

Hernando Morejón, Jacobo y Pilar Garrido Clemente (eds.). *Estudios en Neomedievalismo. Juegos, letras y viñetas*, Granada, Comares, 2023, 160 pp.

Con el objetivo general de contribuir al estudio de cómo los siglos medios siguen fascinando e inspirando a los/as creadores/as actuales, *Estudios en Neomedievalismo. Juegos, letras y viñetas* se pregunta sobre sus (re)significaciones en el campo del entretenimiento y de la ficción contemporánea (siglos XX y XXI). El apartado de introducción, firmado por Jacobo Hernando Morejón y Pilar Garrido Clemente, invita a los/as lectores/as a escuchar el eco –lejano y difuso, según expresan los editores– que el Medievo Occidental ha dejado en la cultura popular hasta la actualidad. El monográfico, dividido en tres grandes bloques temáticos, cuenta con la participación de doce autores/as, provenientes de España, Portugal y Argentina, que analizan la pervivencia de la Edad Media en el ámbito de los juegos tradicionales, de los videojuegos, de la ficción narrativa, del manga y del cómic actuales.

De esta forma, *Estudios en Neomedievalismo* ofrece una perspectiva multidisciplinar sobre la producción medievalista contemporánea, complementándose entre sí desde los tres grandes bloques que vertebran este monográfico. El primero de ellos, titulado “Gamificación de la Edad Media”, coloca el foco en este nuevo concepto que se ha popularizado recientemente en los ámbitos de la educación y de la divulgación de la Historia analizando, pues, la sugerente posibilidad de *jugar a la Edad Media*. El segundo apartado está dedicado a la crítica literaria– y, también, en menor medida, a la literatura como herramienta de aprendizaje en contexto escolar–, y se titula “Literatura contemporánea y Edad Media”. El tercer y último bloque está compuesto por una serie de trabajos relacionados con las expresiones del Medievo en narrativas gráficas de diversas latitudes (de las historietas españolas al manga japonés). Encontraremos, pues, como se anuncia desde el título, *juegos, letras* y, por último, *viñetas*.

A través del estudio de producciones culturales de diversa tipología, como los juegos de cartas y videojuegos (véanse los artículos de los ilustradores Fran Bermejo y Diego Lizán y del investigador Antonio Huertas Morales), la literatura medieval y contemporánea (véanse los trabajos de Juan

Antonio Molina Gómez, Juan Manuel Lacalle, Raquel Crespo-Vila y Natália Maria Lopes Nunes), y también el arte secuencial (véanse los estudios de Iria Ros Piñeiro, José Andrés Santiago Iglesias, Eleonora Voltan, Jacobo Hernández Morejón y Pilar Garrido Clemente) se abre, de esta forma, un debate en torno a los diversos usos (y abusos) del legado medieval en la actualidad.

Así pues, la primera sección del monográfico se inaugura con el artículo “Creando la baraja de la Murcia medieval”. En él, los creadores Fran Bermejo y Diego Lizán nos explican detalladamente cómo fue el proceso de elaboración de la *Baraja de la Murcia Medieval*, una baraja de cartas española tradicional (acompañada de una guía) que cuenta con ilustraciones originales basadas en la representación de figuras clave de la Historia Medieval de la ciudad de Murcia, desde Alfonso X hasta Ibn Hud. A lo largo del texto, comparten con los/as lectores/as las decisiones que tomaron a la hora de crear para el público actual este juego de carácter lúdico y didáctico inspirado en algunos aspectos históricos, culturales y arquitectónicos de la Murcia de las Tres Culturas.

Seguidamente, en su contribución “Jugar a la Edad Media de la tradición: *Broken Sword*”, Antonio Huertas Morales (Universidad Rey Juan Carlos) nos desplaza al ámbito de los videojuegos. Su artículo toma como caso de estudio *The Shadow of the Templars* (1996), una de las aventuras gráficas de la saga *Broken Sword*, creada por el diseñador Charles Cecil. Su objetivo es indagar acerca de la conjunción entre pasado histórico y ficción lúdica analizando, para ello, el trasfondo pseudohistórico en torno a la Orden del Temple que los/as jugadores/as son invitados/as a desentrañar de manera activa. Como explica el investigador, en última instancia, el relato propone una mezcla de historia y leyenda, ofreciendo una visión noble –y también irónica, gracias al filtro del protagonista, George Stobbart– de la Orden y de sus integrantes.

Por su parte, José Antonio Molina Gómez (Universidad de Murcia) ofrece una lectura en clave medievalista de la novela *Der Erwählte* (1951), del escritor alemán Thomas Mann, en “La historia medieval en Thomas Mann: *El elegido*”. Se trata del primer artículo del segundo apartado del libro –dedicado principalmente, como se ha dicho, a la crítica literaria–, donde nos adentramos en las relaciones intertextuales que la novela mantiene con otros textos como, por ejemplo, un poema del siglo XII, titulado *La leyenda*

del santo pecador, de Hartmann von Aue o, también, con la propia obra de Thomas Mann, a través de *Doktor Faustus* o de *Wälsungenblut* [*Sangre de Wälsungos*]. Para llevar a cabo el análisis, el estudio se centra en las relaciones que *El elegido* mantiene con una serie de temas históricos medievales a la vez que indaga acerca de las alusiones más o menos claras a la biografía del autor y a su contexto de escritura.

El segundo artículo de esta sección, de Juan Manuel Lacalle (Universidad de Buenos Aires), nos propone otra indagación más sobre las representaciones ficcionales del Medievo; en este caso, en el ámbito de la literatura hispanoamericana contemporánea: “Un viaje en busca del conocimiento: conexiones entre los siglos XII y XXI a partir de *Los perplejos* (2009) de Cynthia Rimsky”. El estudio se basa en el análisis de la novela de la escritora chilena, cuya trama problematiza el exilio y el papel de los conversos en la Córdoba española del último tramo del siglo XII a la vez que entremezcla una voz narradora del siglo XXI, que investiga la vida del filósofo judío sefardí Maimónides. Como el investigador explica detenidamente, la novela plantea una serie de reflexiones en torno a la búsqueda (y la dificultad) del conocimiento, lo cual permite examinar algunas de las inquietudes que comparten la sociedad medieval y la contemporánea.

Por su parte, Raquel Crespo-Vila (Universidad de Salamanca – Universidad Rey Juan Carlos) nos presenta bajo el título “El Cid en el siglo XXI: ¿un personaje para la posmodernidad? (Revisión y sistematización de una hipótesis)” un estudio enfocado en la figura del héroe medieval Rodrigo Díaz de Vivar, más conocido como el Cid Campeador. El artículo se centra en sus representaciones/ reinterpretaciones posmodernas y, partiendo de ese amplio conjunto narrativo –analizado ya por la autora en diversas ocasiones–, se nos invita a reflexionar sobre los motivos de su pervivencia en el imaginario literario actual y, no menos importante, en la ductilidad de este popular personaje, que se sigue (re)haciendo una y otra vez en la literatura peninsular.

A continuación, Natalia Maria Lopes Nunes (FCSH-UNL/ IELT/ IEM/ FLUL-CH) analiza *As mil e uma noites* [*Alf laylah wa laylah*] y plantea la importancia de los cuentos en el proceso de aprendizaje y de socialización durante la infancia y la juventud. Su estudio, titulado “As mil e uma noites –experiencias pedagógicas”, está dedicado a tres experiencias pedagógicas

concretas, llevadas a cabo con alumnado de diferentes niveles/ edades, lo cual le permite a la autora concluir que la lectura de los cuentos de Scheherazade proporciona un ambiente propicio y original para abordar temas diversos (derechos humanos, diversidad, igualdad de género, etc.) a la vez que se fomenta el gusto por la lectura entre los/as más jóvenes.

Por último, al desplazarnos al ámbito del arte secuencial, nos encontramos, en primer lugar, con el artículo de Iria Ros Piñeiro, que aborda la representación ficcional de la Edad Media europea en la cultura japonesa. El trabajo se titula “Resignificar la arquitectura medieval española en el manga para crear una fantasía propia: analizando *Berserk* de Kentaro Miura” y tiene por objetivo mostrar cómo el creador del famoso manga de fantasía épica representa una serie de infraestructuras de la arquitectura española medieval –de la iglesia románica de San Martín de Tours (Palencia) al Alcázar de Segovia–, y cómo esos elementos le permiten conformar un universo medievalizante.

Asimismo, José Andrés Santiago Iglesias (Universidad de Vigo) nos ofrece una propuesta de lectura de *Vinland Saga*, del autor japonés Makoto Yukimura. Su artículo, titulado “Dicotonomía entre naturalismo y cartooning en el manga contemporáneo: Una aproximación desde el imaginario medieval de *Vinland Saga*”, recorre nociones como *cartooning* y máscara [*masking effect*], de Scott McCloud –además de las propuestas de análisis del uso del realismo en el manga del crítico Eiji Ōtsuka–, para analizar qué papel juega el mundo medieval europeo en la construcción del universo narrativo de la saga y también en qué medida el recurso del “enmascaramiento” puede propiciar una mayor inmersión histórica a los/as lectores/as.

A continuación se presenta el trabajo de Eleonora Voltan (Universidad de Málaga –Universidad di Padova) dedicado a la poliédrica imagen de Alejandro Magno, el rey del antiguo reino griego de Macedonia, y lleva por título “La imagen de Alejandro Magno desde el medievo hasta la adaptación al cómic: algunas reflexiones”. La finalidad del artículo es presentar a los/as lectores/as una breve panorámica de los principales valores asociados al monarca durante el Medievo para, a continuación, analizar dos cómics actuales –*Crónica de Leodegundo. Fíos de Troya* (2000), de Gaspar Meana González, y *Alessandro Magno* (2018), de David Goy, Luca Blengino y Antonio

Palma—, que permiten identificar diferentes aspectos (positivos y negativos) de su caracterización que perviven en el imaginario contemporáneo.

El último trabajo del monográfico está firmado por los editores del libro: Jacobo Hernando Morejón (Universidad de Málaga) y Pilar Garrido Clemente (Universidad de Murcia). Bajo el título “Enemigo mío. La efigie del personaje islámico andalusí en la historieta histórica española”, los/as autores/as ofrecen una amplia panorámica de las controvertidas apariciones de algunos de los personajes más destacados de la historia del al-Ándalus. El trabajo recopila una serie de ejemplos representativos publicados en las últimas ocho décadas para explicar cómo ha ido cambiando (de forma lenta pero progresiva) la figura arquetípica del personaje musulmán andalusí.

Para concluir, retomo las primeras palabras de los editores del monográfico en el apartado introductorio: “La Edad Media es un periodo fascinante” (IX) y *Estudios en Neomedievalismo* consigue, en efecto, crear espacios diversos de reflexión sobre la forma en que el Medievalo sigue atrayendo, fascinando e inspirando más de cinco siglos después. En síntesis, los diez artículos presentados en este monográfico cumplen con el propósito de abrir senderos a nuevas (y necesarias) exploraciones sobre la creación medievalista en el ámbito de la producción cultural de los últimos cien años. Aunque centrados en ámbitos dispares y en casos de estudio particulares, los artículos aquí incluidos proporcionan una visión general sobre el fenómeno y, en ese sentido, convierten el volumen en un título imprescindible para un primer acercamiento académico al Neo(medievalismo).

Ana Rita Gonçalves Soares

Universidad Complutense de Madrid

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4855-3715>

anaritag@ucm.es