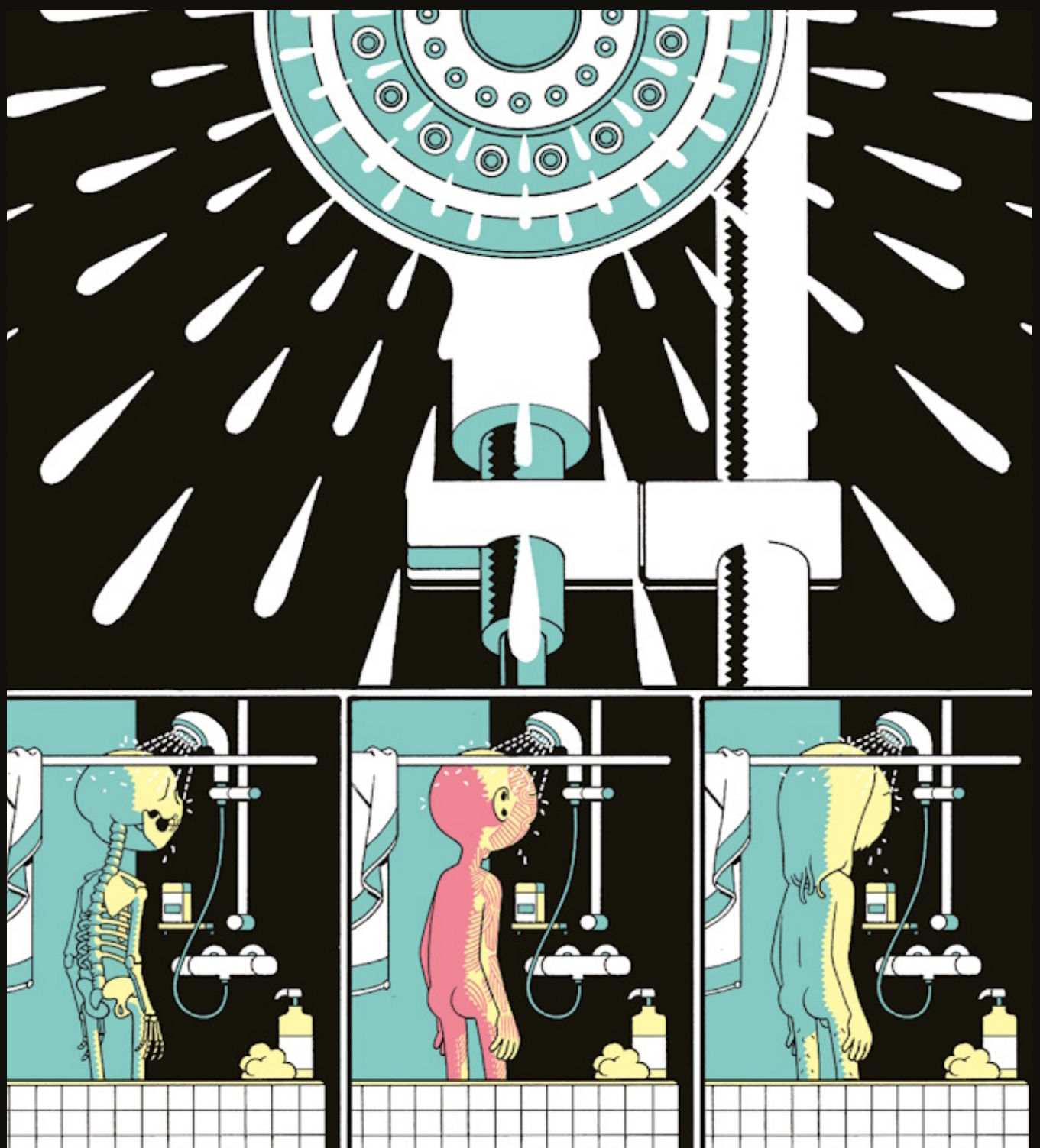


KAMCHATKA

REVISTA DE ANÁLISIS CULTURAL



CÓMIC EN LATINOAMÉRICA Y ESPAÑA:
IMAGINARIOS DE LA CIENCIA FICCIÓN EN EL SIGLO XXI.
Coord: Enrique del Rey y Guillermo González Hernández

K a m c h a t k a

Revista de Análisis Cultural

CÓMIC EN LATINOAMERICA Y ESPAÑA. IMAGINARIOS DE LA CIENCIA FICCIÓN EN EL SIGLO XXI.

Cómic en Latinoamérica y España: imaginarios de la ciencia ficción en el siglo XXI.

Introducción

3-10

Enrique del Rey y Guillermo González Hernández

La ciencia ficción y lo sublime en *El héroe* de David Rubín

11-36

Fernando Ángel Moreno

Aliens y alienados. *La extraña invasión extraterrestre de Materia* (2017) de Antonio Hitos

37-59

Enrique del Rey

***Myrddin* o la hibridación como descomposición del mundo artúrico**

61-94

Antonio Huertas Morales y Juan Manuel Lacalle

Cuerpos e identidades no normativos en el futuro. Un análisis de los cuerpos trans* en las distopías actuales

95-122

Andrés Giner Latorre y Josep Ballester-Roca

Cuerpos cambiantes y fronteras desdibujadas: estilo e identidad en *//* de Emma Ríos

123-146

Rodrigo García Aparicio, Natalia Martínez Pérez y Marcos García-Ergüín Maza

Reterritorializar desde el sur: Constelaciones especulativas del cómic reciente en Chile

147-176

Javiera Irribarren

“En Japón ya es mañana”. Manga argentino de ciencia ficción en tiempos de transformación del campo de la historieta

177-203

Diego Labra

Humor de otro mundo: la ciencia ficción en la configuración del humor gráfico chileno del siglo XXI

205-229

Guillermo González-Hernández



MYRDDIN, O LA HIBRIDACIÓN COMO DESCOMPOSICIÓN DEL MUNDO ARTÚRICO

Myrddin, or hybridisation as the disintegration of the Arthurian world

ANTONIO HUERTAS MORALES

UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS (ESPAÑA)

antonio.huertas@urjc.es <https://orcid.org/0000-0002-2835-9088>

JUAN MANUEL LACALLE

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES (ARGENTINA)

lacallejuanmanuel@gmail.com <https://orcid.org/0000-0002-4162-638X>

DOI: <https://doi.org/10.7203/KAM.25.28304>

ISSN: 2340-1869

RECIBIDO: 14 DE FEBRERO DE 2024

ACEPTADO: 29 DE ENERO DE 2025

RESUMEN: En el marco de los estudios neomedievales, nos proponemos realizar un análisis del cómic español *Myrddin* (2020), de Jorge García y Gustavo Rico, con el foco puesto en el uso del imaginario artúrico medieval a partir de su novedosa conexión con ingredientes como los alienígenas y las naves espaciales. En un primer apartado ofrecemos un sucinto panorama de la materia artúrica y su lazo con la cultura de masas, en especial con la ciencia ficción y la historieta. En segundo lugar, proponemos una lectura cercana de nuestro objeto para, en un tercer momento, detenernos en el trabajo de hibridación que confecciona *Myrddin* con las fuentes y los géneros con los que dialoga y de los que se nutre. Luego, observaremos cómo esto tiene consecuencias en el tratamiento de la temporalidad y del tándem magia-ciencia. Dado que tanto la ciencia ficción como las ficciones neomedievales operan como un modo de explorar de forma crítica el presente de producción, el objetivo del trabajo será observar cómo influye esta reescritura en las lecturas del mito artúrico y de qué manera eso se corresponde con el contexto de producción.

PALABRAS CLAVE: Neomedievalismo, ciencia ficción, cómic, materia artúrica, siglo XXI.

ABSTRACT: Within the framework of neomedieval studies, we propose to analyse the Spanish comic book *Myrddin* (2020), by Jorge García and Gustavo Rico, focusing on the use of the medieval Arthurian imagery through its novel connection with ingredients such as aliens and spaceships. In the first section we offer a brief overview of the Arthurian subject matter and its link with mass culture, especially with science fiction and comics. Secondly, we propose a close reading of our subject, followed by a third section that dwells on the work of hybridisation that *Myrddin* makes

with the sources and genres with which it dialogues and from which he draws. Then, we will observe how this has consequences for the treatment of temporality and the magic-science tandem. Given that both science fiction and neomedieval fictions operate as a way of critically exploring the present of production, the aim of the paper will be to observe how this rewriting influences the readings of the Arthurian myth and how this corresponds to the context of production.

KEYWORDS: Neomedievalism, Science fiction, Comic, Arthurian studies, 21st century.

MATERIA ARTÚRICA, CIENCIA FICCIÓN E HISTORIETA

Entre los mitos occidentales que pueblan el imaginario colectivo sobre el Medievo, el del rey Arturo es, sin lugar a dudas, uno de los más populares (Iacono, 2020: 69). Se trata del relato medieval más reactualizado en las producciones culturales de masas y, lejos de agotarse, sigue incorporando todo tipo de variantes (Sanz-Mingo, 2013). Sus distintas tramas —Tristán e Isolda, los caballeros de la Mesa Redonda, Lancelot y Ginebra, la búsqueda del Grial— subyacen en videojuegos y filmes, nutren una abundante literatura y, aquí nos interesará particularmente, se desarrollan de manera fecunda en el cómic.

La materia artúrica ha sido revisitada y reescrita desde múltiples miradas: humorísticas e irónicas, en ocasiones no exentas de crítica; nostálgicas, añorantes de valores e ideales del pasado, específicamente los de la caballería; melodramáticas, con preferencia por los conflictos amorosos entre algunos personajes emblema del *amour courtois*; historiadas, en busca de los rastros documentales de sus protagonistas o desmitificándolos; o esoteristas, tras las huellas de un Grial mutable de forma y significado. En el marco de esta pluralidad de focos y perspectivas, y aprovechando la oscilación de la materia entre ficción y pseudohistoria, la magia y lo sobrenatural se incorporan a través de Merlín (más aún en las versiones con mayor influjo celta). Estos elementos, contaminados también por lo fantástico y lo maravilloso, ya aparecían en tensión en las reescrituras cristianas, como en la obra de Robert de Boron del siglo XIII, y han sido explotados por las narraciones modernas de ciencia ficción y otros géneros afines o limítrofes, con los que a veces se hibridan: *fantasy*, *sword and sorcery*, entre otros. A fin de cuentas, como exponía Umberto Eco, podemos soñar la Edad Media como lugar bárbaro, los oscuros siglos medios, tal y como sucede en la *Heroic Fantasy*, o un Medievo romántico, que es también el de cierta *space opera* donde la astronave sustituye al torreón (1993: 91).

Como notaba Juan Ignacio Ferreras en su ensayo sobre la novela de ciencia ficción, “El universo de la Edad Media aparece una y otra vez en la CF, aunque creemos con dos significados diferentes; uno de ellos puede ser [...] una transformación del romanticismo con futuro en romanticismo con pasado; otro significado, completamente diferente, logra incluir el universo y sus valores de la Edad Media en el futuro” (1972: 162). Aunque son comunes los paralelismos y la pervivencia de estructuras socioeconómicas, geográficas o de valores del pasado en los mundos imaginados por la ciencia ficción, en tanto que hito tan funesto como fundamental del desarrollo tecnológico del siglo XX, la carrera armamentística nuclear y la posibilidad de destrucción de la humanidad han marcado el éxito alcanzado por aquellas tramas que trasladan a tiempos venideros estructuras medievales, puesto que “cuando imaginamos el final de nuestro mundo y de nuestra civilización [...] la

Edad Media se nos presenta ciertamente, como un modelo de crisis y reconstrucción” (González Jiménez, 2005: 233-234). Una (enésimamente) nueva Edad Media que se cuele por los resquicios del presente y media nuestras concepciones del porvenir (véase Crespo-Vila, 2017). En España, y continuando en el terreno de la novela, podrían señalarse desde lo que ya se consideran hitos de la ciencia ficción (Moreno, 2007: 133; Molina-Gavilán, 2018: 162-164) como *Lágrimas de luz*, de Rafael Marín (1984), que presenta una Tercera Edad Media en que la Corporación forma en Monasterio a los poetas que han de componer la épica que servirá de propaganda para la Conquista por el Universo, hasta otros títulos con apenas alcance crítico, como el híbrido entre la ciencia ficción y el policial de Daniel Bilbao (2007, 2013), en el que se narra cómo, tras las revueltas del Dos de Mayo de 2035, reacción al caos creado por motivos ecológicos y sanitarios, el Gobierno de España recurre, sin éxito, a las Marcas Globales, garantes, por los acuerdos de Seattle, del libre mercado y de los servicios anteriormente públicos. La zona Sur del Tajo queda abandonada a su suerte y los centros urbanos se organizan como ciudades estado que conforman la Confederación de Ciudades Estado de al-Ándalus.

Sin asumir las tesis de aquellos que localizan las raíces de la ciencia ficción en textos de la Antigüedad o la literatura imaginativa, como el mito artúrico, podemos ubicar quizá el primer referente de la hibridación entre futuro y materia de Bretaña en *A Connecticut Yankee in King Arthur's Court* (1889), de Mark Twain, pionero de los viajes en el tiempo, la vinculación de la materia con la técnica y la relación entre ciencia y magia. Allí, a partir del viaje al pasado, Hank Morgan, cuyo contrapunto en términos tecnológicos y de saberes estará encarnado por Merlín, se aprovecha de sus conocimientos decimonónicos para posicionarse en un lugar de poder y privilegio en la Edad Media. Desde entonces, el abanico de posibilidades es amplio y puede oscilar entre la inquietante y opresiva propuesta de Wolfe (1990), más próxima a la literatura fantástica, acerca de las visiones de un castillo medieval en una ciudad norteamericana denominada Castlevue, y que supone un nuevo ciclo de Arturo, otra vez derrotado en batalla y refugiado en los brazos de Morgana en pleno siglo XX; y, por otro lado, el *hard* más clásico, como en la novela de Forward (1993), *Camelot 30K*, que narra la expedición espacial al cometoide 1999 ZX, conocido por sus habitantes, los keracks, como Hielo, donde la maga Merlene hará de cicerone a los humanos por la ciudad de Camalor (huelga señalar la obvia alusión a Camelot, o la de Mordet, consorte de la princesa Orlone de Hielo, con Mordred): un mundo en el que, como reconoce el personaje de Hiroshi, la vida es similar a los ideales románticos de la época medieval, pero donde también habita el fantasma del holocausto nuclear.

En el ámbito hispánico no podemos dejar de señalar la novela de Gabriel Bermúdez Castillo (1978), trasvase de los *romans* artúricos y los libros de caballerías al planeta Lal 83125, proyecto que pretende sembrar la simiente de la humanidad en la galaxia no conocida, o, más recientemente, *El telón de terciopelo*, de José Ignacio Arana (2007), que ficcionaliza un tiempo venidero en el que se ha consumado el choque de civilizaciones de Huntington y un telón de terciopelo divide Europa. En ese contexto tiene lugar una demanda del Grial encabezada por Sir Arthur Greenfield, historiador de los siglos medios (que llama Camelot a su centro de operaciones), y Jaime Gallad, historiador especializado en la caída de los imperios europeos de los siglos XIX y XX, con resonancias de Galaz, aunque nunca se lo vincula con el más puro de los caballeros de la Mesa Redonda, sino con Perceval, destinado a hallar el Grial, pero también a adquirir el conocimiento de a quién se sirve con este, en un Occidente entendido como tierra yerma, *Wasteland*, “esta Europa que se encuentra paralizada y casi moribunda porque ha perdido, después de la Gran Crisis, su identidad” (144).

El cómic de contenido artúrico se ha mantenido, sin embargo, más conservador.¹ Debe destacarse, en su condición de pionero, *Prince Valiant*, un cómic que surge en 1937 y que aporta una nueva dimensión de los aspectos educativo y democrático (Blanc, 2016). Para este nuevo personaje, asociado a Perceval, el castillo no es ya un sitio de opresión, como en Twain, sino un lugar utópico, que se podría identificar con el sueño americano de ascenso social del *self-made man*. Por aquellos años, otro personaje muy importante por su presencia en versiones posteriores es Shining Knight, cuya primera aparición se da en 1941. Durante la Segunda Guerra Mundial, y sobre todo en el ámbito de las historietas, afloran las versiones de caballeros que luchan contra Hitler. Un ejemplo emblemático es el de Batman al rescate del rey Arturo, analogado a la participación norteamericana en la guerra. Ya en los 50 tiene gran preponderancia el uso del mito para desacreditar a los partidos de izquierda a través del “miedo rojo” y para la construcción anticomunista y macartista de amenaza de una invasión extranjera o de traición interna. Esto conlleva, además, el

¹ Para el estudio de la viñeta artúrica, resulta de obligada lectura el aporte de Michael Torregrossa (1999). El investigador es, asimismo, fundador de “The Arthur of the Comics Project”, sitio específicamente dedicado al tema, que realiza una constante labor de base de datos y de divulgación de convocatorias afines. Sobre el cómic medievalizante y preferentemente hispano, pueden verse Gallo León y Játiva Miralles (2017), con el énfasis en el cariz didáctico, y Llosa Sanz (2019, 2021), que aborda las problemáticas de la magia y la Inquisición y del pastiche y la parodia, respectivamente. Para una tipología de cinco categorías de manifestaciones de la materia artúrica en la historieta más accesible al público recomendamos el trabajo de Tondro (2002), quien distingue entre: el relato tradicional (*Prince Valiant*), los elementos artúricos que aparecen en otro contexto (*Shining Knight* o *Captain Britain*), otros contextos que son transportados al artúrico (suele ocurrir más en episodios o aventuras individuales), un uso más simbólico de elementos (la Liga de la justicia) y Arturo transformado (*Camelot 3000*).

menoscabo de caballeros como Palomides (por remitir a lo pagano) y la ausencia de Merlín (por su vínculo con la magia).

Quisiéramos mencionar dos últimos títulos, surgidos en el ámbito anglosajón: el primero, reciente hito de la reescritura ficcional artúrica, es el de Kieron Gillen y Dan Mora, quienes entre 2019 y 2022 publican el cómic *Once & Future*, historieta que trabaja la funcionalidad narrativa de cada personaje artúrico y la variedad de tradiciones con cierta voluntad totalizadora de sincretismo. Cada personaje de la materia que actúa en el presente debe cumplir con su destino y tener las características prototípicas que la tradición le ha otorgado (la aparición de Lancelot está acompañada por el peso de la vertiente francesa de la leyenda y “un” Perceval debe contar con la ingenuidad necesaria a su rol). El disparador propone que Arturo es vuelto a la vida en el siglo XXI por quienes representarían al mal en el mundo dicotómico, por lo cual ya no es símbolo de unidad, sino emblema de la pureza britona. Aquí se invierte la profecía sobre el retorno del rey tras sanar en Avalon: su regreso para actuar sobre un momento crítico, en realidad, sucederá porque el momento fatal lo produce su propia vuelta. El otro es *Camelot 3000* (1983-1985), de Mike Barr y Brian Bolland, *space opera* que nos sitúa ante el año que le da nombre: tras la Tercera Guerra Mundial, en la que murieron miles de millones de humanos, los supervivientes tuvieron que encargarse de reconstruir la civilización, pero el resultado es un mundo superpoblado y sin esperanza en el que, cancelados los programas espaciales, la Tierra es invadida por los alienígenas de Chiron, el décimo planeta del sistema solar. En medio de la inacción de gobernantes y organismos ridiculizados, Tom Prentice despierta de manera accidental al rey Arturo en su tumba de Glastonbury. Tras rescatar a Merlín del poder de Nínive, el monarca reúne a Ginebra y a sus antiguos compañeros (en realidad a las reencarnaciones de Lancelot, Kay, Galaz, Tristán, Gawain y Perceval) alrededor de la Mesa Redonda de un Nuevo Camelot espacial para luchar contra el enemigo invasor. E interior, puesto que la traición acecha en un futuro que parece repetirse: unir a los pueblos de la Tierra como antes unió Britania supondrá revivir la traición de Lancelot y Ginebra, enfrentarse a la ambición de Morgana, quien ha sometido a los habitantes de Chiron para atacar la Tierra, la búsqueda del Grial y el enfrentamiento contra Mordred.²

En el cómic hispanoamericano, dos casos particulares de Argentina son *Almer* (2011-2016), de Manuel Loza, protagonizado por un caballero artúrico cuyo objetivo primordial es siempre la defensa de los trabajadores y los oprimidos (véase Cipponeri, Lacalle y Yankelevich, 2021), y *Merlín* (1993), de Robin Wood y Enrique Alcatena, que pone el foco en la figura del mago (véase Lacalle, 2023).

² El cómic ha tenido una notable acogida por parte de la crítica, por lo que remitimos al lector, como ejemplo, a Wood (1994), Grace (2008) y Cipponeri y Yankelevich (2020).

Ahora bien, en las variantes que se fueron produciendo en las reescrituras de esta materia, los elementos de la ciencia ficción son una incorporación reciente. En el próximo apartado, nos adentraremos en un caso particular que utiliza los condimentos del universo artúrico para producir un cómic innovador.

UNA *SPACE OPERA* PARA EL MEDIEVO FUTURO

Myrddin (2020) está a cargo de Jorge García y Gustavo Rico. Dos páginas de la mano del dibujante, director artístico y escenógrafo español Sagar Forniés funcionan de prólogo ilustrado. Allí se retrata a David Bowie y al Merlín de la película *Excalibur* (1981), de John Boorman, que se terminan fusionando en la última viñeta (Figura 2).³ Cierra el prólogo con el señalamiento de originalidad en la idea de realizar una *space opera* sobre los mitos artúricos pasados por un filtro de glam. La analogía musical de Forniés ejemplifica cierto imaginario consolidado: la materia artúrica suena a *Siegfried* y *Tannhäuser* de Wagner, pero aquí, más bien, se oyen de fondo Mick Ronson, Toni Visconti y Marc Bolan. Con estas líneas se predispone al lector para lo que vendrá.

La adscripción plantea problemas si entendemos la *space opera* como un “subgénero de la ciencia ficción cuyo motor principal son las aventuras y cuya principal ambientación suelen ser extraños planetas y las distancias cósmicas” (Moreno, 2010: 462), especialmente si, como Ferreras (2007: 47-53) la consideramos como una simple propuesta dualista y que peca de la consideración como paraliteratura, puesto que en *Myrddin* la batalla se desarrolla en la Tierra y no en un futuro más o menos lejano, sino en un pasado perfectamente reconocible como medieval, y bien resulta secundaria frente al desarrollo de los personajes y de aquellos *topoi* que, si bien no le son exclusivos, la literatura prospectiva ha desarrollado de manera singular. *Myrddin* ejemplifica la nueva producción en torno a la viñeta de ciencia ficción que, como comenta José Manuel Trabado Cabado (2018: 477), ha dejado atrás lo exótico de los escenarios y la figura del héroe más aventurero y redentor para indagar en el tratamiento de personajes alienados en un mundo confuso.

³ En una entrevista realizada por Kike Infame en 2021, Jorge García presenta al cómic como una “variación del ciclo artúrico” con sus ingredientes principales presentes, pero “aderezados con el condimento de la ciencia ficción y la especia picante de la estética *glam*”. Sobre esto último, agrega en relación al personaje de Merlín: “Para subrayar gráficamente su naturaleza extraterrestre y separarlo físicamente del género humano, a Gustavo se le ocurrió la idea de modelarlo a imagen y semejanza de David Bowie (que, no lo olvidemos, había encarnado a un alienígena tanto en el escenario como en la gran pantalla, en la película *El hombre que cayó a la Tierra*)”.



Figs. 1 y 2. Portada y Bowie y el Merlín de Boorman (9)⁴

La génesis la relata el propio guionista, Jorge García, en las páginas finales del cómic, que llevan por título “Retorno al pasado”: cierta disposición de ánimo libre y caprichoso que lo llevó, al buscar información sobre *Nemesis the Warlock* (Mills y O’Neill 1980-1999), donde un alienígena se enfrenta a un Torquemada futurista, a imaginar un sentido diferente para la leyenda de Camelot. Así surge la idea de recrear la materia artúrica con el *novum* de que Merlín es, en realidad, un extraterrestre atrapado en el planeta tierra que crea Camelot para que afluayan los materiales necesarios para reparar su nave y continuar su viaje. El tiempo no se encuentra precisado, solo sabemos que se producen ciclos,⁵ y existen civilizaciones galácticas desarrolladas tecnológicamente que combaten entre sí. Sobre este marco, *Myrddin* retoma algunos esquemas bien conocidos por la literatura prospectiva, tales como el de los replicantes, el viajero o el doble, que cobran una especial significación en su hibridación con la tradición artúrica, y que pueden ubicarse en la proteica reelaboración del mito.

En la primera sección, “Así en el cielo como en la tierra”,⁶ el recuerdo de una conciencia encapsulada, que no tiene claro si es del pasado o del porvenir, nos

⁴ Para agilizar la lectura, en las referencias a la novela gráfica *Myrddin* se indica únicamente el número de página entre paréntesis.

⁵ Como veremos en el cuarto apartado, esta idea cíclica de la temporalidad medieval tiene su aplicación ficcional en los relatos artúricos estimulada por la promesa del retorno del rey Arturo luego de que sus heridas sanen en Avalon. Esto se trabaja, casi lúdicamente, en la concepción completa de la obra de T. H. White y se explicita de manera clara en el mentado *Camelot 3000*, cuando en el último capítulo Merlín le dice a los sobrevivientes, luego de que Lancelot le preguntara qué hará, ante su negativa de ayuda para reconstruir la tierra: “Me voy a hacer planes y a reflexionar... hasta que el ciclo empiece de nuevo” (Barr y Bolland, 2015: XII, 24).

⁶ Las cuatro partes se titulan a partir de fragmentos de oraciones cristianas. Las primeras tres remiten al Padre nuestro, no necesariamente en orden (y en el primer caso, también, al film de José Luis Cuerda de 1995): “Así

presenta desde el “aquíahora” la génesis y las claves interpretativas del relato: la llegada de una nave a lo que parece el pasado medieval —¿tiempo cronológico o mítico-literario?— de un islote planetario ya cartografiado por el ente alrededor de 67 millones de ciclos antes, en tiempos de los saurios (esto hace que la primera forma que adopte el extraterrestre nos siga resultando extraña, reminiscencia de los *bug-eyed monsters* del género). La repetición en distintas viñetas de una misma palabra, “recuperando” y “paradoja”, nos remite al ámbito de las máquinas. Inmediatamente después, las imágenes espaciales y la memoria intermitente dejan lugar a una escena primitiva de chozas, cerdos y personajes con piel de tono azulado con vestimentas escasas y elementos tribales. Un anciano es llamado por Uther para aliviar los dolores de su mujer, Ygrain, quien estaba a punto de dar a luz. Las funciones del Merlín tradicional se desdobl原因 en un primer anciano y en el extraterrestre que copia su forma. Mientras esto sucede, la nave del ser alienígena, asociada con dioses por la comunidad que desespera ante su visión, se estrella en la tierra. El objetivo de Myrddin, recién arribado, es encontrar recursos para escapar. Con este propósito analiza a los terrícolas para poder asimilar a ellos su apariencia. Su balsa, averiada, lo hizo encallar en el islote, por lo que necesita ayuda para repararla y espera encontrarla allí. Sin embargo, el contacto con el Otro, nodal para la ciencia ficción, apenas es un destello de violencia. A pesar de que solo pretende recitarles un ruego neuroexplicativo, el alienígena es visto como un monstruo, puesto que la cuerpoforma que habita es anacrónica: el guerrero lo ataca, mientras que el anciano sabio pide que lo dejen en paz, dado que se trataría de una criatura sagrada, de una deidad. La contraposición de visiones queda patente. Luego de aniquilar al resto de los humanos, el extraterrestre se presenta ante el anciano: “2om02... 20y Myrdinn, cartógrafo d3l cúmulo panóptico. 3xploro 3l arribafu3ra y 3l fondo d3 microonda2 3n bu2ca d3 inv3rnad3ros” (40), su crónica galáctica contrasta con la presentación más vinculada a la naturaleza que hace el anciano de su mundo: “La diosa es la roca que nos sostiene y la ubre que nos amamanta [...]. La sal de la tierra, el piojo de la madre [...]. Son barro y tiempo” (42). En la cita anterior podemos observar un recurso que particulariza el discurso alienígena y lo enlaza a la tecnología alfanumérica de las máquinas que poseen una inteligencia artificial, específicamente de las naves espaciales. Algunos apuntes que merecen la pena ser tenidos en cuenta sobre el detalle de este recurso: solo se reemplazan la “i” por el “1”, la “s” por el “2” y la e por el “3” (podríamos sintetizar el lenguaje en una expresión regular: [a-z1-3]), estas tres sustituciones, como se podrá notar en los ejemplos, no se ejecutan en todos los casos, y la aparición de números en lugar de letras intensifica o diluye su frecuencia

en el cielo como en la tierra”, “Venga a nosotros tu reino”, “No nos dejes caer”. La última, “Ahora y en la hora de nuestra muerte”, nos remonta al final del Ave María.

conforme aparece en pasajes de cuerpoforma más humanamente imitativa o más alienígena. En este sentido, tengamos en cuenta que incluso las formas que adopta el extraterrestre que en nuestro imaginario podríamos asociar más con la de un alien son adaptativas. La configuración de la fisonomía originaria sería más cercana a las máquinas.



Fig. 3. El anciano y Myrddin con su cuerpoforma anacrónica (39)

Durante este encuentro nacen los niños de la pareja ya fallecida y el anciano se los encarga al viajero alienígena, que los reconoce como “reina potencial” y “guerrero potencial”. Así, este queda a cargo de los neonatos de Ygrain y Uther, Arturo y Morgana, y solicita a su nave “cuerpoformas” de reina, guerrero y, para sí mismo, sabio.

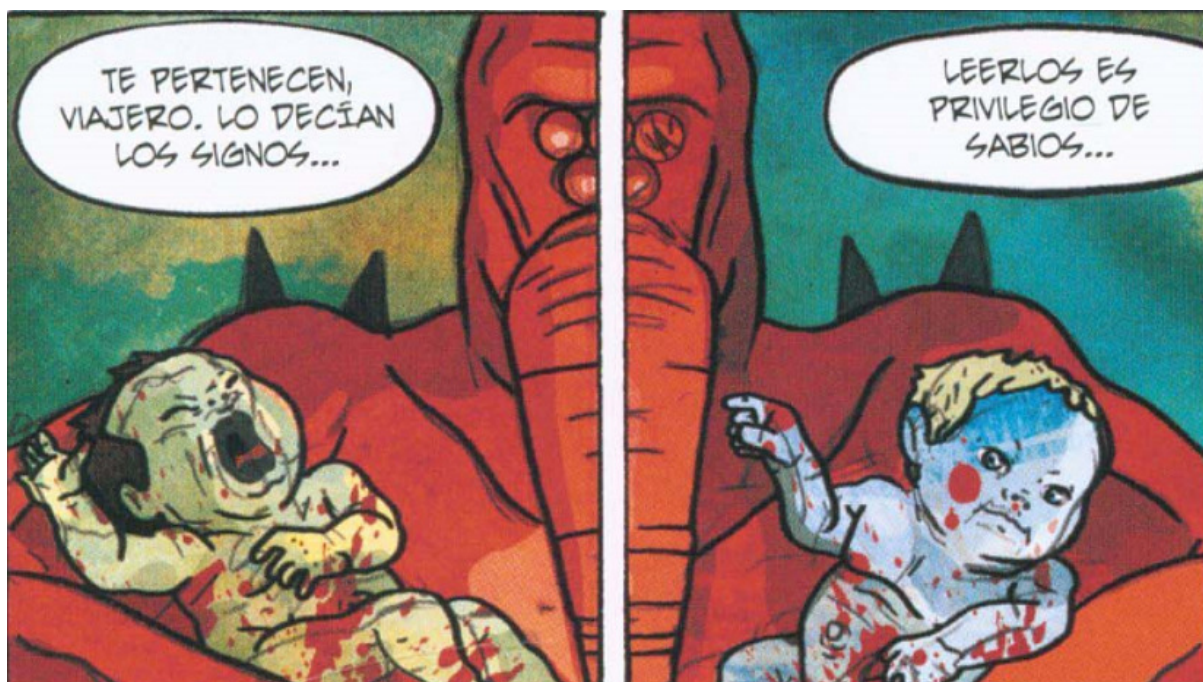


Fig. 4. Arturo y Morgana entregados al alienígena (43)

Aquí se produce la unión de dos extremos, el de la ciencia ficción con la vertiente celta más antigua de la leyenda artúrica, que presenta una estratificación social rudimentaria tripartita: “El informe 3voca una e2tratigrafía social rudimentaria y

v3rtical. Podríamos aprovecharla introduciendo tr3s n1doparásitos. Solicito cuzrpoformas de suj3tos ‘reina, ‘guerrero’ y ‘sabio” (46). La primera parte concluye con Myrddin, ya en cuerpo antropomórfico, despertando en un tiempo nuevo. Su caracterización imita al anciano sabio y mantiene la piel azul (en esta nueva era será el único que conserve este tono, quizás un reemplazo del cariz barbado para encarnar la antigüedad) y pelo rojo, con guantes y capa, apoyado en un báculo. El elemento más extraño es una esfera blanca sobre su frente. La plegaria cristiana del título se resignifica aquí: la posibilidad de presencia en el cielo y en la tierra compete al mago.

El segundo capítulo, “Venga a nosotros tu reino”, alude a Camelot, donde el ser alienígena, ya en forma del sabio Myrddin (los números desaparecen de su discurso), actúa como regente. Él siempre está pendiente del cielo, por si llegan hasta la Tierra quienes lo persiguieron, mientras que Arturo pacifica los territorios del Oeste y las islas exteriores y Morgana intenta hacer valer sus capacidades para gobernar.⁷ De hecho, la primera viñeta, de página completa, nos muestra al mago con Morgana en una de las torres del castillo, quien le solicita la tutela del reino. El personaje de la hechicera mantiene el matiz ambiguo entre el mal y el bien que lo acompaña en la mayoría de las versiones de la materia artúrica. De cualquier modo, el propio Myrddin reconoce la incapacidad de Arturo para reinar debido a que ha sido educado como guerrero, lo que lo liga a una capacidad más primitiva (podemos entrever aquí cierta crítica a la caballería, heredada, quizás, como veremos, de T. H. White). En contraposición, Morgana es descrita como inteligente, persuasiva y tenaz; reina perfecta pero para otra época. La preocupación mayor es la fragilidad de Camelot, ya devenido imperio, y su latente caída. Por ello, las labores diplomáticas deben profundizarse. Mientras tanto, Arturo se encuentra con Lancelot y Leodegrance, padre de Ginebra, quienes comienzan a planear la boda y la unión de reinos entre Camelot y Cameliard. En conversación con Lancelot, quien sugiere clemencia con los pueblos que están masacrando y la vuelta al hogar, el rey se muestra violento, impiadoso y burlón.

⁷ Usualmente, el relato artúrico enfatiza la problemática del enemigo interno como origen del mal (traición del hijo, la hermana o hermanastra, el caballero más fiel, la mujer), que es el que produce la caída del reino y del orden armónico social. En el cómic, Arturo y Morgana se desvían, lo que crea el híbrido y, por ende, la necesidad de la cronosutura. Pero esto es producto de la ausencia de Myrddin, quien había muerto debido a la explosión de la nave de sus enemigos (es decir, el enemigo externo). En *Camelot 3000* cuando los caballeros son atacados por Owen y extraterrestres disfrazados de humanos, Arturo se percata: “Amigos, su intento nos hubiera engañado si Merlín no nos hubiera advertido. ¡En adelante debemos estar prevenidos tanto contra los traidores de dentro como los enemigos de fuera!” (2008: IV, 22).



Fig. 5. Myrddin en su nueva forma adaptativa de sabio (51)

Otro de los personajes artúricos que se nos presenta es Gawain, durante la llegada de Li Po, dignatario del reino Qi de oriente con quien Morgana había hecho tratativas. Myrddin le enseña la Mesa Redonda, que tiene en el centro un fragmento similar al material de la nave en la que vino el alienígena: “Una mesa circular, sin esquinas. Sus ocupantes se sientan a ella en pie de igualdad. Quienes se oponen, son aplastados. Quedan asientos vacantes, honorable Li Po. Pero cada vez son menos. Cameliard acaba de unirse. Constantinopla lo hará en breve. Si el reino Qi se sumase, la Tabla Redonda representaría el mundo entero” (64). Esta incorporación oriental es toda una novedad para la materia artúrica (expande y se aleja de las vinculaciones usuales como, por ejemplo, la de Palomides con el paganismo); pero este reino se niega a estar en pie en igualdad con el resto. La encargada de convencer al emisario es Morgana, quien recibe la siguiente descripción, que incluye rasgos que la materia suele atribuirle, por parte de Myrddin: “La negociación ha comenzado sin que el emisario lo advierta. El impulso erótico es un arma formidable en manos de Morgana, combinado con una gran ambición y un intelecto asombroso. Tiene una psicoestructura compleja e impresionante. A veces me pregunto cuánto ha llegado a saber... y cuánto podría ocultar” (67). A la par que sucede esto, los perseguidores

espaciales de Myrddin se acercan a la Tierra.⁸ Se trata de seres que ven como títeres a los terrícolas, que pretenden ocupar todo el cosmos, colonizar, dominar a sus huéspedes y multiplicarse. Finalmente, el emisario ataca a traición a Gawain, Myrddin y sus hombres armados, que son salvados por Morgana.

Por su parte, Arturo y sus caballeros se encuentran con el sitio donde cayó la nave. Una comitiva parte de Camelot hacia el lugar del impacto. Myrddin y Arturo descienden al pozo que dejó la colisión y, ante el riesgo, el mago le deja a Morgana la esfera de su frente como su “posesión más preciada”. Los cuantiosos y pequeños extraterrestres flotan hacia Myrddin con la intención de alojarse en su cuerpo y dominarlo, deshacerlo y reconstruirlo. Se produce una fuerte explosión y, con la imagen enfocada en la esfera que el mago había dejado en manos de Morgana, el capítulo concluye “reiniciando”, tras haber dado reiteradamente “error”.



Fig. 6. Núcleo del ser alienígena Myrddin, que lo conecta con su nave a través de la esfera (94)

⁸ Cuando los terrícolas ven esta nueva nave caer en la Tierra, en paralelo a la cautela y expectativa de Myrddin en torno al emisario, se pronuncia el Padre nuestro, seguido del Apocalipsis 8: 10-11. Los nuevos extraterrestres manifiestan su voluntad colonizadora. El estruendo, una vez más, es asociado a lo divino (en este caso a Dios, lo que marca el cambio de época). Más adelante, Myrddin recita el pasaje 6: 13 del Apocalipsis cuando él y Morgana reciben la noticia del regreso triunfal de Arturo del campo de batalla: “Y las estrellas del cielo cayeron sobre la tierra como la higuera deja caer sus higos sacudida por el viento” (69). Aplacada su sed de sangre, se teme su accionar en la corte: “[hará] lo que todos, querida Morgana. Aburrirse, conspirar y beber. Aunque quizá su regreso sea más accidentado de lo que cree...” (69). El riesgo de la *recreantisse*, que lleva en la narrativa artúrica a que el monarca envíe a sus caballeros en busca del Grial, aquí invade primero que a nadie al propio rey.

La tercera sección, “No nos dejes caer”, nos ubica, vencida ya la amenaza exterior y finalizados la “recuperación de datos” y el “reinicio de sistema” de Myrddin,⁹ en el desarrollo de la vida de Camelot con el hechicero, al que creen muerto, solo presente a través de su esfera y su nave incrustada en una de las torres. Allí, los dos hermanos replicantes compiten por el poder. En medio de esta disputa se da paso a la escena del incesto entre Morgana y Arturo, a la que se suma Lancelot, en la representación sexualmente explícita y detallada de un trío novedoso. Ya no es Ginebra quien está en el medio, ni el triángulo es meramente ilustrativo.

Ya huérfana luego de un naufragio, Ginebra llega para su boda. Cuando ella y sus hombres observan el castillo a la distancia, como sucede en otras versiones del relato, lo comparan con un sueño. Pero ya no se trata de los años dorados que rescata la época de Kennedy, de justicia y bonanza, sino de “Un sueño en el que hay que andarse con cuidado para no caer de la cama [...]. El sueño de Myrddin” (106). La conciencia alienígena, que aún se encontraba analizando sus recuerdos y recuperando datos, decide anticipar su regreso, dado el peligro que ve cernirse en Camelot durante su ausencia por el mal manejo de los hermanos. Pocas páginas después, lo vemos de espaldas frente a numerosas pantallas que muestran los distintos sucesos que vigila: múltiples planos de Morgana urdiendo sus planes y manteniendo sus encuentros sexuales con Arturo, o de Lancelot mostrándole el castillo a Ginebra. Cuando esta última descubre por accidente a Arturo y Morgana *in fraganti*, la hermana es desterrada a Tintagel, donde dará luz a Mordred mientras que Arturo, embrutecido y solo, se topa con los amores entre Lancelot y Ginebra.

⁹ Como en la recuperación de datos del primer capítulo, durante este proceso se intercalan escenas de lo que vendrá después, dando a entender que el alienígena ya conoce o vivió esos acontecimientos futuros. Este recurso dialoga con la característica de vivir hacia atrás que posee el Merlín de T. H. White.



Fig. 7. Morgana y Arturo (arriba) descubiertos por Ginebra y Lancelot (abajo) (II3)

Justo antes del exilio, Myrddin, en su forma humana azul, vuelve a aparecer frente a los ojos de Morgana, presentándose como “la resurrección y la vida” (II5) y colocándose su esfera en la frente. El renacer de Myrddin genera conversaciones entre los habitantes del castillo que remiten a la ambigüedad que siempre lo acompañó en la materia, ¿es un santo o un demonio? (II8). Mientras Arturo continúa con su vida de excesos, lo que no le impide descubrir el acercamiento entre Ginebra y Lancelot, Myrddin se dirige con Gawain al lugar donde se encuentran los huesos de su pasada muerte, junto a la nave de sus enemigos. Finalmente, la boda tiene lugar y Arturo venga el adulterio de un ebrio Lancelot, enviando a Gawain y sus hombres a asesinarlo (otra importante novedad y desvío significativo de los caracteres y líneas argumentales habituales en las reelaboraciones artúricas). Como si esto fuera poco, el rey engaña a su reciente esposa, la golpea y la viola en el mismo cuarto donde yace aparentemente inerte el cuerpo de su paladín más cercano (aunque hacia el final lo veremos recorriendo el reino como penitente). En viñetas alternadas se produce el nacimiento de Mordred, que culmina, más conectado con su ser, con el regreso de la reflexión alfanumérica de Myrddin: “Ahora r3cuerdo. Fu3 3l híbrido. Torció el curso

d3 la evolución... Había que end3rezarlo. A eso he v3nido, ant3s de hundirme en 3l mundo de la paz... Soy un intruso en el caos... Tengo que ordenarlo” (136).

En el último capítulo, “Ahora y en la hora de nuestra muerte”, la conciencia alienígena registra el paso de cientos de millones de años y el término de su viaje. La paradoja toma forma en sus últimas palabras antes de que volvamos a Camelot: “Acato una orden qu3 tardaré mil3nios en formular. Abro una válvula” (139). Mordred, el híbrido producto del incesto, se enfrenta a Arturo con las armas de tecnología alienígena que ha elaborado Morgana, por medio de algunos huesos del antiguamente fallecido Myrddin. Ella pretende conquistar Camelot, donde la preocupación de Arturo vuelve a ser que el reino Qi se integre a la Mesa Redonda. Las palabras que leemos en boca de Mordred provienen de un cuadro o portal en el que se ven muchas manos, más similares a una fotografía o a un dibujo realista que a las ilustraciones del cómic. Su madre le pregunta si duerme: “Quizá, madre. Quizás sueñe, quizá, no. Puede que este encuentro sea un sueño, mío o de otro. Por alguna razón, eso me inquieta” (143).



Fig. 8. Primeras palabras de Mordred (143)

El regalo que le trae Morgana, el yelmo para coronar su cabeza, es una esfera similar a la que tenía Myrddin en su frente, aunque mucho mayor. Mordred deberá condensar su esencia para ingresar en ella. La forma robótica que adquiere el vástago de Morgana se exhibe en la siguiente secuencia, al interrumpir el camino de Gawain y la comitiva oriental. El único que logra regresar al castillo es un Gawain enloquecido. Myrddin reconoce que su colapso mental se debe a una visión monstruosa, que adjudica a un híbrido: “Si existe un híbrido, sugiero cronosutura.

Habr  que construir una esfera anacr nica que resista el viaje, pero... si fuera un h brido... Ay, Morgana...  A qu  est  jugando?  (147). No obstante, a Morgana la espanta la matanza que el h brido hace de sus enemigos y se enoja frente a los asesinatos que comete en su propio castillo y de su propia gente. Mordred est  fuera de control, pero en este caso por ser un h brido en estado inicial de desarrollo y porque su organismo asimila otros. Con este prop sito de crecimiento, la invita a Morgana a integrarlo y nos ofrece un *racconto* de sus acciones:   Ves? Es como un sue o. Eres lo que has sido, lo que eres y lo que has querido ser... Veo tu plan para ganarte la confianza de Myrddin seduciendo al embajador Qi para empujarlo a cometer un atentado... Veo todas tus maniobras, madre: tu plan para subyugar a tu hermano, tu plan de tener un sucesor, tu plan para gobernar a trav s de  l, de m ... Todas esas maniobras eran innecesarias, madre. Ya no est s sola... Y pronto seremos muchos m s  (153). El cierre nos presenta al h brido multiplicado, espada en mano y rodeado por muchos seres con cabeza de esfera, dispuesto a batallar con Myrddin y su gente. Para poder vencerlo, el mago prepara la cronosutura, y su punto a favor es que:   El h brido parec a indeciso, confuso, asimilando la multiplicidad de conciencias que hab a ingerido  (156). Una cronosutura que, en realidad, ya fue hecha. La esfera anacr nica se encuentra lista.

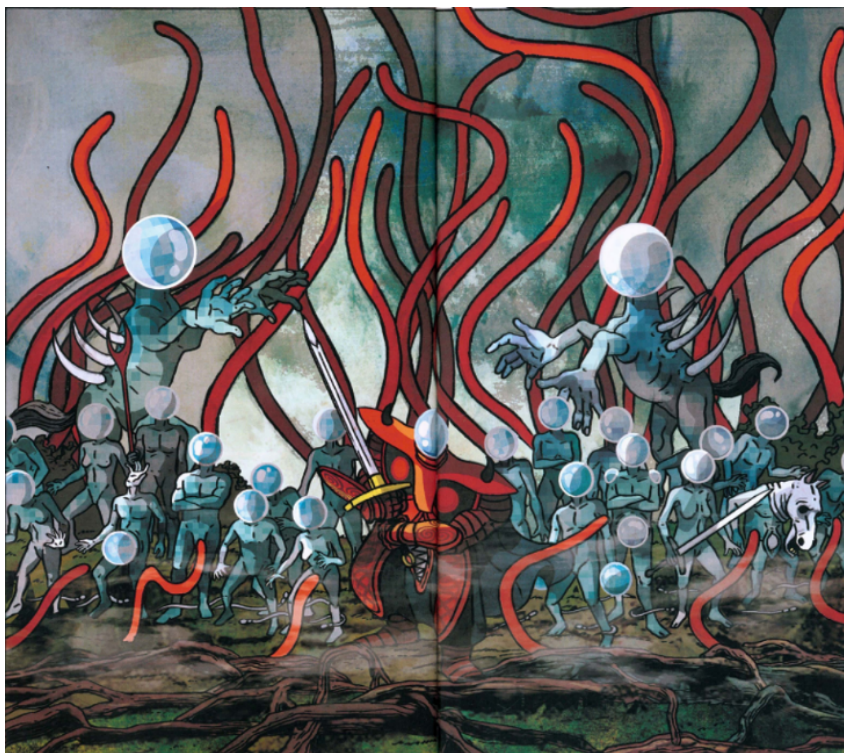


Fig. 9. Mordred y su ej rcito de conciencias ingeridas (156-157)

Ginebra ofrece a los caballeros de la Mesa Redonda un pan para comulgar, secretamente preparado con hongos. Su prop sito es generar una distracci n en

alianza con Myrddin y tiene lugar el enfrentamiento entre las alucinadas fuerzas de Arturo —¿alucinadas o disociadas con la droga M o los mismos hongos que Barris encapsula en la novela de Philip Dick (1975)?— y las de Mordred. La duda entre el recuerdo y la vivencia deviene bucle cerrado. Tras la explosión, producto de la cronosutura, el decurso temporal espacial y la vuelta a comenzar, nos topamos con un epílogo donde un joven Galaz con un anciano golpean la puerta de la cabaña de una Ginebra, ahora Jenny y con su memoria reseteada, ya canosa. El viejo ciego es Lancelot. Los cuadros finales se alejan del planeta Tierra hacia la vida reiniciada de Myrddin.

Si intentamos no perder de vista el esquema macroestructural del relato, aquí el mito artúrico comienza debido a una necesidad por parte de Merlín de adaptabilidad y protección, que conduce a la creación de su propio micromundo. Y finaliza por un error en el decurso, encarnado en el ser híbrido Mordred (¿un virus?, el castigo por el incesto aparece más desdibujado), que debe ser resuelto reseteando el sistema, con el objetivo de ordenar el caos y obtener la paz.

PARA UNA MATERIA DE LOS SIGLOS MEDIOS: MAPA INTERTEXTUAL DE *MYRDDIN*

El guionista da cuenta de las fuentes que inspiran o subyacen en la elaboración de *Myrddin*, que aúna un nutrido corpus de autores del canon de la ciencia ficción con textos medievales y modernos de la materia artúrica.¹⁰ Este hibridismo intertextual retoma diversas versiones del relato del rey Arturo, medievales y neomedievales, escritas y visuales, a las que incorpora la mixtura genérica. A las habituales reelaboraciones en forma de novela de aventuras, novela caballeresca, discurso pseudohistórico, *roman* o *fantasy*, se incrusta la ciencia ficción en la forma específica de *space opera*. A continuación, nos detendremos en las inspiraciones más significativas, ya sea por su presencia más explícita y de mayor envergadura, o bien porque resulten particularmente relevantes para algún aspecto de la problemática que abordaremos en el próximo apartado.

¹⁰ En el cómic se explica: “Consulté los textos más emblemáticos del ciclo artúrico, incluidos *Historia de los reyes de Britania* de Geoffrey de Monmouth, los libros de la *Vulgata*, las novelas de Chrétien de Troyes, *La muerte de Arturo* de Thomas Malory o la espléndida tetralogía *Camelot* de Terence H. White (que dio origen al clásico de Disney *Merlín, el encantador*). También revisé algunas versiones filmicas, especialmente *Excalibur*, de John Boorman. Pero las fuentes de *Myrddin* desbordan ampliamente el ciclo artúrico e incluyen referentes tan dispares como David Bowie, Miguel Calatayud, John Carpenter, Guido Crepax, Brian Eno, Jack Finney, Robert A. Heinlein, Keko, Jack Kirby, Stanley Kubrick, Ursula K. Le Guin, H. P. Lovecraft, Mike Mignola, Alan Moore, Joan Perucho, Nicolas Roeg, Carlo Rovelli, Carl Sagan, Jim Steranko, Nazario, Daniel Torres, John Totleben, Valle Inclán, Kate Wilhelm o Urda, por citar solo unos pocos” (181). En otros sitios, como en la entrevista concedida a Infame (2021), la nómina se amplía, especialmente en lo que a la materia artúrica y su tradición se refiere, con obras como *Merlín y familia*, de Álvaro Cunqueiro; *El rey pescador*, de Terry Gilliam; o *Los hechos del rey Arturo y sus nobles caballeros*, de John Steinbeck.

En cuanto a las características vinculadas al dibujo y al color, los influjos son, asimismo, múltiples. Rico señala: “En *Myrddin* hay una página prácticamente calcada de una de *la Estrella Lejana* de Daniel Torres. Pero, si hablamos estrictamente de influencias en el apartado gráfico, creo que fueron importantísimas ciertas obras de Nazario, Laura o Sequeiros. Hay diseños de personajes directamente inspirados de algunos de *Anarcoma* (Morgana, por ejemplo, es uno de ellos)” (Infame, 2021). Las ilustraciones poseen un peso narrativo que permite una síntesis textual mayor que en otras historietas. Esta función narrativa se encuentra acompañada por el color: “[...] la técnica es similar a la que empleaba Richmond Lewis en *Batman año uno*. Tanto el rojo como el azul Prusia, el gris oscuro o el negro tienen mucha presencia a partir del segundo capítulo de la obra y van acordes a la tensión narrativa. El rojo destaca los picos de máxima tensión” (Infame, 2021).

La elección de la variante “Myrddin”, que titula el volumen y da nombre al mago protagonista, procede directamente de Geoffrey de Monmouth (ca. 1130).¹¹ Otra de las fuentes centrales es el film *Excalibur*, dirigido por Boorman. Aunque no es descartable cierto peso en la trama,¹² su influencia reside fundamentalmente en la imagen: además de, como ya hemos adelantado en la introducción, la representación de Myrddin como fusión de Bowie con el Merlín fílmico (Nicol Williamson), distintos pasajes o episodios vinculados con Morgana parecen extraídos directamente de la pantalla (así sucede, por ejemplo, con las joyas, los bebedizos y el parto de Le Fay).

¹¹ “Geoffrey debió de aprovechar la figura de Myrddin, bardo o druida al que el folclore galés atribuía una existencia extravagante y enajenada en el bosque y al que se imputaba la autoría de varios poemas apócrifos de contenidos mánticos o proféticos. El nombre de Merlín parece provenir de la adaptación del topónimo de su localidad natal (Camarthen, en galés *Caermyrddin*, ‘ciudad de Myrddin’), de donde el latín obtendría *Merlinus* sustituyendo con una *l* la *d* original para evitar la cacofónica voz *Merdinus*” (Alvar, 1997: 204-205).

¹² Recordemos, por ejemplo, que frente a la tradición en la que es Morgana la que, tras la derrota de Arturo, lleva al monarca a Avalon para que restaure sus heridas, tanto en la película de Boorman (1981) como en la novela gráfica de García y Rico (2020), Le Fay muere a manos de Mordred. También resulta sugerente la lectura de *Myrddin* como respuesta a las palabras de Merlín a Arturo en el largometraje: “Arturo, es tu hora. Los dioses me han abandonado. Existen otros mundos, este ha terminado para mí”.



Figs. 10 y 11. Parto de Morgana en *Excalibur* y en *Myrddin* (133)

En relación con la imagen, merecen una breve mención los seres extraterrestres que persiguen a quien será Myrddin, en posible parentesco con los titanes-babosas con pseudópodos de *The Puppet Masters*, de Robert Heinlein (1951), y las ensoñaciones de Lovecraft; tampoco se pueden soslayar guiños artísticos de la viñeta, como al *Guernica*, de Pablo Picasso.



Fig. 12. Alienígenas que persiguen a Myrddin, listos para el ataque (89)



Fig. 13. Escenas de fragmentos, momentos antes de la explosión y el reinicio, que remiten al tratamiento de *Lancelot du Lac* de Robert Bresson y de inspiración picassiana (91)

La Morgana de García y Rico (2020) merece un párrafo aparte por su relación con otras reescrituras medievalistas del mito artúrico, en este caso no reconocidas, y con una producción que recupera a las protagonistas de la materia de Bretaña desde lecturas feministas y *new age*. El pasado al que llega el alienígena y en el que el viejo sabio, que lo considera un prodigio, le entrega los hijos de Ygern, es matriarcal: ellas gobiernan y sirven a la madre. Las réplicas que introduce Myrddin, no obstante, despiertan en un tiempo que ha cambiado. Morgana es quien ha recibido un adiestramiento más refinado: es persuasiva, inteligente, tenaz, y sería la reina perfecta, como le confiesa Myrddin, “en otra época” (56). Aunque la tradición artúrica ya había enfrentado a Le Fay con Arturo y la había hecho ambiciosa y poderosa, de la misma manera que las lecturas medievalistas la convertían en personaje capital de un “otro lugar”, el Avalon que se contrapone a Britania, la obra de García y Rico nos ofrece una lectura muy concreta: Morgana pretende la corona, y no de un reino feérico, sino que aspira a gobernar Camelot. Su voluntad se ve truncada únicamente por el hecho de ser mujer. Es esta negativa la que en buena medida causa la caída de Camelot: no es en ningún caso el adulterio entre Ginebra y Lancelot el desencadenante de la tragedia, puesto que es Ginebra quien descubre la incestuosa entrega de Arturo a Morgana, en una clara subversión del mito, sino la ambición de la propia Morgana, imprevisible incluso para su mentor. Así, es capaz de empuñar las armas y salvar la vida de Myrddin, atacado por Li Po; de seducir a Lancelot y a Arturo,

engendrando un hijo de este último, siguiendo el film de Boorman (1981) y en semejanza a los hechos de la obra de Marion Zimmer Bradley (1983) o de Rosalind Miles (1999), donde también es el incesto el que provoca la caída de Arturo (Seoane, 2016); y de emplear la esencia de Myrddin en favor de Mordred.

Las otras fuentes explícitamente aludidas son la tetralogía *The Once and Future King* (1958) de Terence Harbury White y su *Book of Merlyn* (1977). En efecto, la última página del cómic se compone de un fondo negro con unas pequeñas letras blancas centradas que citan las palabras de Merlín cuando se presenta ante Arturo en el Libro I de White, *The Sword in the Stone* (1938): “Por desgracia yo nací en una época equivocada, y tengo que vivir de adelante atrás, viéndome rodeado por gentes que viven al revés” (179), y se incluye el nombre del autor.¹³ La elección del mago para ocupar el papel de este personaje se debe a su vínculo con el conocimiento. La completa y variada problematización de la temporalidad que incluyen estas novelas atañe varios ejes. Uno de estos corresponde, justamente, a Merlín y su particularidad de “vivir al revés” que habilita sus premoniciones, diálogos temporales invertidos y el conocimiento de sucesos, objetos y personajes del futuro. White, y su juego con la versión de Thomas Malory del relato artúrico (1485), se presta perfectamente para la estructura cíclica de *Myrddin* y expresiones como “Sé que en algún lugar del pasado lo estaré recordando” o la relevancia de los bucles y las cronosuturas. Los recuerdos del pasado o del porvenir de Myrddin representan una confusión con la temporalidad similar a la que tiene el Merlín de White. El influjo de este autor, para el lector avezado en su narrativa, puede verse, también, en el otro foco central de sus textos: el problema de la guerra. Esto puede observarse en el cómic, por ejemplo, en la preocupación de Myrddin de que Arturo convierta al reino en un imperio. Al inicio de la tercera parte, luego de la recuperación de la conciencia, Myrddin medita: “En mi ausencia, Arturo ha impreso un giro imperialista a su reinado. Por ese camino arrastrará la Tabla Redonda a una guerra incierta en el continente. Incierta y larga. Nuestros socios nos abandonarán a medida que la guerra se prolongue” (108).

Con esta serie de fuentes en el horizonte, nos interesará en el próximo apartado analizar cómo esto opera en función del trabajo particular con la temporalidad y el tándem ciencia-magia.

¹³ La cita se da en el contexto del primer encuentro entre Merlín y un joven Arturo (Verruga por ese entonces) en el bosque: “—Ah, sí. Preguntabas que cómo supe que íbamos a ser dos, ¿no es cierto? Por eso te he enseñado el espejo. Sabrás que la gente corriente nace hacia adelante en el tiempo, me comprendes, ¿no?, y que casi todo en este mundo va también hacia adelante. Eso hace que a la gente ordinaria le sea fácil la vida, del mismo modo que resulta muy sencillo unir esos cinco puntos para formar una W, siempre que se mire hacia adelante, en lugar de hacerlo hacia atrás y de dentro afuera. Pero por desgracia yo nací en una época equivocada, y tengo que vivir de adelante atrás, viéndome rodeado por gentes que viven al revés [...]. —Ya lo ves, uno se arma un lío con el tiempo, cuando las cosas son así. Y las épocas se confunden en seguida, si sabes lo que va a ocurrir a la gente, y no sabes lo que les ha ocurrido, ¿comprendes? Es como dibujar mirando a un espejo (White, 2002a: 42-43).

EL NEOMEDIEVALISMO COMO RECURSO PARA EL CRUCE

Aunque el tiempo cristiano, tan asociado a la Edad Media occidental canónica, posee un esquema teleológico, la identificación medieval en el imaginario actual con la concepción cíclica de la temporalidad es preponderante. Así como el fin de los tiempos, debido a la llegada del año 1000, ha servido como insumo ficcional en la modernidad (cf. Lacalle, 2021), otro de los pilares fuertes al recurrir al Medievo proviene del tiempo rural, de las estaciones, la naturaleza y la repetición terrenal frente a la trascendencia divina (esto ha llevado a que autores equiparen la temporalidad medieval con un “eterno retorno”, cf. Fernández y Lacalle, 2021). En el mito artúrico esto se plasma en la promesa del regreso del rey Arturo luego de la batalla de Badon, sintetizado de manera concisa en la expresión que cierra y titula el conjunto de la obra de White “the once and future king”, o como Merlín le anticipa a Arturo que dirá su lápida: *rex quondam rexque futurus*, traducido como “el rey que fue y será” o “el rey del ayer y del mañana”.

En su cruce con el tiempo natural, y las implicancias de concebir la medición en una escala mucho mayor, la ciencia ficción desacopla la vida individual y la universal. El cruce novedoso en *Myrddin*, en un principio chocante pero pronto muy fluido, entre estos dos ámbitos de poca convivencia produce un giro que renueva la materia artúrica y enseña una productividad que aún hoy se presenta inagotable. A esta intersección se suma una segunda, quizás más usual, entre ciencia y magia. Y decimos cruce porque precisamente aquí estos pares confluyen, no se contraponen. Merlín ya no es el antagonico de Hank Morgan, sino que en sí mismo incorpora los dos polos y la hibridación. Como en White, Merlín es uno de los recursos que conecta el presente con elementos futuros, es generador de anacronismos y, en un paso posterior, como ocurre en el cómic aquí analizado, lazo con la ciencia ficción. No debemos pasar por alto que en la trama de *Myrddin* no se coloca a los personajes artúricos en un universo espacial ni se los pone a interactuar con alienígenas. En cambio, Merlín es un alienígena y Camelot es una criatura producto de sus capacidades. Recordemos que durante las últimas décadas del siglo XX a los extraterrestres les ha sido adjudicada la responsabilidad de fenómenos inexplicables para el hombre moderno, como la construcción de las pirámides de Egipto o las estatuas moáis de la isla de Pascua, por solo mencionar dos ejemplos icónicos.¹⁴ A su vez, el cómic no se titula Merlín, ni M3rlín (u otra variante robótica), sino *Myrddin*, que nos remite al Myrddin Wilt y a la rama galesa de los orígenes de la leyenda.

¹⁴ En la entrevista realizada por Infame, García explica: “En ese estado de ánimo se me ocurrió una idea disparatada: que las leyendas artúricas resultarían verosímiles si Merlín hubiera sido un extraterrestre” (2021). Es decir, que la conversión del mago en alienígena operaría en favor de la verosimilitud del relato para las lecturas actuales.

La condena de Merlín es que aun teniendo las capacidades que destacamos no puede impedir el incesto entre Arturo y Morgause (o Morgana), ni puede eludir caer bajo la trampa de Nimue. Esta inevitabilidad cíclica se encuentra retratada en el cómic *Once & Future* cuando Merlín, temeroso de que su rey resucitado vuelva a caer, se percata: “Bath. Badon. Aquella horrible batalla. Aquel maldito día. No puede volver a suceder... pero no pude cambiar aquella batalla”, y más adelante vuelve, obstinado: “No. Otra vez no. Esto fue para escapar de aquello. Pero... Mi rey no morirá en el campo de Badon. Arturo no muere aquí”, sumados a los recurrentes lamentos: “Otra vez no. Otra vez no” (Gillen y Mora, 2022). Esto mismo lo reflexiona el propio guionista de *Myrddin* sobre su cómic: Myrddin está encerrado en un mundo del que intenta escapar en más de un sentido, porque está encapsulado no solo en el espacio, sino también en un breve intervalo de tiempo. Quizás, el Merlín de White presenta una cualidad que pareciera, por momentos, más consciente: “No es nada. Dentro de poco me enamoraré de una chica llamada Nimue, la cual aprenderá mis sortilegios y me mantendrá encerrado en una cueva durante varios siglos. Es una de esas cosas que no pueden evitarse” y, luego, “Por lo tanto, queréis decir que de nada vale tratar de escapar a Nimue, ¿verdad? —Aunque quisiera hacerlo —dijo Merlín—, de nada me valdría. Hay ciertos aspectos relativos al Tiempo y el Espacio que el filósofo Einstein llegará a descubrir. Algunos se limitarán a llamar a eso Destino” (White, 2002a: 283 y 363). Sobre estos hechos irremediables, cuando se trata de actuar como consejero del rey, en algunos casos Arturo recibe su aviso, como sucede con el engaño de Lancelot y Ginebra, y en otros no, como ocurre con la identidad de Morgause para evitar el incesto: “Merlín saltó de la cama [...] de pronto, en medio del sueño, recordó lo que le venía preocupando desde hacía tiempo. Se trataba del nombre de la madre de Arturo” (393). Esta confusión queda plasmada en la historieta cuando Myrddin adquiere la cuerpoforma de sabio y se sorprende de la nueva etapa en la que se encontraba: “Parece qu3 el tiempo vuela aquí afuera” (52).



Fig. 14. Despertar de Myrddin en Stonehenge, desconcertado por el paso del tiempo en la Tierra (52)

En relación con el hecho de que a Myrddin le cueste asimilar el paso del tiempo en la tierra, el guionista afirma sobre la concepción de su nave: “[C]reo que el influjo de *Les Humanoïdes Associés* fue importante a la hora de crear ciertas secuencias en *Myrddin*, sobre todo las relacionadas con el interior de la nave del protagonista, al que queríamos dar un toque atemporal y metafísico que quizás proceda más de Moebius que del propio Druillet” (Infame, 2021). Casi como una necesidad de acostumbramiento que reposa en sus poderes, cuando Morgana le consulta al inicio de la segunda parte qué hacía, el extraterrestre encarnado en mago le responde: “Nada... pasar el tiempo” (55). Su aliada final en el combate contra Mordred, Ginebra, ante el reproche del mago porque no se había quedado en el castillo, le espeta que allí se ahogaba: “Prefiero el espacio sin tiempo del camino al tiempo sin espacio del castillo” (149). El decurso temporal, como vemos, puede resultar opresivo e, incluso, peligroso para los personajes que no logran manipularlo. Y en este manejo es donde emergen las habilidades mágicas, tamizadas por la ciencia ficción.

Como señala Jorge García, la idea subyacente del alienígena es “pasar la ciencia por hechicería y [crear] un vasto imperio al que afluirían los materiales necesarios para reparar su nave espacial” (180). La hibridación de la ciencia ficción con la materia

artúrica supone, por lo tanto, la racionalización del componente mágico, maravilloso o sobrenatural, pero no como lo haría la narración histórica, buscando el relato mimético sustentado en fuentes documentales, sino a través de la prospección futurista, donde las ciencias y técnicas avanzadas, extraterrestres, forjan una explicación lógica de lo que aparentemente queda fuera de la razón, aprovechando esencialmente el personaje de Merlín y su tradición.

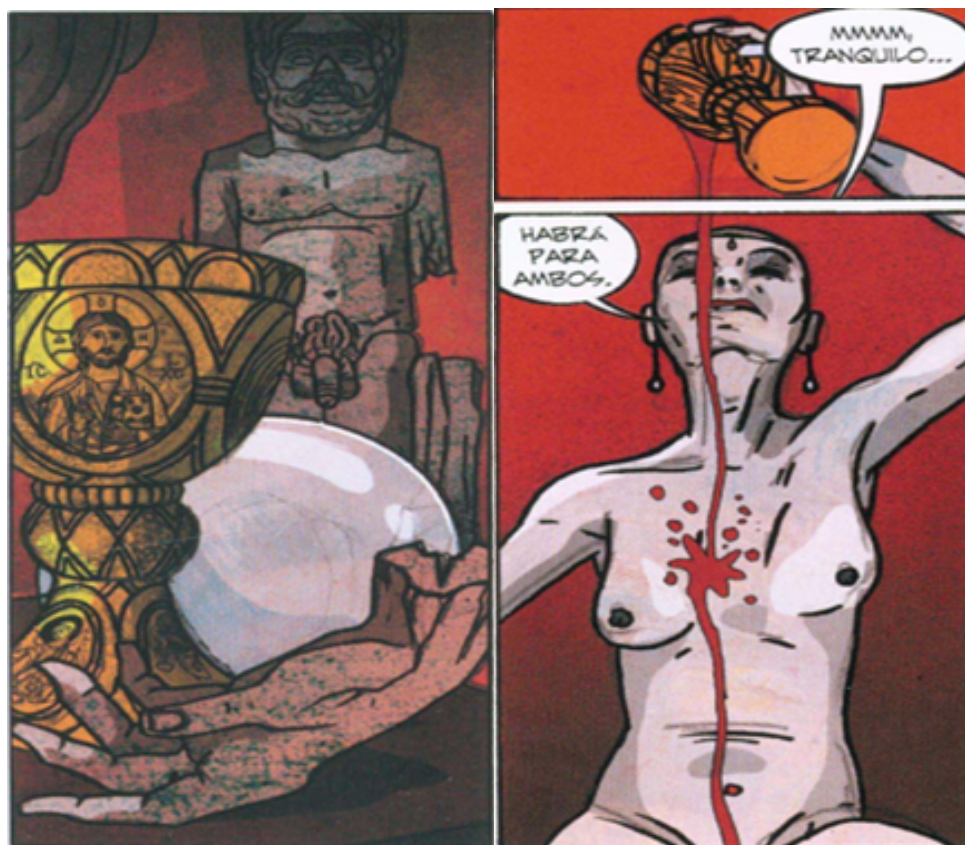
La llegada de la nave alienígena es vista, en consecuencia, como un prodigio (27 y 34) a ojos de los pobladores de la tierra; el mismo prodigio que supone el nacimiento de los gemelos (43) y el juicio que los personajes de Camelot establecen sobre los actos de Myrddin. Sin embargo, las implicancias de tal proceso son capitales para la cabal comprensión de la obra. Convertida la maravilla en razón y ciencia, el mundo artúrico queda vaciado de toda ilusión y significado.

El lector atento no puede más que percibir cómo los héroes se ven despojados de los símbolos de la caballería sobre la que se conforma su esencia. Nada hay, por ejemplo, de Joyeux, la espada forjada por Galand, el mejor armero que hubo en la Edad Media, que White le otorga a Lancelot (2002a: 465), ni de la famosa Excalibur “celebérrima a partir de Malory y los subsiguientes acercamientos románticos al ciclo de la Mesa Redonda” (Alvar, 1997: 102), o de la larga y ancha Ron, sedienta de sangre, que describe Geoffrey de Monmouth (1984: 150). La única espada épica presente en la obra que recibe un nombre es la empuñada por Uther, ajena a la tradición artúrica y que se quiebra al primer golpe (36).

De la misma manera, la Mesa Redonda, la imagen más representativa de la corte del rey Arturo y sus caballeros, símbolo, en sus primeras apariciones, de una sociedad caballerescas perfecta y los valores de sus componentes, o símbolo de la militancia secular de la caballería de Dios, con su posterior cristianización (Alvar, 1997: 207-209), que mantiene las características estéticas de la balsa-nave de Myrddin, un número de asientos ajenos a la tradición y sin espacio para el Grial, solo aparece en dos ocasiones, que sintetizan los dos polos de la tradición artúrica, especialmente filtrados a través de la lectura de White. La primera vez se presenta vacía, sin ningún caballero que la habite, símbolo de las aspiraciones que Myrddin pretende para Camelot, donde se revela cuál ha sido su sustento: ni la equidad ni la igualdad ni la justicia, sino la mera fuerza, de manera que quienes se niegan son aniquilados. La segunda ocasión, acoge la arenga del rey Arturo ante el inminente combate contra Mordred, en la que se apela a la fe. Se trata de una impactante alusión, puesto que nada queda del heredero de una idea civilizadora, del paladín del bien en el mundo que cree que el poder debía usarse en favor de la justicia y la razón que nos presentaba —recordemos la lectura de White, que es ante todo una reflexión sobre la guerra en el contexto de la Segunda Guerra Mundial, y una desoladora crítica a la conducta

humana—: su proceso de pacificación es un verdadero festín de sangre que no entiende de clemencia. Es más, no hay espacio para las famosas y nobles gestas de los caballeros artúricos, protectores de desvalidos y de doncellas, puesto que la vida en Camelot más bien tiende a la distopía. García y Rico (2020) sintetizan las actuaciones de Arturo en la pacificación de las islas, el Oeste y la corte (y prestan especial cuidado a que el término no se ajuste a la barbarie que contempla el lector), y cualquiera de sus representaciones tradicionales, entre la indolencia, la tristeza o la apatía, palidece frente a los rituales, orgías y masacres en los que participa. El relato de Geoffrey de Monmouth, por ejemplo, no es comedido en la descripción de su faceta guerrera, y el exterminio llevado frente a los pueblos enemigos, a veces en espantosas carnicerías a sangre y fuego, pero siempre en busca de la paz y sabiendo, en su innata bondad, compadecerse de los enemigos. En la novela gráfica solo vemos a Arturo empalar y masacrar a sus enemigos (68), liderar oscuros rituales (60-61) y, ya en Camelot, entregarse a orgías (122, 128) y violentar a Ginebra (135). En cambio, la única alusión (y reiterada) a la paz se da con la cronosutura de Myrddin y el reinicio del ciclo.

Por último, la aventura por antonomasia de la materia, la búsqueda del Grial, “una construcción cuyas bases apuntan a lo más alto de los ideales y a las más profundas experiencias religiosas” (Barber, 2007: 1), no tiene cabida. La única *quête*, y exclusivamente material, es la de Myrddin, que debe reparar su nave. No existe el paso de la esfera secular a la espiritual, del objeto físico al símbolo mítico y religioso, que se produce en los relatos artúricos. Esta ausencia se hace más llamativa, a nuestro entender, en tanto que las escenas de mayor naturalismo y animalidad van acompañadas de la presencia recurrente de un cáliz dorado, cuyo ornato consiste en un pantocrátor que parece aludir a la condición de Myrddin, la divinidad creadora, y de una esfera, que incide en la misma idea a la par que nos sitúa ante el Gran Hermano orwelliano. Por otro lado, presiden los ayuntamientos de Arturo, Morgana y Lancelot hasta que la propia Morgana derrama el contenido del cáliz sobre su cuerpo, convirtiéndose así en el recipiente donde sacian su sed los dos amantes, a la vez que se anticipa de manera metafórica su condición de recipiente-madre del futuro Mordred, que no es, por tanto, como suele acontecer en la tradición medieval, hijo de Arturo y Morgause, sino del rey y de Morgana.

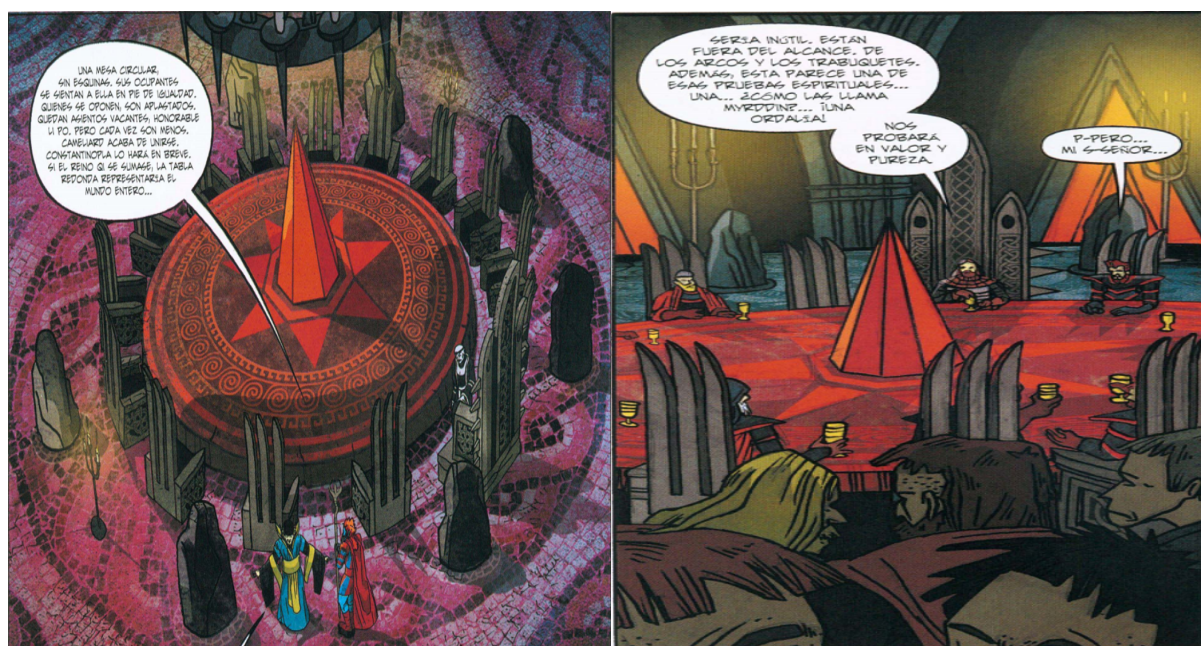


Figs. 15 y 16. Cáliz acompañado de la esfera de Myrddin (97) y Morgana-recipiente (104)

Esa materialidad de la búsqueda es también la que rige las relaciones entre los personajes, con la excepción de Ginebra y Lancelot. Las réplicas que maduran en vainas amnióticas desarrollan una de las posibilidades más aprovechadas por la ciencia ficción, la de la clonación, en este caso con una posible influencia de *Where Late the Sweet Birds Sang* (1976), de Kate Wilhelm. Al igual que los clones de la escritora estadounidense, Arturo y Morgana son programados para realizar una función específica (de la que, como Molly o Mark, Morgana, feliz coincidencia, escapará), y Arturo parece sentir la misma sensación ante la separación que la comunidad de la novela. Así, tras haber desterrado a su hermana, se siente sumido en una soledad y un vacío del que, Myrddin, meramente material, no lo puede rescatar; sus consejos solo entienden de fisiología:

—Y-y ahora me voy a casar y tú has resucitado y Morgana se ha ido y... y... nada tiene sentido... ¿Qué haré ahora, Myrddin?

—Por ahora te sugiero la masturbación... Pero sospecho que tus inclinaciones te llevarán lejos... Hacia horizontes menos solitarios (119).



Figs. 17 y 18. Mesa redonda vacía (64) y con los caballeros (160)

UN MUNDO ARTÚRICO DESPOJADO

Como vimos a lo largo de los apartados anteriores, *Myrddin* nos presenta toda una serie de elementos y terminologías asociados a la ciencia ficción: más de un tipo de alienígenas con la capacidad de cambiar de forma y con lenguajes alfanuméricos; cuestiones de temporalidad ligadas a la posibilidad de reseteo de mundos; escenas espaciales; máquinas tecnológicas y robóticas que “realizan simulaciones lógicas”, “verifican recordaciones”, “sincronizan simulaciones virtuales”, “imprimen vibraciones sonoras”, “reconocen superestructuras”; observamos procesos con cuentas regresivas o con porcentajes que se van completando; se indaga en los campos de la genética y lo neuronal; se mencionan elementos como el metano o el amoníaco. Esto por hacer un escueto *racconto* de la diversidad de conexiones (algunas menos, otras más directas) con la ciencia ficción y sin reiterar la gran cantidad de referencias intertextuales de las que se nutre y a las que homenajea. *Space opera* que con las posibilidades sugerentes de la novela gráfica elude cualquier maniqueísmo para abundar en los tropos clásicos de la ciencia ficción: el visitante extraterrestre, el metamorfo, el encuentro con el otro, el alienígena creador, los clones y los replicantes, el bucle temporal.

Nos acercamos al texto desde el enfoque neomedieval, con la atención puesta, mediante el trabajo comparativo, en el uso del imaginario artúrico. De este modo, quedó en evidencia cómo se ejecutaba la reescritura del mito del rey Arturo, así como sus desviaciones y puntos de contacto con otras versiones del relato. En este sentido, nos focalizamos en las novedades que se generaban producto del cómic y de la ciencia

ficción. En este cruce, notamos que resultaban productivos en particular, no excluyentes pero sí fundamentales, dos problemáticas: el tratamiento de la temporalidad y el vínculo magia-ciencia.

Jorge García advierte que “[n]o se anclan en lo conservador, podrían haber vuelto a contar la historia del rey Arturo de nuevo, dudo que nadie se cansara de leerla. Pero no” (9), por lo que habrá que alcanzar su significación en las variaciones. *Myrddin*, como buena muestra de esa ciencia ficción agnóstica, descreída, pesimista y que no presenta soluciones, según Ferreras (1972: 46), nos ofrece una visión descarnada de la humanidad, una metáfora crítica con la sociedad que adquiere pleno sentido con su hibridación con el mito artúrico. Háganse las lecturas sociopolíticas que se deseen para el siglo XXI: el extraterrestre llegado a ese pasado medieval (que no deja de conformar una mirada de la humanidad tamizada por el extrañamiento, como la que Superman plasma en su configuración de Clark Kent; o una nueva capa de alteridad para Jauss y la Escuela de Constanza) sueña un Camelot que no será posible a pesar de sus conocimientos y su tecnología, porque el objetivo final, la paz, solo será alcanzada con el reinicio del bucle en el que se encuentra atrapado, como en la visión continua de un *reel* hipnótico. Su alianza global, basada en el comercio y las transacciones, fracasa y deriva en la violencia. Tampoco lo conseguirán Morgana y Arturo, propuesta colonizadora del alienígena, que escapan de su educación o, mejor, programación. El primero con una formación guerrera, primitiva y patriarcal, es presa de la sangre y los bajos instintos. Pero Myrddin es incapaz de encauzar su gobierno, que deriva hacia el imperialismo militarista. Por su parte, Morgana, educada como reina, más apta para ocupar el trono y portadora de valores como la astucia y la inteligencia, ve desplazadas sus opciones y se desvía por un resentimiento producto de la injusticia. Tampoco Myrddin, que mira únicamente al cielo, es capaz de prever que su ambición desmedida acaba originando a Mordred, el híbrido incestuoso, destinado a destruir el reino.

Sustituidas la magia y el mito por la ciencia y la tecnología, la humanidad se ve abocada a la mera materialidad, ausente de valores. Resulta clave en este sentido el diálogo entre Myrddin y Morgana: “Me encantan las mitologías, Morgana. Son imaginativas, crueles y falsas”, “Como los hombres que las levantan, querido Myrddin”, ella le responde (69). De ahí la descomposición de Camelot. García y Rico parecen solo respetar a los dos únicos personajes que se movieron por otros intereses, muestra del poder de los afectos humanos: Lancelot, que en la tradición artúrica quedaba sin poder alcanzar el Grial precisamente por su pecado, y Ginebra —la Jenny de White— se reencuentran al final de sus vidas, a pesar del adulterio.

La obra de García y Rico, en fin, ofrece una visión pesimista de la humanidad que impide cualquier nostalgia. De esta forma se materializan la promesa (o amenaza) de

que Arturo volverá luego de su estancia en Avalon y la propiedad de Merlín de haber vivido lo que va a suceder. La noción de retorno, plasmada en el regreso del rey Arturo (se entronca así con el mito del rey perdido), esperanzador evento que White, el “humilde discípulo” de Malory, sublimó con tintes líricos, se transforma en el agobiante sentir de una eterna circularidad, la del propio Myrddin —el cartógrafo del cúmulo panóptico, el explorador en busca de invernaderos, el viajero de la balsa varada atrapado en el tiempo—, que deja al hombre a merced de un infinito sin redención. Materia artúrica y ciencia ficción se tocan ante la necesidad de pensar en términos de imposibles, pasado y futuro se funden en un presente ominoso.

BIBLIOGRAFÍA

- Alvar, Carlos (1997). *Breve diccionario artúrico*. Madrid: Alianza.
- Arana, José Ignacio de (2007). *El telón de terciopelo*. Madrid: Grand Guignol.
- Barber, Richard (2007). *El Santo Grial*. Barcelona: La Liebre de Marzo.
- Barr, Mike y Bolland, Brian ([1983-1985] 2015). *Camelot 3000*. Barcelona: ECC. Traducción de Bárbara Azagra Rueda.
- Bermúdez Castillo, Gabriel (1987). *El señor de la rueda*. Madrid: Albia.
- Bilbao, Daniel (2007). *Marca de fuego*. Madrid: Huerga & Fierro.
- Bilbao, Daniel (2013). *Marca de aire*. Barcelona: Roca.
- Blanc, William (2016). *Le roi Arthur, un mythe contemporain*. París: Libertalia.
- Boorman, John (1981). *Excalibur*. Estados Unidos e Inglaterra: Orion Pictures y Cinema '84.
- Cipponeri, Gabriela y Yankelevich, Kaila (2020). "Magia, religión y ciencia en disputa: el ocaso del reino artúrico en dos cómics". *Prácticas de oficio* 24: 61-78.
- Cipponeri, Gabriela; Lacalle, Juan Manuel y Yankelevich, Kaila (2021). "El caballero del pueblo, los trabajadores y los oprimidos: una lectura de *Almer*, cómic neomedieval argentino". *Storyca* 3: 13-37.
- Crespo-Vila, Raquel (2017). "La 'nueva Edad Media': estado de la cuestión y ¿nuevas aplicaciones desde las teorías culturales contemporáneas (y la literatura)?". *eHumanista* 37: 547-565.
- Dick, Philip K. (1975). *A Scanner Darkly*. Londres: Gollancz.
- Eco, Umberto (1993). *De los espejos y otros ensayos*. Barcelona: Lumen.
- Fernández, Karina y Lacalle, Juan Manuel (2021). "La medievalización del relato en *El medioevo peronista* (2020) de Fernando Adolfo Iglesias: operaciones ideológicas sobre la política argentina a partir de una mirada negativa de la Edad Media". *Signum* 22: 43-73.
- Ferreras, Juan Ignacio (1972). *La novela de ciencia ficción. Interpretación de una novela marginal*. Madrid: Siglo XXI.
- Forward, Robert L. (1993). *Camelot 30K*. Nueva York: Tor Books.
- Gallo León, José Pablo y Játiva Miralles, María Victoria (2017). "Cómic y Edad Media: del escenario a la didáctica". *Monografías Aula Medieval* 6: 124-138.
- García, Jorge y Rico, Gustavo (2020). *Myrddin*. Barcelona: Norma.
- Geoffrey de Monmouth ([ca. 1136] 1984). *Historia de los reyes de Britania*. Madrid: Siruela. Traducción de Luis Alberto de Cuenca.
- Gillen, Kieron y Mora, Dan (2022). *Once & Future. Volumen cuatro. Monarquías en Reino Unido*. Barcelona: Planeta. Traducción Ignacio Bentz.
- González Jiménez, Manuel (2005). "La Edad Media, hoy". González, Manuel Ramón y Solórzano, Jesús Ángel (coords.). *II Encuentro de Historia de Cantabria*, Vol. I. Santander: Universidad de Cantabria-Parlamento de Cantabria: 233-252.
- Grace, Dominick (2008). "The Future King: *Camelot 3000*". *The Journal of Popular Culture* 40 (1): 21-36.
- Heinlein, Robert A. (1951). *The Puppet Masters*. Nueva York: Doubleday.

- Iacono, Davide, (2020). “L’eterno mito di Artù”. *C’era una volta il Medioevo. Sognato. Immaginato. Rappresentato*. Gubbio: EFG: 69-78.
- Infame, Kike (2021). “Dentro de Myrddin: entrevista a Jorge García y Gustavo Rico”. *13 millones de naves* (28 de enero). Recuperado de: <https://13millonesdenaves.com/dentro-de-myrddin/>
- Lacalle, Juan Manuel (2021). “‘No hay peor muerte que el olvido’. La postergación del final en la novela histórica a partir de *El señor de los últimos días*. *Visiones del año mil*, de Homero Aridjis”. Bergamo, Edvaldo, Rogério Max Canedo Silva y Ana Mafalda Leite (comps.). *A permanência do romance histórico: literatura, cultura e sociedade*. San Pablo: Intermeios: 73-87.
- Lacalle, Juan Manuel (2023). “El personaje de Merlín a partir de su tratamiento en *The Story of Silence* (2020) de Alex Myers y *Merlín* (1993) de Enrique Alcatena y Robin Wood”. *Signum* 24: 116-142.
- Llosa Sanz, Álvaro (2019). “Del Capitán Trueno a Robin de Luxley: magia, hechicería e Inquisición en el cómic contemporáneo español de tema medieval”. *Aula Medieval Monografías - Edición Storyca* 3: 117-141.
- Llosa Sanz, Álvaro (2021). “Entre tigres orientales, centauros mediterráneos y diosas nórdicas: del pastiche mitológico a la parodia posmoderna en *Drako de Gades*”, *Storyca* 3: 97-115. <https://doi.org/10.51863/Storyca.2021.Llosa>
- Loza, Manuel (2016). *Almer integral*. Lanús: Atmósfera.
- Marín, Rafael (1984). *Lágrimas de luz*. Barcelona: Minotauro.
- Miles, Rosalind (1999). *Guenevere. Queen of the Summer Country*. Nueva York: Crown.
- Mills, Patt y O’Neill, Kevin (2023). *Nemesis the Warlock*. Palma de Mallorca: Dolmen. Traducción de Jesús Redondo.
- Molina-Gavilán, Yolanda (2018). “Narrativa (1980-2000)”. López-Pellisa, Teresa (ed.). *Historia de la ciencia ficción en la cultura española*. Madrid-Frankfurt am Main: Iberoamericana-Vervuert: 151-176.
- Moreno, Fernando Ángel (2007). “Notas para una historia de la ciencia ficción en España”. *Dicenda* 25: 125-138.
- Moreno, Fernando Ángel (2010). *Teoría de la Literatura de Ciencia Ficción. Poética y retórica de lo prospectivo*. Vitoria: Portal Editions.
- Sanz-Mingo, Carlos (2013). “From the Middle Ages to the Future: the Arthurian Legend and Its Transcultural Value”. Prieto-Arranz, José Igor et al. (eds.). *De-Centring Cultural Studies: Past, Present and Future of Popular Culture*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing: 71-88.
- Seoane, Helena (2016). “Morgana, la hermanastra malvada/maltratada de Arturo”. *Revista Internacional de Culturas y Literaturas* 18: 96-106. [dx.doi.org/10.12795/RICL.2016.18.07](https://doi.org/10.12795/RICL.2016.18.07)
- Tondro, Jason (2002). “Camelot in Comics”. Hoffman, Donald y Sklar, Elizabeth (eds.). *King Arthur in Popular Culture*. Jefferson: McFarland: 169-81.

- Torregrossa, Michael A. (1999). "Camelot 3000 and Beyond: An Annotated Listing or Arthurian Comic Books Published in the United States c. 1980-1998". *Arthuriana* 9 (1): 67-109.
- Trabado Cabado, José Manuel (2018). "La narración gráfica (1900-2015)". López-Pellisa, Teresa (ed.). *Historia de la ciencia ficción en la cultura española*. Madrid-Frankfurt am Main: Iberoamericana-Vervuert: 418-478.
- Twain, Mark (1889). *A Connecticut Yankee in King Arthur's Court*. Nueva York: Charles L. Webster and Company.
- White, Terence Harbury (2002a [1958]). *Camelot*. Barcelona: Random House Mondadori. Traducción de Fernando Corripio.
- White, Terence Harbury (2002b [1977]). *El libro de Merlín*. Barcelona: Random House Mondadori. Traducción de Enrique Murillo.
- Wilhelm, Kate (1976). *Where Late the Sweet Birds Sang*. Nueva York: Harper & Row.
- Wolfe, Gene (1990). *Castleview*. Nueva York: Tor Books.
- Wood, Charles T. (1994). "Camelot 3000 and the Future of Arthur". Shichtman, Martin B. y Curley, James P. (eds.). *Culture and the King: The Social Implications of the Arthurian Legend. Essays in Honor of Valerie M. Lagorio*. Albany: State University of New York Press: 297-313.
- Wood, Robin y Alcatena, Enrique (2014 [1993]). *Merlín*. Barcelona: ECC Ediciones.
- Zimmer Bradley, Marion (1983). *The Mists of Avalon*. Nueva York: Alfred A. Knopf.