

Magia, religión y ciencia en disputa: el ocaso del reino artúrico en dos cómics

Magic, religion and science in dispute: the decline of the Arthurian kingdom in two comics

Gabriela Cipponeri

Universidad de Buenos Aires, Argentina

gabrielacipponeri@yahoo.com.ar

Kaila Yankelevich

Universidad de Buenos Aires, Argentina

kilayankelevich@gmail.com

Resumen

En los siglos XX y XXI la materia de Bretaña encuentra en el cómic un nuevo soporte y un espacio novedoso para la reescritura y la reelaboración de la leyenda artúrica. En *Camelot 3000* (Barr y Bolland, 1982-4) y *Dracula vs. King Arthur* (Beranek et al., 2005-6), esta se funde con la ciencia ficción y el gótico, respectivamente, dos géneros que son, al igual que la historieta, asociados con la cultura de masas y la literatura de consumo. Estos textos recrean la crisis que sobreviene en Inglaterra tras el esplendor del reino de Arturo y dan un lugar especial a la magia, la religión y la ciencia. En un principio estas parecen ser accesorias a la lucha entre los protagonistas y sus oponentes. Tras un análisis, sin embargo, se revelan como factores cruciales tanto del origen del conflicto como de su solución. El siguiente trabajo se propone estudiar estos dos cómics con el fin de dilucidar el rol que cumplen la magia de Merlín y Morgana, el conocimiento de orden científico que poseen y el cristianismo como religión dominante en Occidente. Se explora también la preponderancia de cada uno de estos elementos en relación con los géneros de los textos.

Palabras claves: historieta, leyenda artúrica, reelaboraciones, ciencia ficción, gótico.

Abstract

In the 20th and 21st centuries the Matter of Britain has found in comics a new medium and a novel space for the rewriting and the recreation of the Arthurian legend. In *Camelot 3000* (Barr and Bolland, 1982-4) and *Dracula vs. King Arthur* (Beranek et al., 2005-6), this merges with science fiction and gothic respectively, two genres which are, just like comics, associated with

mass culture and pulp fiction. These texts retell the crisis that affects England after the splendour of Arthur's reign and they give a special place to magic, religion and science. At first they seem to be accessory to the fight between the protagonists and their opponents. However, after some careful analysis, they prove to be crucial factors in both the origin of the conflict and its solution. This paper proposes to study these two comics in order to illuminate the roles played by Morgan's and Merlin's magic, the scientific knowledge they possess and Christianity as the dominant religion in Western society. The predominance of each of these elements will also be explored in relation to the genres of the texts.

Keywords: comics, Arthurian legend, recreations, science fiction, gothic.

Al hacer referencia a las historias del rey Arturo y sus caballeros, John Steinbeck dice que “*those stories are alive even for those of us who have not read them*” (Steinbeck, 1976, 6), implicando así la fuerte presencia de la materia artúrica en nuestra cotidianidad aun cuando ya no estamos en la Edad Media. Prueba de la difusión de dicha materia y de su flexibilidad de adaptación a nuevos contextos de producción es la numerosa cantidad de reelaboraciones que ha tenido a lo largo de los siglos, no solo dentro del campo de la literatura,¹ sino también en las artes plásticas,² la música³ y el cine.⁴ En los siglos XX y XXI,⁵ el cómic retoma los personajes y temas que giran en torno al rey Arturo, a partir de lo cual surgen múltiples nuevas versiones.⁶

El presente trabajo tiene como objetivo explorar dos reelaboraciones que funden el mundo caballeresco con otros géneros: *Camelot 3000* (Barr y Bolland, 1982-4), que lo une con la ciencia ficción, y *Dracula vs. King Arthur* (Beranek et al., 2005-6),⁷ que hace lo propio con el gótico. Nuestro interés en estas dos obras yace en descubrir las variaciones y reinterpretaciones de la leyenda artúrica a partir de la amalgama de una materia originalmente medieval con géneros modernos. Ambas se concentran en la crisis que sobreviene al reino artúrico pero difieren en la causa que adscriben a esta. Nos proponemos analizar el tratamiento que se les da a la magia, la religión y la ciencia en los dos textos con el fin de demostrar que, mientras que en *DVKA* el origen de esta crisis es externo⁸ y responde a la lucha cristiana del Bien contra el Mal, en *Cam3000* son cuestiones de índole de lo humano las que propulsan la catástrofe. En esta segunda obra, la magia es el principal recurso tanto para la propagación del conflicto como para su resolución. Con este fin,

¹ Desde Alfred Tennyson hasta John R. R. Tolkien, pasando por Mark Twain y John Steinbeck.

² Pensemos en la pintura de los prerrafaelistas.

³ En un amplio espectro que abarca tanto Richard Wagner como Blind Guardian.

⁴ Hay cuantiosas producciones cinematográficas, incluyendo películas animadas y la memorable versión de Monty Python.

⁵ Si bien tal como lo conocemos hoy el cómic se populariza en el siglo XX, el arte secuencial, como lo denomina Will Eisner (1985), es mucho más antiguo. En su libro *Understanding comics (The Invisible Art)*, Scott McCloud (1994) analiza un manuscrito pictórico descubierto por Hernán Cortés en 1519, el tapiz de Bayeux e incluso las escenas que ilustran la tumba de Menna, en Egipto, como formas primitivas de cómic.

⁶ Entre las que se encuentra el *Merlín* argentino de Robin Wood y Enrique Alcatena.

⁷ En este trabajo, se emplearán las siguientes siglas: *Cam3000* = *Camelot 3000* y *DVKA* = *Dracula vs. King Arthur*.

⁸ Es importante destacar que Guinevere se siente dejada de lado por Arturo, y este hecho es usado por Drácula para que se deje transformar en vampiresa y cambie de bando.

examinaremos los elementos narrativos, especialmente, la caracterización de los personajes y la representación gráfica que se hace en cada caso.

La principal fuente en que parecen basarse estas adaptaciones es *La Mort d'Arthur* de Sir Thomas Malory (siglo XV). Si bien el título de esta obra hace referencia a la muerte del legendario rey bretón, la larga narración es, en realidad, un relato de la vida de Arturo desde su concepción hasta su muerte, así como también de los hechos de armas de sus caballeros, trazando de esta manera la historia del reino idílico de Camelot: sus inicios, su apogeo y su desaparición. En ella se incluyen la concepción ilegítima de Arturo por medio de un engaño mágico urdido por el mago Merlín y el padre del futuro rey, Uther Pendragon; el complejo triángulo amoroso entre el rey, su reina y Lancelot, uno de los mejores caballeros de la Mesa Redonda; la búsqueda del Santo Grial llevada adelante por los caballeros y, finalmente, la batalla final en la que Arturo recibe, de manos de Mordred, fruto del incesto con su hermana, una herida mortal. Los cómics que serán analizados parten del material presentado por Malory y lo reinterpretan de acuerdo con sus necesidades creativas.

En *Cam3000*, el rey Arturo despierta en el año 3000 durante una invasión alienígena y su esposa y sus caballeros “reencarnan” en el cuerpo de humanos de la época. En *DVKA*, en cambio, Drácula hace un pacto con el diablo y es enviado desde su Valaquia natal en 1476 al reino de Arturo con el fin de destruirlo. Ambos cómics entran en sendas categorías de las que define Tondro para clasificar cómics de tema artúrico: respectivamente, en “Arthur transformed”, la categoría que agrupa a aquellos cómics que continúan la historia de los héroes desde donde la dejó el canon literario (2002, 177), y en “Arthur as translator”, en que el universo artúrico tradicional recibe a un personaje anacrónico, en este caso un villano, que se traslada a él (2002, 173). Esta variedad en las adaptaciones hace surgir la pregunta por los límites de la materia.⁹ ¿Qué se ha consolidado como núcleo indispensable del canon artúrico? ¿Qué elementos se encuentran en los márgenes y de qué maneras es posible forzarlos? ¿Cómo se adaptan los personajes, los escenarios y los episodios de las fuentes medievales a cada época y soporte? Aunque las respuestas a estas preguntas exceden los límites del presente trabajo, sí será provechoso tenerlas en cuenta a lo largo del análisis de los dos cómics que nos ocupan.

Héroes y enemigos: humanos, magos y monstruos

El uso de *La Mort d'Arthur* de Malory como fuente es referido de manera explícita¹⁰ en *Cam3000* (1, 26) e inferible a partir de ciertas características (como la contemporaneidad de Merlín y Arturo) en *DVKA*. En los dos textos los héroes artúricos presentan rasgos originales y a la vez conservan algunos de los que provienen de las fuentes medievales. Dentro de estos, hay algunos aspectos que parecen ser inevitables para la identificación de cada personaje, es decir que se encuentran en un lugar demasiado céntrico del canon como para ser modificados. Así, el rey Arturo siempre es el monarca de Gran Bretaña y vive en

⁹ Según Patrick Moran, la materia artúrica es “suffisamment souple pour tolérer un spectre assez large d’interprétations et de réinterprétations” (2014, 55).

¹⁰ Además de la nota de los autores, el nombre alusivo del protagonista hace presente la fuente en el texto, ya que aquel que despierta a Arturo de su sueño de miles de años se llama Tom, lo que lo relaciona con Thomas Malory.

Camelot; llega a reinar gracias a la extracción de Excalibur de la piedra; Ginebra aparece como su esposa y Gawain, como su sobrino y heredero; la relación adúltera entre la reina y Lancelot, que crea un triángulo amoroso entre ellos y Arturo, existe en todos los casos, aunque es tratada con mayor o menor detalle por las fuentes; Galahad es el hijo de Lancelot; la Dama del Lago está relacionada con la provisión de la espada mágica del rey, que es herido de muerte por su hijo ilegítimo Mordred, a quien asesina; y se podría seguir. También es interesante mencionar aquellos elementos de la leyenda que no provienen de las fuentes medievales, como el deseo de Morgan le Fay de destruir a su medio hermano.¹¹

A pesar de estas similitudes entre el Arturo de *DVKA* y el de *Cam3000*, ambas adaptaciones dotan a sus personajes de características muy diferentes. El Arturo de *DVKA* aparece presentado como un hombre completamente consagrado al gobierno del reino y su gente, siempre ocupado por los asuntos de la Mesa Redonda. En esta construcción del mundo artúrico, el adulterio de Ginebra y Lancelot está justificado por la actitud indiferente del rey hacia su esposa¹² y, de hecho, en ningún momento es descubierto. La traición de los dos personajes consiste en su cambio de bando, y constituye más un crimen cometido contra la humanidad en general –Merlín llama a Lancelot “*betrayed of man*” (*DVKA* 4, 65)– que contra su rey (que, en el caso de la reina, es también su esposo). A esta abnegación en favor de su reino se suma la devoción religiosa de Arturo, que ya desde el primer número recibe, mediante un sueño, la orden divina de buscar el Grial y actuar como campeón del Dios cristiano en la contienda contra el Mal, representado por el conde Drácula. La escena, en la que personajes y escenarios se encuentran iluminados por una luz azulada, contrasta con aquella en la que, como se verá más adelante, Drácula recibe la misión de Lucifer en medio de llamas de colores cálidos. Se introduce desde un primer momento, entonces, la dicotomía azul/rojo, representativa de lo celestial y lo demoníaco, que se explicará más adelante.

En *Cam3000*, en cambio, la figura de Arturo presenta más claroscuros, en línea con la construcción que Malory hace del personaje. Si bien su amor por su tierra encuentra lugar en el relato –así lo indica el momento en el que el personaje contempla Gran Bretaña desde un cohete (*Cam3000*, 10, 13)– no todas las acciones que realiza para cuidar su territorio y su trono son positivas. De hecho, en la narración de Malory, el rey, en un episodio de resonancias bíblicas, manda a asesinar en masa a un grupo de niños que, por la fecha de sus nacimientos, podrían ser el profetizado destructor de su reino.¹³

¹¹ En la tradición medieval más antigua, Morgan-le-Fay está vinculada con la sanación, y es la encargada de llevar el cuerpo de Arturo a Avalón. En el *Lancelot en prosa*, del siglo XIII, su resentimiento es contra Ginebra pues la reina obliga a Morgana a alejarse de su amante, Guiomar, primo de la soberana. Ya en el texto de Malory, Morgana extiende su animosidad a otros caballeros de la Mesa Redonda y, como afirma Maureen Fries, “in spite of this murderous and adulterous career, Morgan retains her nurturing function as Arthur’s conductress to Avalon after his wounding. But this ‘good’ Morgan is overshadowed by the ubiquitous ‘bad’ woman” (1996, 70). Con el tiempo, este personaje deviene la villana o contrafigura del héroe por excelencia. Así puede suceder en el universo del cómic, en que “Marvel Comics has traditionally used Morgana as an evil sorceress” (Tondro, 2002, 173).

¹² Esta dedicación es tal que descuida la relación con su reina; Drácula define este problema ante Ginebra como “his indifference towards you. He cares more for his knights than for you” (*DVKA* 2, 21).

¹³ “Then King Arthur let send for all the children born on May-day begotten of lords and born of ladies; for Merlin told King Arthur that him who should destroy him should be born on May-day, wherefore he sent for them all, upon pain of death; and so were found many lord’s sons, and all were sent unto the king and so was

Siguiendo el texto de Malory, los autores de *Cam3000* fijan el origen del odio de Mordred por su padre en el momento en el que este intenta ahogar a su bastardo recién nacido. La actuación del rey con respecto al triángulo amoroso que comparte con Lancelot y Ginebra también es equívoca: aun conociendo el amor que existe entre el caballero y la reina, insiste en renovar los votos matrimoniales con ella, creando así un adulterio que antes no existía.¹⁴ El Arturo de *Cam3000* está construido, entonces, con una complejidad y una ambigüedad que no están presentes en la figura del de *DVKA*, mucho más orientada a representar, lisa y llanamente, el Bien.

Estas diferencias se plasman, a su vez, en la representación gráfica que se hace de Arturo en cada caso. Desde el comienzo, la imagen del rey de *DVKA* se encuentra pintada de colores fríos, particularmente de azul y celeste. Durante su presentación, que corre en un paralelo lleno de contrapuntos con la historia de Drácula, se privilegian escenas al aire libre y cielos despejados. La luz solar y la luz de la luna, como opuestas a los espacios asfixiantes y oscuros, iluminados por las llamas en los que se mueve el conde, revelan su contacto con un plano celeste, superior. El código de color se extiende al resto de los personajes y es sencillo: el azul y el celeste, combinados con el dorado o el blanco, representan el Bien, mientras que el rojo y el negro manifiestan el Mal.

El lugar común de lo rojo asociado al Mal y lo azul ligado al Bien proviene de épocas muy tempranas: el rojo es fácilmente asociable a la sangre y al fuego (y, aunque no siempre, al fuego infernal) y el azul, al cielo despejado. Ya desde el siglo XII el manto de la Virgen se pintó de azul, y más adelante, con la reforma protestante, lo rojo fue asociado al papismo y a la prostituta de Babilonia que describe san Juan, mientras que el azul fue juzgado como un color discreto y benévolo.¹⁵

En *DVKA*, el cambio de color en la vestimenta manifiesta el pasaje de los personajes de un bando al otro, y la supremacía de la luz celeste o la luz ígnea, el estado en el que se encuentra el reino de Arturo. El marco que encierra las viñetas en esta parte del cómic enfatiza las diferencias señaladas por los colores: ángeles, cruces, castillos y espadas conforman el marco de las viñetas en que está Arturo, mientras que hay calaveras, serpientes y demonios en las que está Drácula. El borde de la viñeta está usado aquí como un elemento estructural, según afirma Eisner: “The use of the panel border as a structural element, when so employed, serves to involve the reader and encompasses far more than a simple container-panel” (Eisner, 1985, 49) (ver imagen 1).

En *Cam3000*, el hecho de que la historia se encuentre situada en el futuro hace que la representación iconográfica de los héroes se aleje de los estereotipos medievales y se acerque a los de la ciencia ficción. Como casi todo el escenario, los personajes están caracterizados a partir de una mezcla de elementos conocidos y desconocidos, pertenecientes al pasado medieval, al presente de la construcción del cómic y al futuro que los dibujantes

Mordred sent by King Lot's wife, and all were put in a ship to the sea, and some were four weeks old, and some less” (Malory, 1996, 41).

¹⁴ Como Ginebra es técnicamente una reencarnación de sí misma, los personajes consideran que los votos matrimoniales que la unían al rey en la Edad Media han desaparecido. El amor entre Ginebra y Lancelot deja, por lo tanto, de ser adúltero. Arturo, sin embargo, insiste en celebrar un nuevo matrimonio con la reina, recreando por ende el conflicto que existía en el pasado.

¹⁵ “Breve historia de los colores. Entrevista a Michel Pastoureau”. Página/12, suplemento Radar, nota de tapa. Buenos Aires, 21/1/2007.

imaginaron. El traje del rey, así como los de Ginebra y el resto de los caballeros de la Mesa Redonda, es una amalgama de armadura con vestimenta de superhéroe; armas láser y escudos que se proyectan desde una pulsera completan el conjunto. Los colores que se utilizan para definir a estos personajes son, a grandes rasgos, adecuados al imaginario del cómic: amarillo, azul y rojo, es decir, colores primarios, para los héroes, y violeta y verde, colores secundarios, para los villanos.¹⁶ Esta regla, sin embargo, no se cumple de manera estricta, de modo que la dicotomía planteada es menos tajante que la de *DVKA*: Mordred puede aparecer vestido de rojo, o Isolda, que ayuda a los héroes, de verde.

Es interesante señalar que la representación de **Merlín**, en los dos cómics, problematiza esta dicotomía: en *DVKA* se lo representa con tonos oscuros pero neutros, negro y grises, mientras que en *Cam3000* toma el violeta, más negativo por el motivo que se explicó antes. Esta elección de asociar a Merlín a aspectos propios de los villanos va de la mano con aquella de remarcar constantemente a lo largo de los números su filiación diabólica que, entre otras cosas, le impide tocar objetos sagrados. Hay, sin embargo, un detalle que permite asociar al mago al bando de los héroes: aunque Merlín comparte con su enemiga Morgana el color violeta de los vestidos, su rasgo físico predominante es su larga barba blanca, que contrasta con el también exuberante cabello negro de la hechicera.

En cuanto al resto de los héroes de la Mesa Redonda, sus representaciones también son variadas. Los personajes infaltables que se repiten en ambos cómics son, además de los ya mencionados, Gawain, Perceval, Kay, Galahad y la Dama del Lago.¹⁷ En los dos textos, **Gawain** es el sobrino del rey y su heredero, y aparece sentado a su derecha en la Mesa Redonda. En *DVKA* está representada su enemistad final con Lancelot, que en el texto medieval los lleva a combatir en un duelo en el que muere el sobrino de Arturo. En *Cam3000* no se dice nada de esta enemistad y Gawain está representado de una forma que contradice las expectativas que se podrían construir sobre el personaje: es un hombre de familia, preocupado por regresar junto a su esposa e hijo, nada más alejado del galante Gawain de la tradición medieval.¹⁸

Perceval, por su parte, se encuentra más cerca de la tradición en su versión de *Cam3000* que en la de *DVKA*. En la primera, es convertido en un *Neo-Man*, un ser monstruoso sin

¹⁶ Nótese que esta distribución se respeta en el diseño de los trajes de los superhéroes de historieta más clásicos, como Superman; Batman; Wonder Woman, la Mujer Maravilla, y Flash (DC Comics) o Spider-Man, el Hombre Araña; Iron Man; Captain America, Capitán América, y Thor (Marvel), en contraposición con los elegidos para colorear a los villanos o a héroes equívocos, como Joker, el Guasón; Riddler, el Acertijo, o Poison Ivy, Hiedra Venenosa (DC Comics) y Hulk y Green Goblin, el Duende Verde (Marvel).

¹⁷ La Dama del Lago está, en ambos textos, inequívocamente del lado de los héroes. En *Cam3000*, sin embargo, este personaje sufre un desdoblamiento: está, por un lado, relacionada con la entrega de Excalibur a Arturo y se funde con Elaine de Astolat; por el otro, aparece un personaje llamado Nyneve que es la responsable de la seducción y captura de Merlín.

¹⁸ Schmolke-Hasselmann afirma que: “Gawain’s role as the perfect knight is suitably complemented by his role as the perfect lover, and he seems able to combine harmoniously the demands of both chivalerie and amour” (1998, 112). La concepción de Gawain como el amante perfecto se elabora principalmente en los *romans* del siglo XII: siempre dispuesto a ayudar a cualquier doncella en aprietos, el Gawain/Gauvain de la tradición francesa se presta al juego amoroso con cuanta doncella lo requiera sin por ello comprometerse con ninguna. Debido a esto, recibe el título de “Chevalier aux demoiselles” en *Meraugis de Portlesgues, roman* de Raoul De Houdenc del siglo XIII (2004, v. 1318); y, entre otros, el crítico Jean Frappier lo define como “a ready but inconstant lover with a touch of Don Juan about him” (citado en Schmolke-Hasselmann, 1998, 117).

habla que recuerda su incapacidad de inquirir acerca del Grial en la tradición medieval.¹⁹ Solo recupera la palabra una vez que, revelación divina de por medio, puede acceder al preciado objeto y ascender. En la segunda adaptación, su destino es diametralmente opuesto: atormentado por no haber podido salvar a su hermana del vampirismo, se suicida, cometiendo así un pecado imperdonable, cuyos perpetradores no pueden escapar del Infierno. La condena eterna de Perceval es, probablemente, uno de los elementos más disruptivos de *DVKA*.

El senescal **Kay**, aunque es casi irrelevante para la trama de *DVKA*, es representado de una manera particular en *Cam3000*. En esta versión, se revela que su actitud burlona y sarcástica hacia el resto del grupo no es sino una estratagema para canalizar los ánimos de los caballeros hacia él y, haciéndose odiar, salvar a la Mesa Redonda de la catástrofe. Así, se le da una explicación racional al carácter tradicional del personaje en las fuentes medievales.²⁰

Tristán, por último, es otro de los caballeros cuya representación en *Cam3000* se desvía del canon. En este texto, además de ser representado como una figura que en el pasado fue particularmente negativa (Mordred recuerda una violación perpetrada por él en el marco de una matanza de niños), el caballero reencarna como una mujer. Tristán desea fuertemente volver a ser un hombre, no solo para recuperar su antigua fuerza sino también para poder volver a unirse a Isolda. Finalmente, el relato demuestra que el cambio de sexo no era necesario ni para lo primero ni para lo segundo, modificando así el carácter de uno de los personajes a menudo representados de manera más ambivalente, de la materia de Bretaña.²¹

Esta preocupación por la representación de la diversidad (de etnias, de procedencias geográficas, de géneros) atraviesa toda esta versión del relato artúrico (*Cam3000*). Esta se encuentra proyectada al pequeño universo que conforman los habitantes de Nueva Camelot, pero también se ve reflejada en las grandes masas que asisten a las manifestaciones a favor de Arturo y en el comité de líderes de las Naciones Unidas, encabezada por una mujer china, un hombre norteamericano, un hombre negro, probablemente africano, y un

¹⁹ En la obra de Chrétien de Troyes *El cuento del Grial* (últimas décadas del siglo XII), Perceval es un caballero novel que es hospedado por el Rico Rey Pescador. Durante la cena ve pasar un cortejo con una lanza que sangra y una doncella que lleva un grial. Perceval, que había sido amonestado a causa de sus incesantes preguntas y comentarios por Gornemans de Goort, quien lo armó caballero, decide ser comedido y no inquirir acerca de aquello que ve. Sin embargo, esto constituye su gran falta, ya que a causa de su silencio él y otros caerán en desgracia.

²⁰ En *El Caballero del León*, de Chrétien de Troyes, se dice de Kay “que gustaba del sarcasmo y de zaherir con saña y perfidia” (1984, 24). Según resume Lupack, “the author of the First Continuation to Perceval (c.1200) considers Kay abrasive but valiant and portrays him as always willing to undertake an adventure, though he sometimes overestimates his own abilities” (2007, 453). En *Perlesvaus o El Alto Libro del Graal, roman* anónimo del siglo XIII, Kay es un traidor, ya que asesina a Lohot, el hijo de Arturo, y se une a Brien de las Islas en su ataque contra el rey. En el texto de Malory “he is also a poor judge of character and a knight who overestimates his own ability” (Lupack, 2007, 454).

²¹ Un excelente ejemplo de la presentación de Tristán como personaje oscuro y complejo se encuentra en el poema “The Last Tournament”, de Lord Alfred Tennyson, publicado por primera vez en 1871. El Tristán de Tennyson le echa la culpa al rey de que sus caballeros hayan quebrado los votos que le hicieron, y le explica con crudeza a Isolda que no está dispuesto a jurarle amor eterno. Ya antes de eso, en el siglo XII, el hecho de que Chrétien haya escrito *Cligés*, una especie de anti-Tristán o neo-Tristán (Lupack, 2007, 87), puede entenderse como demostrativo de esa desconfianza que puede producir el personaje.

ruso.²² Así, se muestra que el mítico personaje es ahora el rey de todos, no solamente de los bretones, y que su regreso es una señal de esperanza para la humanidad entera.

Enemigos externos e internos

Koselleck describe tres maneras de pensar el enemigo: el bárbaro, desde una perspectiva territorial, el no cristiano, que surge tras la implantación del cristianismo, y el inhumano o subhumano, entendido como una “expresión vacía que puede utilizarse por distintas ideologías” (2012, 193). A partir de esto, consideramos enemigo externo a aquel que proviene de un territorio ajeno, que no profesa la fe de Cristo y cuya naturaleza no es humana.

La representación de los héroes descrita hasta ahora demuestra la tendencia de *Cam3000* a enfatizar los aspectos humanos de los personajes, mientras que en *DVKA* se asocia con la presentación polarizada de la tradición judeo-cristiana que separa a los buenos, cruzados de Dios, de los malos, cómplices del Demonio. Con respecto a los enemigos, estos pueden clasificarse en externos e internos. En el contexto de estas obras en las que las dimensiones de espacio y tiempo se extienden más allá de los límites normales, un enemigo externo es más que aquel que proviene de “afuera”.

En *Cam3000* este rol lo cumplen los alienígenas invasores, provenientes del décimo planeta del sistema solar y, gráficamente, representados como criaturas verdes cuasi animalescas. Estos seres se caracterizan también por no compartir el lenguaje humano, de manera que cualquier tipo de comunicación resulta imposible. Esto es plasmado en el cómic con garabatos en sus globos de diálogo. En *DVKA*, en cambio, el principal enemigo es externo: mientras que en *Cam3000* los alienígenas son accesorios al plan de los enemigos internos, en *DVKA* el adversario primordial es el propio Drácula, quien procede no solo de otro reino sino también de otro tiempo, quien ha renegado de su fe en Dios y se ha unido a Lucifer y cuya naturaleza no es ya humana tras su pacto con el diablo: “I am not dead but I am not truly alive”, le dice a Morgana (*DVKA* 1, 38).

En ambas obras la hechicera medio hermana de Arturo y el bastardo de este, Mordred, son los principales enemigos internos: cómplices en *Cam3000* pero madre e hijo en *DVKA*, en ambos casos buscan la muerte del rey para satisfacer sus deseos de venganza. Sin embargo, el rol de estos personajes en las tramas es muy distinto: mientras que en *DVKA* están subordinados al poder de Drácula, quien los convierte en vampiros como él, en *Cam3000* Morgana y Mordred son las mentes detrás del plan de destrucción de la Tierra y de la conspiración que busca desprestigiar a Arturo y acabar con él. Así, *Cam3000* muestra a Morgana decidida a encontrar una fuente de poder místico que no esté basado en el poder del diablo, que comparte con su enemigo Merlín. Para eso, Morgana se transporta al décimo planeta del sistema solar, donde encuentra la energía buscada; se apodera del planeta y esclaviza a los nativos, que se convierten en sus soldados. En principio Mordred no es más que un peón en su juego, pero cuando este recuerda su verdadera identidad despliega sus capacidades de engaño y coacción, y resulta ser un villano tan activo como

²² Recuérdese que la fecha de publicación de *Cam3000* es previa a la disolución de la Unión Soviética, motivo por el cual esta es presentada como una de las potencias mundiales.

ella. Juntos usan las fuerzas terrestres de las que disponen²³ y las extraterrestres en pos de aniquilar a Arturo.

Enemigos internos son también Lancelot y Ginebra, quienes son seducidos por Drácula en *DVKA* y convertidos en “no muertos” como él, tras lo cual se unen a sus huestes y atacan al rey. En *Cam3000*, en cambio, es el amor que sienten, que reaparece intacto cuando despiertan en el año 3000, el que los lleva a traicionar nuevamente la confianza de su rey y señor, y a ser expulsados de Nueva Camelot. El destierro es revocado tras la caída de Merlín en poder de Nyneve, el hada, que ha sido liberada por uno de los caballeros de Arturo: para encontrar al culpable todos son reunidos con el fin de participar de una especie de ordalía. Esta revela que el caballero falso no es otro que Kay, quien, no obstante, comete la traición movido por buenas intenciones, pero ignorante del desastroso resultado de su acción. Finalmente, se redime al sacrificarse para salvar a su hermano, de la misma manera que Lancelot y Ginebra se liberan de su culpa al pelear más tarde junto a Arturo.

Las fuerzas detrás de cada contrincante

Pecadores redimidos, hechiceros poderosos, fuerzas humanas enfrentadas a poderes cósmicos ponen de relieve los roles de la religión, la magia y la ciencia en estas obras. En ambas Merlín y Morgana son los principales practicantes de magia y suelen usar sus poderes para neutralizar las acciones del otro. En *DVKA*, por ejemplo, el enfrentamiento armado entre Arturo y Drácula transcurre en paralelo a la lucha mágica de estos dos hechiceros, representada como la pelea entre un águila verde y un murciélago amarillo gigantes emanados del poder de ambos brujos, pelea que concluye con la victoria del águila de Merlín (*DVKA* 4, 53-54). El lugar otorgado a la ciencia, en cambio, es marginal y está unido al de la magia, ya que es presentado por medio de Merlín, cuyos conocimientos, además de ser parte de su herencia diabólica, tienen anclaje en sus lecturas, sus observaciones del mundo y sus experimentaciones: esto se puede apreciar en su estudio de los fenómenos celestes (*DVKA* 2, 18), sus experimentos sistemáticos sobre la hermana de Perceval recientemente convertida en vampiresa a fin de descubrir sus debilidades (*DVKA* 4, 6 y 7) y su intención expresa de experimentar sobre Lancelot con objeto de encontrar una cura a la infección de la sangre que supone la conversión en vampiro (*DVKA* 4, 64).

Tras sus investigaciones, Merlín llega a la conclusión de que, al hacerles beber su sangre, los vampiros plantan una semilla demoníaca en el cuerpo humano que hace del huésped de dicha sangre un ser condenado o maldito. La sangre “no muerta” combate con el cuerpo mortal y eso produce que el nuevo vampiro no tolere la luz solar o la presencia cercana de objetos religiosos, como la cruz (*DVKA* 4, 7). Es interesante que la idea de enfermedad se repite en ambos textos: además de la explicación en términos casi médicos del vampirismo, en *DVKA* se dice que Arturo es “a lesion on Morgan’s skin” (*DVKA* 3, 32). En *Cam3000* la invasión extraterrestre es descrita por Monsieur Futrelle/Lancelot como si fuese una enfermedad (*Cam3000* 1, 5), Perceval es un *Neo-Man* (humano cuya naturaleza ha sido alterada para convertirlo en un soldado del gobierno, “no better than a zombie” según Ginebra) (*Cam3000* 3, 11) que podría ser “curado” por Merlín (*Cam3000* 3, 13), quien

²³ Mordred es el director de Seguridad de las Naciones Unidas y, por lo tanto, controla las fuerzas armadas humanas y manipula a los políticos más importantes.

también practica ciencia. Por su parte, Tristán se tiene por enfermo por haber reencarnado en un cuerpo femenino y guarda la esperanza de que el Grial lo cure (*Cam3000* 9, 10). Asimismo, al viajar al décimo planeta, Morgana contrae un tipo de afección desconocida que espera poder sanar con el Grial (*Cam3000* 5, 8 y *Cam3000* 10, 6).

Sin embargo, ciencia y magia en *DVKA* están sujetos al poder de fuerzas sobrenaturales más fuertes que actúan a través de los personajes humanos y no humanos. Tal como se dijera anteriormente, Dios elige a Arturo como su campeón para la lucha por el Bien, y el Diablo elige al conde Drácula para que destruya el ideal reino artúrico y siembre el miedo a lo demoníaco (*DVKA* 1, 20), para lo cual lo convierte en el monstruo que conocemos y lo transporta en el tiempo hacia los dominios del legendario rey bretón. La lucha, entonces, es entre Dios y el Diablo, una lucha entre el Bien y el Mal que es dirimida por los personajes del cómic entendidos como soldados de las Fuerzas de la Luz y la Sombra.²⁴ Aquí se puede aplicar lo expresado por Fred Botting acerca de los orígenes del gótico, género que: “condenses the many perceived threats to [Enlightenment and humanist] values, threats associated with supernatural and natural forces, imaginative excesses and delusions, religious and human evil, social transgression, mental disintegration and spiritual corruption” (1997, 2). Los cambios históricos, sociales y culturales acaecidos desde los orígenes del gótico hasta la actualidad nos llevan a replantearnos las características y las funciones de este género en nuestros días. Siguiendo nuevamente lo expuesto por Botting, “progress, rationality and civilisation, increasingly suspect, cede to new forms of sublimity and excess, new terrors, irrationalities and inhumanities” (157). Es decir, el gótico enuncia y problematiza los conflictos de la época moderna, y lo hace a través de nuevos canales, como el cómic, medio ideal para una sociedad que, como afirma David Punter “relies on the visual image at least as much as on the written or spoken word” (1996, 149). En el caso de *DVKA*, la representación maniquea del Bien versus el Mal en términos religiosos ofrece una simplificación de la visión actual de los conflictos humanos, percibidos y tratados como hechos complejos, singulares, analizables desde distintos ángulos y atribuibles a múltiples causas.

Por el contrario, en *Cam3000*, el aspecto religioso es menor: se encuentra en algunas citas y alusiones bíblicas, manifiestas tanto en el aspecto verbal (San Pablo es citado en *Cam3000* 3, 6, mientras que el octavo número se titula “Judas Knight”) como en el aspecto gráfico. Así, si bien Dios permanece mayormente en silencio,²⁵ en muchas ocasiones la imagen de Arturo se encuentra asociada a una figura crística o de naturaleza divina. Ya en su primera aparición, cuando surge de un sepulcro con la cubierta desplazada, recuerda al motivo iconográfico de la resurrección de Cristo; el rey, además, está presentado muchas veces, como se dijo antes, como el salvador de la humanidad (ver imagen 2). Más adelante, el destierro de Lancelot y Ginebra de la fabulosa Nueva Camelot, acusados de haber caído nuevamente en el pecado y la traición, comparte muchísimos elementos con el motivo iconográfico de la expulsión del Paraíso.²⁶ Arturo aparece aquí en lugar del arcángel Miguel,

²⁴ Nótese que en la tercera entrega de *DVKA*, Merlín trata de convencer a Arturo de que no se culpe por no haber podido salvar a Ginebra porque “you were fulfilling your duty to God for the good of your people” (*DVKA* 3, 12).

²⁵ Aunque sí va a comunicarse con el monstruoso Perceval para informarle el paradero del Grial (*Cam3000* 9, 5).

²⁶ De hecho, esta imagen coincide casi punto por punto con la descripción que Venorsky (2016) hace del influyente fresco de Masaccio: “Both figures are shown in extreme agony and shame, not only for their

frecuente en el motivo iconográfico de la expulsión del Paraíso, y Excalibur se encuentra en primer plano reemplazando a su espada llameante (ver imagen 3). Por último, hay también vínculos entre la traición de Kay a su rey y la venta de Cristo por parte de uno de sus apóstoles, en el número octavo llamado sugerentemente “Judas Knight”. La portada del capítulo, en la que Arturo informa en términos acusatorios a sus caballeros que uno lo ha traicionado, duplica la interpretación de “La última cena” de Leonardo da Vinci que se viene haciendo desde su contemporaneidad:²⁷ los seguidores del acusador escuchan con asombro, tristeza y hasta enojo la denuncia, mientras que el culpable retrocede y oculta su rostro en las sombras o, como sucede en *Cam3000*, detrás del filo de la espada. Para terminar de reforzar este vínculo, una reproducción del fresco de Leonardo aparece apenas un número más adelante, cuando se recuerda la historia de Cristo y de su cáliz sagrado (ver imagen 4).²⁸

El aspecto religioso cobra prominencia cuando se introduce el Santo Grial, que resulta necesario para curar a Tom, el caballero que ha despertado a Arturo de su sueño de miles de años. Este permite también que Perceval, como se mencionó, vuelva a ser humano y ascienda. De esta manera vemos cómo la ciencia humana, insuficiente para salvar a estos personajes, está subordinada al poder religioso. Por otra parte, el Grial es tratado como un objeto mágico por Mordred, quien lo funde para convertirlo en armadura y ser invencible, y es empleado para liberar a Merlín (*Cam3000* 12, 13). Es decir, el poder del objeto sagrado bate los efectos de la ciencia, pero luego la magia se apodera de esta reliquia y le da un propósito práctico.

Esto permite demostrar que, en *Cam3000*, lo que realmente se destaca es la magia. Se presenta a continuación una serie de instancias en las que también la ciencia está subordinada a ella: por un lado, el personaje de Owen McCallister, el antiguo prometido de Tristán, es transformado en un súper soldado por medio de la ciencia (*Cam3000* 6, 13), a pesar de lo cual fracasa y su naturaleza es nuevamente alterada por acción y efecto de la magia de Morgana (*Cam3000* 11, 23). Por otro, cuando Morgana quiere apartar a los alienígenas de su fuente mágica de poder, les “enseña ciencia” (la ciencia funciona como una distracción de la magia, que los vuelve más vulnerables, sumisos y destructivos para cualquiera que no sea ella) (*Cam3000* 5, 12). En más de una ocasión, además, los viajes espaciales se producen por intercesión de la magia: Elaine de Astolat, que ha adoptado la

betrayal of God’s command, but because they are aware and ashamed of their nakedness [...] The two have just walked through a rounded stone archway, which informs the viewer that the two have officially stepped into our material world and are no longer in Paradise. Masaccio’s angel hovers over the two figures and is full of movement and energy, seen through the folds and drapery of his garment. The sword he wields is pointed up towards the sky and seems to be indicating where the command of exile is coming from in the first place” (Venorsky, 2016, 82-83).

²⁷ Giorgio Vasari, en sus *Vitas*, explica que “Lionardo si imaginò e riuscigli di esprimere quel sospetto che era entrato ne gli Apostoli, di voler sapere chi tradiva il loro Maestro. Per il che si vede nel viso di tutti loro l’amore, la paura e lo sdegno, o ver il dolore, di non potere intendere lo animo di Cristo. La qual cosa non arreca minor maraviglia, che il conoscersi allo incontro l’ostinazione, l’odio e ’l tradimento in Giuda” (1986, 554).

²⁸ En esta sucesión de imágenes que es posible vincular con obras pictóricas famosas podemos rastrear la importancia del conocimiento previo que el cómic como forma discursiva implica. Así lo expresa Eisner en *Theory of Comic and Sequential Art*: “Images without words, while they seem to represent a more primitive form of graphic narrative, really require some sophistication on the part of the reader (or viewer). Common experience and a history of observation are necessary to interpret the inner feelings of the actor” (1985, 24).

forma de sus propias lágrimas gracias a la ayuda de Merlín, es la que traslada a Lancelot, Ginebra y Tom al décimo planeta, ya que el agua actúa como una especie de conducto interplanetario (*Cam3000* 10, 20), mientras que el resto viaja al mismo destino en una nave espacial que logran hacer arrancar con la energía que le transmite Excalibur (*Cam3000* 10, 12). La espada del rey es, de hecho, más que una simple arma: es una fuente de energía y poder mágico que permite no solo dar impulso a naves espaciales, sino también destrozarse aeronaves (*Cam3000* 4, 20), perforar agujeros en el piso (*Cam3000* 7, 14), abrir puertas (*Cam3000* 10, 10) y, por supuesto, combatir enemigos (*Cam3000* 12, 20). Nótese que en la batalla final la victoria de Arturo se concreta cuando ocurre una explosión similar a la de una bomba atómica, lo cual remite al poder de la ciencia, que toma forma de grial, lo cual remite al poder de la religión, pero que es iniciada por el golpe de Excalibur en una roca del décimo planeta, lo cual remite al hecho mágico que corona al rey, evidenciando así que la magia está al principio y al final del conflicto (ver imagen 5).

El hecho de que el verdadero enemigo de Arturo en *Cam3000* sea Morgana, una hechicera, demuestra que la magia es central aquí y está al servicio de héroes y villanos en una lucha por el trono y la supremacía que tiene su origen en el rencor y deseo de venganza de la medio hermana de Arturo hacia el rey. En los enfrentamientos de *Cam3000* subyacen cuestiones muy humanas vinculadas con el poder, las emociones y las relaciones familiares e interpersonales.²⁹ Esto queda plasmado en un detalle significativo del aspecto gráfico de la obra: es la mano, “an emblem of royalty, an instrument of command and a sign of dominion” según el *Diccionario de Símbolos* de Chevalier y Gheerbrant (1996), lo primero que se muestra de los personajes principales: en un primer momento, la mano del alienígena (*Cam3000* 1, 4), luego la de Arturo (*Cam3000* 1, 8), la de Merlín (*Cam3000* 1, 19), la de Morgana (*Cam3000* 2, 12), y la de Mordred (*Cam3000* 4, 1). Además, en estas escenas la ilustración suele trascender el borde de la viñeta u ocupar la totalidad de la página, acentuando así la prominencia del símbolo y del personaje que lo encarna.

A modo de conclusión

Las dos reelaboraciones aquí trabajadas refieren la crisis del mundo artúrico a la vez que funden la materia de Bretaña con dos géneros populares de los siglos XX y XXI, el gótico y la ciencia ficción. La elección de estos géneros permite problematizar los roles de la magia, la ciencia y la religión en el origen y la resolución del conflicto. La diferencia se plasma tanto en el aspecto narrativo como en el de la estética de cada obra, y se resume en lo siguiente: mientras que en *DVKA* hay magia y ciencia, la lucha se presenta como una entre las fuerzas del Bien, la Luz, contra el Mal, la Oscuridad, planteada en términos religiosos. Así, Arturo es el campeón de Dios, y Drácula, el del Diablo. En *Cam3000*, en cambio, las

²⁹ Esto es lo que afirma Pablo Capanna al distinguir la ciencia ficción de otros géneros normalmente enmarcados en la literatura de consumo, como la novela policial: “Esta es la diferencia existente con una buena obra de *s-f*: el problema planteado me atañe por su carácter cosmológico, apocalíptico, social, lo que de cierto modo es una forma rudimentaria de conocimiento existencial” (1966, 44). A esto agrega más adelante que: “Creo que, como toda moda, este interés superficial por la ciencia-ficción pasará cuando los curiosos descubran que lo que caracteriza una buena obra del género no son las aventuras sino otros valores: una hábil crítica de costumbres, una suposición que fuerza a revisar antiguos puntos de vista, un enfoque insólito de lo cotidiano” (1966, 48).

fuerzas que preponderan son otras. *Cam3000* presenta personajes también creyentes pero motivados por cuestiones humanas y que usan principalmente la magia para alcanzar sus propósitos, ya que Morgana y Mordred solo quieren hacerse con el poder para vengarse de Arturo, y subyugan ciencia y religión a la magia con este único propósito.

Dada la importancia de lo humano en esta obra hemos partido de analizar los principales personajes y cómo ambos textos los han caracterizado, no solo desde el punto de vista narrativo/argumental, sino también desde el aspecto visual y gráfico. Es posible concluir que *Cam3000* presenta personajes más versátiles y cuyos conflictos internos son más elaborados, mientras que *DVKA* recurre a personajes más estereotipados. Esto cuenta tanto para los héroes como para los villanos, cuyas motivaciones son más humanas en *Cam3000* y responden a la exigencia de fuerzas absolutas y externas en *DVKA*. Así, mientras que en *DVKA* el principal enemigo es uno externo, quien literalmente se aparece en el reino bretón y manipula a los otros, incluidos aquellos que pensamos como enemigos internos, *Cam3000* ofrece un espectro más amplio de personajes que actúan en contra de los héroes, liderados por Morgana, una enemiga interna.

El Bien y el Mal, el poder y la violencia, el amor y la traición, tópicos comunes de la literatura y siempre presentes en la materia de Bretaña, se nos presentan una vez más de la mano de Arturo, quien siempre está dispuesto a intervenir cuando se lo necesita. Esto sucede en particular en *Cam3000*, en que la presentación del tiempo es cíclica, motivo por el cual Arturo lidera dos veces la ofensiva contra el Mal, en su Camelot natal en la época medieval y en el año 3000.³⁰ Esto queda plasmado con claridad en la conclusión de *Cam3000*: la última viñeta, que ocupa la totalidad de la página, muestra a un alienígena empuñando Excalibur, que ha sido removida nuevamente de la piedra, mientras es observado por el espectro de Arturo. La imagen es acompañada por una leyenda entre puntos suspensivos, reforzando así la idea de inconclusión de su influencia, que hace eco de la canción de Bilbo Baggins "... And the road goes ever on...".³¹

³⁰ Contrátese con el tratamiento del tiempo en *DVKA*, en que es concebido de manera lineal.

³¹ En *The Hobbit*, la última canción de Bilbo al volver a casa dice:

Roads go ever ever on,
Over rock and under tree,
By caves where never sun has shone,
By streams that never find the sea;
Over snow by winter sown,
And through the merry flowers of June,
Over grass and over stone,
And under mountains in the moon.
Roads go ever ever on,
Under cloud and under star.
Yet feet that wandering have gone
Turn at last to home afar.
Eyes that fire and sword have seen,
And horror in the halls of stone
Look at last on meadows green,
And trees and hills they long have known.
(Tolkien, 1999, 276-7)

En *The Lord of the Rings*, aparece la continuación de ese poema también en boca de Bilbo:

The Road goes ever on and on
Down from the door where it began.

Referencias bibliográficas

- Barr, M. y Bolland, B. (1982-4). *Camelot 3000*. Nueva York: DC Comics.
- Beranek et al. (2005-6). *Dracula vs. King Arthur*. Corea: Silent Devil.
- Botting, F. (1997). *Gothic*. Londres: Routledge.
- “Breve historia de los colores. Entrevista a Michel Pastoureau”. En: *Suplemento Radar*, Página/12, Buenos Aires, 21/1/2007.
- Capanna, P. (1966). *El sentido de la ciencia-ficción*. Buenos Aires: Columba.
- Chevalier, J. y Gheerbrant, A. (1996). *Dictionary of Symbols*. Londres: Penguin.
- Chrétien de Troyes (1984). *El Caballero del León*. Traducción de Marie-José Lemarchand. Madrid: Siruela.
- Chrétien de Troyes. (2012). *El Cuento del Grial*. Edición de Carlos Alvar. Madrid: Alianza.
- Eisner, W. (1985). *Theory of Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Fries, M. (1996). “Female Heroes, Heroines, and Counter-Heroes: Images of Women in Arthurian Tradition”. En: Norris, J. L. y T. Fenster. *Arthurian Women. A Casebook*. Nueva York y Londres: Garland Publishing Inc, pp. 59-73.
- Koselleck, R. (2012). *Historia de conceptos. Estudios sobre semántica y pragmática del lenguaje político y social*. Madrid: Trotta.
- Lupack, A. (2007). *The Oxford Guide to Arthurian Literature and Legend*. Oxford: OUP.
- Malory, T. (1996). *Le Morte Darthur*. Tom Griffith (ed.). Ware: Wordsworth.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics. The Invisible Art*. Nueva York: Harper Collins.
- Moran, P. (2014). “Perlesvaus et le canon arthurien: la construction de l'imprévisibilité”. *Revue des Langues Romanes*, CXVIII(1): 53-72.
- Punter, D. (1996). *The Literature of Terror. A History of Gothic Fictions from 1765 to the Present Day*. Harlow: Longman Group Limited.
- Schmolke-Hasselmann, B. (1998). *The Evolution of Arthurian Romance: The Verse Tradition from Chrétien to Froissart*. Trad. de Middleton & R. Middleton. Cambridge: Cambridge University Press.
- Steinbeck, J. (1980). *The Acts of King Arthur and his Noble Knights*. Nueva York: Ballantine.
- Tolkien, J. R. R. (1999). *The Hobbit*. Londres: Harper Collins.
- Tolkien, J. R. R. (2001). *The Lord of the Rings*. Londres: Harper Collins.
- Tondro, J. (2002). *Camelot in Comics*. En: Sklar, E. S. y D. L. Hoffman (eds.). *King Arthur in Popular Culture*. Jefferson: McFarland, pp. 169-181.
- Vasari, G. (1986). *Le vite de' più eccellenti pittori, scultori e architettori [1550]*. Luciano Bellosi y Alberto Rossi (eds.). Turín: Einaudi.

Now far ahead the Road has gone,
And I must follow, if I can,
Pursuing it with eager feet,
Until it joins some larger way,
Where many paths and errands meet.
(Tolkien, 2001, 35)

Venorsky, S. (2016). "Visual Representations of Adam and Eve: An Iconographical Study of Medieval and Renaissance Images Concerning Genesis 1-3" (Tesis sin publicar). Kent State University, Kent, Estados Unidos.

Anexo: Imágenes



Imagen 1. *Dracula vs. King Arthur* (2005, 1, p. 2)



Imagen 2. *Resurrección* de Pedro Berruguete (segunda mitad del siglo XV), Ms. Royal 19 A XXII, f.16 (c.1440) y *Camelot 3000* (1982-85, 1, p. 9),



Imagen 3. Capitel, Catedral de Monreale (E.20, cara Sur) (s. XII - XIII), *Expulsión del Jardín del Edén* de Masaccio (c.1425) y *Camelot 3000* (1982-85, 7, tapa),



Imagen 4. *Camelot 3000* (1982-85, 8, tapa y 9, p. 3) y *La Última Cena* de Leonardo da Vinci (c. 1495)



Imagen 5. *Camelot 3000* (1982-85, 12, detalle de las pp. 20-22)