



Jacobo Hernando Morejón  
Pilar Garrido Clemente  
(coords.)

# Estudios en neomedievalismo

JUEGOS, LETRAS Y VIÑETAS



COMARES  
editorial

# Estudios en neomedievalismo

Jacobo Hernando Morejón  
Pilar Garrido Clemente  
(coords.)

# Estudios en neomedievalismo

JUEGOS, LETRAS Y VIÑETAS



EDITORIAL COMARES

Granada 2023



COLECCIÓN

# Madrasa

— 6 —

Directora de la colección  
BÁRBARA BOLOIX GALLARDO

La colección *Madrasa* pretende constituir, como la institución que la inspira, una «escuela» abierta al conocimiento mediante la publicación de trabajos versados sobre los estudios árabes e islámicos en un sentido diverso y plural, tanto en el plano cronológico (Edades Media, Moderna y Contemporánea) como en el temático, desde un enfoque científico.

Las propuestas de publicación han de ser remitidas a la siguiente dirección: [libreriacomares@comares.com](mailto:libreriacomares@comares.com)

Ilustración de portada:  
Diego Lizán

Maquetación y diseño de colección:  
Virginia Vílchez Lomas

© Los autores y las autoras

© Editorial Comares, 2023

Polígono Juncaril  
C/ Baza, parcela 208  
18220 • Albolote (Granada)  
Tf.: 958 465 382

[www.comares.com](http://www.comares.com) • E-mail: [libreriacomares@comares.com](mailto:libreriacomares@comares.com)  
[facebook.com/Comares](https://facebook.com/Comares) • [twitter.com/comareseditor](https://twitter.com/comareseditor) • [instagram.com/editorialcomares](https://instagram.com/editorialcomares)

ISBN: 978-84-1369-554-9 • Depósito Legal: Gr. 1103/2023

Impresión y encuadernación: COMARES

# SUMARIO

<b>Presentación</b> .....	IX
Jacobo Hernando Morejón y Pilar Garrido Clemente	

## 1

### GAMIFICACIÓN DE LA EDAD MEDIA

<b>Creando la baraja de la Murcia medieval</b> .....	3
Fran Bermejo y Diego Lizán	
<b>Jugar a la Edad Media de la tradición: <i>Broken Sword</i></b> .....	23
Antonio Huertas Morales	

## 2

### LITERATURA CONTEMPORÁNEA Y LA EDAD MEDIA

<b>La historia medieval en Thomas Mann: <i>El elegido</i></b> .....	43
José Antonio Molina Gómez	
<b>Un viaje en busca del conocimiento: conexiones entre los siglos XII y XXI a partir de <i>Los perplejos</i> (2009) de Cynthia Rimsky</b> .....	53
Juan Manuel Lacalle	
<b>El Cid en el siglo XXI: ¿un personaje para la posmodernidad? (Revisión y sistematización de una hipótesis)</b> .....	67
Raquel Crespo-Vila	
<b><i>As Mil e Uma Noites</i> - experiências pedagógicas</b> .....	81
Natália Maria Lopes Nunes	

LA EDAD MEDIA EN EL ARTE SECUENCIAL

<b>Resignificar la arquitectura medieval española en el manga para crear una fantasía propia: analizando <i>Berserk</i> de Kentaro Miura</b> .....	93
Iria Ros Piñeiro	
<b>Dicotomía entre naturalismo y <i>cartooning</i> en el manga contemporáneo: Una aproximación desde el imaginario medieval de <i>Vinland Saga</i></b> .....	101
José Andrés Santiago Iglesias	
<b>La imagen de Alejandro Magno desde el medioevo hasta la adaptación al cómic: algunas reflexiones</b> .....	117
Eleonora Voltan	
<b>Enemigo mío. La efigie del personaje islámico andalusí en la historieta histórica española</b> . .	133
Jacobo Hernando Morejón y Pilar Garrido Clemente	

# Presentación

Jacobo Hernando Morejón

*Universidad de Málaga*

Pilar Garrido Clemente

*Universidad de Murcia*

La Edad Media es un periodo fascinante. No solo es que se la haya dado por concluida hace ya poco más de cinco siglos, sino que sigue atrayendo, fascinando, inspirando y es esgrimida, desafortunadamente, como improprio, como devaluación o como arma política. La Edad Media murió y seguimos todavía incapaces de superar en muchos sentidos que 1492 quedó muy atrás.

El porqué de su impronta es fácil de imaginar. No solo porque buena parte de los países europeos de la civilización occidental cuentan con su presunto origen nacionalista en la Edad Media, sino porque ésta ha sido resignificada y tomada en préstamo por el campo del entretenimiento y la narrativa para crear obras ambientadas en futuros distópicos, de ciencia ficción o de fantasía que han alimentado los sueños y emociones del público consumidor de estos productos. Su impronta, por tanto, se puede sentir porque sigue estando presente en casi todos los ámbitos culturales de nuestra sociedad, aunque a menudo distorsionado y menoscabado tal y como consideraban los intelectuales del Renacimiento su periodo pretérito. Videojuegos, novelas, reclamos turísticos, discursos político ideológicos... incluso expresiones coloquiales sentimentales dejan patente la influencia e instrumentalización del medioevo que persigue y atrapa, que levanta pasiones y aficiones pero también su recuerdo sirve para revivificar viejos odios y repugnancia al tener intrínsecamente asociada una connotación de barbarie.

El libro que el lector tiene ante sí, es una recopilación de textos que abordan el eco, lejano, difuso y a menudo instrumentalizado que ha dejado la Edad Media en la cultura occidental. Con una base necesariamente multidisciplinar, el conjunto de aportaciones reunidas va a dejar patente cómo de poliédrica es esta presencia y uso de un periodo histórico concreto en el periodo contemporáneo del siglo xx y xxi.

La estructura de este monográfico se articula en tres apartados temáticos. El primero de ellos es el referente a un nuevo concepto que se ha hecho popular en años recientes, especialmente en el ámbito de la educación: la gamificación. Empezando con

la aportación de los divulgadores e ilustradores Fran Bermejo y Diego Lizán, *Creando la baraja de la Murcia medieval*, podremos observar cómo la divulgación de la historia puede producirse de una manera lúdico-artística tomando elementos del pasado medieval y situándolos en una nueva disposición donde se les reconoce tanto su importancia como nuevas posiciones jerárquicas sustituyendo las señas de identidad de la baraja española.

A esta le sigue el capítulo de Antonio Huertas, quien en *Jugar a la Edad Media de la tradición: Broken Sword* analiza un clásico del mundo de los videojuegos a través de un título reconocible por el aficionado. A través del *gameplay*, los jugadores pueden acceder no solo a una interesante aventura gráfica, sino que también son arropados con una serie de informaciones que les enseña la historia, detalles y curiosidades de la orden del temple conforme van progresando en la partida de manera orgánica.

El segundo bloque está dedicado a la literatura. Comienza con *La historia medieval en Thomas Mann: El Elegido*, de José Antonio Molina Gómez, donde entramos en un sugerente mundo donde la influencia del legado literario sirve de base para la narración de una historia de tragedia.

Juan Manuel Lacalle pone de manifiesto cómo este periodo medieval puede llegar a ser sentido y hasta vivido por las personas del presente, perseguidos por un pasado que pocos consideran del mismo valor o le dan alguno siquiera, en una interrelación entre pasado y el hoy sin que los siglos parezcan suponer un escollo en el viaje en pos de la sombra de Maimónides.

Por supuesto no puede faltar en la literatura la gran estrella del medioevo castellano, como es el Cid. Raquel Crespo-Vila reflexiona sobre la renovada vitalidad del personaje a través de un género ya viejo pero que experimenta otro gran momento dulce, como es el de la novela histórica. ¿Puede ser el Cid un personaje que encaje en la posmodernidad? Acaso su ductilidad no le permitiera ser manipulado para ajustarse a cualquier versión que autores y público deseen tener en cuenta.

Por último, Natália Maria Lopes Nunes con *As mil e uma noites – Experiências pedagógicas* nos adentra en la cuentística árabe tradicional de la literatura oral acudiendo a su carácter didáctico y moral, sin desatender la belleza de la oratoria y el valor de la palabra. *Las mil y unas noches* contiene referentes árabes que se reproducen en la literatura andalusí y en la literatura europea atravesando el medioevo. Desde la voz de su protagonista, Scherezade, nos seduce tal como al sultán y como contadora sana, enseña y entretiene con las historias. Así, en este artículo y desde la experiencia que describe su autora asistimos al meta aprendizaje, enseñar con los cuentos que enseñan: literatura (*adab*), valores humanos universales, imaginación, entretenimiento...

El tercer y último apartado de este monográfico lo compone una serie de trabajos que toman uno de los productos estrella de la cultura popular. Un medio de comunicación que combina literatura y dibujo más allá de cualquier relato ilustrado: el arte secuencial. Mediante un lenguaje verbo-gráfico, examinan cómo ha sido la recepción y uso del pasado medieval por parte de autores a lo largo de las industrias de diversas nacionalidades.



Iria Ros expone cómo se puede resignificar elementos arquitectónicos para dotar de vida mundos de fantasía, como es el caso del manga japonés *Berserk*. Tomando el patrimonio medieval hispano, su autor los instrumentaliza para dar presencia y personalidad a su obra.

Sin abandonar la industria nipona, José Andrés Santiago elige como caso de estudio el manga *Vinland Saga*, del autor japonés Makoto Yukimura, donde explorará el equilibrio entre el dibujo naturalista y el dibujo *cartoon* (o caricaturesco). En el caso de *Vinland saga*, este equilibrio entre naturalismo y *cartooning* da como resultado unos personajes quizás menos icónicos, pero a cambio proporciona al lector una experiencia mucho más inmersiva en el imaginario vikingo.

Alejandro Magno es un personaje histórico protagonista sobre el que giran varios cómics que Eleonora Voltan se encargará de descifrar ¿Qué Alejandro Magno consumimos en la narrativa actual? Compara sus apariciones en publicaciones de diversas industrias y la asunción de posturas y juicios de valor medievales sobre este icónico general de la Antigüedad.

Por último, los coordinadores de este volumen damos un paso adelante con nuestro pequeño grano de arena centrando un texto en cómo el personaje andalusí ha aparecido en los tebeos de la industria española. Partiendo de las posturas nacionalistas acerca de cómo valorar el peso de Al Ándalus en la historia de España, nos aproximamos a cómo el personaje andalusí ha sido tratado por los autores de cómic y su evolución diacrónica entre la dictadura y la democracia.

*colección*

---

---

# Madrasa

---

---

*directora*

BÁRBARA BOLOIX GALLARDO

- 1 LA VID EN AL-ANDALUS**  
TRADICIÓN, DIVERSIDAD Y PATRIMONIO  
Carabaza, Julia M.<sup>a</sup>; Hernández-Bermejo, J. Esteban (eds.)
  
- 2 MAGNA**  
UNA GEOGRAFÍA CULTURAL Y HUMANA DEL MAGREB  
De Felipe, Helena; Manzano, Miguel Ángel (eds.)
  
- 3 GEOPOLÍTICA DE LAS PRIMAVERAS ÁRABES**  
DIMENSIÓN INTERNACIONAL Y DINÁMICAS LOCALES  
Álvarez-Ossorio, Ignacio; Mijares, Laura; Barreñada, Isaías (eds.)
  
- 4 DÁMQRATA. UNA ANTOLOGÍA ÁRABE**  
DE LA DEMOCRACIA EN EL NORTE DE ÁFRICA  
TEXTOS Y DISCURSOS  
Macías Amoretti, Juan Antonio (ed.)
  
- 5 CAMBIO, CRISIS Y MOVILIZACIONES EN EL MEDITERRÁNEO OCCIDENTAL**  
Azaola, Bárbara; Desrues, Thierry; Hernando de Larramendi, Miguel;  
Planet, Ana I.; Ramírez, Ángeles (eds.)
  
- 6 ESTUDIOS EN NEOMEDIEVALISMO**  
JUEGOS, LETRAS Y VIÑETAS  
Hernando Morejón, Jacobo; Garrido Clemente, Pilar (coords.)
  
- 7 ARTESANÍA E INDUSTRIA EN AL-ANDALUS**  
ACTIVIDADES, ESPACIOS Y ORGANIZACIÓN  
Fábregas, Adela; García Porras, Alberto (eds.)

**Estudios en neomedievalismo** es una novedosa aportación multidisciplinar a la investigación actual sobre cómo la Edad Media es percibida, interiorizada, utilizada, interpretada e imaginada en diversos campos de la cultura de nuestra sociedad moderna. Desde el ámbito de la cultura popular, con aproximaciones desde el manga japonés, el *fumetti* italiano y la historieta española, se cuestiona la significación del pasado medieval para replantear nuestra percepción del presente, juzgando lo que conocemos realmente del medioevo y cómo estas nociones pueden manipularse, adaptarse e incluso malinterpretarse como mucho más antiguas de lo que realmente son; la gamificación del recuerdo y herencia histórico-cultural del medioevo, que sirve de hilo conductor y motor de la divulgación entre el público más joven; la visión única de la literatura sobre cómo se puede llegar a perseguir un pasado finiquitado, enseñar o cuestionar la evolución de personajes estereotipados.

Este libro ofrece a todos los lectores e interesados en el uso práctico del legado medieval la oportunidad de observar una serie de trabajos que manifiestan la intensa interacción pasado-presente que mantienen las sociedades contemporáneas sin importar su origen. Desde una diversidad de ámbitos distintos, la Edad Media se convierte en un elemento maleable, permeable a intereses subjetivos de sus autores, buscando una intención y unos objetivos predeterminados.



**COMARES**  
editorial

