Rodríguez, 2002: 55), podemos entender que apenas meses después de su término todas las copias no vendidas de la obra fueran destruidas por la editorial Llibros del Pexe (Meana, 2014: 242).

La exigencia de ser editada en bable se ve además señalada en las hojas de créditos de los primeros álbumes, donde se pone de manifiesto que el guion fue originalmente escrito en castellano y subsecuentemente traducido al bable. Su publicación en semejantes condiciones limitó por mucho sus ya reducidas posibilidades comerciales al área del Principado de Asturias, pero no así que fuera reconocido dentro y fuera de sus fronteras por especialistas y amantes del género.

2.5. ¿Cómo se hizo?

Meana comenzó su trabajo siguiendo el consejo de que debía trabajar utilizando la plumilla (Meana, 2014:225). Esto le impidió poder dar rienda suelta a toda su habilidad como dibujante y, tras el primer *Cantar*, desechó el consejo para adoptar otras técnicas más fáciles para él y eso se notó en el apartado gráfico, donde la calidad de los trazos y los detalles se elevó ridículamente hasta altas cotas de detalles en las recreaciones de los monumentos.

Desde un punto de vista material, *La Crónica de Leodegundo* fue publicada siguiendo modelos procedentes del mercado franco-belga, esto es, en formato álbum con unas medidas de 21 cm de base por 28 cm de altura, lo que la hace un mayor tamaño que el clásico *comic-book* norteamericano de 17x26 cm. Cada número tenía 48 páginas en blanco y negro que, a veces, dependiendo de si incluía anexos, aumentaba hasta las 54. La tapa blanda o rústica ha sido hasta ahora el único formato que ha tenido, tanto en su primera como segunda edición. Su precio de venta al público sufrió variaciones, que fluctuó según el volumen, y experimentó la conversión y el aumento generalizado de los precios que supuso la introducción del euro en nuestro país. En términos generales, y sin adaptar el valor a lo que sería hoy la edición de cómic, el PVP basculó entre los 8 a los 12€.



La Crónica de Leodegundo,
Gaspar Meana

Como se ha apuntado anteriormente, la editorial de la Universitat de les Illes Balears asumió el desafío de reeditar la obra y lo realizó mediante la recopilación en forma de integrales de cada uno de los cantares. La comercialización por parte de la UIB constó en 5 volúmenes con un PVP de 28,5€ cada uno, excepto el volumen 2 que fue de 27,08, y aumentó ligeramente su tamaño a 23x31 cm. Pese a que se continuó con la edición rústica, se ofreció una novedad importante respecto a la edición original: parte del momento cumbre de la obra fue coloreado para la ocasión.

El plato fuerte y principal atractivo de la edición actual consiste en el añadido, mediante cartas manuscritas del propio autor, de anexos documentales, en torno a 60 páginas de longitud, donde se hace presente bibliografía especializada y se ofrecen

explicaciones, ilustraciones y justificaciones a lo desarrollado en las viñetas e incluso contenidos que no hubieran podido entrar de manera orgánica en la trama. Tales textos no hacen sino dar testimonio del virtuosismo del autor en materia historiográfica y le hace destacar con fuerza entre la constelación de autores de cómic de historia.

El interior de las páginas se destaca por la poderosa fuerza visual de las bellas recreaciones del pasado. El ritmo de su lectura no es como el del resto de cómics al uso, este requiere un ritmo mucho más pausado por la sobriedad de la narrativa y porque, como señala Faustino Rodríguez, la propia ambientación histórica forma parte de la narración en sí misma (2002: 65). Si un lector «devorase» las páginas como un cómic *mainstream* o comercial, se estaría perdiendo gran contenido histórico que sutilmente, sin hacer alarde ni resaltar puerilmente en la trama, está presente en las viñetas. Un breve ejemplo de la sofisticación desplegada en los detalles: en el volumen XVI hay un breve vistazo del templo romano de Córdoba mientras los personajes pasean a su lado sin reaccionar a la presencia de tal insigne y por entonces ya amortizado edificio (Meana, 2000: 19); una muestra de cómo el tiempo y los cambios sociales han desdibujado y transformado espacios urbanos tan importantes durante el periodo altoimperial (Rueda, 2015-2016: 154-155).

Y un último detalle no usualmente percibido, pero realmente notable: el trabajo de Leodegundo comienza y acaba en el 960 d. C. Una cartela nos informa de esto y, además, cada volumen tiene adjudicado en su título una cronología que da cuenta de la datación de los hechos incluidos en su interior, como si siguiera las anotaciones de un archivero. Nuestro narrador se encuentra sumamente preocupado por las señales del inminente juicio final, pero resulta extraño que, quedando 40 años para el año mil, tales inquietudes lo atormenten hasta tal punto de comenzar a redactar su crónica con tanta

como el tebeo clásico tiene a Victor Mora o Manuel Gago como referentes. No ha habido mayor proyecto ni mayores esfuerzos invertidos en una saga de historieta histórica en nuestro país semejantes a los realizados a lo largo de 16 años, y la reedición de esta obra magna a cargo de una universidad no solo es merecida, sino señal de las posibilidades que el medio puede ofrecer.

Desafortunadamente, la incompreensión y falta de visión de los editores de cómics, el desatino de su puesta en circulación, terriblemente limitado a un área peninsular por su idioma y la destrucción del estocaje no jugaron en su momento a favor de una mayor difusión. Meana es un gigante de la documentación histórica y, como cualquier gigante, no podía crear sino algo monumental, ciclópeo; tan grande, que resulta harto difícil realizar una síntesis equilibrada sobre los contenidos de la misma; no en vano, pese a que vivimos en una nueva edad de oro de la investigación estudios sobre cómic, esta gran saga continúa siendo un terreno mayormente ignoto al no poder ser abordada sin un trabajo exigente que pocos académicos podrían estar dispuestos a querer realizar.

Y es que algo tan increíble no vino sin un terrible precio a pagar. Como el propio autor ha confesado, él ya no está interesado en realizar más cómics y ha centrado sus esfuerzos en realizar una biografía sobre Alfonso II aún por ser publicada (Meana, 2014: 223). Esto no ha significado que no hayamos podido recibir ese pequeño cómic con motivo de las conmemoraciones de la batalla de Covadonga titulado *El reino que nació en Asturias*.

Para terminar, tenemos que reflexionar sobre las cuestiones lanzadas por Sergi Vich. ¿Es un cómic de ficción con base histórica o una tesis histórica expresada mediante viñetas? La respuesta no puede decantarse en uno de ambos extremos, sino encontrarse en el centro de la escala de grises. Indudablemente hay una intencionalidad de exponer una serie de puntos en su discurso a lo largo del transcurso de las viñetas, pero lo hace hilvanando al mismo tiempo un cómic con una trama y unos personajes que, aunque con base histórica, son ficciones de los mismos. Por tanto, no es descabellado considerar que estamos ante una (o varias) tesis histórica en el interior de un cómic de ficción.

No consideramos una mejor manera para concluir que citar y suscribir todas y cada una de las palabras que Faustino Rodríguez dedicase para sentenciar a *La Crónica de Leodegundo* en su libro *La Historieta Asturiana* (2002: 66): «Obra maestra que perdurará en el tiempo, que engrandecerá con su difusión a este medio de expresión, a este ARTE, conocido por los nombres de Historieta o Cómic».

Bibliografía

- BESGA MARROQUÍN, Armando (2003), «El rey Nepociano de Asturias, monarca legítimo y vasco», *Letras de Deusto*, 33 (101), 9-41.
- BORGE CORDOVILLA, Francisco José (2017), «Santa María de Naranco de pabellón profano a palacio sagrado. Hipótesis de interpretación en función del análisis simbólico y arquitectónico», *Anuario de la Sociedad Protectora de la Balesquida*, 2, 159-179.
- CAPPELLI, Adriano (1988), *Cronologia, cronografia e calendario perpetuo. Dal principio dell'era cristiana ai nostri giorni*, Milán, Editore Ulrico Hoepli.
- DÍAZ GONZÁLEZ, María del Mar (2021), «Crónicas y gestas: la historia de Asturias desde la perspectiva comicgráfica», en *Dibujando historias. El cómic más allá de la imagen*, coords. Julio A. Gracia Lana, Ana Asión Suñer y Laura Ruiz Cantero, Zaragoza, Servicio de Prensas de la Universidad de Zaragoza, pp. 189-201.
- DOMÍNGUEZ PRATS, Pilar (2011), «Comunicación oral, Memoria e Historia», en *Los medios de transmisión de información*, ed. Enrique Pérez Herrero, Las Palmas, Gobierno de Canarias, pp. 33-42.
- FERNÁNDEZ MENÉNDEZ, Mercedes (1999), *Asturias: imágenes de historieta y realidades regionales*, Oviedo, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo.
- GALVÁN FREILE, Fernando (2008), «La imagen de la Edad Media en el cómic: entre la fantasía, el mito y la realidad», *Revista de Poética Medieval*, 21, 125-173.
- GARCÍA DE CASTRO VALDÉS, César (2003), «Notas sobre teología política en el reino de Asturias: la inscripción del altar de Sta. María del Naranco (Oviedo) y el testamento de Alfonso II», *Arqueología y territorio medieval*, 1 (10), pp. 137-170. DOI: <https://doi.org/10.17561/aytm.v10i1.1566>
- GASCA, Luis y Asier MENSURO (2014), *La pintura en el cómic*, Madrid, Ediciones Cátedra.
- HERNANDO MOREJÓN, Jacobo (2018), «Tratamiento de la historia en el tebeo», en *Nuevas visiones sobre el cómic. Un enfoque multidisciplinar*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, coords. Julio A. Gracia Lana y Ana Asión Suñer, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, pp. 133-138.
- HERNANDO MOREJÓN, Jacobo (2021), «Cristianos, musulmanes y judíos. Presencia de la España medieval de las tres culturas en el cómic», en *Dibujando historias. El cómic más allá de la imagen*, coords. Julio A. Gracia Lana y Ana Asión Suñer y Laura Ruiz Cantero, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, pp. 485-492.
- MEANA GONZÁLEZ, Gaspar (1991-2006), *La Crónica de Leodegundo*, Gijón, Libros del Pexe.
- MEANA GONZÁLEZ, Gaspar (1997), *La Crónica de Leodegundo XV. Nel país de los Mairús (814-817 d.C.)*, Gijón, Libros del Pexe.
- MEANA GONZÁLEZ, Gaspar (2000), *La Crónica de Leodegundo XVI. Revolución (817-818 d.C.)*, Gijón, Libros del Pexe.
- MEANA GONZÁLEZ, Gaspar (2013-2017), *La Crónica de Leodegundo*, Palma de Mallorca, Edicions UIB.
- MEANA GONZÁLEZ, Gaspar (2014), *La Crónica de Leodegundo Volumen 3*.

- El Cantar de Teudán (II) [800-814 d.C.]*, Palma de Mallorca, Edicions UIB.
- MEANA GONZÁLEZ, Gaspar (2016), *La Crónica de Leodegundo Volumen 5. El Cantar de Piniol (II) [814-960 d.C.]*, Palma de Mallorca, Edicions UIB.
- MEANA GONZÁLEZ, Gaspar (2018), *El reino que nació en Asturias*, Oviedo, Gobierno del Principado de Asturias.
- PETRUCCI, Armando (2002), *La ciencia de la escritura. Primera lección de paleografía*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica de Argentina.
- RODRÍGUEZ ARBESÚ, Faustino (2002), *La Historieta Asturiana*, Gijón, Grupo El Wendigo.
- RUEDA OLVO, Francisco José (2015-2016). «El Templo Romano de Córdoba. Una revisión historiográfica», *Arte, arqueología e historia*, 22, 151-160.
- VICH, Sergi (1997), *La historia en los cómics*, Barcelona, Glénat.
- VICH, Sergi (2013), «La Edad Media vista por el cómic», *Arqueología, historia y viajes sobre el mundo medieval*, 47, 34-45.

HERNANDO MOREJÓN, Jacobo, «30 años de *La Crónica de Leodegundo*: aproximación a la gran saga de la historieta histórica española», *Storyca* 3 (2021), pp. 79-96.

<https://doi.org/10.51863/Storyca.2021.Hernando>

Resumen

En 1991 vio la fecha de venta al público el inicio de una de las más importantes sagas de la historieta histórica española. Marcada por una palpable consulta de estudios y fuentes históricas, convirtió en su autor, Gaspar Meana, en uno de los mejores y más prolífico autor de tebeos del género en España. Originalmente, una serie de desatinos a la hora de su comercialización le hizo difícil su difusión en la mayoría del público lector de historieta español que ahora ve una segunda oportunidad gracias a la reedición por una universidad española, garante de la soberbia calidad del título. Pese a que los amantes del género conocen o saben de su existencia, los estudios sobre cómic no han podido sino hacer aproximaciones ligeras a la obra precisamente por su gran extensión. Nuestro estudio pretende recopilar comentarios de la crítica de cómic acerca de *La Crónica de Leodegundo* en el 30.º aniversario de su publicación y profundizar en ella mediante una aproximación al estudio de sus páginas como un documento desde la óptica de la corriente de la Historia de la Cultura Escrita.

Abstract

In 1991 the release date to the public saw the beginning of one of the most important sagas of the Spanish historical comic strip. Distinguished by an obvious consultation of studies and historical sources, its author, Gaspar Meana, became one of the best and the most prolific author of comics of the genre in Spain. Originally, a series of mistakes at the time of its commercialization made it difficult for it to be known among the majority of the Spanish comic reading public. Nowadays it sees a second chance thanks to the reprinting by a Spanish university, guarantor of the superb

Palabras clave

Alta Edad Media
Recreación
Reino de Asturias

KeyWords

Early Middle Ages
Reenactment
Kingdom of Asturias

quality of the title. Despite the fact that lovers of the genre know or they are aware of its existence, studies on comics have only been able to make light approaches to the work precisely because of its great extension. Our study aims to compile commentary from comic book critics about *La Crónica de Leodegundo* on the 30th anniversary of its publication and to deepen it through an approach to the study of its pages as a document from the perspective of the current of the History of Written Culture.



Storyca

Entre tigres orientales, centauros mediterráneos y diosas nórdicas: del pastiche mitológico a la parodia posmoderna en *Drako de Gades*

ÁLVARO LLOSA SANZ
Universidad de Oslo (Noruega)

1. *Drako de Gades* y el cómic de tema medieval español

Desde la aparición del *Príncipe Valiente* en 1937, la presencia de la Edad Media en el cómic ha sido constante en el tiempo y se ha desarrollado en torno a dos tópicos centrales: la caballería y la descripción de una época oscura, misteriosa y altamente peligrosa (Gallo y Játiva, 2017: 125-126). Ambos tópicos aparecen en el cómic español que voy a analizar, *Drako de Gades* (1984-1991) de Antonio Hernández Palacios (1921-2000), pero lo hacen desde un amplio conocimiento del género caballeresco y con la intención de parodiarlo buscando la complicidad del lector mediante una buena dosis de humor e ironía.

De hecho, la relación del autor con los temas medievales está en el centro de su obra, ya que Hernández Palacios es sobre



todo reconocido por su monumental *El Cid* (1972), que supuso un cambio de paradigma en cuanto al acercamiento con rigor histórico para la elaboración del guion y del dibujo en estas historias, e inaugura en España la historieta de autor. Hasta entonces, y en la senda del mencionado *Príncipe valiente*, las aventuras medievales se habían visto inspiradas por una ambientación de época sugerente sin mayor atención al rigor histórico de ningún tipo, como es el caso de la conocida serie del *Capitán Trueno* (Víctor Mora y Ambrós, 1956) o la del *Guerrero del antifaz* (Manuel Gago y Pedro Quesada, 1943) (Gallo y Játiva, 2017³: 128): mientras que la primera se basa en la introducción de lo fantástico y el humor en la aventura sin descanso, la segunda sigue la senda de la herencia del melodrama decimonónico por entregas (Porcel, 2011: 132 y 134).

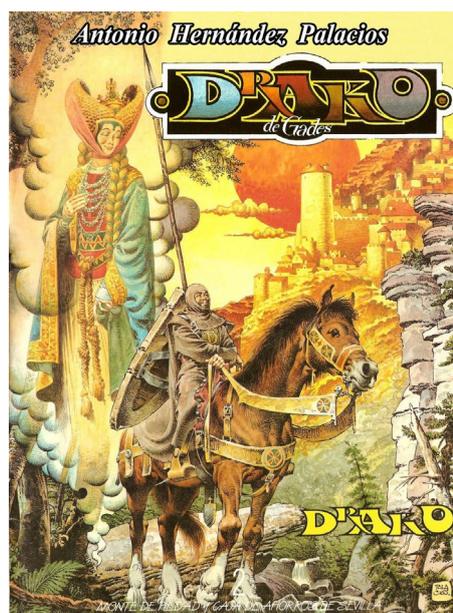
Hernández Palacios vehicula su magno proyecto desde la tradición épica del Cid campeador, proveniente de una rama de las caballerías europeas (la materia castellana con el ciclo cidiano) que se aferran a un mayor realismo al narrar las aventuras, haciendo frente a la materia de Bretaña, con su ciclo artúrico, por ejemplo, que ahonda más en personajes y episodios relacionados con la magia. Este origen del Cid, que desde el inicio la crítica literaria e histórica, encabezada por Menéndez Pidal, ha calificado de realista e incluso de verista (Rodríguez Puértolas, 1967: 170), junto con la existencia de crónicas históricas accesibles sobre Rodrigo Díaz de Vivar, sin duda facilitó un proyecto en el que el rigor histórico prevalece y se combina con otros valores narrativos como el del entretenimiento. Sin embargo, Hernández Palacios dedica también una parte más discreta de su obra a las ramas de la caballería europea, la anglosajona, que tuvieron más éxito y continuidad en numerosas novelas medievales y renacentistas, las cuales pasaron luego por la recuperación del medievo romántico y por el cine de aventuras e histórico del siglo XX y XXI. En *Garín* (1977), cómic precursor del héroe caballeresco Drako, el modelo caballeresco sigue el clásico de la caballería artúrica para contar una única historieta con personajes típicos del género: el hada Megera avisa a Garín de que en Tirania el conde de Betfort tiene bajo control a toda la población y va a quemar a la reina Armina y su hijo. Debe luchar con el conde y después ir a una cueva para rescatar al hijo, que es custodiado por un temible dragón al que debe vencer.¹

Como contraposición a la rigurosa historicidad castellana de *El Cid* y a la seriedad con que se manejan los tópicos artúricos en *Garín*, *Drako de Gades* entraría, según la clasificación de García y Quera (2004) en la categoría de cómic de entretenimiento histórico, o según Herrero Suárez (1998), de ambientación historicista, ya que solo el escenario es histórico y no está basado en hechos o personajes reales. La historia está orientada a la diversión de jugar narrativamente con los tópicos caballerescos. Es más, podríamos decir que *Drako de Gades* aspira a ser un cómic de fantasía caballeresca medieval, por la manera en que reúne, acumula y superpone toda una serie de personajes asociados al género, a modo de pastiche o remezcla, y crea un mundo tan

1. Para una breve introducción a los personajes, el universo y tipo de aventuras artúricas medievales, se puede consultar el artículo de Ibáñez Palomo (2016).

imaginario, intenso y fantástico como el de la caballería andante medieval. Por pastiche se entiende aquí una imitación y combinación intencionada de componentes existentes en un estilo o texto(s) particular(es), creando así una obra independiente que es a la vez homenaje y parodia del estilo original. El pastiche se asemeja a la parodia en que también imita un estilo peculiar, pero el primero, si bien no es incompatible con el humor, lo ve Jameson «como una parodia vacía» que caracteriza la creación posmoderna (Jameson, 1999: 18-20): en este caso veremos cómo Hernández Palacios reúne una colección de seres a modo de pastiche que, mediante el uso del humor, convierte alguno de los episodios en parodia, eso sí, de intención lúdica, del género: el del universo literario de la caballería medieval. Veremos también cómo la historieta recupera el humor en la tradición del entretenimiento del cómic de aventuras inaugurado por el *Capitán Trueno*, en el que casi todo es posible y donde la continua aparición de bestias salvajes son un constante desafío para el héroe. En este caso, la calidad del dibujo y la atención a los detalles en personajes humanos y animales hace que la obra de Hernández Palacios adquiera una precisión realista allí donde los mencionados cómics solo trazaban lo elemental del dibujo. Es sin duda otra obra de autor en una época en la que el cómic español está en un punto de inflexión.

En resumen, exploraremos juntos cómo en *Drako de Gades* se nos presenta un mundo extraído de los libros de caballería medievales con origen en la tradición artúrica de los caballeros andantes, al que añade las fuentes mitológicas de las sagas nórdicas y otros seres típicos de las culturas mediterráneas y del sur del hemisferio para recrear numerosas bestias y algunos personajes fantásticos y generar así una intensa acción. Hadas protectoras, enanos y gigantes, monstruos marinos y dragones, mezclados con el exotismo de animales salvajes africanos y asiáticos, como fieros leones y tigres, se interponen en el camino del caballero Drako, cuya labor nómada consiste en andar por los caminos y salvar doncellas, gigantes hijos de ancianas, ayudar a liberarse de prisión a otros caballeros o a desencantar pueblos, reyes y reinos. Y son estos seres los que clasificaré y comentaré para mostrar cómo los diferentes componentes de este pastiche inicial acaban en una entretenida y muy divertida parodia del género caballeresco medieval en el cómic español contemporáneo de mediados de la década de los ochenta del siglo XX.



Drako de Gades, Hernández Palacios

2. Estructura y contenido en *Drako de Gades*

El cómic lo conforman cinco historietas de 11 páginas cada una. De forma episódica, y al igual que en las novelas caballerescas de origen medieval marcadas por el modelo del *Amadís de Gaula* (1508), cada historieta corresponde a una aventura del caballero, en una estructura abierta e individual (Curto Herrero, 1976: 40-41). En todos los casos, los episodios serían prácticamente intercambiables, ya que la inexistente evolución del personaje no depende tampoco del orden narrativo establecido, aunque hay una referencia del personaje Megera en el capítulo 4 sobre cómo Drako aprende a defenderse ya por sí solo, sin la intervención de su apoyo mágico. Los sucesivos capítulos desarrollan las siguientes aventuras, llenas de situaciones y personajes fantásticos habituales en este tipo de género, entre los que se encuentran los que analizaremos en este estudio. En todas ellas el caballero muestra los valores del honor basado en la valentía, la generosidad, la justicia, y una entrega absoluta a la defensa del prójimo indefenso.

Capítulo 1. «La promesa». En una casa del bosque Drako se topa con una anciana que le pide salvar a su hijo, cautivo en una cueva por los enanos de Horrar. Acompañado de un cuervo que conoce el asunto y el lugar, se cruza en su camino con una mujer, Megera, que le avisa de la peligrosidad de su misión. Un eremita le avisa también de que no siga adelante. Al llegar al centro de las cuevas se enfrenta a los duendes enanos y libera al hijo de la anciana, que resulta ser un gigante peligroso y su madre una bruja. Así, se siente en la obligación de luchar contra él y vencerlo. Al matarlo, se desvanecen las rocas y aparece un pueblo que había sido encantado hasta ser convertido en piedra.

Capítulo 2. «La dama misteriosa». Drako es atacado por un caballero que lo apresa y lo lleva a una corte donde reina una bella dama que encierra y mata a todos los caballeros que van a buscar su oro. Allí debe luchar contra un tigre, y al vencer es nombrado rey, pero Drako rechaza tesoro y reinado, exigiendo la libertad de todos los cautivos, así que la bruja le lanza unas serpientes. Megera aparece y lo salva con su magia. Además, le ofrece una mona llamada Amina que roba las llaves de las mazmorras y libera a todos los cautivos, repartiendo el tesoro entre todos y pidiendo que lo dediquen a los más necesitados.

Capítulo 3. «La roca del Leviatán». De regreso a su pueblo natal, Drako descubre que su amigo mercader quiere rescatar a su nieta de los piratas sarracenos que la han secuestrado. Parten en un barco, les azota una tormenta y acaban cruzando un remolino en forma de túnel que les permite llegar a la cueva convenida, pagan el rescate, y a la vuelta se cruzan con Leviatán, el monstruo marino, al que Drako y sus compañeros intentan vencer antes de naufragar. Afortunadamente, con el día el monstruo ha desaparecido y Megera les envía un nuevo barco a la isla donde se han refugiado.

Capítulo 4. «Merlín». A Drako se le hace de noche en los caminos y es acogido en un palacio cuyo tesoro son algunos animales disecados. El matrimonio que

lo posee gobierna la región y es la mujer Undra, hija de Odin, quien reina, siendo además la hermana de Megera. El mago que vive con ella es el que busca animales para disecarlos, ella se conforma con coleccionar caballeros y reyes para su Valhalla. Al día siguiente llega el pusilánime rey Lisuarte, buscando a una dragona perdida a la que ha adoptado, y se produce una lucha encarnizada entre Undra y Drako al descubrir al mismo tiempo a la dragona llorosa. Ni ella ni su león pueden con Drako, así que finalmente vence y devuelve la dragona a su dueño Lisuarte. Se le aparece entonces el mago Merlín, que busca a su discípulo el mago, pero Drako le dice que ha huido a las montañas. Merlín aparece con ropas de finales del siglo XX y su dibujo representa claramente al editor de Hernández Palacios, Pedro Tabernerero, en un guiño editorial a quien publica sus historias.

Capítulo 5. «De mitos y leyendas». En una historia sin diálogos, Drako se enfrenta y vence a unos violentos centauros y a un dragón con cara y cuernos de diablo que tienen secuestrada a una dama en la torre de un castillo.

Capítulo 6. «La clave de los cambios». Drako descubre, con la ayuda de Amina, que una dama pide auxilio desde un castillo que solo aparece ante la vista por la noche. La dama es hija de una maga que, por luchar contra los gigantes, provocó un conjuro de confusión que solo su padre, conocedor de la clave de la realidad, puede devolver al castillo fantasma y sus habitantes su realidad. Drako lucha contra los gigantes, que tienen un tamaño de enanos pero gran fuerza, localiza al padre en las mazmorras, custodiado por un monstruo acuático, lo libera y consigue la clave que deshace el encantamiento. Drako sigue su camino.

3. Fauna y mitología: Centauros, leones, tigres, monos, cuervos, monstruos marinos y dragones

Toda una colección de fauna, mayormente legendaria y mitológica, aparece a lo largo de las aventuras. Repasamos ahora este bestiario en relación con sus orígenes simbólicos y mitológicos (desde Asia hasta Oriente Medio, desde África hasta Escandinavia) para comprobar cómo se produce esa acumulación y combinación de procedencias culturales diversas que conformarían el pastiche a lo largo de la serie. También señalo algunas referencias destacadas y los ecos al humor, la parodia y posibles guiños gráficos hacia la imaginería popular no solo de la antigüedad o la Edad Media, sino del mundo contemporáneo también.

3.1. Centauros

Los centauros son seres monstruosos mitad hombre mitad caballo que vivían en los bosques de Arcadia, Élide y Tesalia: seres brutales que se alimentan de carne, lujuriosos y amantes del vino. Famosa es la guerra entre lapitas y centauros, originada por el intento de raptó de la novia en la boda del rey



El brutal centauro no está dispuesto a ceder ante Drako



Un dragón con rostro satánico y colmillos de Drácula que no soporta la cruz

lapita Piritoo (Grimal, 1981: 96). Este tipo de bestia originada por la mitología mediterránea es el protagonista y enemigo de Drako en el capítulo quinto de la serie: su brutalidad se muestra esplendorosamente en varias viñetas donde uno de ellos se enfrenta al caballero ante la entrada del castillo donde tienen raptada a una joven dama, protegida además por un dragón.

Ambientado en un lugar boscoso y agreste que parece tomarse de la tradición plástica de la Arcadia pastoril de Nicolas Poussin («Et in Arcadia ego»), donde además reina la muerte y el amor, el episodio caballeresco se hace eco de estos personajes y ambiente de la mitología griega adaptándolos a una aventura gráfica. El hecho de que aparezca luego un dragón de rostro satánico como señor del castillo, cuya imaginería y su carácter negativo en este contexto de raptos de princesas proviene sobre todo de las culturas occidentales cristianas y la leyenda sobre san Jorge contra el mal (frente al aura positiva de los dragones asiáticos), refuerza ese origen mediterráneo de la mitología en el episodio, ya que san Jorge (patrón luego de cruzados y templarios) libró su batalla en el Líbano, como también la leyenda griega de Perseo contra Medusa sucede más al sur en el continente africano en Etiopía. Sin embargo, se añade al origen pagano del centauro el elemento cristiano de cruzada contra el mal: Drako no decapita al dragón demoniaco y en su lugar lo lanza por la ventana de la torre del

castillo mostrándole la cruz de su espada, en lo que parece un guiño a la tradición *pop* del Drácula contemporáneo representado en el dibujo con sus colmillos afilados.

3.2. Leones

El león, de origen africano, y considerado por el bestiaro medieval *Fisiologus* como «rey de todos los animales» aparece en el capítulo 4 cuando Drako libera a la dragona desvalida del rey Lisuarte: el león, pusilánime, es incitado por el dueño del castillo a atacarla, lo hace lanzándose contra ella, pero ante la llamada de Drako a luchar contra él, el león lo ignora y se marcha tranquilamente, como si fuera demasiado perezoso para pelear ese día. En la tradición medieval provocar la mansedumbre u obtener el respeto de un león

es signo solo digno de guerreros excepcionales, como le sucede al Rodrigo Díaz de Vivar, el Cid Campeador, en el poema épico conservado: «El león, cuando lo vio, mucho se amedrentó; ante mío Cid, la cabeza humilló y la boca bajó» (vv. 2297-2298). Sin embargo, el episodio de Drako se parece mucho más a la reelaboración paródica del *Quijote* cervantino en el capítulo 17 de la segunda parte, donde un león llevado por un carretero, al ser enfrentado por don Quijote, decide darse la vuelta y no hacer caso de la afrenta. En este caso, el ingenioso caballero es ignorado por el león, que rehúsa el enfrentamiento sin someterse tampoco, generando un momento de sorpresa y parodia también en Drako, en una aventura, la del capítulo 4, que es la que contiene más elementos de parodia y humor de toda la serie, como veremos en su momento.



Un rey de la selva atípico y poco dispuesto a pelear con el héroe

3.3. Tigres

Los tigres tienen su origen en Asia, y en nuestra serie de aventuras aparecen en el capítulo 2 cuando la dama misteriosa los lanza contra Drako para despedazarlo dentro de un foso y al que este vence con una espada y una lanza. Se muestra al tigre, por tanto, con su carácter de feroz depredador, y siguiendo la simbología china, se convierte en un símbolo del guerrero guardián, protector del Imperio, en este caso protegiendo a dama y su tesoro de los invasores. La mitología lo relaciona también con las artes guerreras y esotéricas, y es rey de la jungla mucho antes que el león (Cirlot, 1992: 441-442; Chevalier, 1986: 995). Por todo ello, el tigre rayado y amarillo en Drako responde muy bien a estas caracterizaciones mitológicas del Asia. Sin duda, un tigre blanco, asociado al norte asiático y devorador de las influencias maléficas (Chevalier, 1986: 996), no hubiera sido adecuado aquí en el episodio por el carácter violento y negativo dado al tigre. La dama misteriosa, por su opulento vestido coronado por unas ostentosas plumas en la cabeza, y sobre todo por su carácter independiente, autónomo, dueña de su castillo y tesoro, que exige obediencia, sumisión y cautividad a todos los hombres que llegan hasta ella y amenazan con robarle sus riquezas, recuerda en forma muy simplificada a la misteriosa Ayesha, reina blanca de la muerte, *femme fatal* y mujer inmortal de poderes sobrenaturales creada por Henry Rider Haggard en el victoriano siglo XIX.



El tigre es un guerrero guardián y gran depredador



La dama misteriosa luce como la africana sacerdotisa Ella (Ayeshah) de Rider Haggard

3.4. Una mona

También desde el capítulo segundo Drako recibe como regalo de Megera a la mona Amina, que ayuda al héroe en varias ocasiones con su habilidad para robar. En el Extremo Oriente el mono se asocia no solo con la agilidad, sino también con la sabiduría, y en Egipto es un mago capaz de leer los jeroglíficos (Chevallier, 1986: 718). Amina es ágil y sabia, comprende a la perfección las situaciones de peligro de Drako, por ser una mona dirigida por la magia de Megera, y resulta muy hábil para robar las llaves, y otras tareas, que le permitirán a Drako cumplir sus misiones y salvar vidas.



La inteligente mona Amina siempre dispuesta a ayudar a Drako

3.5. El leviatán

En el capítulo 3 Drako y un grupo de marineros debe cruzar un mar en el que habita Leviatán, una serpiente marina de larga cola, similar a un dragón. Este es un ser extraído de la Biblia, y en el libro de Job (41: 19-22) se la describe en

acción: «De su boca salen hachones de fuego; centellas de fuego proceden. De sus narices sale humo, como de una olla o caldero que hierve. Su aliento enciende los carbones, y de su boca sale llama». Así es como aparece en el cómic, rodeado de vapor y fuego en medio de una tormenta. Aunque el Leviatán bíblico es policefálico, ya que tiene siete cabezas con sus respectivos cuernos (Apocalipsis 12: 3), su representación medieval y renacentista europea tiende a identificarse con cualquier tipo de monstruo marino, acercándose finalmente a la imagen de la ballena y el cachalote, imagen que fijará la Moby Dick de Melville. Parece que en el episodio estamos ante un monstruo marino sin alas y sin siete cabezas. Si bien el dragón es una figura con presencia «en la mayoría de pueblos del mundo» (Cirlot, 1992: 175) tanto en oriente como en occidente, tiene representaciones variadas y distintas según la tradición y geografía a la que pertenece. El dragón representa la suma de lo animal como adversario y enemigo primordial al que se enfrenta el héroe como prueba máxima (Cirlot, 1992: 175). Desde Apolo a Sigfrido, pasando por san Jorge, todo héroe se enfrenta y vence al dragón. Si bien en China se asocia al poder imperial, y ofrece multitud de variedades formas y colores, asociados a diversos significados simbólicos, en Occidente «los dragones tienen el busto y las patas de águila, el cuerpo de enorme serpiente, alas de murciélago, y la cola terminada en dardo y vuelta sobre sí misma» (Cirlot, 1992: 177). El Leviatán del episodio carece de las patas de águila, pues muestra unas pezuñas, su cuerpo revela grandes costillas, no tiene alas, y sí mantiene una potente cola de dinosaurio con la que hunde las embarcaciones. Estamos entonces ante un monstruo marino, y más que ante un dragón propiamente dicho, se acerca muchísimo a la figuración contemporánea del Godzilla japonés, evolución mutante del dinosaurio. También, su presencia marina nos puede recordar, pero más lejanamente, al Kraken nórdico, aunque este último tiene forma de calamar gigante y es el monstruo que quizás aparece en un foso del episodio 6 lleno de bestias acuáticas cuyas colas o tentáculos debe eludir Drako. Debemos recordar que el episodio sucede en un mar dominado por los sarracenos, y la negritud de algunos acompañantes de navío de Drako nos hace pensar por tanto que están en aguas mediterráneas norte africanas o quizás del mediterráneo oriental, aunque los grandes islotes picudos y las bravísimas tormentas nos hacen imaginar estas escenas en mares más salvajes y tradicionalmente llenos de monstruos marinos, como el Pacífico Oriental o el Atlántico Norte. Desde luego, su larga cola de serpiente marina es muy similar a las dibujadas en la *Carta Marina* renacentista de Olaus Magnus (1555) donde se ubica en el



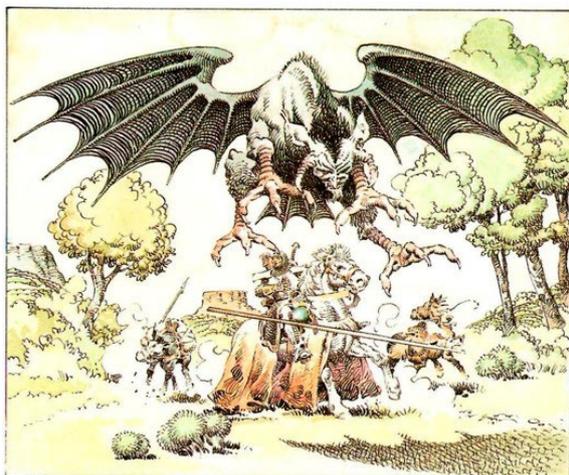
El leviatán realmente enfurecido y surgiendo de las aguas, con su apariencia de Godzilla japonés

mar del norte, mientras que de torso y cabeza se parece bastante más a las versiones japonesas de Godzilla con su cuerpo y patas de dinosaurio.

3.6. Dragones

Sí que encontramos dragones en dos ocasiones, y en ambos casos el carácter y descripción del animal es muy distinto: en el capítulo 5, un agresivo y demoníaco dragón con patas de águila (eso sí, cuatro nada menos) y cabeza de Belcebú con cuernos y colmillos de vampiro (los cuernos son tan propios de dragones como de Satanás, a quien en la tradición cristiana representan a menudo) lucha con Drako para impedir que libere a una doncella de su torre. Como hemos explicado, este aspecto demoníaco del mal visto desde el cristianismo queda resaltado en la aventura ya que es la exposición ante la forma de cruz de la espada de Drako la que doblega, vence y expulsa a este dragón demoníaco.

El otro dragón, presentado como dragona en el capítulo cuarto, es un ser de tamaño casi humano, escamado, sin cuernos ni alas, que se parece en realidad a una mezcla entre un dinosaurio y un cocodrilo, y su apariencia por tanto en más bien la de un reptil. Es además una dragona domesticada y compañera del rey Lisuarte, melancólica y sentimental, que la busca desesperadamente. En este episodio lleno de parodia caballeresca, Drako debe rescatarla y protegerla porque ha sido secuestrada para formar parte de una colección de animales disecados. Al igual que el Leviatán, esta tierna bestia se entronca más bien con la imaginaria de los dinosaurios dragones, y en este caso terrestres, que con la de los clásicos dragones alados.



Un dragón muy demoníaco y de los peores para encontrárselo en los caminos



Una dragona inusualmente sensible y emocional

3.7. Y el cuervo

Por último, el cuervo, asociado a la noche y las tinieblas por su color negro, es también, por ser volador, un mensajero (Cirlot, 1992: 161). En el primer episodio, un cuervo parlante lleva la noticia a una anciana del lugar donde se encuentra

secuestrado su hijo, y acompaña a Drako hasta la cueva donde lo retienen. Al final, la vieja resulta ser una bruja y su hijo un gigante malvado, con lo que el cuervo se asocia a mensajero del mal, algo también habitual en el imaginario mágico occidental. Y en concreto el hecho de que aparezca posado en el hombro de la anciana y de que hable lo acerca específicamente al universo de las Edda escandinavas (González Grueso, 2002: 51). Como pájaros e mal agüero, que trae malas nuevas, entronca también con la tradición cristiana, al igual que su asociación con la traición (González Grueso, 2002: 48), que es el papel que cumple también ante Drako al aprovecharse de su honor de caballero para liberar, ocultándoselo, a un gigante peligroso.



Drako y el cuervo mensajero de mal agüero

En general, encontramos en el conjunto de episodios toda una fauna versátil en la que animales (tanto reales como fabulosos) cumplen funciones simbólicas muy concretas, la mayoría derivadas de distintas mitologías y asociaciones culturales que viajan de Oriente a Occidente y de Sur a Norte. Todas ellas forman un conjunto misceláneo, a modo de pastiche faunístico, que pueblan los episodios de variedad y sorpresa, adrenalina y fantasía para el lector, en el marco de una serie de historietas gráficas en las que los animales son esenciales para poner a prueba los valores humanos y caballerescos de Drako.

4. Seres mitológicos humanoides: viejas, enanos y gigantes, un hada madrina y su hermana la valquiria

Si Drako de Gades se identifica con el caballero andante de los libros de caballería artúricos es en parte porque cumple los tópicos del héroe medieval que heredan numerosos héroes del cómic: es decir, «valor, honor, honestidad, lealtad, amistad, caballerosidad, destreza, fuerza, virilidad». (Galván, 2008: 149). Pero sobre todo porque el resto de personajes humanoides que lo rodean pertenecen a un universo que se relaciona principalmente con la mitología nórdica, mezclada con otros elementos mediterráneos. Veamos los más relevantes y su función en los episodios de la serie.

4.1. La vieja anciana y el gigante

El capítulo primero se inicia con una anciana cuyo cuervo le trae el mensaje de su hijo cautivo. Recordemos que el cuervo se convierte al comienzo del *Drako de Gades* en una criatura cuyo origen se remonta a las Edda escandinavas, ya que una pareja de ellos están siempre en los hombros de Odín y otros héroes nórdicos, hablando las noticias tras volar por medio mundo (González Grueso, 2002: 51). También el cuervo, se cree según algunas leyendas muy difundidas, es el rey Arturo convertido en pájaro tras su muerte (Alonso Romero, 1999: 92).



Madre bruja e hijo gigante, al fin reunidos tras abusar del sentido del honor de Drako

La vieja es también madre, y con sus argucias lastimeras se hace ver ante Drako como una anciana desamparada a la que han secuestrado el hijo, sin mencionar que es un peligroso gigante. De gigantes y ancianas trata una leyenda nórdica en la que Thor, al pasar por el país de los gigantes, es desafiado a levantar un gato, al que apenas logra elevar una pata, y luego lo desafían a luchar contra una anciana, Elli, a la que no vence, porque a la vejez no la vencen ni los dioses (Díaz Sánchez, 2018: 157-158). En nuestro episodio, Drako es engañado por la apariencia necesitada de la anciana, y atado a su propia palabra dada de rescatar a su hijo, libera a un gigante al que debe vencer después si quiere restablecer el orden de las cosas. Drako es vencido por la anciana inicialmente, no por los desgastes de la edad, sino porque más sabe el diablo por viejo que por diablo.

4.2. Los enanos

Los ecos nórdicos no solo rescatan ancianas con cuervos, también encontramos otros seres de su mitología como los enanos. En el mismo episodio que acabamos de comentar, el gigante apresado queda custodiado por los «duendes enanos de Horran». Mientras que esta denominación de dichos seres parece inventada por Hernández Palacios, lo cierto es que los enanos se asocian comúnmente al mundo subterráneo de las cuevas y las piedras, y también se consideran artesanos maravillosos (Díaz Sánchez, 2018: 83). En nuestro caso, aparecen principalmente en su versión bruta: como violentos custodios del preso en el laberinto de sus cuevas, y su apariencia es la de cavernícolas barbados vestidos de pieles, muy de acuerdo con las descripciones legendarias que los presentan como bajitos y desagradables. A diferencia de las historias nórdicas, donde los enanos a menudo son protegidos por los gigantes (Díaz Sánchez, 2018:116), aquí tienen secuestrado a uno porque buscan deshacer un hechizo sobre un pueblo convertido en montaña de piedra. La actitud que muestran en la aventura que nos ocupa encajan más con la fama de «seres que dañan y destruyen las cosas» (Díaz Sánchez, 2018: 83). Finalmente, hay que señalar que el gigante muere al rasgar Drako su talón de Aquiles, lo cual nos devuelve por momentos a la tradición mitológica griega del imaginario popular occidental. Sin embargo,



Los enanos con apariencia de feos cavernícolas

este gigante, con faldas de lana, cinturón de cuero y hebillas de metal, barbas y melena con trenzas a cada lado, despierta en el imaginario del lector al salvaje guerrero vikingo.

4.3. El hada o maga Megera

Drako es acompañado de una maga etérea que lo ayuda y protege en sus aventuras. Su nombre es Megera, y esta referencia apunta al mito griego en el que Megaira, conocida como *la celosa* por castigar los delitos de infidelidad, es una de las tres hermanas y diosas erinias del castigo y la venganza divina (Hard, 2008: 74). La Megera de Drako, en efecto, muestra celo (y alguna vez celos) al proteger a su caballero Drako, a quien admira por ser un bondadoso y fiel hombre, y a la vez funciona como herramienta mágica del caballero para cumplir sus misiones en las que hay un castigo para aquellos que hacen daños a otros, produciéndose un tipo de venganza divina, que el lector sin dudarlo llamará justicia. Su labor es la del hada madrina que todos reconocemos en los cuentos de hadas. Según Virgilio en su Eneida, por ser la más terrible, Megera vive en el Tártaro o infierno, mientras que sus hermanas habitan en el cielo, lo cual no aplica a nuestra historia: más bien al contrario, ahora es la dulce y simpática, también poderosa Megera. Aunque a las erinas se las representaba con serpientes en sus cabellos, antorchas y ojos llorando sangre, también existe otra denominación de las tres hermanas, más benévola, como Euménides, que muestra su lado benigno, después de que Atenea les ofreciera un lugar de culto en Atenas (Hard, 2008: 76 y 659). Las euménides se relacionan a su vez con las Moiras o Hados, que personifican el destino de las personas y ayudan al ordenamiento correcto del mundo bajo la autoridad de Zeus (Hard, 2008: 60). Y Megera, sin duda, determina constantemente el destino de Drako al ayudarlo a superar sus desafíos y reordenar el mundo con sus actos mágicos. Megera lleva, por su parte, un atuendo que nada tiene que ver con las diosas erinias griegas, y nada tampoco que ver con las Moiras (representadas generalmente como tejedoras, aunque nuestra Megera es tejedora y urdidora de tramas de socorro exitosas): más bien se asocia con la ropa de las princesas nórdicas. Por ejemplo, la dorada corona que usa más frecuentemente remite a una mixtura entre los tejados de las construcciones religiosas vikingas de madera medievales (*stavkirke*) y algunas de las coronas metálicas que las mujeres llevaban antiguamente en las bodas,² a la que se suma la joya central de la corona real del rey de Noruega. Desde luego, también la trenza rubia que cae sobre los hombros en algunos de sus dibujos, y el traje colorido, si bien más sencillo, recuerda al folklore nórdico, al *bunad* noruego, que incluye a veces una corona muy parecida a la del dibujo, como en el caso de las regiones de Sunnmøre y Rogaland.³ En fin, este hada madrina con raíces griegas se presenta en definitiva como princesa escandinava para ejercer de hada madrina de Drako, reuniendo en su figura varias tradiciones mitológicas y folclóricas del norte lejano.

2. Para una muestra, véanse las imágenes recopiladas en el blog *Beauty in everything*, en el siguiente enlace: <https://viola.bz/norwegian-bridal-crowns/>

3. Véase un ejemplo gráfico en este otro blog: <https://hasvete.com/norwegian-national-costume-bunad/>



La maga Megera con su atuendo de fantasía nórdica

4.4. Undra la valquiria

En el capítulo cuarto Drako debe enfrentarse a una mujer, dueña de un castillo, que además resulta ser hermana de Megera. Sin embargo, esta no se identifica como hija de la Noche ni de ningún dios griego, como sería el caso de una euménide: se declara hija de Odín, y por lo tanto, de origen escandinavo. Parece que el parentesco mitológico entre el norte y el sur se da aquí la mano en un excelente pastiche de ancestros. Aquí, la presencia vigorosa, la rubia trenza, la coraza de batalla, la capa imperial, el yelmo alado y un carácter guerrero nos desvelan la representación de una auténtica valquiria (Díaz Sánchez, 2018: 102) que no duda en combatir con enemigos

masculinos. Su nombre es Undra, de origen inglés, que significa *valiente*, pero no es un nombre habitual entre las walkirias (Brynhildr or Hilda sí lo son, según Díaz Sánchez (2018: 102)). En la mitología nórdica, las valquirias forman parte de un ejército femenino que trasladan a los mejores guerreros humanos hasta la mesa de Odín en el gran salón de los caídos, el Valhalla, con quien tienen el honor de cenar tras morir en batalla (Díaz Sánchez, 2018: 91 y 100). En nuestro episodio, ella desea capturar una dragona perdida que desea el señor del castillo (un disecador de animales) y Drako se interpone en sus deseos: Undra decide generar una gran tormenta por la que cabalgar hacia la batalla y en la que ella misma cae ridículamente: como consecuencia, Drako la vence y recupera a la dragona llorona, tras otra humorística batalla con el león, que ya comentamos anteriormente. Es interesante reseñar cómo los personajes fuertes y poderosos, al margen de Drako (que es el perfecto caballero y masculino, en honor a la tradición patriarcal de la caballería), son femeninos: Megera lo es, Undra lo es, la dama misteriosa lo es, e incluso la anciana bruja lo es en cierto modo. No lo son las doncellas que hay que salvar, pero esos personajes totalmente secundarios son exigidos por el género caballeresco. Sin embargo, todos sus acompañantes masculinos destacados (Lisuarte, el disecador, el hijo de la anciana), y otros secundarios que aparecen, son pusilánimes o están atrapados y vencidos. Con esto, Hernández Palacios parece querer romper una lanza de rol de género que el imaginario de origen nórdico de estas mujeres favorece, ya que la mujer escandinava ha generado a lo largo del siglo XX en España todo un rol estereotípico de mujer independiente, poderosa y superior que tiene sus raíces en la mitológica valquiria (Lindholm, 2013: 197-218). En cualquier caso, Undra, la valquiria hermana de la griega Megera con ropaje de princesa nórdica, es en todos sus aspectos el estereotipo mitológico que se espera de él, en un episodio muy divertido en el que un castillo del horror, un caballero, un disecador de animales, un rey triste, un hada en conflicto con su hermana, una valquiria, una dragona triste y un león aburrido se juntan para crear una auténtica parodia medieval, como ejemplifico a continuación.



Undra, la robusta y guerrera valkiria, muy distinta en carácter a su hermana Megera

4.5. Y el mago Merlín

Un último personaje es relevante aquí, y aparece en ese mismo capítulo titulado «Merlín»: su aparición al final del episodio suscita un punto y final a un capítulo altamente humorístico e incluso paródico, ya que en él todos los personajes tienen tropiezos y desventuras que no coinciden con su cometido heroico. De hecho, las historietas de la serie al completo muestran humor recurrentemente, como ejemplifica la actitud de la maga Megera, diosa protectora de Drako, que comenta para sí misma lo bien que se las arregla su protegido, cómo crece en habilidades, o cuál será el próximo lío en el que se meterá. Pero para ilustrar mejor esta relación entre magia y humor, que parodia tanto los libros de caballería como la fantasía medieval de una manera lúdica, en el capítulo mencionado aparece un humilde rey Lisuarte (quizás evocando irónicamente al famoso nieto del caballero Amadís), ahora viejo y perdido, que busca a su amiga dragona llorosa y bramadora. La valkiria que lo recibe decide secuestrarlo y matarlo para el *valhalla* de su padre Odín (de hecho, las *walkirias* decidían qué guerreros debían morir para ir a reposar al *valhalla*). Pero en su huida voladora, como ya se comentó, ella misma se confunde entre las nubes de tormenta que ha creado mágicamente y cae de manera estrepitosa, de forma que finalmente Drako logra salvar a Lisuarte y reunirlo con su dragona querida tras ser ignorado en la lucha por un león abúlico. Al final del episodio, el propio editor se le aparece de forma etérea como gran mago, ocupando el lugar de Megera, y ataviado con su ropa habitual de siglo XX, mostrándose como el mago Merlín. La aventura, con Lisuarte y su mascota dragona, la torpeza de la diosa, el león desinteresado, y la aparición metaficcional del editor como mago de la historieta, es tan fabulosa como paródica, además de posmoderna. No solo reúne un pastiche de elementos caballerescos artúricos y mitología nórdica con algunas raíces mediterráneas, sino que da la vuelta a todos los estereotipos de los que se espera de heroicos personajes y salvajes bestias, creando humor y parodiando el género.



Un cameo del editor en plena historieta medieval

5. Pastiche y parodia posmodernos en Drako de Gades

Sin duda, Merlín representa el mago por excelencia de la novela caballeresca del ciclo artúrico, y mediante su doble presencia en forma de editor-mago que hace posible la edición y difusión del cómic, se sentencia esa orientación del proyecto gráfico como conjunto de personajes en la serie hacia el mundo artúrico y especialmente el nórdico, con su fantasía y su magia, entremezclados además con otros seres secundarios procedentes de tradiciones orientales y mediterráneas. Como hemos visto, la sucesión en estas aventuras de monstruos marinos con grandes colas y aterradores dragones alados, la vieja anciana con su cuervo, la amenazante valquiria, las menciones a Odín y al Valhalla apuntan a la mitología nórdica como la base usada para recrear un entorno mágico, pero frecuentemente mezclada con otros seres mitológicos de las culturas griegas, como el centauro, o ciertos seres exóticos de Asia y África como el mono, el león y el tigre. Esta inteligente combinación de elementos forma un pastiche, ecléctico y formidable, que genera no solo una aventura caballeresca llena de seres y aventuras muy variados, sino también la representación única de todo un imaginario misceláneo mitológico y simbólico reunido en unas pocas páginas, con una hibridación máxima de diversas tradiciones que apunta a lo posmoderno: lo hace al crear escenas muy eclécticas e incluso *pop* mediante dicha hibridación constante, y lo hace también también en el capítulo de Merlín al incluir repentinamente a su editor en mitad de una visión medieval y por lo tanto, alterando y trasgrediendo todo sentido de lo histórico. También lo hace al reclamar el protagonismo de los personajes femeninos fuertes e independientes. Recordemos que en los años ochenta del siglo XX, la cultura española, en transición hacia diversos cauces e inmersa en la estela de la llamada *movida madrileña*, comienza a experimentar con la alteración de cánones de todo tipo en una remezcla donde lo culto y lo popular se juntan y agitan buscando nuevas fórmulas de sorprender, entender, criticar y romper las normas, roles y géneros sancionados

históricamente, y así proveer miradas lúdicas, y a menudo *pasotas* (como ese león o esa dragona melancólica en *Drako de Gades*), desde lo heredado en el pasado. De este modo, en un periodo donde el *posmoderno* se convierte en nómada intelectual ante un panorama de desencanto tras el cual se ve vagabundear y desafiando los discursos totalizadores de cualquier tipo, sea la herencia intelectual de la dictadura o los desencantos de la democracia (Maggin, 1995: 158), *Drako de Gades* parece librarse al fin de la historicidad poco transgresora y seca del Cid (tan masculina también), y desafiar ahora lúdicamente el viejo nomadismo fantástico que ofrece la búsqueda de aventuras (eso sí, bajo los valores y situaciones inherentes al *gran relato* de la narrativa caballerescas) para presentar en la viñeta, con gran protagonismo femenino, todo un pastiche exitoso de fauna y seres mitológicos que se distancian de sus predecesores mediante el verismo gráfico, el humor, la ironía y finalmente la parodia posmoderna. Así, en definitiva, en esa década de los ochenta y principios de los noventa, Antonio Hernández Palacios dialoga en *Drako de Gades* con cierta actitud posmoderna mediante la aventura caballerescas clásica dotándola de seres fantásticos y mitológicos de diverso origen para crear un descomunal pastiche mitológico tocado de humor, ironía y también parodia, proponiendo al mismo tiempo un homenaje fresco a este tipo de historias ya trabajadas en el cómic de los cuarenta, cincuenta y sesenta, pero dotándolas ahora del saber hacer de un autor que reflexiona sobre el género y lo disfruta sin cortapisas muy lúdicamente.

6. Cómic citados (en orden cronológico)

El príncipe valiente (1937-1971), de Harold Foster

El guerrero del antifaz (1943-1966), de Manuel Gago y Pedro Quesada

El capitán trueno (1956-1968), de Víctor Mora y Ambrós

El Cid (1970-1984), de Antonio Hernández

Garin (1977), de Antonio Hernández

Drako de Gades (1984-1991), de Antonio Hernández

Bibliografía

- ALONSO ROMERO, Fernando (1999), «Ánimas y brujas de Finisterre, Cornualles e Irlanda», *Anuario Brigantino*, 22, pp. 91-104.
- CIRLOT, Juan Eduardo (1992), *Diccionario de símbolos*, Barcelona, Labor.
- CHEVALLIER, Jean (1986), *Diccionario de los símbolos*, Barcelona, Herder.
- CURTO HERRERO, Federico Francisco (1976), *Estructura de los libros españoles de caballería en el siglo XVI*, Madrid, Fundación Juan March.
- DÍAZ SÁNCHEZ, Carlos (2018), *Breve historia de la mitología nórdica*, Madrid, Nowtilus.
- GALLO LEÓN, José Pablo y María Victoria JÁTIVA MIRALLES (2017), «Cómic y Edad Media: del escenario a la didáctica», *Monografías Aula Medieval*, 6, pp. 124-138.
- GALVÁN FREILE, Fernando (2008), «La imagen de la Edad Media en el cómic: entre la fantasía, el mito y la realidad», *Revista de poética medieval*, 21, pp. 125-173.
- GARCÍA I QUERA, Oriol (2004), «El còmic y la història», *Treballs d'Arqueologia*, 10, pp. 79-86.
- GONZÁLEZ GRUESO, Fernando (2002), «El cuervo y su simbología», *Revista de Folklore*, 260, pp. 47-55.
- GRIMAL, Pierre (1981), *Diccionario de mitología griega y romana*, Buenos Aires, Paidós.
- GUGLIELMI, Nilda (2004), *El fisiólogo: bestiaro medieval*, Madrid, Eneida.
- HARD, Robin (2008), *El gran libro de la mitología griega*, Madrid, La Esfera de los Libros.
- HERRERO SUÁREZ, Henar (1998), «El cómic de ambientación medieval al servicio del franquismo», *Revista Iber*, 17, pp. 109-121.
- IBÁÑEZ PALOMO, Tomás (2016), «El mundo artúrico y el ciclo del Grial», *Revista digital de iconografía medieval*, 8.16, pp. 31-66.
- JAMESON, Fredric (2002), *El giro cultural: escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983-1998*, Buenos Aires, Manantial.
- LINDHOLM NARVÁEZ, Elena (2013), «The valkyrie in a bikini: the Nordic woman as progressive media icon in Spain, 1891-1975», en *Communicating the North: media structures and images in the making of the Nordic region*, eds. Jonas Harvard and Peter Stadius, Farnham, Ashgate, pp. 197-218.
- MAGINN, Alison (1995), «La España posmoderna: pasotas, huérfanos y nómadas», *Actas del XII Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas*, Birmingham, University of Birmingham, pp. 151-159.
- Poema de Mío Cid* (2005), Madrid, Cátedra.
- PORCEL, Pedro (2011), «La historieta española de 1951 a 1970», *Arbor: Ciencia, pensamiento y cultura*, Extra 2, pp. 129-158. DOI: <https://doi.org/10.3989/arbor.2011.2extran2115>
- RODRÍGUEZ PUÉRTOLAS, Julio., «Un aspecto olvidado en el realismo del Mío Cid», *PMLA*, 82.2, pp. 170-177. DOI: <https://doi.org/10.2307/461285>
- Sagrada Biblia* (2014), Florencia, Edimedia.

LLOSA SANZ, Álvaro, «Entre tigres orientales, centauros mediterráneos y diosas nórdicas: del pastiche mitológico a la parodia posmoderna en *Drako de Gades*», *Storyca* 3 (2021), pp. 97-115.

<https://doi.org/10.51863/Storyca.2021.Llosa>

Resumen

Este ensayo explora cómo en el cómic episódico *Drako de Gades* (Antonio Hernández Palacios, 1984-1991) se nos presenta un mundo extraído de los libros de caballería medievales con origen en la tradición artúrica de los caballeros andantes, al que se añade las fuentes mitológicas de las sagas nórdicas y otros seres típicos de las culturas mediterráneas y orientales para recrear numerosas bestias y algunos personajes fantásticos. Se pretende mostrar cómo *Drako de Gades* aspira a ser un cómic de fantasía caballeresca medieval, por la manera en que reúne, acumula y superpone toda una serie de personajes asociados al género, a modo de pastiche o remezcla. Un pastiche que, mediante el uso del humor, convierte alguno de los episodios en parodia posmoderna, con una intención lúdica de recrear el universo literario de la caballería medieval.

Abstract

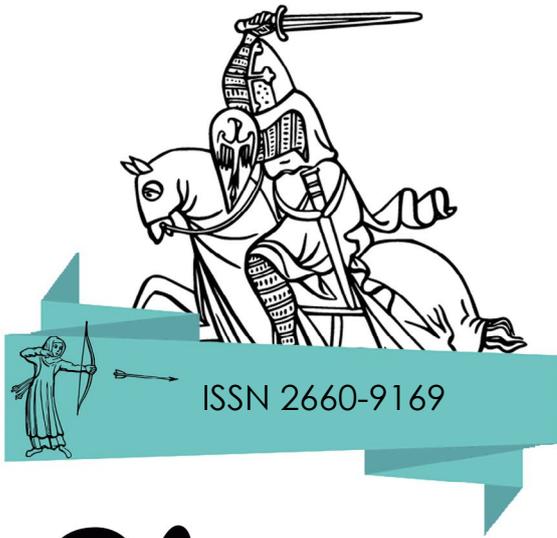
This essay explores how in the comic series *Drako de Gades* (by Antonio Hernández Palacios, 1984-1991) the reader enjoys a world extracted from medieval chivalric books originated in the Arthurian tradition, to which mythological sources related to the Nordic sagas and other typical beings of the Mediterranean and Eastern cultures are added to recreate numerous beasts and some fantastic characters. This paper shows how *Drako de Gades* aspires to be a medieval chivalric fantasy comic, and is able to do it because it gathers, accumulates and superimposes a whole series of characters associated with the genre, as a pastiche or remix. A pastiche that, through the use of humor, turns some of the episodes into a postmodern parody with a playful intention of recreating the literary universe of medieval chivalry.

Palabras clave

Drako de Gades
Cómic
Novelas de caballería
Pastiche
Parodia
Mitología

KeyWords

Drako de Gades
Graphic novel
Chivalry
Pastiche
Parody
Mythology



La Celestina: novela gráfica en proceso

ENRIQUETA ZAFRA
Ryerson University

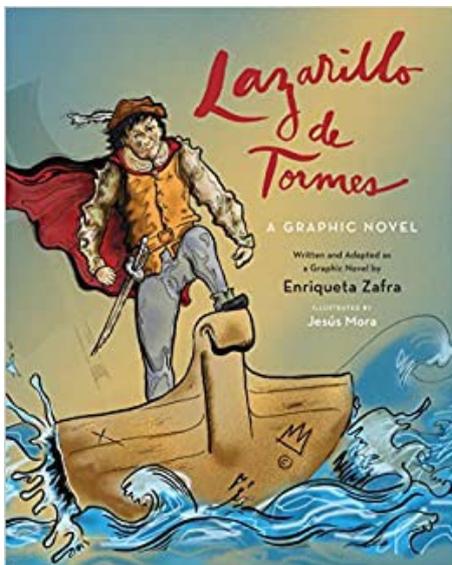
(ILUSTRACIONES DE JESÚS MORA)

Storyca

Sobra decir que la novela gráfica está viviendo un renacimiento (García, 2016: xiii) pero creo que sería interesante que nuestro renacimiento y siglo de oro literario se adaptara a novela gráfica, no solo como ejercicio de crítica literaria sino también de exploración visual del contexto histórico en el que se creó y consumió la obra en cuestión. Ambos objetivos son productivos, por un lado hacer crítica literaria desde este medio abre vías de investigación alternativa que pueden producir grandes ventajas. Por otro lado, ofrecer el contexto histórico y el «viaje» del libro a través de las épocas es interesante, ya que el lector puede visualizar cómo la obra ha sido leída o interpretada antes, conectando al mismo tiempo con otros lectores que leyeron la obra en otras épocas. También, hay que decirlo, la novela gráfica no intimida, y enfrentarse a una obra clasificada como «clásico de la literatura universal», distante en el tiempo y el espacio puede dar respeto o echar para atrás a alguno. Y no es que piense necesariamente que hay que «educar» y evitar intimidar al lector, llevarlo de la mano y todo eso, es que pienso que el medio de la novela gráfica se presta muy bien a mostrar las vicisitudes y las aventuras que los clásicos



«sufren» en su viaje. Aventuras que son increíbles, historias que no se las creería nadie. A veces la realidad supera con creces la ficción. Por ejemplo, quién se podría creer la historia del *Lazarillo emparedado*, que se refiere a la copia del *Lazarillo* conocida como la edición de Medina del Campo que apareció en Barcarrota durante la renovación de una casa en 1992. Parece increíble, pero dicho hallazgo no se hizo público hasta 1995 cuando se vendió a la Junta de Extremadura por dieciséis millones de pesetas. Hubo hasta denuncias, porque el albañil que lo encontró puso pleito para recibir la mitad de este dinero. El caso es que esta aventura, además de demostrar las vicisitudes que sufre el libro, pone de manifiesto la necesidad y el cuidado del propietario original en esconderlo. Y esto nos lleva a recordar al lector moderno que, después de todo el *Lazarillo* se encontraba incluido del *Índice de Libros Prohibidos* por la Inquisición desde 1559 hasta 1573. Año en el que se publicó la versión «castigada» o censurada por Juan López de Velasco, versión que supuestamente leerían Cervantes, Quevedo y demás lectores ilustres de la época. Poca cosa para no prestarle atención u olvidar tal edición. Todo esto y mucho más se puede ver en mi adaptación a *novela gráfica del Lazarillo* (2021),¹ proyecto del que disfruté mucho y me llevó a pensar en la adaptación a este medio de mis dos novelas favoritas de la picaresca femenina, *La Lozana andaluza* (1528) y *Vida y costumbres de la madre Andrea* (1650), ejemplos clave del primer y último ejemplo del género.² Claro que ninguna historia de la picaresca femenina estaría completa sin el origen, que es *La Celestina* (1499). Sirva este artículo como presentación del proyecto, todavía muy en sus principios, de adaptación a novela gráfica de *La Celestina*.



Lazarillo de Tormes. A graphic novel,
Enriqueeta Zafra y Jesús Mora

Antes que nada, creo que merece la pena subrayar que *La Celestina* tiene una tradición visual importante. De hecho, en los más de cinco siglos transcurridos desde la publicación del texto, la presencia de imágenes es una constante desde las primeras ediciones. Por ejemplo, la edición de *La Celestina* publicada en Burgos en 1499 por Fabrique de Basilea, normalmente considerada la *edition princeps* contiene diecisiete grabados (Norton, 1966, 142-46). Estos grabados, concebidos expresamente para el libro, se podrían considerar un riesgo considerable y costoso en el momento (Snow, 2005: 111). El riesgo desde luego valió la pena, ya que el buen ojo e intuición editorial del impresor de la primera edición dio frutos y *La Celestina* se convirtió en todo un éxito editorial.

Esta presencia de lo visual se siguió repitiendo en futuras ediciones y traducciones, como la de *Juan Jofre* (1514), *Juan de Ayala* (1538), varias de

1. Esta versión es en inglés. La versión en español no ha corrido la misma suerte pues hasta ahora no ha habido interés en su publicación.

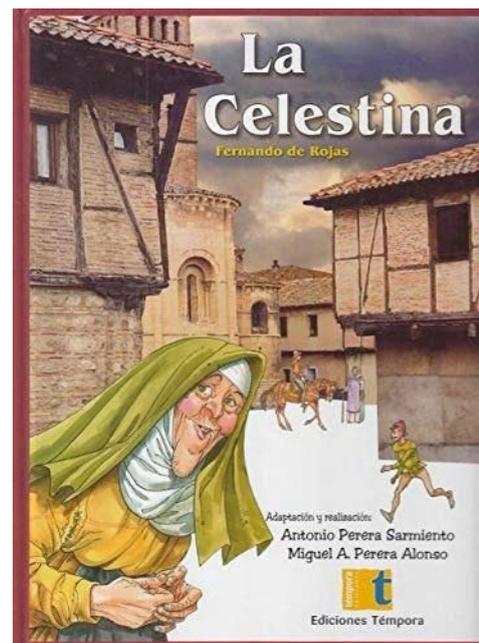
2. La adaptación de estas dos novelas está pendiente de los resultados de una la beca SSHRC (Social Sciences and Humanities Research Grant).

Cromberger, y la traducción al alemán de 1520 (Snow, 1987: 58-59). Es interesante notar que a pesar del éxito de estas versiones que incluían ilustraciones, la práctica de incluirlas se interrumpió alrededor de la mitad del siglo XVI (Montero, 2015: 220). Durante el siglo XIX y principios del XX prácticamente todas las ediciones de *La Celestina* que circulaban carecían de ilustraciones (Snow, 2001, 265). ¿Por qué no habría interés? Es probable que a estas alturas, *La Celestina* no necesitara de presentaciones, ya que se había convertido en un arquetipo en la imaginación popular del mundo hispano. Prueba de ello es que el personaje ha inspirado a pintores y artistas gráficos de todos los tiempos, por ejemplo: Murillo (*Muchacha en la ventana*), las imágenes celestinescas de Goya o el famoso retrato de Picasso de 1904 entre los más relevantes. Además, a los que nos interesa la rica historia visual de *La Celestina* tenemos la suerte de contar con el importante trabajo de Enrique Fernández, que se ha encargado de compilar desde el año 2015 en su página web, *Celestina visual: 500 años de imágenes* todo tipo de imágenes, desde las más clásicas y conocidas hasta las más pintorescas y rebuscadas. Próximamente, también podremos contar con su trabajo, *The Image of Celestina: Illustrations, Paintings, and Advertisements* fruto final de esta labor de estudio que se convertirá, sin duda en consulta necesaria para todo interesado en la historia visual de *La Celestina*. El *Portal Celestinesco* del Proyecto Parnaseo (2018-2021) es otro lugar de consulta necesario para todo lo relacionado con la investigación de *La Celestina*, incluido el elemento visual y la recepción.

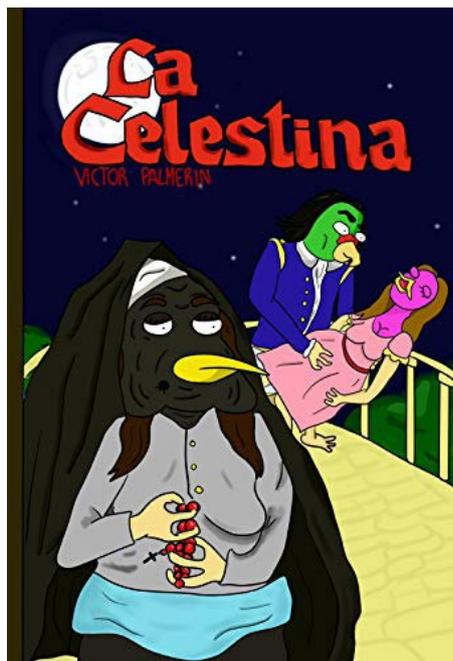
Además, existen que yo sepa tres ediciones de cómics de *La Celestina*. Una es la publicada en México en 1988, que sigue un formato muy tradicional tanto en lo textual como en lo visual donde los personajes, o están muy estilizados, en el caso de los amantes, o en plan bruja, como el caso de Celestina que se parece a la madrastra de Blancanieves de Walt Disney. El segundo ejemplo, es la edición publicada en 2002 bajo la colección los Clásicos de la Chispa por la editorial Tempora (Salamanca) que llegó a publicar cuatro clásicos: *El Lazarillo* (2001), *La Celestina* (2002), *La ilustre fregona* (2003) y *El peregrino de Santiago* (2003). Basta con decir que la adaptación no fue muy



La Celestina, Zafra y Mora



La Celestina, Perera Sarmiento y Perera Alonso



La Celestina, Víctor Palmerín

agraciada por muchas razones, la primera a mi parecer fue la infantilización de nuevo de los dibujos y el uso de las fotografías como fondo,³ que lo hace verse como superpuesto, como si fueran pegatinas que pusiéramos en un álbum para completar.

La [tercera adaptación a cómic](#) de 2017, también publicada en España, es, al contrario, muy poco tradicional y, aunque sigue [el texto de Rojas](#) más o menos fidelignamente, los personajes están caracterizados como pájaros. El autor, Víctor Palmerín, explica en su introducción cómo los pájaros han sido cuidadosamente seleccionados ya que tienen cualidades que complementan al personaje. Esta labor de comparación pájaro/personaje la deja el autor de la mano del lector curioso para que busque y compare. Aunque los dibujos

son también un poco infantiles y el texto modernizado y adaptado pensando en un público lector joven, Palmerín ofrece una versión original y curiosa que merece la pena tener en cuenta. Hay otras ediciones también pensadas para el público joven, por ejemplo las ediciones de *La Celestina* de Anaya (2008) o la de [Vicens Vives](#) (2007) que incluyen ilustraciones intercaladas en el texto como una forma de dar contexto a la historia pero que no se pueden catalogar de cómics o novelas gráficas en sí y tampoco aportan demasiado interés visual.

Mi propuesta de adaptación a novela gráfica de *La Celestina* continua así una tradición visual a la que esperamos contribuir añadiendo el contexto en el que se creó y leyó esta obra. Por ejemplo, aparecerán algunos lectores que a través del tiempo leen la obra: Miguel de Cervantes, que calificaba a *La Celestina* como «Libro divino si escondiera más lo humano»; otros como Luis Vives, para quién no era lectura sana ni mucho menos apropiada para jóvenes; y hasta Marcelino Menéndez Pelayo, que como lector muy de su época, lo rescata y limpia en su lectura «decente». Y es que el libro, como bien deja claro [Rojas en el prólogo](#), va a suscitar desde el principio todo tipo de opiniones. Este punto de vista concuerda con [la visión de Rojas](#) del mundo en el que «Todas las cosas ser criadas a manera de contienda o batalla» (77), donde tanto bestias como hombres se pasan la vida en todo tipo de enfrentamientos y desacuerdos, desde los más nimios hasta los más trascendentales. En la novela gráfica, esta idea se verá también reflejada en los eventos que relatan la localización de [los restos de Rojas](#) en Talavera de la Reina en el mes de mayo de 1936 por Luis Careaga, dos meses antes de que estallara la Guerra Civil. Este año de contienda civil, pone de nuevo de relevancia la idea del mundo como batalla, «¿Pues qué diremos entre los hombres... ¿Quién explanará sus guerras, sus enemistades, sus embidias...?» (80). Desde luego, las peripecias y las fechas

3. De la misma opinión es la profesora Lieve Behiels (2021).

del encuentro de **la tumba de Rojas** son dignas de recuerdo. Luis Careaga era diplomático español en Nueva Orleans y estudioso de **la obra de Rojas**, al que llega a sus manos la publicación del **testamento de Rojas**, propiedad de su descendiente, Fernando del Valle Lerchundi.⁴ En el testamento, fechado el 3 de abril de 1541, se puede leer que **Rojas** fue enterrado en el Iglesia del Monasterio de la Madre de Dios. En 1936, el año en que Careaga llega a España siguiendo la pista, el monasterio había sido abandonado y nadie en Talavera sabía nada de **los restos de Rojas**. Sin embargo, por el testamento sabían que la tumba debía encontrarse en el presbiterio, junto al altar. Careaga pide los permisos pertinentes y junto al párroco del pueblo, el médico y otros eruditos se ponen en marcha. Uno de estos es José García Verdugo, concejal derechista del Ayuntamiento republicano de Talavera, amante de la cultura y del **texto de Rojas**. García Verdugo murió fusilado en el mes de octubre del 1936, solo cinco meses después de este fabuloso evento en el que se vio envuelto.⁵ En el otro bando, el hermano de mi abuelo, Modoaldo Garrido Díez, ejemplo de maestro republicano, enamorado del **texto de Rojas**, el cual había enseñado a amar en sus clases, era a su vez fusilado en el mes de agosto del mismo año de 1936. Con esta incursión en la historia del encuentro de **los restos de Rojas** y en la personal en años tan significativos para la historia de España, además de relatar las peripecias por las que pasan sus restos hasta que se les da reposo final,⁶ intentamos poner de relevancia que nada había cambiado desde **los tiempos de Rojas**, que los hombres, se seguían enfrentando y que seguimos sin poder explicar sus guerras, sus enemistades, sus envidias... **El texto de Rojas** sigue vital e importante en este sentido.

Otra de la aportación más novedosa de mi propuesta es la presencia del contexto que rodeó a la obra durante su creación. Por ejemplo, rodearemos a **Fernando de Rojas** del ambiente estudiantil en el que se consumió el primer capítulo y lo mostraremos leyendo junto



La Celestina, Zafra y Mora

4. Careaga tiene noticias del testamento en 1929 a través de su publicación en la *Revista de Filología Española* por el descendiente de Rojas, Fernando del Valle Lersundi. También consigue información a través de la *Historia de Talavera* de Cosme Gómez Texado de los Reyes, libro publicado en el siglo XVII y que Careaga ubica en la BNM.

5. Su muerte y las circunstancias en las que ocurrió aparecen recogidas en una publicación del 2013 titulada *Llamados a la santidad. Mártires seculares de la persecución religiosa en la archidiócesis de Toledo* de Jorge López Teulón.

6. Los huesos de Rojas sufren una serie de peripecias desde la primera exhumación de 1936 hasta que reciben sepulcro final en 1980. Parece ser que Careaga volvió a enterrar los restos en una caja de cobre, deja todo esto explicado en un artículo de 1938 publicado por la *Revista Hispánica Moderna*, que recoge su ponencia del 15 de noviembre de 1937 en el Hispanic Institute de Columbia University. Luego, en 1968, se reanuda la búsqueda y se lleva a cabo una segunda exhumación siguiendo la pista de Careaga. Su antepasado, Lerchundi, ya de 80 años, se encuentra también presente en la segunda comitiva y los huesos quedan en el Ayuntamiento de Talavera. Allí permanecen 12 años, hasta que en 1980 son llevados a la Colegiata de Santa María. Información recogida en artículos del ABC de 1968 (31 de mayo) y de 1980.

a sus compañeros de clase. Siguiendo la tradición humanística, los círculos de estudiantes lectores están divirtiéndose, tocando música y comentando la fascinación que les ha causado el librito que está corriendo de mano en mano. Todos concluyen que la historia se debería continuar y empujan a Fernando a que se anime. Después de todo, es un tema que le interesa, lo está tratando en clase y es tema candente en la época y en la ciudad de Salamanca.



La Celestina, Zafra y Mora

De hecho, Enrique Fernández en su artículo «*Celestina as Closet Drama*» hace un estudio de *La Celestina* como comedia humanística y «closet drama»,⁷ y apunta además que «Most of the comedies were written by professors or students as examples for the course of rhetoric, which were an important component of the curriculum at universities of the time» (9). En efecto, estamos de acuerdo con Fernández en una lectura de *La Celestina* como un «scholaly exercise», pero no solo de retórica sino también desde el punto de vista legal en el que estudiante de leyes pone en práctica las posibles implicaciones y consecuencias judiciales de las actuaciones de los personajes de *La Celestina*. La lista es larga: la seducción y el estupro de una doncella, la alcahuetería,

la prostitución ilegal, el robo y el asesinato. Es más, la documentación legal de Rojas es extensiva y concienzuda, por ejemplo como también Fernández nota en su artículo «El *De secretis mulierum* en *La Celestina* y en la biblioteca de Fernando de Rojas», con respecto al uso de este manual de sexualidad del XIII en la composición *La Celestina*: «... his work as a lawyer probably implied dealing with cases, such as wedding contracts, etc. in which establishing the virginal status of a woman was part of the process. For this purpose, *De secretis mulierum* contained valuable information that could be used in the trials» (407).⁸ Del mismo modo, podemos afirmar que si Rojas utilizó este manual para documentarse sobre detalles pertinentes a la sexualidad femenina, también el tema de la prostitución, candente en la época y en la ciudad en el momento que se compone *La Celestina*, fueron sin duda elementos de interés y fuentes de información para el futuro letrado.⁹ De hecho, siguiendo la línea de este tipo de creaciones en el mundo académico que tiene por centro la universidad, creemos que toda *La Celestina* puede leerse como un ejercicio

7. «This expression tries to convey the intimacy of the reading of the dramatic text by a group of friends in closed quarters» (Fernández Rivera, 2014: 7).

8. Es además interesante notar que, como apunta Fernández Rivera (2015: 411), el inventario de libros de Rojas está dividido en dos secciones: la de los libros de leyes, que lega a su hijo también abogado, y la de los libros en romance, que lega a su esposa. El *De secretis mulierum* aparece en el testamento entre los libros de leyes, pues aunque su contenido no lo sea explícitamente, es probable que como abogado necesite informarse de particulares que tengan que ver con la sexualidad femenina.

9. Véase mi artículo «Risky Business: The Politics of Prostitution in *La Celestina*» y «*La Celestina*, the Canon and the Practices of Pornography in Iberian Studies» de Emily Francomano, publicado en *Pornographic Sensibilities*.

universitario, un compendio sobre los cauces y problemas con los que puede encontrarse un letrado al adentrarse en el mundo de la prostitución. Y así es que lo presentamos en la novela gráfica.

Fernando de Rojas está poniendo en práctica ficticiamente un «caso» de seducción de una doncella, y adelantándose a los muchos avisos que se repitieron hasta su cierre, a mostrar que la mancebía no sirve para controlar los impulsos sexuales de los jóvenes como Calisto. En este sentido, es evidente que Fernando de Rojas, bachiller en Leyes, estudiante de la Universidad de Salamanca terminando la carrera en la época en la que compone *La Celestina*, tuvo que estar al tanto de las leyes del burdel y de la apertura de la mancebía en la ciudad donde estudiaba. Este evento notable para una ciudad de estudiantes que, como recuerda Sebastián de Horozco en su proverbio número 1485, «Gastan el tiempo en andar / de noche y en puterías / en dormir y pasear / borrachear y jugar / y en otras bellaquerías» (319), no debió de pasar por alto a Fernando de Rojas. Recordemos que la mancebía de Salamanca abre sus puertas en 1497 y que fue otorgada en primera instancia por el príncipe Juan al mozo de ballestas de los Reyes Católicos, García de Albarrategui, el 17 de julio de ese año. A la muerte del príncipe Juan, el Concejo municipal, en vista a la cantidad de dinero que este negocio podía aportar a las arcas, apeló a los Reyes Católicos, quienes el 3 de mayo de 1498 le otorgan la potestad al Concejo de la ciudad, el cual, indemnizando antes a García de Albarrategui, ofrece la titularidad de dicha casa al regidor Juan Arias Maldonado. Es verdad que, como bien apunta Consolación Baranda (2003), no hay noticias en *La Celestina* de la existencia de una mancebía, no constatamos ni siquiera una visita o una paseada de alguno de los personaje por el dicho recinto,¹⁰ sin embargo, las nuevas de su establecimiento en Salamanca en fechas tan cercanas a la composición de *La Celestina* no le serían desconocidas al joven estudiante.

Otro tema que está relacionado con su contexto universitario, su recepción y la opinión cambiante que suscita su lectura, desde tomarla como modelo y ejemplo para «reprender a los jóvenes enamorados» hasta pasar a convertirse en libro pernicioso como señalaba en *La formación de la mujer cristiana* (1523) Luis Vives sobre la lectura de *La Celestina*: «Deberían igualmente ocuparse de los libros pestíferos, como son, en España, *Amadís*, *Esplandián*, *Florisando*, *Tirant lo Blanch* y *Tristán*, cuyas locuras nunca tienen final y de los que a diario salen títulos nuevos; la alcahueta *Celestina*, madre de necedades y cárcel de amores».¹¹

Este aspecto lo apunta bien José Luis Canet (2015) citando a Fray Juan de Pineda, que en 1589 continúa, por la misma vía que Luis Vives, reprendiendo a los jóvenes porque creen que aprenden a escapar del vicio, cuando con

10. Como por ejemplo hiciera la pícara-prostituta ilegal Justina en *El libro de entretenimiento de la pícara Justina* donde es célebre su paseada por la mancebía de León en donde comenta que «Vi... unas mezquitas pequeñas o casas de calabacero, donde estaban asomadas unas mujercitas relamiditas, alegritas y raiditas, como pichones en saetera...no me pareció que las habían puesto en lugar decente y acomodado» (577).

11. Biblioteca Valenciana Digital: <https://bivaldi.gva.es/en/corpus/unidad.do?idCorpus=1&idUnidad=10074&posicion=1#top>

la lectura de *La Celestina* están siendo seducidos y arrastrados al vicio.¹² Y es que, como señala Canet, *La Celestina* representa muy bien las disputas intelectuales del momento donde el sector universitario renovador choca con el reaccionario. Es un tema recurrente que también se puede apreciar fuera de las aulas universitarias, en guías de confesión, manuales de retórica e incluso sermones. Es muy ilustrativo en este aspecto, la conexión hecha por Lyndal Roper (1994) sobre el comportamiento sexual de exceso y la política de represión en Europa, todavía más presente desde el Concilio de Trento (1546-1563). Roper subraya que la literatura que narra el exceso está conectada al auge de un exhaustivo moralismo que, en forma de tratados, discursos, sermones u ordenanzas, aflora en este momento y de cuya forma y contenido se apropian ciertos escritores, por ejemplo: «Johann Fischart's famous litany of drunkards... is a celebration of drunkenness which draws from the moral literature against drinking... The repressive literature and the literature of excess are two sides of the same coin» (1994: 157). En este sentido, no es raro que Alonso Proaza, profesor universitario partidario del sector renovador dentro de la educación humanista, estuviera involucrado directamente en la edición de *La Celestina* de Valencia de 1514 y que viera *el texto de Rojas* como un ejemplo de los aires renovadores y digno de ser usado en las aulas. Lo mismo que no era raro que, a pesar de la crítica directa de moralistas de la talla de Vives, la Inquisición nunca tocara *La Celestina* en el siglo XVI ni la añadiera a su lista de libros prohibidos, ni siquiera la censurara como hiciera con *Lazarillo*. Luego más tarde la censura metería mano: en el Índice de Zapata (1632) y el de Sotomayor (1640) se censuran ciertos pasajes textuales, sobre todo en el capítulo primero donde Calisto se define no como cristiano sino como melibeo (Gagliardi, 2007: 74). La prohibición íntegra vendría tarde, en el 1792, casi tres siglos después donde resulta llamativa la nota de atención ya que el texto queda vedado «aun para los que tienen licencia de leer libros prohibidos» (Gagliardi, 2007: 80) y solo volvería a resurgir de su olvido editorial en 1822 con la edición que hiciera León Amarita, casi dos siglos después. Es interesante comprobar visualmente el viaje editorial de este libro y las opiniones tan dispares que suscita a través del tiempo.

Otro de los temas recurrentes relacionados con *La Celestina* y que más pasiones ha levantado es el tema del origen judeoconverso, o por el contrario la hidalguía de su autor (Stephen Gilman, 1972; Otis Green, 1947; Nicasio Salvador Miguel, 2001, entre otros). Este tema lo tratamos en la novela gráfica insertando la acusación y juicio del tribunal de la Inquisición al que se sometió su suegro, Álvaro de Montalbán por judaizante. En la novela, mostramos a un

12. «...he tenido reyertas con otros mancebos que veo cargados de *Celestinas* y leerlas hasta las saber de coro, y, reprehendidos de mí por ello, se piensan descartar con decir que allí se enseñan a huir de malas mujeres y a conocer sus embustes, y que, viendo pintadas allí como al natural las carnalidades de los malos hombres y mujeres, darán más en rostro y se apartarán de ellas mejor; mas yo con San Pablo pregonó que la fornicación ha de ser huída y no estudiada, ni aun imaginada, y que el que lee cómo van procediendo en los grados de las carnalidades, no puede sino sentirse llamado a ellas, y se halla metido en la pelea con lo que él, por lo menos ignorantemente, dice tomar para preservativo... Ignorancia de gente sin sentido me parece, y muy peor la lección de *Celestina* que la de los libros de caballerías, en que no hay la práctica carnal, y hay otras virtudes muy platicadas, como lo de la honra, verdad, amistad, crianza, y generosidad...» (Maxime Chevalier, *Lectura y lectores*, en Canet, 2015: 157-158).

Rojas padre de familia, asentado en Talavera, al que su mujer con bebe en brazos, interrumpe de sus quehaceres con las malas noticias de sus padre. Esta incursión, primero preocupante, lleva a Rojas a escapar en su imaginación a los tiempos de su juventud cuando compuso *La Celestina*. Este guiño lleva al lector curioso a plantearse el tema de la situación de constante celo en la que vivieron muchos conversos. Me imagino que el tener a alguien en la familia que se le pudiera ir la lengua cuando se tomará una copita de más o que se relajara en determinados ambientes era un factor importante de estrés. Incluso para los hijodalgos comprobados.



La Celestina, Zafra y Mora

Particular interés y novedad es que la edición de la novela gráfica de *La Celestina* se trabajará tanto en español como en inglés. El que se publiquen juntas ya dependerá del interés de la editorial que se embarque en la aventura. También añadirá contexto sobre las traducciones y cómo se ha consumido y leído fuera de España. Son cosas curiosas sobre las que merece la pena meditar. Por ejemplo, es interesante notar que no solo se publica fuera de España en otros idiomas, sino que también se publica en español para los círculos de españoles que vivían fuera de España y que querían leer en su propia lengua. Responden a esta demanda las dos ediciones de 1533 y 1534 hechas por nada menos que Francisco Delicado, autor de *La Lozana andaluza*, para los judíos españoles conversos o exiliados de los barrios españoles de Venecia. También es curioso que haya demanda de ediciones de *La Celestina* en español en los Países Bajos, justo cuando hay un movimiento de tropas españolas importante que capitaneadas por el duque de Alba estaban paseándose por estas tierras y sus alrededores. Para recrear este movimiento, en la novela gráfica veremos a algún soldado de los famosos y gloriosos Tercios manoseando *La Celestina* en el campo de batalla y trayéndola y llevándola por esos caminos llenos de

barro e incomodidades. Y no deja de ser curioso que, por los mismo caminos, el holandés que la leyera en su lengua, a la que se tradujo en 1550 viera como «la cerveza» se añadía a la lista de bebidas que menciona Celestina, como una forma de aclimatar el libro a sus nuevos lectores, que preferían tomarse una cerveza a un vino (Kish, 2008: 92). Y es también interesante notar que se



La Celestina, Zafra y Mora

hicieran ediciones bilingües como la de 1633 franco/española, pensada como manual didáctico de lengua española y viceversa (Serrano, 2008: 273). Desde luego, Luis Vives se estaría removiendo en su tumba con esta iniciativa de enseñar las primeras letras del español con tal modelo, pero seguro que con tal lectura los estudiantes se aplicaban más.

El caso es que en el siglo y medio posterior a su publicación, *La Celestina* tiene más de noventa ediciones, lo cual viene a confirmar su éxito dentro y fuera de España. De hecho, la primera lengua a la que se traduce es al italiano en 1506, siguiéndole la traducción al alemán (1520-1534), al holandés (1550) y al inglés en 1631, aunque parece ser que una versión parcial ya corría en inglés desde 1525 (Kish, 2008: 88). Esto lo mostraremos

en la novela gráfica como los chistes donde aparece un francés, un inglés, un alemán y un italiano... todos riéndose o excitándose con lo mismo. Y es que antes de los tiempos de Netflix, también era posible el éxito global y el multiculturalismo era una realidad, sobre todo en las calles de Venecia, Roma o Amberes donde se leyó *La Celestina*. Quede como botón de muestra este adelanto del proyecto que espero venga a responder a los gustos de los lectores del siglo XXI y a enriquecer el viaje de *La Celestina* de la que seguro se seguirá hablando en los próximos cinco siglos.

Bibliografía

- BARANDA, Consolación (2003), «Cambio social en *La Celestina* y las ideas jurídico-políticas en la Universidad de Salamanca», en Ignacio Arellano y J. M. Usunáriz (eds.), *El mundo social y cultural de La Celestina*, Madrid y Frankfurt, Iberoamericana-Vervuert, pp. 9-25.
- BASTIEN, Remy, «Cómic *La Celestina*, de Bastien (1988)», *CelestinaVisual.org* (consultado el 24/11/2021).
- BEHIELS, Lieve (2021), «*La Celestina* historiada: dos cómics del siglo XXI», comunicación presentada en «Contarte he maravillas...» Congreso Internacional de Estudios Medievales Hispánicos en Honor a Joseph T. Snow (25-29 de octubre de 2021).
- CANET, José Luis (2015), «*La "Celestina" y el mundo intelectual de su época*», Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- CORREAS, Gonzalo (1967/1627), *Vocabulario de refranes y frases proverbiales*, ed. Louis Combet, Bordeaux, Institut d'Etudes Ibériques et Ibéro-américanes.
- FERNÁNDEZ RIVERA, Enrique (2014), «*Celestina* as Closet Drama», en *A Companion to Early Modern Hispanic Theater*, Hilarie Kallendorf (ed.), Leiden and Boston, Brill, pp. 7-18.
- FERNÁNDEZ RIVERA, Enrique (2015), «El *Desecretis mulierum* en *La Celestina* y en la biblioteca de Fernando de Rojas», *Neophilologus*, 99.3, pp. 407-418.
- GAGLIARDI, Donatella (2007), «*La Celestina* en el Índice: argumentos de una censura», *Celestinesca*, 31, pp. 59-84.
- GARCÍA, Santiago (2016), *Spanish Fever*, Seattle, Fantagraphics Books.
- GILMAN, Stephen (1972), *The Spain of Fernando de Rojas. The Intellectual and Social Landscape of La Celestina*, Princeton, Princeton University Press.
- GREEN, Otis H (1947), «Fernando de Rojas, Converso and Hidalgo», *Hispanic Review* XV.3, pp. 384-387.
- HOROZCO, Sebastián (1986), «La luna de Salamanca», en *El teatro universal de los proverbios*, José Luis Alonso Hernández (ed.), Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, p. 319.
- KISH, Kathleen V. (2008), «*Celestina* as Chamaleon: The Early Translations», *Celestinesca*, 33, pp. 87-98.
- Lazarillo de Tormes: A Graphic Novel* (2021), escrita y adaptada por Enriqueta Zafra e ilustrada por Jesús Mora, Toronto, University of Toronto Press.
- MONTERO, Ana Isabel (2015), «Reading at the Threshold: The Role of Illustrations in the Reception of the Early Editions of *Celestina*», *Celestinesca*, 39, pp. 197-224.
- NORTON, Frederick John (1966), *Printing in Spain, 1501-1520, With a Note on the Early Editions of the Celestina*, London, Cambridge UP.
- ROJAS, Fernando de (1987), *La Celestina*, ed. Dorothy Severin, Madrid, Cátedra.
- ROPER, Lyndal (1994), *Oedipus and the Devil: Witchcraft, Sexuality and Religion in Early Modern Europe*, New York, Routledge.
- SALVADOR, Miguel Nicasio (2001), «La identidad de Fernando de Rojas», en F. B. Pedraza Jiménez, R. González Cañal y G. Gómez Rubio (eds.), *La Celestina. V Centenario (1499-1999). Actas del congreso internacional*,

Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, pp. 23-47.

SERRANO, Florence (2008), «*La Celestina en la Francia del Renacimiento y del Siglo de Oro: texto y contexto, difusión y fortuna*», *Celestinesca*, 32, pp. 265-77.

SNOW, Joseph T. (1987), «*La iconografía de tres Celestinas tempranas (Burgos, 1499; Sevilla, 1518; Valencia, 1514): unas observaciones*», *Dicenda, cuadernos de filología hispánica*, 6, pp. 255-80. Reeditado en Santiago López-Ríos (2001) (ed.), *Estudios sobre La Celestina*, Madrid, Istmo, pp. 58-82.

SNOW, Joseph T. (2005), «*Imágenes de la lectura / lectura de las imágenes:*

el caso de la Comedia burgalesa impresa por Fadrique de Basilea», en Patrizia Botta (ed.), *Filologia dei testi a stampa*, Modena, Mucchi Editore, pp. 111-29.

Vida y costumbres de la madre Andrea (2011), ed. Enriqueta Zafra y trad. Anne J. Cruz, Woodbridge, Tamesis.

VIVES, Juan Luis, *La formación de la mujer cristiana*, Biblioteca Digital Valenciana.

ZAFRA, Enriqueta (2009), *Prostituidas por el texto. Discurso prostibulario en la picaresca femenina*, West Lafayette, Purdue University Press.

ZAFRA, Enriqueta (ilustraciones de Jesús MORA), «*La Celestina: novela gráfica en proceso*», *Storyca* 3 (2021), pp. 117-129.

<https://doi.org/10.51863/Storyca.2021.Zafra>

Resumen

La adaptación a novela gráfica de *La Celestina* tiene como objetivo presentar al lector del siglo XXI una edición que le ofrezca no solo el texto en cuestión, sino también el contexto en el que se creó y consumió la obra desde que salió a la imprenta. Los libros, como las personas, están sujetos a los caprichos de la historia y las circunstancias. Con este proyecto de adaptación, todavía en sus comienzos, te contamos cómo imaginamos el viaje. Todo basado en datos históricos y estudios literarios de los más de quinientos años que esta novela lleva seduciendo al público.

Abstract

This article presents the project, a work in progress, of the adaptation of *Celestina* as a graphic novel. The aim of this adaptation is to offer the twenty-first century reader a treatment that goes beyond the original text and also includes the context in which the text was produced and consumed. Books, like people, are subject to the whims of history and its circumstances. With this project, based on historical data and literary criticism, we would like to share with the reader how we imagine the five hundred year long journey that this book has been seducing the reading public.

Palabras clave

Celestina
Contexto
Novela gráfica
Ediciones ilustradas
Prostitución
Picaresca
Celestinesca

KeyWords

Celestina
Context
Graphic novel
Illustrated editions
Prostitution
Picaresque
Celestinesque



Storyca

La embajada de Rui: la visión del viaje medieval hacia Tamorlán en la novela gráfica contemporánea

KAROLINA ZYGMUNT

SWPS, Uniwersytet Humanistycznospoleczny

1. Introducción

En el mundo actual la dicotomía entre el viajero y el turista es una de las más arraigadas en el discurso viático.¹ Los críticos coinciden en que, en el imaginario colectivo, se trata de dos figuras cuyos principios y maneras de relacionarse con el mundo se oponen radicalmente (Urbain, 1991; [Antón Clavé, 1998](#); Onfray, 2007; Kinsley, 2016). En este contexto son famosas las afirmaciones del historiador estadounidense Daniel Boorstin (1964), que se lamenta de la pérdida del arte de viajar. Según este estudioso, el desplazamiento turístico no tiene nada que ver con los viajes antiguos, las únicas experiencias plenas que le permitían al sujeto descubrir la verdad sobre el mundo y sobre uno mismo. Para Boorstin, a lo largo de la historia, el viaje ha perdido su quintaesencia,

1. Aunque esta acepción no aparece recogida en la RAE, en este trabajo utilizamos el término «viático» en el sentido «referente al viaje, propio del viaje», tal y como lo han hecho otros autores como, por ejemplo, Julio Peñate (2015) que habla de «relato viático», «texto viático», «discurso viático», «libro viático» y «escenarios viáticos».



se ha banalizado, simplificado y trivializado, y los que se desplazan hoy en día parecen tan solo una pálida sombra de los verdaderos viajeros. Pero ¿quiénes son estos verdaderos viajeros? ¿Quiénes han poseído el arte de viajar? ¿Quiénes han captado su esencia?

En esta búsqueda nostálgica de la experiencia pura del viaje los contemporáneos dirigen su mirada hacia la Edad Media, algo que no resulta sorprendente, dado que la tradición de ensalzar el Medievo viene de mucho más lejos. Recordemos que se trata de una época que fascinó a los románticos. Según Rodrigo Gutiérrez Viñuales, en el XIX la Edad Media se trataba como «uno de los periodos elegíacos, conservador del nuevo espíritu que se quería promover» (2010: 7). Asimismo, María Eugenia Góngora Díez habla del «carácter originario que tantas veces se ha atribuido a ese largo período de al menos diez siglos, tanto desde la historiografía como desde el estudio de la literatura y las artes» (2016: 223). En una era de nacimiento de nuevas naciones y de búsqueda de los orígenes comunitarios, los románticos centraban sus anhelos en esta época lejana y fascinante. Paul Verlaine, en el décimo canto de *Sagesse*, confesaba: «hacia la Edad Media enorme y delicada/Debería navegar mi corazón fatigado/Lejos de nuestros días de espíritu...” con lo que confirmaba la visión de la Edad Media como “un tiempo casi mítico de los orígenes» (en Góngora Díez, 2016: 223).

Asimismo, la escritora polaca Olga Tokarczuk, hablando de las diferencias entre viajar ahora y en el pasado, habla de un lejano «tiempo abierto para la imaginación, [...] un mundo de unas fronteras apenas esbozadas, lleno de lo desconocido. [Un mundo que] exigía relatos nuevos y nuevas formas, [que] irisaba ante nosotros y se creaba una y otra vez ante nuestros ojos» (2020: 10).² Se podría decir que esta visión también remite, de alguna forma, a la Edad Media como una época de espacios blancos en los mapas del mundo y en la que el conocimiento se mezclaba con la fantasía, mientras que los lugares nuevos estaban poblados de hormigas gigantes u hombres con la cara en el pecho.³

En este contexto no resulta extraño que los viajeros medievales sean asiduamente considerados unos privilegiados que han podido experimentar este ya perdido verdadero arte de viajar. Miguel de Unamuno veía en el viaje lento una forma de experiencia auténtica y la relacionaba, directamente, con la figura del romero o peregrino medieval: «cuando era más lento viajar, se viajaba más de verdad, se recorría más de veras el camino. El romero o peregrino medieval conocía mucho mejor el país porque viajaba más que un turista moderno» (en Salcines de Delas, 1996: 101). Este oponer el viaje moderno a la experiencia medieval, siempre idealizada, nunca problematizada, parece algo constante en el imaginario colectivo.

2. La traducción es mía.

3. La aparición de lo maravilloso constituye uno de los elementos clave de los libros de viajes medievales. Entre las obras de la época en las que más claramente se ve esta presencia de criaturas fantásticas destacan *Libro del conocimiento* y *Libro de las maravillas del mundo* atribuido a Juan de Mandeville. Asimismo, los comentarios sobre los seres extraños y la confrontación entre el conocimiento empírico y el saber libresco son una constante en los relatos de viajes medievales posteriores a estas dos obras mencionadas.

Tampoco parece casualidad que Marco Polo se presente siempre como el ejemplo del viajero por antonomasia. La figura del veneciano resulta muy importante en la industria cultural y editorial, ya que «se ha convertido manifiestamente en una mina de oro para algunas secciones del mundo editorial» (Boulnois, 2004: 336). Tal y como comenta Luce Boulnois, el relato de este mercader veneciano:

ha producido gran cantidad de obras de divulgación, historietas dibujadas y libros para la juventud [...] y también ha sido inspiración para los guiones de películas románticas y con magníficas imágenes (en las que siempre hay una indispensable intriga amorosa del joven Marco con alguna princesa) (2004: 336).

Al mismo tiempo Marco Polo sigue siendo un modelo para los que hoy en día deciden embarcarse en una aventura viajera. Una mirada rápida hacia algunos de los relatos de viajes contemporáneos y la relación de sus protagonistas con este referente confirma esta admiración, podríamos decir casi ciega, hacia lo medieval. Pablo Strubell, autor de un relato de viajes de significativo título, *Te odio, Marco Polo*, considera el viaje del veneciano como «vivencias que todo viajero quisiera vivir» (2009: 8) y asocia al mercader con unas experiencias únicas convertidas en objeto de deseo del viajero actual. También otro viajero contemporáneo, Martínez de Campos, en su obra *Los caballos alados de la Ruta de la Seda*, se fija en el relato del mercader y su influencia en los viajeros contemporáneos, en los que el veneciano supo despertar «la curiosidad y el deseo de viajar y conocer» (2006: 168).

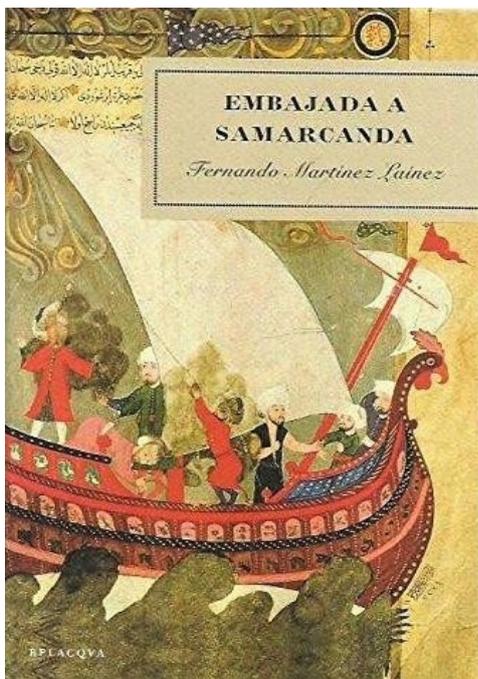
No obstante, Marco Polo no es el único ejemplo a seguir para los contemporáneos y, en el ámbito hispánico, cabe destacar a otro personaje que también hoy en día sigue presente en el imaginario colectivo. Se trata de [Ruy González de Clavijo](#), uno de los embajadores del rey Enrique III ante el gran caudillo mongol Tamorlán. [Clavijo](#) formó parte de una misión diplomática llevada a cabo en el 1403 cuyo objetivo era la búsqueda de alianzas políticas y militares con los mongoles frente a la creciente amenaza turca. Los detalles de esta historia han llegado a nosotros gracias al testimonio literario de este acontecimiento titulado *Embajada a Tamorlán*, considerado uno de los libros de viajes medievales más importantes.⁴ [Ruy González de Clavijo](#) se considera, tradicionalmente, el autor del famoso testimonio y se revela como el personaje más importante de la embajada. Por esta razón, los viajeros contemporáneos vuelven, en sus relatos, justo a esta figura medieval.

Miquel Silvestre, un funcionario público que deja su oficio para convertir el viaje y la escritura en su principal *modus vivendi*, confiesa recorrer las huellas de [Clavijo](#) tanto en su obra *La emoción del nómada* (2013), como en *Nómada en Samarkanda* (2016). También Patricia Almarcegui, viajera, escritora y pro-

4. La *Embajada a Tamorlán* ha sido, junto con *Andanças y viajes de Pero Tafur*, uno de los relatos de viajes medievales al que más atención le ha prestado la crítica y la historia literaria. Además de múltiples trabajos sobre esta obra de López Estrada (entre otros 1984, 1999, 2003), destacan los de Pérez Priego (1984), Rubio Tovar (1986), Beltrán (1991), Carrizo Rueda (1997), Béguelin-Argimón (2011) o Almarcegui (2013).

fesora universitaria, tiene muy presente la embajada medieval de *Clavijo*, lo que se refleja en su obra *Una viajera por Asia Central. Lo que queda de mundo* (2016). Ambos autores, en sus relatos, mencionan al viajero medieval y su periplo, comentan y valoran su recorrido e incluso, como en el caso de Almarcegui, citan algunos fragmentos del testimonio original de *Clavijo*.⁵

Parece innegable que los relatos de viajes medievales funcionan como una invitación para empezar el camino, mientras que sus protagonistas e itinerarios constituyen un modelo a seguir para los viajeros contemporáneos. No obstante, la influencia de lo medieval no se limita tan solo al mundo de los relatos de viajes, entendidos como testimonios verídicos de las experiencias vividas.⁶ Los autores de ficción, mucho más libres a la hora de idear sus narraciones, no tienen que conformarse tan solo con el recuerdo de lo medieval y pueden convertirlo en el telón de fondo de sus fabulaciones. Por esta razón, tal y como ha estudiado Antonio Huertas Morales, el Medievo llena la literatura, el cine, la televisión, así como los videojuegos o los programas de radio, ya que constituye un «periodo suficientemente extenso, alejado e ignoto como para erigirse en el centro de las más truculentas narraciones» (2015: 26). Se trata



Embajada a Samarcanda,
Fernando Martínez Lainez

de una época compleja, durante la cual tienen lugar cambios drásticos tanto en el ámbito cultural y filosófico como en lo referente a la política y al mundo militar, mientras que la gran cantidad de lagunas documentales de la Edad Media deja a los autores la posibilidad de llenar con materia novelesca lo que no está claro, aparece borroso o de lo que no se tiene ninguna noticia. Una vez más la época contemporánea no es la primera que utiliza lo medieval como materia para sus creaciones, puesto que «[...] la recuperación de la Edad Media está vinculada directamente con el nacimiento de la novela histórica durante el Romanticismo. Tanto Walter Scott como sus seguidores europeos y españoles vieron en la Edad Media la época propicia para ambientar sus ficciones» (Huertas Morales, 2015: 26). Resulta que el interés de los autores por incorporar en sus textos temas,

personajes y acontecimientos históricos referentes a lo medieval, más que una moda pasajera, puede entenderse ya como una tendencia fija en la literatura

5. En otra ocasión ya me he acercado al tema de la presencia del personaje de Ruy González de Clavijo en estos relatos de viajes contemporáneos. Para más información, véase Zygmunt (2019).

6. En este estudio, sigo la propuesta de Albuquerque-García (2006, 2011, 2015), según el cual «literatura de viajes» abarca todo un conjunto de textos de viajes tanto verídicos como ficcionales. Dentro de este grupo, la ficción literaria daría lugar a «las novelas de viaje», mientras que los «relatos de viajes» serían los testimonios de una experiencia vivida.

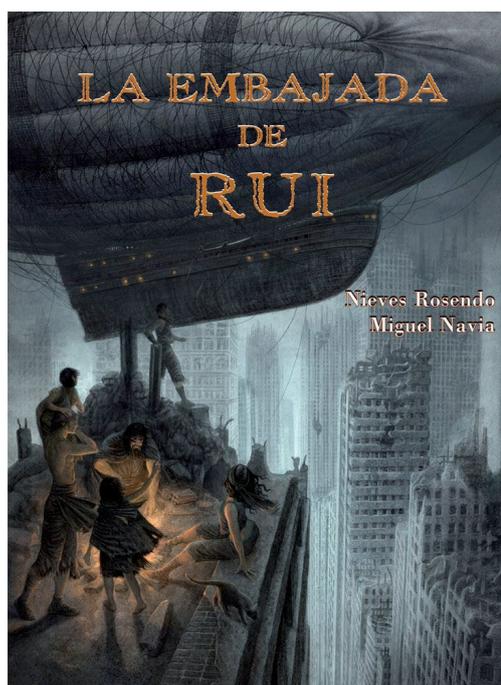
contemporánea y se relaciona directamente con el propio desarrollo de la novela histórica.⁷

En este contexto, la ya mencionada historia de la embajada a Tamorlán es materia de inspiración para los escritores contemporáneos y tiene sus representantes dentro del gran abanico de la novela histórica. Tal vez, el texto más conocido en el que se vuelve a este acontecimiento, reescribiéndolo y actualizándolo, es la novela histórica de Martínez Laínez titulada *la Embajada a Samarcanda* (2003). En la historia ideada por este autor, una profesora de Historia Medieval llamada Laura, durante su viaje a Estambul, compra un antiguo manuscrito escrito en castellano que resulta ser, nada menos, que los apuntes personales de *Ruy González de Clavijo*.⁸

2. La embajada de Rui

La obra de Martínez Laínez no es el único texto contemporáneo que vuelve al famoso periplo de los embajadores. La historia del viaje de la comitiva castellana se recrea también en una novela ilustrada cuyo título, *La embajada de Rui* (2011), ya nos remite al mundo de la misión medieval. Asimismo, en la contraportada de la obra se comenta que esta «está inspirada, en parte, en el viaje que unos embajadores castellanos hicieron a Samarcanda en 1403 y que quedó registrada en *Embajada a Tamorlán*». El libro, cuya autora es Nieves Rosendo, forma parte de la colección editorial *Macmillan Infantil y Juvenil* y le acompañan numerosas ilustraciones de *Miguel Navia*.⁹

El hecho de que la autora de una obra juvenil se haya inspirado en un acontecimiento medieval para crear su ficción puede constituir una prueba más de lo atractiva que resulta esta época para el público actual. No obstante, este fenómeno da lugar a múltiples preguntas sobre el porqué



La embajada de Rui,
Rosendo y Navia

7. Para más información sobre el género de la novela histórica, así como la presencia de lo medieval en las narrativas contemporáneas véase Huertas Morales (2015).

8. En otra ocasión me he acercado al análisis de esta novela y el diálogo que establece con el original medieval. Para más información véase Zygmunt (2018).

9. El análisis de las ilustraciones del libro no forma parte de los objetivos de este trabajo, pero se puede decir que estas se caracterizan por sus tonos oscuros y el cierto halo de misterio que las envuelve. Asimismo, más que al imaginario medieval parecen remitir a visiones de mundos postmodernos. En la página web del ilustrador de la obra, Miguel Navia, se pueden ver algunas de estas imágenes, insertadas y comentadas por el autor en su blog, en la entrada titulada *Literatura juvenil II*. Para más información véase: <https://miguelnavia.net/201511-2/page/5/>

de esta atracción y el uso de lo medieval en la narrativa contemporánea. Por esta razón, en este estudio, por un lado, examinaremos hasta qué punto el texto contemporáneo sigue el original medieval, qué elementos comparte con este testimonio antiguo y dónde difiere de su fuente y, por otro lado, nos centraremos en la visión del viaje medieval que se pretende plasmar en el texto, es decir, en aquellos rasgos que se consideran genuinos de las travesías del Medioevo y sus relatos, y que se rescatan en la narrativa contemporánea.

2.1. Cuando la fidelidad al testimonio medieval pierde importancia

Tal y como ya se ha mencionado, tanto el título de la obra, en el que aparece la mención a la embajada y el nombre de su protagonista, como la información de la contraportada, relacionan la novela gráfica con un acontecimiento histórico concreto. Este vínculo entre la obra y el original medieval también se ve confirmado en las primeras páginas del libro. Rui es un joven soldado, vigilante de un puesto fronterizo, que un día recibe la orden de presentarse en la Corte. Ya allí, de la conversación entre el Secretario y el Mayordomo de la Corte, nos enteramos del apellido del protagonista que coincide con el del embajador medieval: «“¿Este es Rui?”», «“Sí, el más joven de los Clavijo”» (2011: 13). Asimismo, el objetivo de la misión, a primera vista, parece ser el mismo que el de la comitiva histórica, ya que al soldado se le encomienda «la dirección de una embajada al lejano reino de Tamerlán» (2011: 13).¹⁰



La embajada de Rui, Rosendo y Navia

Sin embargo, también ya en estas primeras páginas, vemos cómo el texto se aleja de su fuente de inspiración. En la novela de Nieves Rosendo se insiste

10. En la literatura se pueden encontrar varias versiones válidas para referirse a este caudillo mongol, entre las cuales destacan: *Tamorlán*, *Tamerlán*, *Tamurbec* o *Amir Timur*. En la novela se utiliza el nombre de *Tamerlán*, lo que respetaremos en las citas, pero nosotros, a lo largo de todo el texto, optaremos por la variante *Tamorlán*.

en la juventud del embajador, lo que no parece casual teniendo en cuenta el público al que va dirigida la obra. El hecho de que Rui sea un joven, todavía inexperto, pero con ganas de vivir grandes aventuras y con ilusión de realizar largos viajes, puede acercarlo a los lectores y permite que estos se identifiquen con él. Asimismo, a diferencia del original medieval, que pretendía ser lo más objetivo posible, en el texto actual se hace hincapié en la subjetividad del protagonista, que narra su historia en primera persona. Cuando, después de haber pasado mucho tiempo en su puesto fronterizo, el soldado es llamado a la gran urbe donde está la Corte, comenta las impresiones que le acompañan:

Las aglomeraciones de gente siempre causaron en mí dos sentimientos encontrados: por una parte, disfrutaba del anonimato, de la condición de mero observador, de sentirme libre de miradas inquisitivas; por otra, terminaba con cierta sensación de acoso, de vacío, de entrechocar con demasiada gente que parecía toda la misma (2011: 7).

Asimismo, Rui valora los distintos acontecimientos que está viviendo. Al recibir la orden comenta que «[...] el breve viaje hacia la Corte fue, en sí mismo, casi un premio» (2011: 7), pero ya no se muestra tan positivo respecto a la propia embajada que le habían encomendado: «interiormente, me rebelaba contra aquella orden, que me parecía irrealizable...» (2011: 17).

Esta narración en primera persona y la aparición de la subjetividad del protagonista constituyen, por un lado, un rasgo propio tanto de los relatos de viajes contemporáneos como de la novela actual en general, pero, por otro lado, hacen posible que el lector conozca todavía más al joven embajador y con esto se sienta más relacionado con él.



La embajada de Rui, Rosendo y Navia

Los conocedores del original medieval también se dan cuenta de que el sentido de la embajada encomendada al joven Rui es solo aparentemente igual al de la comitiva medieval. Lo primero que llama la atención es que en

la novela se añade un objetivo nuevo para esta misión, inexistente en el testimonio original, consistente en «comprar un gran cargamento de lapislázuli» (2011: 15). Al mismo tiempo, el joven soldado se entera de que el verdadero objetivo de su viaje es abrir una ruta directa de mercancías desde las tierras de Tamorlán hasta el reino de Castilla para, de esta forma, no tener que contar con la mediación de los genoveses que en aquella época controlaban estas rutas comerciales.

Por lo tanto, aunque en ambas embajadas (la histórica y la libresca) se trata de dirigirse hacia la corte del gran kan mongol en busca de alianzas, su carácter resulta distinto. En la novela, el objetivo de carácter militar y político de la misión, se ve sustituido por uno de índole comercial. Esta modificación puede ser otro guiño hacia el joven lector que, al ignorar el contexto histórico del acontecimiento real (la amenaza por parte de los turcos), podría no entender el objetivo de la comitiva. La visión comercial parece más lógica y abarcable. Además, esta nueva meta de la embajada le permite a Nieves Rosendo introducir elementos narrativos no existentes en el texto medieval y así hacer más atractivo su libro. Como es de suponer, los genoveses no están nada interesados en que otros países establezcan sus contactos comerciales con el imperio mongol, por lo que intentarán impedir el éxito de la misión de Rui.



La embajada de Rui, Rosendo y Navia

Dadas estas circunstancias, el verdadero motivo de la embajada se mantiene en secreto, hecho que permite introducir en el texto elementos de peligro, aventura, intriga y suspense, es decir, los ingredientes que puede buscar un joven lector en este tipo de lecturas. La sensación de que algún peligro amenaza al protagonista aparece ya desde las primeras páginas de la novela. El joven Rui, al llegar a la Corte, se siente observado. Luego, en la ciudad de Gadir también le parece que alguien le está siguiendo. Sus sospechas se ven confirmadas por su compañero Blasco que también se ha dado cuenta de que un grupo de gente, «unos extraños vestidos con capas añiles» (2011: 98) persiguen la comitiva. Ya en Bizancio, los jóvenes notan el cambio de com-

portamiento de sus perseguidores: «era cierto que las capas añiles que nos seguían mantenían una actitud mucho más agresiva que en las ocasiones anteriores: se dejaban ver con claridad, y en lugar de seguirnos en grupo, los individuos estaban diseminados a nuestro alrededor» (2011: 99). La tensión narrativa crece, lo que se evidencia en el diálogo que Rui mantiene con Misia, la alquimista de la embajada:

—Misia, escucha— [...]. Vamos a salir de aquí rápido, muy rápido. Tenemos que salir corriendo entre la gente.
 [...]
 —¿Puedo preguntarte por qué?
 —Si nos perdemos [...], nos reuniremos en el salón de la posada. Nos siguen. Llevan capas azules (2011: 99).

Los viajeros, fingiendo la huida, quieren saber el número de sus perseguidores, así como conocer sus rostros para poder identificarlos en el futuro. Asimismo, al escuchar la lengua que utilizan entre sí sus adversarios, se dan cuenta de que son genoveses. La persecución sigue también por el desierto, por lo que el enfrentamiento entre ambos grupos parece inevitable. Rui y sus compañeros paran a sus enemigos cuando estos intentan sobrepasarlos y toman preso al jefe de estos, Gioacchino Doria. A partir de este momento los genoveses dejan de constituir un peligro para los embajadores.

La amenaza por parte de los genoveses, sin embargo, no es la única estrategia narrativa que mantiene al joven lector con curiosidad por el desarrollo de la acción. Los protagonistas, durante su trayecto marítimo, son atacados por los piratas y la autora dedica varias páginas de la novela a describir tanto la preparación para afrontar el ataque, como el propio enfrentamiento.



La embajada de Rui, Rosendo y Navia

Cierta tensión acompaña al lector también durante la visita de los protagonistas al castillo de Dorile, perteneciente a Cabasica, un señor genovés.

Quedarse en este lugar resulta muy arriesgado, pero a los embajadores no les queda otro remedio ya que necesitan agua para la siguiente parte de la travesía. En un momento de la cena el protagonista reconoce: «Blasco, como yo, empezaba a desconfiar de tanta amabilidad por parte de Cabasica» (2011: 124) lo que crea ya una sospecha de la posible trampa y un futuro enfrentamiento en el castillo. Sin embargo, finalmente no sucede nada grave ya que los viajeros tan solo tienen que pagar al señor del castillo un donativo por su estancia.

El cambio en el objetivo de la embajada y la consiguiente libertad argumentativa respecto al original medieval que desde el principio hemos observado en la novela, también permiten a la autora introducir en su universo narrativo personajes nuevos, entre los cuales destaca la presencia de dos mujeres. Por un lado, a Rui le acompaña Misia, una alquimista especializada en lapislázuli, encargada de probar la pureza de la materia que recibirán del Tamorlán. Por otro lado, a la comitiva se une también Malka, embajadora temúrida y conocedora no solo de la lengua, sino también de las costumbres y normas del imperio.

La presencia de los personajes de Misia y Malka junto a dos jóvenes soldados podría dar lugar al surgimiento del tema amoroso. No obstante, la autora decide no explotar esta posibilidad y tan solo insinúa un posible vínculo sentimental entre Malka y Blasco.¹¹ Una vez llegados a la capital del imperio mongol, Rui menciona que la embajadora, en vez de estar contenta por haber regresado a su país, parecía más bien turbada «sentada en una esquina del sofá donde Blasco dormitaba» (2011: 159). Asimismo, aunque Blasco, en principio, iba a quedarse en Samarcanda solo para recuperarse, al final de la historia le confiesa a Rui que ha decidido establecerse en la famosa urbe.

Aunque el papel que estas dos mujeres desempeñan en la novela es bastante significativo, será la introducción de otro personaje la que resultará clave para el desarrollo de la trama. Se trata de Aspuleyo, un traductor escogido por la propia reina que acompaña a los jóvenes en su trayecto.¹² Este personaje, a lo largo del relato, se presenta como un anciano quejica, muy distraído, nervioso y acostumbrado al mundo de los libros y las bibliotecas, por lo que parece incapaz de llevar a cabo una travesía tan larga. Nadie puede sospechar de su importancia para la misión, que se revela tan solo al final de la novela. Una vez llegado a la Corte del gran caudillo mongol y tras presentarse ante sus ministros, Rui se entera de que no es la persona adecuada para llevar a cabo las negociaciones que le habían encomendado. Ante su gran sorpresa y desilusión se le informa que «no es un interlocutor válido. Solo es un soldado que ha traído hasta aquí unos regalos y una carta» (2011: 158). La confusión del joven es enorme, ya que durante todo el trayecto entendía que era él a quien se le había encargado el papel de negociador. Además, al saber que no les

11. A diferencia de lo que sucede en esta novela, la aparición del tema amoroso, con su correspondiente lenguaje sentimental, era un ingrediente clave de la historia de Clavijo contada por Martínez Laínez en *Embajada a Samarcanda*. Para más información véase Zygmunt (2018).

12. La presencia del traductor, conocido como *trujimán* o simplemente *lengua* en las misiones diplomáticas medievales, no sorprende, ya que su intervención resultaba imprescindible y muchas veces clave para el éxito de las embajadas.

acompaña ningún diplomático de la Corte, Clavijo se lamenta del evidente fracaso de la misión. Cuando Aspuleyo se entera de lo ocurrido, le pide a Rui que lo lleve consigo ante los ministros de Tamorlán. El protagonista no entiende de qué manera el anciano podría ayudarlo, pero es en este momento cuando se da cuenta del cambio de comportamiento del traductor. Comenta que su voz de repente «tenía muchísima más profundidad y era más armoniosa» (2011: 160), mientras que «su figura parecía haber cambiado, como si su caminar encorvado hubiera sido una farsa todo el tiempo» (2011: 160). El joven empieza a sentirse intrigado por el personaje del traductor y reconoce: «yo no había logrado dormir en toda la noche, preguntándome quién era Aspuleyo, qué era lo que esperaba que hiciera al día siguiente, y cómo se iban a solucionar las cosas» (2011: 161).



La embajada de Rui, Rosendo y Navia

Al día siguiente resulta que el viejo traductor es en realidad «un representante plenipotenciario de su Majestad la Reina, con facultades para hablar en su nombre sobre los asuntos comerciales que pueden existir entre su reino y nuestro imperio» (2011: 162), gracias al cual se consigue llegar a un acuerdo comercial en el que el joven Clavijo es propuesto como el enlace entre el reino de Castilla y el imperio mongol.

Esta gran sorpresa final es otro de los elementos de la estrategia narrativa visible en la novela. El lector, preparado para un desenlace concreto, de repente se ve confundido y finalmente asombrado por el desarrollo de la acción. Rui, que parecía ser el líder de la embajada, en realidad no desempeña un papel tan importante, mientras que Aspuleyo, quien durante toda la travesía no era más que un anciano achacoso y quejica, resulta ser un personaje fundamental para toda la trama.

2.2. Intentando rescatar la esencia del periplo medieval y su relato

Como hemos podido observar, la fidelidad hacia el testimonio medieval no es, ni mucho menos, el objetivo de la autora. El original antiguo tan solo le sirve a Nieves Rosendo como un telón de fondo para su narración. Sin embargo, en la novela se pueden apreciar ciertos ingredientes del viaje y del relato medieval que se deciden rescatar en el texto contemporáneo. Al fin y al cabo la historia que le interesa contar a la autora es un periplo medieval, así que podríamos preguntarnos cuáles son los elementos que dan su carácter genuino a estos recorridos y qué es lo que les hace atractivos para el público actual.

Sin lugar a dudas, en el imaginario colectivo, un trayecto medieval se presenta como un viaje largo y peligroso, un camino hacia lo desconocido, hacia lugares fascinantes y llenos de seres extraños y sorprendentes. Esta visión del recorrido medieval es la que parece seguir cautivando hoy en día y cuyo carácter se pretende plasmar en la novela.

Por esta razón, no sorprende que en la obra contemporánea, al igual que en los relatos medievales, se insista en las dificultades del viaje emprendido por la comitiva y en las penalidades por las que tienen que pasar sus integrantes. El trayecto de Rui se divide en dos partes: la marítima y la terrestre, ambas penosas para los protagonistas. En el texto se menciona tanto el peligro que constituyen los piratas durante la travesía por el mar, como lo complejo que resulta el viaje por el desierto. En cuanto a este último, el protagonista reconoce que «el viaje por el desierto fue extremadamente largo y peligroso» (2011: 133) y enumera las dificultades de esta travesía: «a nuestro paso la arena dorada era tan dura como la tierra de un camino, o tan ligera que se deslizaba bajo los pies» (2011: 116). Asimismo, las inclemencias del clima son omnipresentes: «durante el día el calor y la luz nos mortificaban, y por la noche el frío nos paralizaba a pesar de las hogueras, que encendíamos también para alejar a las alimañas que nos rondaban» (2011: 133), pero estas no constituyen los únicos peligros del viaje: «los enemigos no solo eran el desierto y el sol, sino también los bandidos y, en ocasiones, otros viajeros» (2011: 133). Rui comenta que, durante el recorrido, los integrantes de la caravana fueron asaltados tres veces por los bandidos y algunos enfermaron por beber agua contaminada, también perdieron varios animales y tuvieron que dejar una parte de la carga al resultar demasiado pesada.

Los viajes medievales eran no solo travesías difíciles y peligrosas, sino también muy largas, tal y como reflejan claramente los relatos de la época. Por esta razón, las menciones a las jornadas de viaje y al trayecto recorrido plasmadas en la novela pueden recordar a las presentes en los textos medievales. Al principio del recorrido, todavía en el Reino de Castilla, Rui comenta: «viajamos a caballo por los principales caminos que llevaban al sur. Seis días después de partir de Toletum llegamos a Calatrava, ciudad donde descansamos una noche» (2011: 35). Luego, ya en la última parte del trayecto, señala: «partimos de Bizancio a mediados de septiembre, con la intención de llegar a Samarqand a final de año» (2011: 111), para finalmente comentar: «habíamos

llegado a Samarqand tras medio año de viaje entre la travesía por mar y la caravana por el desierto» (2011: 138).¹³



La embajada de Rui, Rosendo y Navia

Al igual que en los textos medievales, también en la novela se refleja la admiración de los protagonistas por las grandes urbes de su época. Entre las ciudades que reinan en los relatos de viajeros del Medioevo se encuentran, entre otras, las míticas Constantinopla y Samarcanda, y justamente de estos lugares hablará también el protagonista de la novela.¹⁴ Cuando Rui llega a Bizancio, después de una larga travesía marina, comenta la importancia de la urbe: «esta antiquísima ciudad, rodeada por el mar, ha sido siempre un lugar de comunicación de muchas naciones, y el punto de conexión de todas las caravanas que viajan de Oriente a Occidente» (2011: 90) y se fija en la belleza de sus bazares, así como en los productos que estos ofrecían. Como él mismo reconoce:

me encontraba maravillado por todas las mercaderías que podían encontrarse en aquel lugar [...]. Aquellos géneros, pensaba yo entonces, provenían de todos los puntos del mundo. Habían realizado un viaje aún mayor del que nosotros íbamos a iniciar. Los mercaderes habían obtenido aquellos enseres en los confines del mundo y los traían allí, a Bizancio (2011: 97-98).

El protagonista no puede ocultar su asombro por el mercado que constituye para él un «aluvión de colores y olores brillantes, lleno de gente procedente de mil sitios» (2011: 98).

No menos fascinante le resulta a Rui la ciudad de Samarcanda. Esta mítica urbe, capital del imperio mongol de Tamorlán, se revela en la novela de

13. En la novela, el nombre de la capital del imperio mongol aparece transcrito como *Samarqand*, grafía que respetamos en las citas, pero nosotros optamos por el topónimo *Samarcanda*.

14. El análisis de las descripciones de las ciudades orientales, entre las cuales destacaban Constantinopla y Samarcanda, constituye un punto de interés para varios estudiosos de los relatos de viajes medievales. Para más información véanse, entre otros, Rodilla León (2002) y Béguelin-Argimón (2020).

Nieves Rosendo incluso más atractiva de lo habitual. Durante el recorrido por el desierto, el guía de la caravana habla de ella como una ciudad invisible y cuando los viajeros llegan a su destino son testigos de una escena insólita:

En aquel lugar, el chacatai jefe se inclinó e hizo una serie de gestos sobre la arena que no alcancé a adivinar, al tiempo que pronunciaba una letanía incomprensible. Inmediatamente, un enorme estrépito llenó el aire caliente del desierto y asustó a nuestras monturas. Pero aquel ritual fue solo el anuncio de algo que apenas podía creer aunque estaba sucediendo ante mis ojos: la tierra se abría y nos daba paso a su interior, recibiéndonos con una brisa de aire fresco y perfumado de especias, plantas y árboles en flor, de maderas exóticas (2011: 138).

En el universo de la novela, la mítica ciudad se encuentra bajo las arenas del desierto, lo que le da un aire todavía más seductor y misterioso. Samarcanda ya no es tan solo un lugar lleno de esplendor, sino que parece una urbe mágica, oculta ante los que no saben cómo llegar a ella. Estos elementos irreales hacen más atractiva la novela y la envuelven en un ambiente inquietante que atrae al joven lector. Conocer la famosa ciudad y pasar sus fronteras es una aventura más grande de lo que se podría suponer al principio de la lectura.



La embajada de Rui, Rosendo y Navia

Sin embargo, no nos olvidemos de que la aparición de lo maravilloso es uno de los rasgos de los relatos medievales, llenos de criaturas fantásticas, animales exóticos y seres extraños. Estas creencias, así como el saber libresco que formaba parte del bagaje de los viajeros medievales, también se ve reflejado en la novela. En Gadir, Misia y Rui ven a un hircano, es decir «habitante de una lejana región del norte» (2011: 39) característico por su pequeña estatura y por ir montado en un tigre de nieve. Asimismo, Aspuleyo les cuenta a sus compañeros de viaje la historia de un pulpo gigantesco, de una gran cabeza y de patas de más de 15 metros. Como animales insólitos en el texto

se menciona a los grifos y se cuenta la leyenda del caballero Bernardo de Blancofuerte que dejó una garra de un polluelo de grifo en el gran templo de Lutecia. En el castillo de Dorile los viajeros escuchan historias sobre los espíritus del desierto que «no tienen cuerpo, sino que están formados por un fuego que no hace humo ni quema» (2011: 124). Finalmente, ya en Samarcanda, el traductor se dispone a hablar a los viajeros de los pueblos del Este, entre los cuales enumera a los cinocéfalos y a los hombres con un solo pie, tan típicos de los relatos medievales.

3. Conclusiones

A modo de conclusión, se podría decir que Nieves Rosendo, en su *Embajada de Rui*, se inspira en un acontecimiento histórico descrito en un relato medieval, pero no se limita a seguirlo fielmente. Los rasgos de la misión antigua se ven transformados en este texto contemporáneo para poder contentar al lector joven al que va dirigida la obra. La novela gráfica, al igual que cualquier otro género actual, depende de las leyes del mercado y de las convenciones narrativas de su época. La obra tiene que resultar atractiva, al ser un producto más que se ofrece en el mercado editorial. Junto a la parte gráfica de la obra, con ilustraciones sugerentes que evocan mundos lejanos y desconocidos, también el componente narrativo tiene que corresponderse con los gustos de sus lectores. Recordemos que el libro forma parte de la colección *Macmillan Infantil y Juvenil* y, en la contraportada de la obra, se recalcan justamente todos estos ingredientes del texto que pueden hacerlo atractivo para su público. Se habla de un «viaje fascinante», «el lejano reino de Tamerlán», mientras que el recorrido se clasifica como «misión secreta», «emocionante aventura» que a su vez está llena de «descubrimientos, curiosidades, enemigos ocultos», así como «ciudades perdidas en el tiempo».

La coartada de la ficción le permite a la autora introducir temas inexistentes en el original, actualizando la obra y haciéndola más atractiva para el lector contemporáneo. La aparición de la intriga, el suspense y la sorpresa, así como el surgimiento de personajes nuevos, hacen posible dotar el texto contemporáneo de la tensión narrativa inexistente en la fuente medieval. Asimismo, el cambio del objetivo militar-religioso por uno comercial puede resultar más interesante o al menos más fácil de entender, asimilar y abordar para un lector adolescente.

Al tratarse de una obra juvenil se pretende crear una narración amena e interesante cuya lectura resulte fácil y agradable. Por esta razón no aparecen en el texto algunos elementos característicos de los relatos medievales como son una gran carga de información enciclopédica, descripciones detalladas o referencias religiosas.

No obstante, no podemos olvidarnos de que la obra está ambientada en la Edad Media y la autora rescata tanto ciertos elementos de la poética medieval del relato de viajes, como algunos rasgos propios del periplo medieval. Tal

y como hemos comentado al principio de este trabajo, en el imaginario colectivo actual, siguiendo con la herencia romántica, la Edad Media se revela como una época de grandes aventuras, viajeros intrépidos y recorridos llenos de peligro y dificultad. Por esta razón, en el texto contemporáneo, al igual que en los relatos antiguos, se insiste en las penalidades de un viaje muy largo y hacia territorios desconocidos. Asimismo, los viajeros se sienten cautivados por las maravillosas urbes que visitan y en su historia no faltan menciones a monstruos o seres fantásticos.

En la novela se ha buscado y explotado este Medievo oscuro, lejano, lleno de lagunas y misterios, donde el terror se entremezcla con la fascinación. Por esta razón, la *Embajada de Rui* puede ser otra confirmación de que en el mundo actual, dominado por el turismo de masas, se sigue añorando este verdadero arte de viajar y, para experimentarlo, las narraciones contemporáneas se trasladan una y otra vez a esta Edad Media «enorme y delicada» de la que hablaba Paul Verlaine, hacia esta Edad Media mítica y lejana que sigue cautivando tantos siglos después.

4. Bibliografía

ALBURQUERQUE-GARCÍA, Luis (2006), «Los “libros de viaje” como género literario», en *Diez estudios sobre viaje*, Manuel Lucena Giraldo y Juan Pimentel (eds.), Madrid, CSIC, pp. 67-89.

ALBURQUERQUE-GARCÍA, Luis (2011), «El “relato de viajes”: hitos y formas en la evolución del género», *Revista de Literatura*, LXXIII.145, pp. 15-34. DOI: <https://doi.org/10.3989/revliteratura.2011.v73.i145.250>

ALBURQUERQUE-GARCÍA, Luis (2015), «“Relatos de viaje” y paradigmas culturales», *Letras*, 71, pp. 63-76.

ALMARCEGUI, Patricia (2013), *El sentido del viaje*, Salamanca, Junta de Castilla y León.

ALMARCEGUI, Patricia (2016), *Una viajera por Asia Central. Lo que queda de mundo*, Barcelona, Edicions de la Universitat de Barcelona.

ANTÓN CLAVÉ, Salvador (1998), «La urbanización turística. De la conquista del viaje a la reestructuración de la ciudad turística», *Documents d'anàlisi geogràfica*, 32, pp. 17-43.

BÉGUELIN-ARGIMÓN, Victoria (2011), *La geografía en los relatos de viajes castellanos del ocaso de la Edad Media. Análisis del discurso y léxico*, Lausanne, Hispania-Helvética.

BÉGUELIN-ARGIMÓN, Victoria (2020), «La descripción de Samarcanda en la *Embajada a Tamorlán*: de la imagen visual a la imagen de poder», *e-Spania*, 37. DOI: <https://doi.org/10.4000/e-spania.36172>

BELTRÁN LLAVADOR, Rafael (1991), «Los libros de viajes medievales castellanos», *Revista de Filología Románica*, anejo 1, pp. 121-164.

BOORSTIN, Daniel J. (1980/1964), *The Image. A Guide to Pseudo Events in America*, Nueva York, Atheneum.

BOULNOIS, Luce (2004/2001), *La Ruta de la Seda: dioses, guerreros y mercaderes*, Barcelona, Península.

CARRIZO RUEDA, Sofía M. (1997), *Poética del relato de viajes*, Kassel, Edition Reichenberger.

GÓNGORA DÍAZ, María Eugenia (2016), «Medievalismo y orientalismo: “el pasado es un país extranjero”», *Revista chilena de literatura*, 92, pp. 223-232.

GUTIÉRREZ VIÑUALES, Rodrigo (2010), «Arte y orientalismo en Iberoamérica. De la fantasía árabe a la edad del encantamiento», en *La invención del estilo hispano-marroquí. Presente y futuros del pasado*, José Antonio González Alcantud (ed.), Barcelona, Anthropos, pp. 285-307.

HUERTAS MORALES, Antonio (2015), *La Edad Media contemporánea. Estudio de la novela española de tema medieval (1990-2012)*, Vigo, Editorial Academia del Hispanismo.

KINSLEY, Zoë (2016), «Travellers and Tourists», en *The Routledge Companion to Travel Writing*, Carl Thompson (ed.), Londres, Routledge, s.p.

LÓPEZ ESTRADA, Francisco (1984), «Procedimientos narrativos en la *Embajada a Tamorlán*», *El Crotalón*, 1, pp. 129-146.

LÓPEZ ESTRADA, Francisco (2003), *Libros de viajeros hispánicos medievales*, Madrid, Ediciones del Laberinto.

LÓPEZ ESTRADA, Francisco (ed.) (1999), *Embajada a Tamorlán*, Madrid, Castalia.

MARTÍNEZ DE CAMPOS, Carlos (2006), *Caballos alados de la ruta de la seda*, Madrid, Dossat.

- MARTÍNEZ LAÍNEZ, Fernando (2003), *Embajada a Samarcanda*, Barcelona, Belacqua.
- ONFRAY, Michael (2016 /2007), *Teoría del viaje*, Madrid, Taurus.
- [Página web de Miguel Navia](#) [Consultada el 1 de octubre de 2021]
- PEÑATE Rivero, Julio (2015), «[La poética del libro de viaje entre la Edad Media y el siglo XXI](#)», *Letras*, 71, pp. 41-62.
- PÉREZ PRIEGO, Miguel Ángel (1984), «[Estudio literario de los libros de viajes medievales](#)», *Epos* 1, pp. 217-240. DOI: <https://doi.org/10.5944/epos.1.1984.9405>
- RODILLA LEÓN, María José (2002), «[Laudibus urbium: ciudades orientales en libros de viaje](#)», *Medievalia*, 34, pp. 3-8.
- ROSENDO, Nieves y Miguel NAVIA, (2011), *La embajada de Rui*, Madrid, Macmillan.
- RUBIO TOVAR, Joaquín (1986), *Libros españoles de viajes medievales*, Madrid, Taurus.
- SALCINES DE DELAS, Diana (1996), *La literatura de viajes: una encrucijada de textos*, Tesis doctoral, Madrid, Universidad Complutense de Madrid.
- SILVESTRE, Miguel (2013), *La emoción del nómada*, Barcelona, Comanegra.
- SILVESTRE, Miguel (2016), *Nómada en Samarkanda*, Madrid, Silver Rider Produktions.
- STRUBELL, Pablo (2009), *Te odio*, Marco Polo, Barcelona, Niberta.
- TOKARCZUK, Olga (2020), *Czuły narrator*, Cracovia, Wydawnictwo Literackie.
- URBAIN, Jean-Didier (1993/1991), *El idiota que viaja. Relatos de turistas*, Madrid, Ediciones Endymion.
- ZYGMUNT, Karolina (2018), «[La Ruta de la Seda: entre el relato medieval, la novela histórica y los textos contemporáneos](#)», *Quaderns de Filologia: Estudis Literaris*, XXIII, pp. 63-78. DOI: <https://doi.org/10.7203/qdfed.23.13444>
- ZYGMUNT, Karolina (2019), «Viajes a Oriente, ayer y hoy: la *Embajada a Tamorlán* en el imaginario viajero actual», en *Viajeros en China y libros de viajes a Oriente (siglos XIV-XVII)*, Rafael Beltrán (ed.), Valencia, Publicacions de la Universitat de València, pp. 343-358.

ZYGMUNT, Karolina, «La embajada de Rui: la visión del viaje medieval hacia Tamorlán en la novela gráfica contemporánea», *Storyca* 3 (2021), pp. 131-149.

<https://doi.org/10.51863/Storyca.2021.Zygmunt>

Resumen

Este estudio se centra en el análisis de la novela gráfica de Nieves Rosendo *Embajada de Rui*, texto inspirado en el viaje de los embajadores castellanos a la corte del gran caudillo mongol, un suceso histórico importante de principios del XV cuyo testimonio quedó plasmado en el relato de viajes medieval *Embajada a Tamorlán*. El objetivo de este trabajo es examinar en qué medida y por qué esta obra contemporánea se aleja de la fuente medieval, así como analizar cuáles son los rasgos que comparte con el testimonio original y qué visión del viaje medieval pretende mostrar a sus lectores. El análisis llevado a cabo nos permitirá ver cómo el Medievo sigue siendo una época idealizada por la mirada nostálgica de los contemporáneos, quienes lo ven como un periodo lejano y fascinante que hacía posibles verdaderos viajes y descubrimientos.

Abstract

This study is focused on the analysis of the graphic novel *Embajada de Rui* by Nieves Rosendo, a text inspired by the travel of the Castilian ambassadors to the court of the great Mongolian leader, an important historical event in the early 15th century whose testimony was reflected in the medieval travelogue *Embajada a Tamorlán*. The goal of this work is to examine why this contemporary novel differs from the medieval source, as well as to analyze what are the features that it shares with the original testimony and what is the vision of medieval travel that intends to convey to the readers. The analysis carried out allows us to see how the Middle Ages continues to be an idealized period to the nostalgic gaze of contemporaries who see in it a distant and fascinating era that enabled true travels and discoveries.

Palabras clave

Embajada a Tamorlán
Embajada de Rui
 Ruy González de Clavijo
 Relato de viaje
 Viaje medieval
 Novela gráfica

KeyWords

Embajada a Tamorlán
Embajada de Rui
 Ruy González de Clavijo
 Travelogue
 Medieval travel
 Graphic novel



Storyca

Re-framing the Crusades: The Representation of Space, Landscape and Architecture in the Comics Series *Croisade*

SANDRA GORGIEVSKI
University of Toulon

By nature the chivalry myth of the crusades allows for the fertile representation of space with the appearance of varied *mirabilia*. In both medieval and contemporary culture, defamiliarization in space frames the imagined relationship with the other in fantasized views of the East. This paper¹ addresses ways the creative imagination functions in the first cycle «Hierus Halem» of the Belgian comics series *Croisade* by Jean Dufaux and Philippe Xavier (vol. I-IV, 2009-2014). The Third Crusade (1189-1192) following Saladin's 1187 conquest of Jerusalem provides a tentative historical reference point, as well as mythical patterns of the rise and fall of ambitious individuals, the splitting of political alliances, deadly religious feuds, divided loyalties and the disregard of family ties. As a subject, the romantic

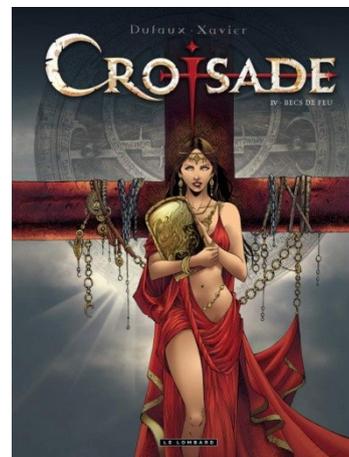
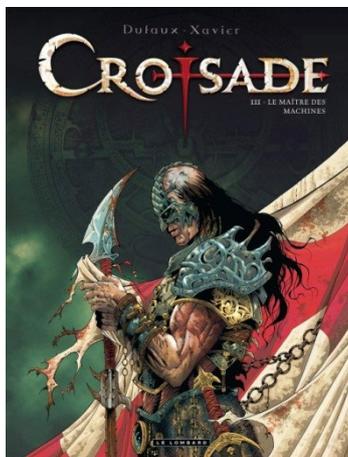
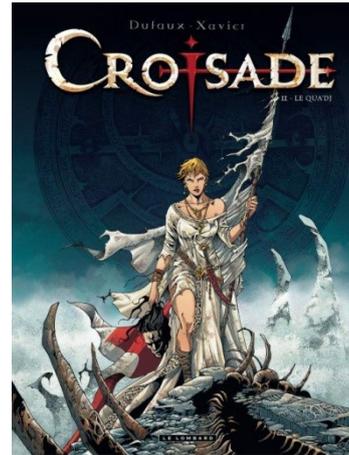
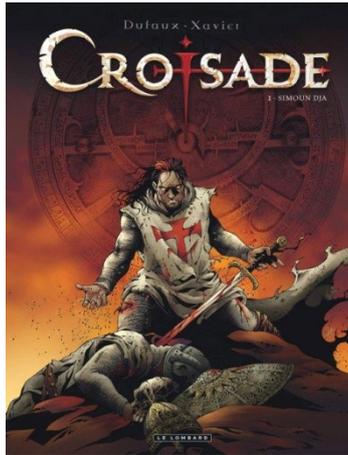


1. This paper was presented at the MAMO International Conference (The Middle Ages in the Modern World) in Rome, 21-24/11/2018; abstracts published in *Middle Ages without borders: a conversation on medievalism : Medioevo senza frontiere : una conversazione sul medievalismo / Moyen Âge sans frontières : conversation sur le médiévalisme*, Tommaso di Carpegna, Falconieri, Pierre Savy and Lila Yawn (dirs.), Rome : Publications de l'École française de Rome, 2021, <<http://books.openedition.org/efr/18397>>.



idea of the crusades provides fascinating authority figures and a wide range of abstract moral choices, including such issues as personal sacrifice, social responsibility and the need for the unity of a kingdom. It can be seen as a cultural heritage from the 19th c. Western world, in which, according to Adam Knobler,

The Middle Ages recalled a time of moral absolutes, romantic heroism, and noble deeds – a far cry from the Gatling guns and artillery that marked the modern artillery experience [...] The use of crusading images corresponded to the need on the part of traditionalist forces to forge cultural symbols of their own (Knobler, 2006: 307-308).



Croisade (vol. I-IV), Dufaux-Xavier, © Le Lombard

In volume I *Simoun Dja*, Jerusalem is in the hands of Sultan Ab'dul Razim and the Christians have raised an army to take it back, led by Grégoire d'Arcos and the Duke of Taranto. Only Gauthier de Flandres and his sister-in-law Syria d'Arcos are opposed to an attack they deem premature. In volume II *Le Qua'dj*, the Crusaders' army has been destroyed. Gauthier has joined the Jews of Samaria. Christians and Muslims alike are torn by internal conflicts and temptations of the demon Quad'dj. In volume III *Le maître des machines*, Gauthier fights with his Jewish ally against the apocalyptic «AA» underground monster while the Master of the Machines plots to defeat the Duke of Taranto. In volume IV *Becs*

de feu, with the Master of the Machines as their new leader, the Crusaders assault Jerusalem. The sultan must choose between his love for the Christian princess Syria and his faith.

For Dufaux and Xavier, designing an imaginary space has entailed representing a highly personalized period, calling on the imagery of contemporary, postmodern heroic fantasy. Far from reducing space and architecture through pseudo-historical re-creation of the past, they foster a self-reflexive vision of competing universes, from the Celtic to the ancient Roman, and from the Moorish to the Gothic. The cultural relativism of our contemporary era seems more relevant than any attempt at faithfully historicizing the otherwise fictional plot. Indeed, according to historian Dalibor Vesely, the fragmented state of today's society and the splintered identities of our technology-dominated contemporary era represent a fascinating challenge for space designers:

Once the continuity of shared meaning has been broken into fragments of understanding, it is unrealistic to expect ambitious abstract structures and their implied meaning to be understood as their authors intended [...]. We may feel, quite rightly, that there is a gap in communication not only between people or people and buildings, but between different areas of culture itself (Vesely, 2004: 13).

Beyond the physiognomy of buildings, representing space concerns our *relation* with architecture and space. The result is a complex framework of references, shifting the traditional medieval cosmological conception of space as a highly ordered, understandable universe with an easily identifiable symbolism recognized and shared by all, to modern fragmentation. These historical conceptions are representative of the 21st c. malaise:

It is a source of an unprecedented freedom to produce new works but also of an overwhelming relativism, loss of meaning, and narrowing range of common references — and, as a result, of a general cultural malaise [...]. On the one hand, it is assumed that true creative architecture should be free from historical and other unnecessary references in order to be as original and unique as possible. And yet, on the other hand, it is expected that the result should be universally understood, appreciated, and accepted (Vesely, 2004: 25)

The medieval, sanctified, stable ensemble of places formed a space of «*emplacement*» where everything was, as Michel Foucault says, «*localized*». Starting with Galileo's constitution of an infinitely open space, from the 19th c. onward our epoch has increasingly become that of «*juxtaposition*» and «*dispersion*», a world of «*extension*» in a somewhat de-sanctified space, thus creating heterogeneity and anxiety:

The anxiety of our era has to do fundamentally with space, no doubt a great deal more than with time [...] The space in which we live, which draws us out of ourselves, in which the erosion of our lives, our time and

our history occurs, the space that claws and gnaws at us, is also in itself, a heterogeneous space (Foucault, 1984: 1-3).

These remarks will examine how these comic books exploit the visual evidence of space as, among other things, emblematic natural sites like the desert, and architectural sites like the sacred city of Jerusalem, burial sites, the sultan's oriental palace and the Crusaders' fortress, while assessing the changing representation of space from the medieval era to the present, that structures the evolving, mutual perceptions between the East and the West.

1. Natural Space

The Desert as Spiritual Landscape

The oriental desert as portrayed by Dufaux and Xavier reactivates the category of the «*désert-forêt*» in medieval romances, characterized by French historian Jacques Legoff as a site of ordeal, confrontation with adversity and the self and, drawing on Biblical representations, temptation by the devil (Le Goff, 1985: 59-75). Indeed, the desert is a typological landscape linked to the geographical setting of the Egyptian desert, a term that has become loaded during early Christendom with associations of retreat and spiritual growth, even becoming a literary artefact and the Christian monastic ideal of desert spirituality, according to Claudia Rapp (2006: 107-108): «Those who retreated to a "typological" or "functional" desert usually did so close to home, and for a limited period of time. For them the 'desert' experience was a transitional stage [...] a rite of passage» (Rapp, 2006: 112).

In the comics *Croisade*, the oriental desert where Gauthier finds refuge corresponds to such a cultural category. Beyond the overt Christian reference, one can also relate it to the first type of «heterotopias» identified by Michel Foucault. Unlike unreal utopias, heterotopias are real places that function like counter-sites, or effectively enacted utopia. The first category concerns privileged or sacred places without geographical marks where humans undergo a major crisis:

In the so-called primitive societies, there is a certain form of heterotopia that I would call crisis heterotopias, i.e. there are privileged or sacred or forbidden places, reserved for individuals who are, in relation to society and to the human environment in which they live, in a state of crisis (Foucault, 1984: 4).

In the comics series for example, self-exiled Gautier de Flandres embodies such an errant knight in the wilderness facing his doom (vol. I: 32). His caption thoughts read like pseudo quotations from the Bible: «*Et souviens-toi: chacun*

se retrouvera seul devant l'épreuve de vérité» («Remember! Everyone will be alone in front of the test for truth»). Rejected by the Crusaders because of his diverging military strategy, he asks the Jewish tribes for help and discovers religious relativism (vol. I: 46-47). The desert is furthermore associated with dangerous natural forces, like the threatening winds Simoun dja that help the Muslims defeat the Crusaders. In the desert, all characters are threatened by an evil force called the Qua'dj.



Croisade (vol. I: 32), Dufaux-Xavier, © Le Lombard

Wells are specific places of temptation and illusion, just as wells, rivers and fountains are in medieval romances. Gauthier de Flandres faces hallucination² by an empty well (vol. II: 5), only to refuse the fresh water offered by a demon that enigmatically disappears into the distance, as if gradually dissolving into the sandy dunes at flamboyant sunset. Four horizontal panels bring solemnity to the event (vol. II: 9), showing the desert as essentially placeless, and the «nowhere» of crisis heterotopias. Gauthier ultimately resists temptation there, refusing to take part in the siege of Jerusalem, allowing the sultan to keep the city, establish a peace treaty with the Christians, allowing them access to pilgrimage (vol. IV: 45-46).

A small mosque in the middle of the desert appears as a sacred space for spiritual encounter, even to Christian characters (vol. I: 5). Significantly, this architecture never fully appears as a whole, and its structure is visually fragmented into various panels: its outdoor facade with



Croisade (vol. II: 9)
Dufaux-Xavier, © Le Lombard

2. See Merleau-Ponty's description of hallucination: «L'illusion de voir est donc beaucoup moins la présentation d'un objet illusoire que le déploiement et comme l'effolement d'une puissance visuelle désormais sans contrepartie sensorielle» (the illusion of seeing is therefore much less the presentation of an illusionary object than the spread and so to speak running wild of a visual power which has lost any sensory counterpart) (1945: 409, quoted by Vesely, 2004: 38-39).

Moorish door, its internal, circular hall of highly decorated walls with Arabic calligraphy and geometrical patterns and, partially seen from a distance, its high square building surrounded with Roman vestiges. The lamp illuminating it functions less as Orientalist artefact straight from Aladdin's tales than as more traditional suggestion of spiritual enlightenment (vol. I: 9).



Croisade (vol. I: 5)
Dufaux-Xavier, © Le Lombard

Syria, the female heroic counterpart to Gauthier, meets in the mosque a beautiful, awe-inspiring, supernatural female creature called the Light of the Martyrs, whose role is to put Christians to the test. The Light of the Martyrs gives Syria a magical object that everybody yearns to possess —a mirror (vol. I: 11). The mirror is what Michel Foucault defines as a Utopian «placeless place», a sort of shadow that gives one's own visibility to oneself. From this virtual space on the other side of the glass, subjects can reconstitute themselves there where they are: «I see myself as there where I am not, in an unreal, virtual space that opens up behind the surface [...] from the standpoint of the mirror I discover my absence from the place where I am since I see myself over there» (Foucault, 1984: 4).

In the series, the mirror indeed reflects the equivalent of nothing, a mere shadow or a demonic face if the bearer is not pure. Robbed from Syria, reclaimed by a demon (vol. II), it circulates between all the spaces that it thus unites, from the multifarious natural sites to the city of Jerusalem, before its keeping in the Crusaders' castle. It is the magic key revealing the truth about oneself or others, especially demonic presence. Everybody seems to be contaminated, including the ambitious Robert, Duke of Taranto (vol. I: 42; vol. II: 20, 43), the greedy Primate of Venice (vol. II: 32) and the treacherous Eleonore d'Arcos (vol. IV: 12). Robert wants to break the mirror, but the shattered glass recomposes itself each time while his own self dissolves into nothingness (vol. III: 24-25). Its pure essence is finally regained by the spiritual reflection of the Light of the Martyrs (vol. IV: 31).



Croisade (vol. I: 11), Dufaux-Xavier, © Le Lombard

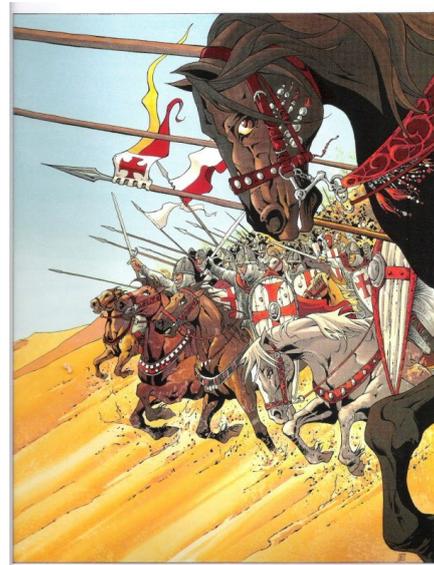
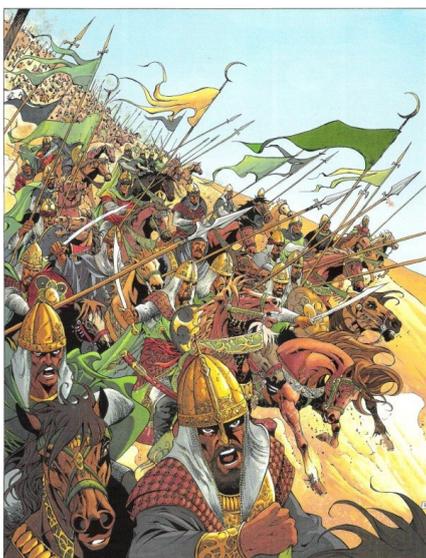
The Desert as Battle Site

The Crusaders' camp displays the precarious architecture of tents adorned with blazons and the Red Cross of the Knights Templar—a historical order founded in 1119 and active until about 1312. They are plotting to regain the shrine of Christ in the Holy Sepulchre of Jerusalem under the guidance of King Grégoire d'Arcos and his Catholic bishop (vol. I: 32). A double-page panel features the Crusaders' tents silhouetted against the sky at night (vol. I: 22-23). It is a dangerous place where evil spirits called djinns lurk to rob warriors of their wives (vol. III: 37).



Croisade (vol. III: 37) Dufaux-Xavier, © Le Lombard

Crusaders regularly confront Muslim soldiers in epic battles which designers highlight thanks to careful framing: a double-page enlarges warrior figures in a battle taking place in a mysterious, unmapped territory called Riozs Azejura (vol. I: 34-35). Led by Sultan Ab'dul Razim, the Muslims rage against the Crusaders then lay siege to their fortress in gory fantasy battles designed in a fold-out of a four-page spread (vol. II: 36-39).



Croisade (vol. I: 34-35) Dufaux-Xavier, © Le Lombard

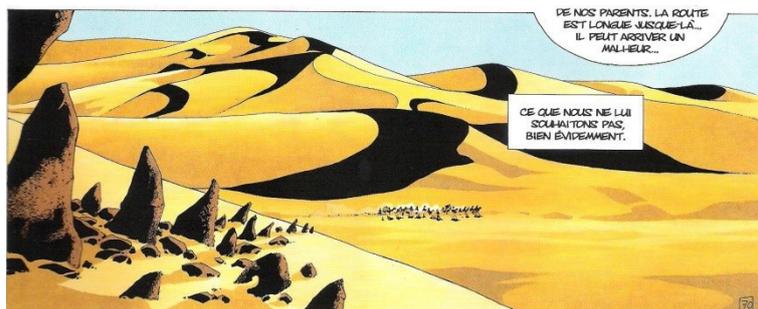
The desert often appears in stylized panels with blood-reddened, apocalyptic, post-battle shadows (vol. II: 28). Religious fanatics attack Gauthier and his Jewish friend Nakash in a narrow rocky pass visually recalling the film tradition of the western, with its stagecoaches attacked in gorges by Indians or on steep cliffs (II: 10-13).



Croisade (vol. II: 28) Dufaux-Xavier, © Le Lombard

The Exotic Desert: Cross-fertilization between 19th c. Orientalism and Fantasy

In addition to the above, the oasis and the palm grove in *Croisades* are not realistic geographical markers, but rather signifiers of a heterotopic space—an «elsewhere» redolent of Orientalist painting. Edward Saïd's definition of Orientalism as the projection of 19th c. Western fantasized views is relevant here. For example, the caravan crossing the desert is the site where Syria is abducted by a Muslim tribe and the mirror is stolen (vol. II: 22). Nearly dying of thirst, she is abducted in the tantalizing oriental desert (vol. II: 27).



Croisade (vol. II: 22) Dufaux-Xavier, © Le Lombard

Bedouin tents house the horrible abductor Sarek Pacha and his harem. Orientalism is at its height with the lascivious Pacha luxuriating at the sight of his naked prisoner (vol. II: 30) or at his women, allowing the voyeuristic reader to penetrate into the tents. Seen in high-angle view, Syria sensuously lies on a

bed, having been drugged with a magic potion allegedly allowing any sort of sexual fantasy (vol. II: 47).

The oriental house of the powerful djinn Ottar Benk lays hidden in a dilapidated village in the desert. The palace is the site of Orientalist fantasies containing stereotyped artefacts like the hall lavishly decorated with floral, gold geometric patterns in bright colours (gold, red and green), high wooden doors and Moorish arches. The enthroned monarch is wearing a red robe and glittering green jewels (vol. III: 41), bridging the gap between the exotic alien who gave birth to the monster AA and the archetypal wise old man who stands against any form of fanaticism (vol. IV: 18; 21; 23).



Croisade (vol. II: 47)
Dufaux-Xavier, © Le Lombard



Croisade (vol. III: 41) Dufaux-Xavier, © Le Lombard

2. Architectural space

Architecture has a poetic function that goes beyond de-familiarization from actual, real space to imaginary, unreal space: «to invent a particular building from one's own cultural reserves entails the invention of a culture that would make that building meaningful» (Vesely, 2004: 29). Architectural drawings bring into being fantasies of spaces that are not simply «functional» —determined by a given function or a particular material, as they transform the field of creative possibilities, giving more depth to the adventure narrative. Rather, the «essential» quality of space reconciles the form with the spiritual principle of the epoch, in a sort of nostalgic recreation of the past: «This illusion culminates in the belief that world is essentially each architect's own world. Everything created under such conditions is bound to be unique, and yet claims are often made for a universal validity» (Vesely, 2004: 28-29).

The Iconic City of HIERUS HALEM



Croisade (vol. I: 15)
Dufaux-Xavier, © Le Lombard



Croisade (vol. IV: 5)
Dufaux-Xavier, © Le Lombard

In *Croisade* the sacred city of Jerusalem often appears in panoramic views, as in a full-page illustration at night with full moon and stars (vol. I: 15). As such, the city seems marvellously suffused with eerie light, as if pulsing with spiritual illumination from the hallowed procession of pilgrims. This decorative unit captures the reader's attention and triggers off a certain a-historical, iconic image of the town.

Its miscellaneous monuments and Holy Sites are detailed at night or in broad day light in warm, rose colours (vol. I: 30). One can recognize the 7th c. Dome of the Rock, the Al-Aqsa mosque (built in 691) and the four minarets built between 1278-1367 (thus long after Saladin's 1187 conquest). Their juxtaposition appears as anachronistic recreation of Saladin's era, if one sticks to strict historicity. These vignettes are thus fantasized recreations escaping from temporality (vol. IV: 5).

The city glowing at night houses the idealized, magnanimous Sultan Ab'dul Razim, in the wake of the historical and legendary Saladin in both Arab and Western sources (Gorgievski, 2020).³ Ad'dul Razim revolts against the attack of a Christian caravan by his tribes and the abduction of Christian princess Syria (vol. II: 29). He exchanges Syria against some medicine to cure the plague-ridden abductor, in accordance with the legendary Saladin as medicine man (vol. II: 48-49).

The designers use overt referential illusion to evoke a medieval oriental town. The streets are detailed swarming with merchants, goods and tents (vol. I: 26) as well as miscellaneous animals (such as monkeys, dogs, reptiles and dromedaries), all of which suggests peace and plenty (vol. IV: 6). These details impart on space an objective coherence, purpose and meaning.

3. See the selected bibliography.



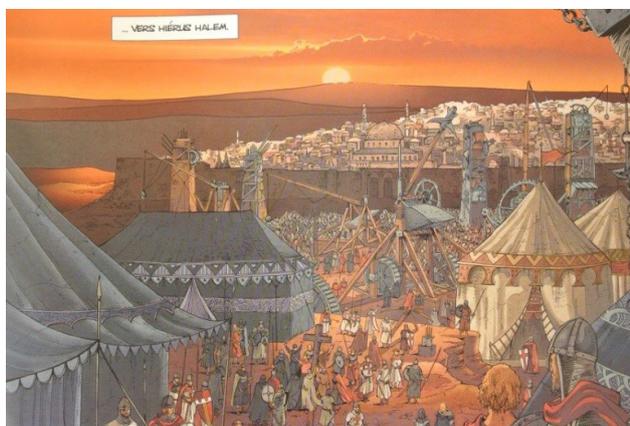
Croisade (vol. IV: 6) Dufaux-Xavier, © Le Lombard

A mosque is seen from inside, displaying the traditional Muslim architectural features: the *mihrab* —the shallow prayer niche indicating the direction of Mecca, and the *minbar*— the raised platform with its short staircase. Marble columns alternate with highly ornamented, semi-circular arches; a number of books, a reading desk, a Moorish table with a *hookah* (*shisha*) and a lamp constitute the space where the pious, dutiful sultan reads and prays (vol. I: 24).



Croisade (vol. I: 24) Dufaux-Xavier, © Le Lombard

Yet the city of Jerusalem is also depicted as a site of religious feud and dispossession. A distant view reveals the town surrounded with an incandescently red desert, the gnarled burnt-out branches of a tree which figure slaughter against the Crusaders (IV: 48). A half-page places the Crusaders' war camp in the foreground with trebuchets and siege towers, while the city nestles in the background at sunset (vol. IV: 33). The siege is fully depicted in a fold-out, double page (vol. IV: 34-38), later detailed in a full page, with raging fire and crumbling ramparts (vol. IV: 42).



Croisade (vol. IV: 42) Dufaux-Xavier, © Le Lombard

Burial Sites

The Holy Sepulchre containing the shrine of Christ is made into a daring architectural design. A half-page reveals an impressive interior, a decorated blue dome containing a black cuboid stone structure (vol. I: 52). It can be identified as a distorted version of the *Kaaba*, the open-air sanctified place of Islam in Mecca containing the sacred relic of a black stone. The resemblance is carefully handled, though. The entrance door is central —not lateral as in Mecca— and the outward walls are adorned with vertical —not horizontal— gold panels bearing calligraphic motifs. As is visually suggested through architectural design, a striking cultural collision occurs with such a syncretic fusion of two architectural sacred spaces in the two monotheist religions. What's more, one can remember that during the pre-Islamic era, the *Kaaba* was a holy site for the various Bedouin tribes of the area.



Croisade (vol. I: 52)
Dufaux-Xavier, © Le Lombard

This imaginary sanctuary erases historical landmarks and indirectly confirms contemporary religious relativism in the Western world, in which sacred spaces are no longer intelligible to the largest part of the population. Indeed, following the second principle of heterotopias, burial sites can have a precise function or another according to the «synchrony» of the culture in which they occur, hence their displacement outside the city after the 19th c. The belief in the resurrection of the body and the immortality of the soul was turned into an aesthetic cult, negating the possibility for belief.

Until the end of the eighteenth century, the cemetery was placed at the heart of the city, next to the church. In it there was a hierarchy of possible tombs. There was the charnel house in which bodies lost the last traces of individuality, there were few individual tombs and there were the tombs inside the church. These latter tombs were themselves of two types, either simply tombstones with an inscription, or mausoleums with statues. This cemetery housed inside the sacred space of the church has taken on a quite different cast in modern civilisation, and curiously, it is in a time when civilisation has become «atheistic» as one says very crudely, that western culture has established what is termed the cult of the dead (Foucault, 1984: 5-6).

In the final book, the sultan yields to the temptation of crushing the heart of Christ in the Holy Sepulchre in order to undermine any Crusader's wish to regain the shrine. This plot line corresponds to a daring version of the «traditionalist» historiography of the crusades which views them as a religious —rather than

imperialistic— enterprise seeking to free Christians in the Near East and the Holy Sepulchre (Zouache, 2013: 142). Sultan Ad'dul Razim penetrates into the mausoleum—an event hardly imaginable in the *Kaaba*— only to find the body of the Light of the Martyrs instead. He refrains from killing her, thus disobeying the orders of his demonic counsellor Sar Mitra (vol. IV: 26-28).

Elsewhere in the series, other burial sites are gateways to nothingness. The subterranean temple where the Jews hide contains an antediluvian mammoth skeleton straight from prehistory (vol. II, p. 15). This striking image suggests a forward telescoping effect, a temporal displacement so that the reader perceives distant events as being more recent than they are. The catacombs also hide the monstrous beast of Apocalypse AA which feeds on the tribes of Jews.

Gauthier finds his father's tomb in a vaulted crypt containing Crusaders' tombs identified thanks to gigantic erect statues—rather than the recumbent *gisants* in medieval churches (vol. II: 52-53; vol. III: 14). He also finds his mother's tomb in a space adorned with Celtic patterns in the midst of a sepulchral space with unearthed skeletons (vol. III: 34). Significantly, such an underworld voyage allows him to solve his mysterious heredity and to defeat the monster.



Croisade (vol. II: 15)
Dufaux-Xavier, © Le Lombard



Croisade (vol. III: 14) Dufaux-Xavier, © Le Lombard

The cryptic underworld of Jerusalem also contains prison-like ossuaries where a mysterious mufti, a sort of guru, enlightens the sultan (vol. I: 48); supernatural beings rise from the dead in typically gory scenes from heroic fantasy (vol. II: 14-15; vol. III: 7).

The Sultan's Garden

Jerusalem holds spaces of domesticity, like the oriental palace housing the romance between the Christian princess Syria and the Muslim sultan, mirroring the legendary Saladin who allegedly seduced the Frankish queen in certain French romances, as in the 15th c. anonymous *Saladin* (Régnier-Bohler, 1997: 465).

The sultan's apartments encapsulate the modern concept of privacy, with luscious bedrooms, canopied bed, couches with bouncy pillows, rugs, suspensions lights and richly adorned walls. All this furniture evokes sensuous encounter (vol. III: 16, 27, 31; vol. IV: 5). On the blue and turquoise ceramic tiled terrace, a pool recalls the oriental garden (vol. III: 17). Bi-coloured Moorish arches evoke an ancient Roman temple turned into a mosque as in Cordoba, suggesting the unity of the Islamic world (vol. III: 18).



Croisade (vol. III: 17) Dufaux-Xavier, © Le Lombard

The luxuriant garden is refreshed by a water basin with lily pads, trees, flower and a special banquet, providing the sultan with an intimate space to share secrets with the princess (vol. III: 32). According to Foucault, the garden is a contradictory site, a microcosm juxtaposed in a single location with other places, especially the oriental garden:

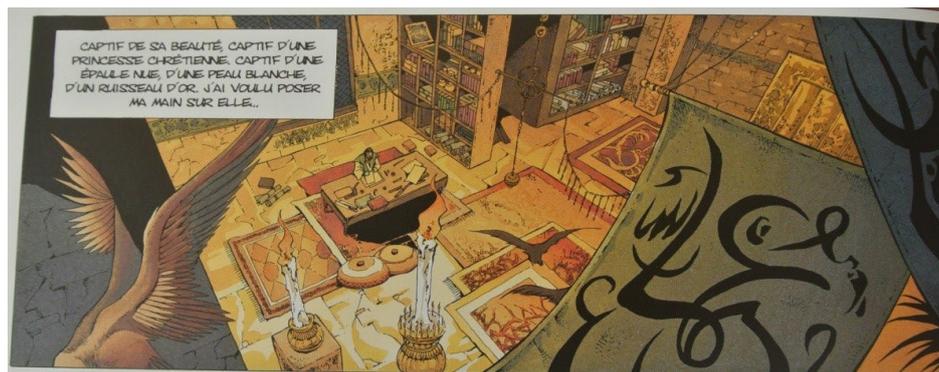
[the oriental garden] had very deep and seemingly superimposed meanings. The traditional garden of the Persians was a sacred place that was supposed to bring together inside its rectangle four parts representing the four parts of the world, with a space more sacred than the others that were like an umbilicus, the navel of the world at its centre (the basin and the water fountain were there). And all the vegetation of the garden was supposed to come together in this space (Foucault, 1984: 6)



Croisade (vol. III: 32) Dufaux-Xavier, © Le Lombard

When the mufti intrudes on the privacy of Ab'dul Razim's bedroom and of Syria's private apartment (vol. IV: 8) as well as on the harmonious, plentiful garden (vol. IV: 10-11), he symbolically endangers the fragile peace maintained by the Sultan. Indeed, although it is the smallest parcel of the world, the garden is also the totality of the world; it has been a happy, universalizing heterotopia since the beginnings of Antiquity (Foucault, 1984: 6).

In the palace, the sultan's imposing study is another private place partaking of heterotopic space. Seen in high-angle view, it is full of books and furnished with rugs (vol. III: 18). Carpets were originally thought of as reproductions of gardens onto which the whole world comes to enact its symbolic perfection (Foucault, 1984: 7). The enclosed space of the library is yet another heterotopia evoking the Western modern idea of «a general archive encompassing all epochs, all forms of accumulated knowledge protected from the ravages of time» (Foucault, 1984: 7).



Croisade (vol. III: 18) Dufaux-Xavier, © Le Lombard

The Crusaders' Castle

The site of the Christian defensive fortress in *Croisade* is reminiscent of the actual Crac des Chevaliers in Syria, a Crusaders' heritage and military architecture. Its 1933 acquisition and preservation by the French colonial state had major

propagandist value as a reminder of the Frankish crusading presence in the East, which was glorified in order to legitimize the French expansion at the turn of the 20th c. It was of prominent importance as French national heritage and was made popular through exhibitions to «show the influence of French's art in foreign lands as a means to legitimize French presence» (Swenson, 2015: 47, 53). Its cultural importance is still relevant today as a recent exhibition in Paris' Cité de l'Architecture et du Patrimoine has shown (Hofman & Pénicault, 2018).

The stern, impressive fortress is silhouetted against a portentous black sky in the comics (vol. II: 22, 41). Other panels feature a full range of architectural details that have fed the picturesque vision of the military Crac des Chevaliers in the Levant: crenellated ramparts (vol. I: 42), a steep view over the desert and a dizzying talus (vol. II: 21, 33), a courtyard surrounded with a Gothic arcade gallery and ribbed vaults evoking the famous courtyard of the Crac (vol. III: 44).



Croisade (vol. II: 22) Dufaux-Xavier, © Le Lombard

Inside, the fortress is designed in late Roman style with oriental influence, such as horseshoe arches (vol. I: 45) and a terrace (vol. I: 56). A chapel adorned with Byzantine frescoes (vol. II: 21). This type of syncretic design corresponds to what has been identified as the former part of the middle ground of the Roman Near East, for example the cities whose «political ambiguity was mirrored by the same level of equivocalness» (Sommer, 2012: 241). In Palmyra, for example, Roman officials indulged in works of art which were iconographically and iconologically distinctly «Western»; but on the other hand, the temples and tombs which appeared 'classical' a first sight would in fact not been familiar to any Greek or Roman visitor.



Croisade (vol. II: 21) Dufaux-Xavier, © Le Lombard

The designers include elements that are part of historical record, but others as well: a regal balcony looks onto a porch, courtyard and side stairs, like the Romanesque Palace of the kings of Majorca in the French city of Perpignan. Some walls are decorated with Celtic knot patterns (vol. III: 19) or spiral motifs (vol. II: 40), an apartment is adorned with Renaissance-like frescoes (vol. IV: 12) and a Viking-like bedroom is furnished with bearskin carpet and large chest (vol. IV: 31).

The fortress is also a symbolically enclosed place of ordeals in the wake of legendary, medieval remote castles. For example, Grégoire d'Arcos is tempted by the living dead in his canopy bed. The Primate of Venice is crushed by a high-angle view from Christ's cross, then gets morally lost in the perspective of arches when he discovers he was contaminated by the demon and later commits suicide from a steep tower (vol. II: 32). Significantly the two rivals the Duke of Taranto and the Master of the Machines joust in public in the solemn Gothic courtyard of the fortress for the right to conduct the Crusaders' army against the sultan (vol. III: 44).



Croisade (vol. III: 44) Dufaux-Xavier, © Le Lombard

Some objects furthermore testify to the importance of medieval science and technology. A map provides geographical lore (vol. III: 23), and a spherical astrolabe is sold by the aptly named Master of the Machines to the Christians at a very high price (vol. II: 40). The astrolabe was an armillary sphere known from Ancient Greece, then in the medieval Islamic world, before it was reintroduced to Western Europe via Al-Andalus in the late 10th century.⁴ In the series, it is on display in a hall decorated with Celtic spiral patterns that traditionally represent the brightest stars and planetary configurations.

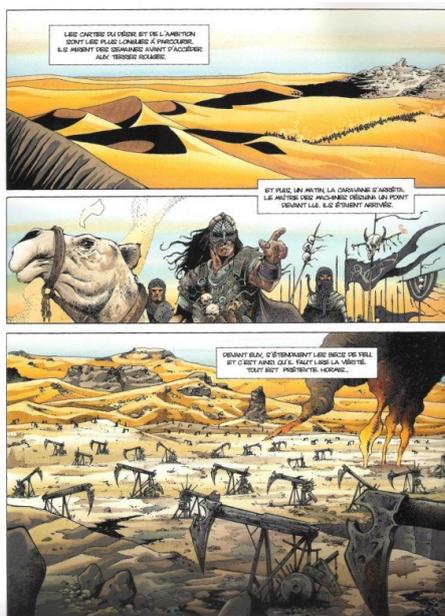


Croisade (vol. II: 40) Dufaux-Xavier, © Le Lombard

4. As such, it differs from a celestial globe, which is a smooth sphere whose principal purpose is to map the constellations. It was invented separately in ancient Greece and ancient China. As illustrated in vol. II, it is a celestial sphere consisting of a spherical framework of rings, centered on Earth or the Sun, that represent lines of celestial longitude and latitude and other astronomically important features, such as the ecliptic.

Crusaders also buy war machines, such as trebuchets and siege towers, to defeat the Muslims, in an indirect comment on warfare's «changing and increasingly impersonalized face» in the modern era (Knobler, 2006: 324). However, in spite of his technological superiority, the Master of the Machines fails to take Jerusalem. He is allowed to venture East in search of mysterious Red Lands containing Fire Beaks, where he discovers a new challenge.

The final panel of the series features a panoramic view on the desert, a scorched land filled with imaginary medieval technology, strange catapults telescoping medieval war implements with modern techniques of natural gas extraction (vol. IV: 50). Contemporary readers indeed immediately recognize oil well pump jacks.



Croisade (vol. IV: 50)
Dufaux-Xavier, © Le Lombard

What's more, a final caption quotes medieval Arab traveller Ibn Jubayr, who recorded the presence of large oil seeps near Mosul in 1184 (Vassiliou, 2018: XXV). The series thus ends on the striking image of a technicized desert which bridges the gap between the medieval and the contemporary world.

To conclude, refashioning the crusades as an age of conflict and arbitrariness in plot, Jean Dufaux and Philippe Xavier juxtaposed varied ideological and religious discourses objectified in fantasized buildings and typologies of space—from ancient Roman, Celtic, Jewish, Christian to Muslim. Far from being a mere hybrid juxtaposition of diverse aesthetic tendencies, or a proselytizing comment on the crusades, the drawings reflect a «floating imagination» yet inscribed in our reality (Thévent & Raubert, 2010: 96). Although what is at stake in a retelling of

the crusades often conveys strong memorial perspectives, the interest of this series rather lies in the challenges of designing this period. The designs perfectly reflect our difficulties in recognizing any uncensored view of the contemporary world, with all its historical layers and giddy access to other cultural patterns and ideologies. It is thus wavering between a traditional representation of the Middle Ages and a new, instrumental one in a «self-centered» culture. Creative design serves as mediation: «The primary purpose of representation, we may conclude, is its mediating role, which can also be described as participatory because it enhances our ability to participate in phenomenal reality» (Vesely, 2004: 18).

The authors of this series are granting access to a new level of reality where architectural and landscape designs are used as a visual language that seeks to emancipate itself from history and tradition, and to restore the original communicative context with the audience. Although personal and self-referential, the series can be understood and shared by a whole community of readers. In an age when it is difficult to reconcile the abstract, conceptual

representations of our world – from highly technicized, globalized representations to virtual reality, and the particular conditions and aspirations of our lives, this fascinating medievalist comics series offers not only a form of emancipation but also a sense of wholeness that helps transcend the fragmentary, discontinuous experience of today's world.

Bibliografía

- DUFAUX, Jean & Philippe XAVIER (2009-2014), *Croisade, Cycle I «Hierus Halem»*, vol. I-IV, Bruxelles, Editions du Lombard.
- FOUCAULT, Michel, (1984), «Des espaces autres, Hétérotopies», *Architecture, Mouvement, Continuité*, 5, pp. 46-49. English trans. by Jay Miskowiec (1986): «Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias», *Diacritics* 16(1), pp. 22-27.
- GORGIEVSKI, Sandra (2020), «Saladin, an Enduring Myth? Idealization from French Illuminated Manuscripts to Crusades Films», in *Othello's Island 2*, Jane Chick and Michael Paraskos (eds.), London, The Orange Press.
- KNOBLER, Adam (2006), «Holy Wars, Empires, and the Portability of the Past: The Modern Uses of Medieval Crusades», *Comparative Studies in Society and History*, 48(2), pp. 293-325. DOI: <https://doi.org/10.1017/S0010417506000120>
- HOFMAN, Jean-Marc & Emmanuel PÉNICHAULT (2018), *Le Crac des Chevaliers, Chroniques d'un rêve de Pierre*, Paris, Cité de l'architecture et du patrimoine.
- LE GOFF, Jacques (1985), *L'imaginaire médiéval*, Paris, Gallimard.
- MERLEAU-PONTY, Maurice (1945), *Phénoménologie de la perception*. Paris, Gallimard.
- RAPP, Claudia (2006), «Desert, City, and Countryside in the Early Christian Imagination», *Church History and Religious Culture*, 86(1-4), pp. 93-112.
- RÉGNIER-BOHLER, Danielle (ed.) (1997), *Croisades et pèlerinages. Récits, chroniques et voyages en Terre Sainte, XIe-XVIIe siècle*, Paris, Robert Laffont.
- SOMMER, Michael (2012), «Heart of Darkness? Post-colonial Theory and the Transformation of the Mediterranean», *Ancient West and East*, 11, pp. 235-245. DOI: 10.2143/AWE.0.0.2175886.
- SWENSON, Astrid, (2015), «Crusader Heritages and Imperial Presentation», *Past and Present*, 226, Supplement 10, pp. 27-56. DOI: 10.1093/pastj/gtu024
- THÉVENT, J. M. & F. RAUBERT (2010), *Architecture et bande dessinée: la ville dessinée*, Paris, Cité de l'architecture et du patrimoine.
- VASSILIOU, Marius S. (2018), *Historical Dictionary of the Petroleum Industry*, 2nd ed., Lanham, Rowman and Littlefield.
- VESELY, Dalibor (2004), *Architecture in the Age of Divided Representation. The Question of Creativity in the Shadow of Production*, The MIT Press.
- ZOUACHE, Abbès, (2013), «Écrire l'histoire des croisades, aujourd'hui, en Orient et en Occident», in *Construire la Méditerranée, penser les transferts culturels. Approches historiographiques et perspectives de recherche*, Rania Abdellatif, Yassir Benhima, Daniel König and Elisabeth Ruchaud (eds.), Munich, Oldenbourg, pp. 120-147. DOI : <https://doi.org/10.1524/9783486989335.120>

GORGIEVSKI, Sandra, «Re-framing the Crusades: The Representation of Space, Landscape and Architecture in the Comics Series *Croisade*», *Storyca* 3 (2021), pp. 151-171.

<https://doi.org/10.51863/Storyca.2021.Gorgievski>

Abstract

In both medieval and contemporary culture, defamiliarization in space frames the imagined relationship with the other in fantasized views of the East. This paper addresses ways the creative imagination functions in the contemporary four-volume Belgian comics series *Croisade* by Dufaux and Xavier (vol I-IV). They foster a self-reflexive vision of competing universes, from the Celtic to the ancient Roman, from the Moorish to the Gothic. The cultural relativism of our contemporary era seems more relevant than any attempt to historicize faithfully the fictional plot. These comic books exploit the visual evidence of space as emblematic natural sites of heterotopias like the desert, and architectural space like Jerusalem, some burial sites, the sultan's oriental palace and the Crusaders' fortress, while assessing the changing representation of space from the medieval era to the present.

Resumen

Tanto en la cultura medieval como en la contemporánea, la defamiliarización del espacio enmarca la relación imaginada con el otro en visiones fantaseadas de Oriente. Este artículo aborda las formas en que funciona la imaginación creativa en la serie de cómics belga contemporánea *Croisade*, de Dufaux y Xavier, en cuatro volúmenes (vol. I-IV). En ellos, se fomenta una visión autorreflexiva de universos que compiten entre sí, desde el celta hasta el de la antigua Roma, desde el árabe hasta el gótico. El relativismo cultural de nuestra época contemporánea parece más pertinente que cualquier intento de historiar fielmente la trama de ficción. Estos cómics explotan la evidencia visual de los espacios como lugares naturales emblemáticos de heterotopías, como el desierto,

KeyWords

Crusades
Medieval Architecture
Comics
Syncretism
Heterotopia
Désert-forêt

Palabras clave

Cruzadas
Arquitectura medieval
Cómics
Sincretismo
Heterotopía
Desierto-bosque

y el espacio arquitectónico, como Jerusalén, algunos lugares de enterramiento, el palacio oriental del sultán y la fortaleza de los cruzados, al tiempo que evalúan la representación cambiante del espacio desde la época medieval hasta el presente.



Dirección Aul@Medieval

Comité de redacción

Rafael Beltrán (Universitat de València)

José Luis Canet (Universitat de València)

Consejo Científico

Julián Acebrón Ruiz

Universitat de Lleida

Cristina Almeida

Universidade de Lisboa

M^a Rosario Aguilar

Universidad Nacional de Colombia

Rafael Alemany

Universitat d'Alacant

Álvaro Alonso

Universidad Complutense

Carlos Alvar

Université de Genève

Pablo Ancos

University of Wisconsin-Madison

José Aragüés

Universidad de Zaragoza

Robert Archer

King's College London

Amaia Arizaleta

Université Toulouse-Le Mirail

Gemma Avenzoa

Universitat de Barcelona

Fernando Baños

Universidad de Oviedo

Nieves Baranda

UNED

Francisco Bautista

Universidad de Salamanca

Vicenç Beltran

Università degli Studi di Roma

Hugo O. Bizzarri

Université de Fribourg

Anna Bognolo

Università degli Studi di Verona

M^a Dolores Bollo-Panadero

Colby College, Maine

Marie-Christine Bornes Varol

INALCO

Patrizia Botta

Università di Roma "La Sapienza"

Mercedes Brea

Universidade de Santiago de

Compostela

Juan Manuel Cacho Blecua

Universidad de Zaragoza

Mariano de la Campa

Universidad Autónoma de Madrid

Axayácatl Campos García Rojas

UNAM

Fernando Carmona

Universidad de Murcia

Sofía Carrizo

Universidad Católica Argentina

Juan Casas Rigall

Universidade de Santiago de

Compostela

Antonio Chas Aguión

Universidade de Vigo

Juan Carlos Conde

University of Oxford

Ivy Corfis
University of Wisconsin

Francisco Crosas
Universidad de Castilla-La Mancha

M^a Luzdivina Cuesta Torre
Universidad de León

Bernard Darbord
Université Paris X-Nanterre

Giuseppe Di Stefano
Università di Pisa

Paloma Díaz Mas
CSIC

M^a Jesús Díez Garretas
Universidad de Valladolid

César Pablo Domínguez
Universidade de Santiago de Compostela

Charles Faulhaber
University of California-Berkeley

Elvira Fidalgo
Universidade de Santiago de Compostela

Ghislaine Fournes
Université Bourdeaux 3

José Manuel Fradejas Rueda
Universidad de Valladolid

Leonardo Funes
Universidad de Buenos Aires

Jorge García López
Universitat de Girona

Marinela Garcia Sempere
Universitat d'Alacant

Nora Gómez
Universidad de Buenos Aires

Ángel Gómez Moreno
Universidad Complutense

Fernando Gómez Redondo
Universidad de Alcalá

Aurelio González
El Colegio de México

Elena González Blanco
UNED

Paloma Gracia
Universidad de Granada

Santiago Gutiérrez García
Universidade de Santiago de Compostela

Carlos Heusch
École Normale Supérieure de Lyon

Alejandro Higashi
Universidad Autónoma Metropolitana - Iztapalapa de México

Alka Jaspal
Jawaharlal Nehru University-India

Víctor Infantes
Universidad Complutense

Eukene Lacarra
Euskal Herriko Unibertsitatea

M^a Jesús Lacarra
Universidad de Zaragoza

Gaetano Lalomia
Università de Catania

Víctor de Lama
Universidad Complutense

Eva Lara
Universidad Católica de Valencia

Gladys Lizabe
Universidad de Mendoza (Argentina)

José Manuel Lucía Megías
Universidad Complutense

M^a Carmen Marín Pina
Universidad de Zaragoza

Nancy Marino
Michigan State University

José Julio Martín Romero
Universidad de Jaén

Antonia Martínez Pérez
Universidad de Murcia

Josep Lluís Martos
Universitat d'Alacant

Rafael M. Mérida Jiménez
Universitat de Lleida
M^a Teresa Miaja de la Peña
UNAM
Alberto Montaner
Universidad de Zaragoza
María Morrás
Universitat Pompeu Fabra
Carlos Mota
Euskal Herriko Unibertsitatea
Cristina Moya
Universidad de Córdoba
Marie-Sol Ortola
Université Nancy 2
Eloísa Palafox
Washington University in Saint-Louis
Devid Paolini
The City College of New York
Juan Paredes
Universidad de Granada
Carmen Parrilla
Universidade da Coruña
Miguel Ángel Pérez Priego
UNED
Rafael Ramos
Universitat de Girona
Marjorie Ratcliffe
University Western Ontario (Canada)
Alberto del Río
Universidad de Zaragoza
M^a José Rodilla
Universidad Autónoma Metropolitana -
Iztapalapa de México

Jesús Rodríguez Velasco
Columbia University
Luca Sacchi
Università degli Studi di Milano
Nicasio Salvador Miguel
Universidad Complutense
Dorothy S. Severin
University of Liverpool
Joseph Snow
Michigan State University
Barry Taylor
The British Library
Isabella Tomassetti
Università di Roma "La Sapienza"
José Ramón Trujillo
Universidad Autónoma de Madrid
Marzolph Ulrich
Georg August-Univ. Gottingen
Isabel Uría
Universidad de Oviedo
Mercedes Vaquero
Brown University
Lillian von der Walde Moheno
Universidad Autónoma Metropolitana -
Iztapalapa de México
Julian Weiss
King's College London
Jane Whetnall
Queen Mary - University of London
Andrea Zinato
Università degli Studi di Verona

Secretaría de edición

María Bosch Moreno
Antonio Doñas
Héctor H. Gassó
Jose M^a Gómez Izquierdo

Antonio Huertas Morales
Irina Nanu
Martina Pérez Martínez-Barona

Monografías



Storyca

2021