

MASTER EN LITERATURA, CULTURA Y DIVERSIDAD
FACULTAD DE FILOLOGÍA
UNIVERSIDAD DE A CORUÑA

TRABAJO FIN DE MASTER

**Literatura, Cultura y Diversidad en el *Universo Marvel*:
El método comparativo semiótico-textual y el cómic**

**Literatura, Cultura e Diversidade no *Universo Marvel*:
O método comparativo semiótico-textual e o cómic**

**Literature , Culture and Diversity in the *Marvel Universe*:
Semiotic-Textual comparative method and *comic-book***



Autor: BRUNO JOSÉ LORENZO TEIJO
Director: JOSÉ M^a PAZ GAGO
CURSO 2014/2015- Convocatoria: JUNIO 2015

MLCD



Índice

	<u>Página</u>
Resumen y palabras clave	3
1. Introducción	5
2. Monstruos, seres fantásticos y literatura gótica	9
2.1. <i>Frankenstein o el moderno Prometeo</i>	12
2.2. <i>El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde</i>	15
2.3. <i>Drácula</i>	19
3. <i>Marvel Comics</i>: particularidades de un gigante del cómic	22
3.1. <i>El Universo Marvel</i>: un espacio común para realidad y ficción	25
3.2. <i>El Método Marvel</i>: el caso de Jack Kirby	27
3.3. <i>Marvel, Comics-Code Authority</i> y literatura	31
4. Transmedialidad y transposición: Cómic y Literatura.	34
4.1. Unidades significativas en los textos narrativos literario-icónicos	37
4.2. El método comparativo semiótico-textual y el comic	41
5 Aplicación del método comparativo semiótico-textual	44
5.1 El Increíble Monstruo Verde	45
5.2. Morbius, el Vampiro Viviente	50
6. Conclusiones	53
7. Referencias bibliográficas	57
7.1. Obras teóricas y manuales consultados	57
7.2. Cómic de referencia empleados en la investigación	60
8. Índice de tablas y figuras	62
9. Anexo: Imágenes	63

Resumen: El cómic y la literatura, como medios de comunicación de masas, han influido en la mente de millones de personas en todo el mundo, especialmente a través de aquellas creaciones que han trascendido las páginas y están presentes en el imaginario popular. En este trabajo se analiza la relación entre ambas disciplinas a través del uso que la editorial *Marvel* dio a algunos de los más importantes personajes surgidos de la narrativa moderna, en concreto de la ficción gótica, transponiendo sus elementos característicos dentro del denominado *Universo Marvel*. Para realizar esta investigación se propone la utilización y aplicación del método comparativo semiótico-textual, el análisis de las particularidades de la concepción de cada personaje en ambos campos y la valoración de su impacto en la cultura del entretenimiento.

Palabras clave: Cómic, cultura, literatura, Marvel, semiótica

Resumo: O cómic e a literatura, como medios de comunicación de masas, influíron na mente de millóns de persoas en todo o mundo, especialmente a través daquelas creacións que transcenderon as páxinas e están presentes no imaxinario popular. Neste traballo analízase a relación entre ambas as dúas disciplinas a través do uso que a editorial *Marvel* deu a algúns dos máis importantes personaxes xurdidos da narrativa moderna, en concreto da ficción gótica, traspoñendo os seus elementos característicos dentro do denominado *Universo Marvel*. Para realizar esta investigación, propónse a utilización e aplicación do método comparativo semiótico-textual, a análise das particularidades da concepción de cada personaxe en ambos os dous campos e a valoración do seu impacto na cultura do entretemento.

Palabras chave: Cómic, cultura, literatura, Marvel, semiótica

Abstract: Comics and literature, as a means of mass communication, have influenced the minds of millions of people around the world, especially through creations that have transcended the pages and are present in the popular imagination. This paper examines the relationship between both disciplines through the use that *Marvel Comics* gave to some of the most important characters emerged from modern fiction, in particular of the Gothic Fiction, transposing its characteristic elements in the *Marvel Universe*. The use and application of the semiotic-textual comparative method, analysis of the particularities of the conception of each character in both fields and the assessment of its impact on the culture of the entertainment was selected to conduct this research.

Keywords: Comic, culture, literature, Marvel, semiotic studies

1. Introducción

En la vida, muchas veces, no somos conscientes del conocimiento que poseemos hasta que algo hace “click” en nuestra mente. Sucede en todos los ámbitos, ya sea en la vida diaria, en nuestro trabajo o, también, en el espacio académico. Se trata de una situación que ha ocurrido también en la preparación y concepción de este Trabajo Fin de Master¹ que presentamos en estas páginas pues, sin saberlo, su concepción estaba en la mente de su autor desde el mismo momento en el que se matriculó en un Master Universitario titulado “Literatura, Cultura y Diversidad”. En esas palabras estaba la esencia de esta investigación, pues aúnan explícitamente dos de los campos de estudio con mayor interés para su creador: el mundo del cómic y el mundo de la literatura.

Este trabajo pretende, por lo tanto, continuar un objetivo personal, que va por encima del académico. Esa meta es satisfacer las ansias de conocimiento, explorando todo tipo de vías, de caminos del saber. Se trata de una continuación natural del camino que el autor inició durante sus estudios de Sociología en la Universidad de A Coruña, que culminaron con la realización de un Trabajo de Fin de Grado (Lorenzo, 2013) que, sin ser perfecto, sí puso de manifiesto una intención clara de dedicar los próximos años a la investigación, comenzando en aquel caso en el ámbito del análisis de género y la sociología de género.

La presencia del mundo del cómic en los ámbitos académicos es cada vez mayor. No solo surgen iniciativas variadas, en forma de congresos, cursos o jornadas, sino también publicaciones de relevancia en revistas especializadas. Prestigiosos investigadores y teóricos buscan conocer más sobre esta disciplina, ya sea por sus atributos intrínsecos, o bien por sus asociaciones con otras manifestaciones culturales. Este segundo caso es el que nos ocupa, pues el objetivo de este trabajo es analizar las asociaciones entre literatura y cómic a través del empleo del método comparativo semiótico-textual, que pondrá de manifiesto las

¹ Para referirnos al Trabajo Fin de Master también emplearemos, a partir de este punto, las siglas TFM.

conexiones entre algunos iconos de la literatura mundial y su transposición al cómic, con todas las particularidades transmedia que esta situación conlleva.

Así, la literatura, como no podía ser de otra manera, ocupa un lugar central dentro de este Trabajo Fin de Master. Y lo hace a través de tres obras que se han convertido en algo más que simples libros, han trascendido las páginas físicas y se han convertido en auténticos iconos, insertados en el imaginario popular occidental. Por un lado está *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde* (*Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*, 1886), la novela de Robert Louis Stevenson ambientada en el periodo victoriano en la que a través del trastorno psicológico que sufre uno de sus personajes se expone la problemática del bien contra el mal, de la moralidad y la ética, en la cultura moderna. Su adicción a este trabajo va de la mano de otro clásico, *Frankenstein o el moderno Prometeo* (*Frankenstein; or, The Modern Prometheus*, 1818), de la también británica Mary Shelley, que versa asimismo sobre las consideraciones y los debates existentes acerca de la moral científica, la rivalidad entre Dios y el hombre, con una temática cercarana a la ciencia-ficción, pero que asienta sus bases en el terror gótico. Por último, no podía faltar aquí *Drácula* (*Dracula*, 1897), la obra maestra de Bram Stoker, en la que introdujo la dramática batalla entre el vampiro y noble transilvano, Drácula, y un grupo de hombres y mujeres liderados por Abraham Van Helsing. Más allá de estas líneas introductorias, la justificación de su elección está explicada con mayor detalle en el cuerpo del trabajo, comenzando por el hecho de que todas ellas pertenecen a lo que podríamos denominar el género de ficción gótica. Igualmente, son de dominio público², lo que ha permitido además la proliferación de versiones de todo tipo de sus prototonistas.

El rasgo cultural lo aporta el mencionado mundo del cómic. Centrarse en todas las variaciones, géneros y subgéneros del cómic mundial, y más en un momento de globalización

² Un hecho este que permite su descarga legal a través de Internet, de sitios web como *Project Gutenberg*, con un completísimo catálogo que nos permite acceder a las ediciones originales de las obras <https://www.gutenberg.org/>

como este, resultaría un trabajo agotador y que se escaparía de los límites de un TFM de estas características. Es por ello que hemos decidido centrarnos en los cómics de la editorial norteamericana *Marvel*, ambientados en el denominado *Universo Marvel*, un espacio en el que están presentes tanto elementos reales como fantásticos. La gran producción de la casa estadounidense a lo largo de sus más de cinco décadas de trayectoria sería también inabarcable, por lo que el enfoque está orientado a observar únicamente dos de sus personajes en dos periodos muy concretos, figuras que además comparten muchos rasgos distintivos por tener un origen, según nuestra hipótesis, claramente literario. La primera fuente de análisis es *El Increíble Hulk*, también conocido como La Masa en nuestro país, un ser de incomparable poder fruto de la transformación del científico Bruce Banner, y que hizo su debut en *The Incredible Hulk vol.1 #1* (1962), de la mano del guionista y editor Stan Lee y el dibujante Jack Kirby. El otro personaje que centrará nuestra atención es Michael Morbius, villano de características vampíricas de la serie *The Amazing Spider-Man*, protagonizada por el Hombre Araña más famoso del mundo, Spiderman, y que debutó unos años antes de la transposición directa del conde Drácula que realizó *Marvel* en la década de 1970.

El concepto diversidad, para de esta manera abarcar las tres patas de este curso en un mismo producto académico, procede de la variedad cultural que pretendo mostrar, en el sentido de observar como conceptos, personajes y ideas nacidos en un territorio y un contexto determinado (Inglaterra, finales del siglo XIX) son transpuestos a otro medio en un espacio y tiempo diferentes (Estados Unidos, mediados del siglo XX).

El objetivo de este trabajo es, con todo esto, demostrar a través del empleo del mencionado método semiótico-textual adaptado al arte secuencial que *Hulk* y Michael Morbius de *Marvel* son, con sus singularidades, transposiciones a otro medio de los personajes que protagonizan las obras de Robert Louis Stevenson, Mary Shelley y Bram

Stoker. Explicar y analizar la forma en la que se realiza esa transposición forma parte del núcleo de esta investigación. Esa demostración vendrá dada por la puesta en valor de los elementos básicos de cada versión, que aparecen, según nuestra hipótesis, en las primeras apariciones de cada personaje. Elementos básicos que no se modifican hasta la aparición de un nuevo *status* para cada carácter o alguna circunstancia genuinamente original y diferenciadora respecto a sus bases, que definiremos también.

Para cumplir con este objetivo, he dividido este proyecto en varios bloques temáticos, tal y como se indica en el índice. En el primero de ellos establezco las bases de cada obra literaria seleccionada, con una panorámica de las características que las hacen ser referentes en el género de la ficción gótica. Por la parte del cómic, ofrezco también una visión general de la editorial *Marvel* y de las bases que sostienen el *Universo Marvel*. Ambas visiones, orientadas siempre a las particularidades relacionadas con la literatura, dan como respuesta las razones de la elección de estas novelas y de estos personajes de cómic en concreto, seleccionados para este trabajo, apoyándome tanto en reconocidas teorías como en sucesos clave ocurridos durante su concepción. Para poder llegar demostrar esas consideraciones he adaptado y re-configurado el procedimiento de análisis semiótico-textual, que expongo en el cuarto bloque temático. La aplicación de este procedimiento a la comparativa literatura-cómic constituye el núcleo de este trabajo, en el quinto bloque, junto con unas conclusiones que valoran el conjunto.

Para poder realizarlo, me he ceñido exclusivamente a las normas indicadas por la comisión académica de la Facultad de Filología de la Universidad de A Coruña. En cuanto a las referencias bibliográficas, que están al final del volumen, se ha seguido las reglas marcadas por la *American Psychological Association (APA)*, tanto para las obras teóricas como para los cómics utilizados en la investigación.

2. Monstruos, seres fantásticos y literatura gótica

Una de las cosas que más ha fascinado al ser humano a lo largo de la historia ha sido la creación de personajes y conceptos que fuesen más allá de lo que permitían las leyes que la naturaleza nos ha impuesto. Los avances de la ciencia han jugado un papel fundamental en este sentido, permitiendo a artistas y creadores de todo el mundo explotar al máximo su creatividad, dando a conocer al gran público historias que, en algunos casos, incluso predicen nuestro propio futuro como sociedad. También los cuentos clásicos populares, las leyendas y la mitología han sido una gran fuente de inspiración.

Como suele ocurrir, este tipo de historias se han ido agrupando con el tiempo en géneros. Uno de los más destacados, que combina acertadamente ficción y terror dentro del contexto del Romanticismo, ha sido siempre el de la literatura o narrativa gótica. Teniendo en cuenta que las tres obras literarias que forman parte del análisis propuesto en este trabajo están, tradicionalmente, adscritas a este género, no está de más profundizar en la esencia de la narrativa gótica, dando unas pinceladas de su origen británico y, sobre todo, de sus elementos definitorios.

Para empezar, lo mejor es llamar a las cosas por su nombre y ofrecer una descripción clara de la literatura gótica. Una de las definiciones más acertadas, más completas, la encontramos en el libro *Monstruos al final del milenio* (2002: 89), de Sara Martín Alegre, tal y como podemos ver en esta cita.

El atributo más característico del género gótico es la capacidad de crear ambientes tétricos dominados por villanos terroríficos, ambientes que son el escenario ideal de tramas movidas por el suspense, un recurso narrativo típico de este tipo de ficción. La novela gótica toma la trama de la novela sentimental, en la que unos héroes virtuosos pero insulsos son asediados por desgracias diversas, y exagera el sado-masochismo implícito en la actividad del lector, quien simpatiza con los héroes perseguidos sin dejar por ello de disfrutar con la lectura de sus penalidades

Según el investigador y profesor de literatura de la Universidad de Bristol, David Punter, se puede considerar que el terror como género en sí mismo aparece de la mano de la ficción gótica. *El castillo de Otranto* (*The Castle of Otrant*) de Horace Walpole, está considerada como la primera historia de la ficción gótica, publicada en 1765. Desde finales del siglo XVIII tenemos constancia, por lo tanto, de relatos que contienen elementos de este género, cuyo objetivo es presentar ideas que traten de sustituir el pensamiento dominante en ese momento, el de la Ilustración. La presencia de ideas del Renacimiento, la ruptura entre el racionalismo y el clasicismo, es lo que permite separar al terror gótico de los cuentos populares y el folclore, gracias a su tendencia a destacar los ambientes medievales y el gusto por el exotismo (Punter, 2000).

Lord Byron, uno de los escritores ingleses más importantes del movimiento Renacentista fue, sin saberlo, uno de los grandes culpables del surgimiento de los principales iconos del género gótico. Byron organizaba en el verano de 1816 encuentros con algunos escritores en una casa junto al Lago Lemán (situado en la frontera entre Francia y Suiza), escritores entre los que destacaban May Shelley y John William Polidori (Robinson, 2009), que posteriormente escribirían dos de las novelas más conocidas del género, *Frankenstein o el moderno Prometeo* (con trazos de la ciencia-ficción primaria, aunque no se hacen alusiones a la tecnología utilizada), y *El Vampiro* (que fue todo un éxito y dio comienzo al interés del público por el mito del vampirismo). Ambas novelas, aparecidas en la primera década del siglo XX, cuentan con las características esenciales del género pero van incluso más allá, explorando temáticas y situaciones que forman parte del acervo del terror moderno.

La época victoriana (asociada normalmente al reinado de la Reina Victoria de Inglaterra, entre 1837 y 1901), marcó también un nuevo punto de inflexión para la narrativa gótica. Aunque no gozaba ya del mismo respeto por parte de público y crítica, si fue un

periodo de gran capacidad creativa, en el que se exploraron nuevamente los límites del género y se afianzaron sus ideas. Aunque Edgar Allan Poe está considerado de forma unánime como la gran figura de las letras británicas de este periodo, en la Inglaterra victoriana fue donde surgieron con luz propia el irlandés Bram Stoker, con su *Drácula*, y Robert Louis Stevenson con *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde*. Ambos pertenecen a lo que podría denominarse gótico urbano, un subgénero que se desarrolló durante fin de siglo, en una especie de nueva etapa dorada para este tipo de historias que se completa con la publicación en 1890 de *El retrato de Dorian Gray* (*The Picture of Dorian Gray*) de Oscar Wilde.

Una de las características más curiosas de la ficción gótica victoriana es el hecho de explotar el concepto de *doppelgänger*, que alude a la idea de la existencia de un "gemelo malvado", la visión retorcida del personaje heroico, ya sea en forma física, en forma psicológica o incluso en ambas (Punter, 2004). Es una continuación de lo establecido por Mary Shelley en *Frankenstein*, que Robert Louis Stevenson llevará a su máxima expresión, y es también un concepto de capital importancia para establecer la relación de estas obras con el mundo del cómic. Se establece aquí un paralelismo claro con la doble identidad que muchos héroes poseen, tanto los creados por *Marvel* como los de otras editoriales cuyos universos de ficción también están poblados de este tipo de super-seres. Fue durante el periodo romántico cuando más se desarrolló la idea de la consideración malvada del doble (Robinson, 2009), como un reverso tenebroso del protagonista principal (encarnados por hombres ejemplares), con un fuerte interés en la anarquía y en cualquier tipo de desviación respecto a lo que la sociedad considera "normal".

Por supuesto, este no es un trabajo centrado exclusivamente en el análisis de la literatura gótica, pero es muy importante de cara a la aplicación del sistema semiótico-textual en el cómic el conocimiento de las características básicas de este tipo de novela, que hemos

resumido en una tabla (Tabla 1). Este cuadro permite, en un golpe de vista, entender las propiedades generales de la ficción gótica. Estos atributos están presentes en las obras que empleamos para nuestro análisis, si, pero también lo están otros rasgos que otorgan a cada una de ellas una posición privilegiada en la historia de la literatura mundial y son clave para entender el fenómeno transmedial y su transposición a otros medios. Es por ello que consideramos adecuado explorar individualmente estas obras, atendiendo principalmente a su argumento y sus personajes.

Tabla 1- Características generales de la ficción gótica

El argumento se desarrolla en un castillo o un edificio religioso abandonado
Se crea una atmósfera de misterio y suspense
Una maldición o profecía ancestral afecta a alguno de los personajes o lugares
Eventos sobrenaturales, sucesos que desafían las leyes físicas
Emociones de los personajes a flor de piel, desbocadas
Erotismo larvado
Falacia antropomórfica ³

Fuente - Punter, 2004

2.1. *Frankenstein o el moderno Prometeo*

Ya en la parte anterior hemos indicado algunos detalles sobre la curiosa concepción de la obra de Mary Shelley pero no son, desde luego, los más destacables. Está documentada la existencia de una especie de doctor Frankenstein real⁴, mientras que los hallazgos de diferentes manuscritos han aclarado las posibles aportaciones de terceros a la novela, como es el caso del marido de Shelley, Percy, quien realizó numerosas correcciones gramaticales en sus primeros borradores⁵. Son circunstancias que si bien nos ayudan a esclarecer un poco más

³ Consistente en describir objetos inanimados de la naturaleza dotándoles con sentimientos, pensamientos y sensaciones humana

⁴ Andrew Crosse, de cuyos experimentos Shelley escuchó hablar. Se pueden encontrar numerosos artículos por la red sobre su siniestra actividad, por ejemplo en la web *Fatemag*. Recuperado el 23/05/2016 <https://www.fatemag.com/andrew-crosse-the-man-who-created-life/>

⁵ Descubrimientos que tuvieron repercusión en los medios de comunicación en 2008. Recuperado el 23/05/2015 <https://goo.gl/pwKm0G>

su temática y contextualizar las situaciones que ocurren en la obra, no son tan relevantes para nosotros como pudiese parecer a simple vista. Nuestro interés radica en centrarnos en las bases de *Frankenstein* como obra en sí misma, para poder analizar más tarde cómo llegó a otros medios.

Shelley optó por una narración epistolar para la primera parte de la obra, con la correspondencia que le envía un hombre llamado Robert Walton a su hermana Margaret, en las que explica su expedición al Polo Norte. Allí, su tripulación y él se encuentran, primero, con un trineo tirado por unos perros sobre el que va una enorme figura de aspecto humano y, posteriormente, con un hombre llamado Victor Frankenstein, que parece buscar a alguien que encaja con los rasgos del personaje del primer encuentro. Tras trabar confianza con Frankenstein, éste comienza a contar su propia historia, narrada también en primera persona, pero dividida en capítulos. Obsesionado desde pequeño con teorías sobre la reanimación, las curiosidades, las maravillas naturales y los intentos de comprender el mundo a través de la ciencia, la muerte de su madre durante su periodo universitario lo atormenta aún más y lo empuja a una espiral de diabólicos experimentos, desarrollando una técnica secreta que infunde vida en los fallecidos. El monstruo resultante de su experimento no solo está atormentado física y psicológicamente, sino que además atormenta al propio Frankenstein, que emprende una huida desesperada que le lleva al punto en el que se encuentra con Walton. La novela finaliza con la muerte de Frankenstein y la promesa de la criatura de autoexterminarse, alienado por la maldad que él mismo desencadenó y por la desaparición de su creador.

Más allá de los elementos técnicos y temáticos de la obra, que hemos decidido presentar en un tabla por separado (Tabla 2) debido a su reiteratividad y la importancia que tendrá en el análisis que realizaremos posteriormente, es interesante pararse aquí en la

descripción que se realiza de dos de los personajes principales, el doctor Victor Frankenstein y la criatura, pues será clave también para realizar la comparación con el mundo del cómic, concretamente con lo que sucede en las páginas de *El Increíble Hulk*.

De Victor apenas se dan datos sobre su aspecto a lo largo de la historia. Sí, por supuesto, se detalla profusamente su deteriorada psique así como las circunstancias personales y académicas que le llevan a su situación al inicio de la narración. Es justamente en ese inicio, en concreto en su encuentro con Walton, cuando obtenemos una pequeña radiografía de su aspecto y las sensaciones que produce su presencia. Lo podemos certificar en estos fragmentos que aquí traducimos de la carta 4 que envía Walton a su hermana.

¡Santo cielo, Margaret! Si hubieras visto al hombre que de esta forma ponía condiciones a su salvación, tu sorpresa hubiera sido ilimitada. Tenía los miembros casi helados y el cuerpo horriblemente demacrado por la fatiga y el sufrimiento. Jamás vi hombre alguno en condición tan lastimosa.⁶

En esa misma misiva, y con Frankenstein ya un poco más recuperado, Walton aprecia que el hombre no parece encontrarse en un estado mental óptimo.

Nunca había conocido a nadie más interesante. Suele tener una expresión exaltada, como de locura, en la mirada. Pero hay momentos en los que, si alguien le demuestra alguna atención o le presta el más mínimo servicio, se le ilumina el rostro con una benevolencia y ternura que no he visto en otro hombre. Mas por lo general está melancólico y resignado; a veces aprieta los dientes, como si se impacientara con el peso de los males que lo afligen.⁷

Por su parte, el monstruo que crea este "científico loco" sí aparece mucho mejor definido ya desde su creación. Se puede constatar en el capítulo 4 de la narración de Victor,

6 En el original: "Good God! Margaret, if you had seen the man who thus capitulated for his safety, your surprise would have been boundless. His limbs were nearly frozen, and his body dreadfully emaciated by fatigue and suffering. I never saw a man in so wretched a condition"

7 En el original: "I never saw a more interesting creature: his eyes have generally an expression of wildness, and even madness, but there are moments when, if anyone performs an act of kindness towards him or does him the most trifling service, his whole countenance is lighted up, as it were, with a beam of benevolence and sweetness that I never saw equalled. But he is generally melancholy and despairing, and sometimes he gnashes his teeth, as if impatient of the weight of woes that oppresses him"

cuando éste nos cuenta el momento en el que completó el ensamblaje de la bestia, en una noche a finales de noviembre.

¿Cómo expresar mi sensación ante esta catástrofe, o describir el engendro que con tanto esfuerzo e infinito trabajo había creado? Sus miembros estaban bien proporcionados y había seleccionado sus rasgos por hermosos. ¡Hermosos! ¡santo cielo! Su piel amarillenta apenas si ocultaba el entramado de músculos y arterias; tenía el pelo negro, largo y lustroso, los dientes blanquísimos; pero todo ello no hacía más que resaltar el horrible contraste con sus ojos acuosos, que parecían casi del mismo color que las pálidas órbitas en las que se hundían, el rostro arrugado, y los finos y negruzcos labios.⁸

La misma descripción física de creador y criatura nos permite conocer más detalles de su caracterización: del pusilánime y débil Frankenstein, a la gigante pero horrorosa presencia del monstruo.

Tabla 2- Características de *Frankenstein o el moderno Prometeo*

Narración epistolar/división capítulos
Problemas ético-morales: papel de la ciencia
Religiosidad y ciencia: el hombre como Dios
Mitología y modernidad (Prometeo)
Problema de la identidad en la sociedad
Referencias a las novelas de aventuras
Verosimilitud en la caracterización
Creación del arquetipo “científico loco”

Fuente - Elaboración propia

2.2. El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde

La eterna lucha entre el bien y el mal fue el tema elegido por el escritor británico Robert Louis Stevenson para desarrollar el drama de su obra publicada en 1886, un libro cuya

⁸ En el original: “How can I describe my emotions at this catastrophe, or how delineate the wretch whom with such infinite pains and care I had endeavoured to form? His limbs were in proportion, and I had selected his features as beautiful. Beautiful! Great God! His yellow skin scarcely covered the work of muscles and arteries beneath; his hair was of a lustrous black, and flowing; his teeth of a pearly whiteness; but these luxuriations only formed a more horrid contrast with his watery eyes, that seemed almost of the same colour as the dun-white sockets in which they were set, his shrivelled complexion and straight black lips.”

escritura obsesionó al autor durante meses. Como comentábamos en la introducción, el centro de la trama es la representación de la dualidad psicológica de uno de sus personajes, pero ahondando en las sus repercusiones que tiene este hecho en su entorno urbano, teniendo en cuenta asimismo su posición social privilegiada. Además de ser una perfecta reflexión sobre el periodo victoriano en el que se encuadra, el punto de vista adoptado por Stevenson sobre las transformaciones y el trastorno de Jekyll/Hyde fue rompedor, asentando el concepto de *doppelgänger* en la literatura y creando un icono instantáneo.

La novela nos sitúa en la piel de Mr. Utterson, un abogado londinense que escucha un día una sobrecogedora historia acerca de un misterioso y maleducado hombre, relacionado de alguna manera con su viejo amigo, el prestigioso doctor Henry Jekyll. Utterson descubre en su investigación que Jekyll ha dejado todo su legado, en caso de que le ocurra algo, al hombre llamado Hyde. Cuando el letrado se enfrenta a Jekyll por este asunto, este parece melancólico y distraído, y le pide que no continúe con sus pesquisas. El tiempo pasa, y tras un año sin incidentes, un diputado es hallado muerto, afirmando todos los testigos que el culpable fue un hombre con los rasgos de Edward Hyde, cuyo rastro termina en casa de Jekyll, el cual parece ocultarlo de las autoridades. El estado de nerviosismo del médico aumenta en las semanas posteriores, preocupando a su servicio, que acaban reclamando la ayuda de Utterson. Finalmente, encuentran a Jekyll muerto con las ropas de Hyde, junto con una reveladora carta en la que reconoce la autoría de sus crímenes: Jekyll había investigado sobre la parte malvada del ser humano, aquella que nos hace disfrutar al máximo de nuestros vicios, creando una poción que permitía liberarla física y psicológicamente, transformándose en el hombre conocido como Hyde. Las mutaciones acabaron por producirse de forma natural, la violencia de Hyde y sus crímenes atormentaron a Jekyll, que decidió enfrentarse a su bestia interior, dándole a elegir entre la muerte o enfrentarse a la justicia, pues no podía reproducir más la

potencia del brebaje inicial. Hyde eligió la muerte... para ambos.

Al igual que hemos hecho con *Frankenstein*, hemos resumido los puntos esenciales de la obra en un cuadro (Tabla 2), por lo que nos centraremos aquí en la descripción que se realiza de dos de los más importantes personajes que aparecen en *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde*. Nos interesa ver la visión que se ofrece de Henry Jekyll y su "malvado gemelo" Hyde, teniendo en cuenta la transformación que se produce a lo largo de los capítulos. Sobre Jekyll no hay, igual que sucedía con *Frankenstein*, grandes descripciones, por lo que nos quedamos únicamente con lo que se dice en su primera intervención en el capítulo 3 de la obra, *El Dr. Jekyll estaba tranquilo (Dr. Jekyll Was Quite at Ease)*.

El Dr. Jekyll no era excepción a la regla. Sentado como estaba frente a Utterson delante de la chimenea era hombre de unos cincuenta años, alto, fornido, de rostro delicado, con una expresión algo astuta, quizá, pero que revelaba inteligencia y bondad-, su mirada demostraba que sentía por su amigo un afecto profundo y sincero.⁹

En cuanto a Hyde, sus encuentros con otros personajes como Utterson sí nos permiten conocer más detalles sobre su aspecto y cualidades. Una descripción primaria, que aquí reproducimos, la tenemos en el capítulo 1, *Historia de la puerta (Story of the Door)*, en boca de Mr. Enfield. Referencias que luego volverán a la mente de Utterson, cuando se encuentra con Hyde en el capítulo 2, *En busca de Hyde (Search for Mr. Hyde)*.

No es fácil describirle. En su aspecto hay algo equivoco, desagradable, decididamente detestable. Nunca he visto a nadie despertar tanta repugnancia y, sin embargo, no sabría decirte la razón. Debe de tener alguna deformidad. Ésa es la impresión que produce, aunque no puedo decir concretamente por qué. Su aspecto es realmente extraordinario y, sin embargo, no podría mencionar un solo detalle fuera de lo normal. No, me es imposible. No puedo describirle. Y no es que no le recuerde, porque te aseguro que es como si le tuviera ante mi vista en este mismo momento.¹⁰

⁹ En el original: "To this rule, Dr. Jekyll was no exception; and as he now sat on the opposite side of the fire a large, well-made, smooth-faced man of fifty, with something of a stylish cast perhaps, but every mark of capacity and kindness you could see by his looks that he cherished for Mr. Utterson a sincere and warm affection."

¹⁰ En el original: "He is not easy to describe. There is something wrong with his appearance; something displeasing,

Con la historia ya avanzada, somos testigos de cómo el reparto asiste incrédulo a las maldades de Hyde, llegando al paroxismo con el asesinato de un diputado. La narración de esos hechos, en el capítulo 4, *El caso del asesinato d Carew (The Carew Murder Case)* nos da muchas pistas sobre el *alter-ego* de Jekyll, de su fuerza y su intensidad, un rasgo muy característico del personaje que nos será muy útil en el análisis que realizaremos.

Llevaba en la mano un pequeño bastón con el que jugueteaba nerviosamente. No respondió al anciano una sola palabra y parecía escucharle con impaciencia mal contenida. De pronto estalló con una explosión de ira. Empezó a dar patadas en el suelo y a blandir el bastón en el aire como (según dijo la doncella) preso de un ataque de locura. El anciano dio un paso atrás aparentemente asombrado de la actitud de su interlocutor, y en ese momento Mr. Hyde perdió el control y le golpeó hasta derribarle en tierra. Un segundo después, con la furia de un simio, pisoteaba salvajemente a su víctima cubriéndola con una lluvia de golpes, tan fuertes que la criada oyó el quebrarse de los huesos y el cuerpo fue a parar a la calzada. Ante el horror provocado por la visión y aquellos sonidos, la mu jer perdió el sentido.¹¹

Tabla 3- Características de *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde*

Recreación del periodo victoriano- contexto histórico
Elementos temáticos de la ciencia-ficción, fábula, género negro
Identificación del lector con Utterson
Trastorno de personalidad del personaje: científico-monstruo
Alegoría del sentido dual de la naturaleza humana
No aceptación de la dualidad humana
Problemas ético-morales: papel de la ciencia
Religiosidad y ciencia: el hombre como Dios

Fuente - Elaboración propia

something down-right detestable. I never saw a man I so disliked, and yet I scarce know why. He must be deformed somewhere; he gives a strong feeling of deformity, although I couldnt specify the point. He's an extraordinary looking man, and yet I really can name nothing out of the way. No, sir; I can make no hand of it; I cant describe him. And it's not want of memory; for I declare I can see him this moment.

11 En el original: "He had in his hand a heavy cane, with which he was trifling; but he answered never a word, and seemed to listen with an ill-contained impatience. And then all of a sudden he broke out in a great flame of anger, stamping with his foot, brandishing the cane, and carrying on (as the maid described it) like a madman. The old gentleman took a step back, with the air of one very much surprised and a trifle hurt; and at that Mr. Hyde broke out of all bounds and clubbed him to the earth. And next moment, with ape-like fury, he was trampling his victim under foot and hailing down a storm of blows, under which the bones were audibly shattered and the body jumped upon the roadway. At the horror of these sights and sounds, the maid fainted".

2.3. *Drácula*

La novela de Bram Stoker, publicada en 1897, catapultó a la fama al conde Drácula, nacido de la unión de varias leyendas y cuentos que Stoker supo fusionar inteligentemente para crear una de las obras más conocidas del terror y la narrativa gótica. Pero poco tiene este siniestro aristócrata de la figura real en el que está basado y que habitó esas tierras siglos antes, Vlad Tepes, más famoso por su sobrenombre, “El Empalador”, príncipe de una región llamada Valaquia (hoy sur de Rumanía). Tepes está considerado un símbolo del país centro-europeo, con una vida está repleta de violencia y anécdotas que lo convierten casi al igual que el propio personaje de ficción en una especie de ser sobrenatural. La principal fuente de inspiración del escritor británico, además de la leyenda Valaquia, fue como ya hemos comentado la obra *El Vampiro (The Vampyre)*, que establecía algunos de los rasgos que luego se añadirían a la caracterización del personaje. Hemos resumido en una tabla, al igual que los casos anteriores, todas esas singularidades de la novela (Tabla 4)

El *Drácula* de Bram Stoker asienta el mito del vampirismo en la era moderna. Recoge de *Frankenstein* la narración epistolar, manteniéndola durante todo el relato. En sus primeros capítulos nos ofrece detalles de los sucesos protagonizados por el abogado Jonathan Harker en su visita al misterioso conde, que desea establecerse en Inglaterra. Harker acaba siendo prisionero del No-Muerto, aunque finalmente consigue escapar. Al mismo tiempo, su prometida Mina asiste al acoso y control de Drácula sobre su amiga Lucy Westenra. La salud de la joven empeora y a pesar de los esfuerzos conjuntos de su prometido (Arthur), el amigo de éste (Quincy) y el doctor Abraham Van Helsing, fallece y se convierte en un vampiro, por lo que se ven obligados a acabar con su vida. Tras esto, las tramas de Harker, su esposa Mina (amiga de Lucy) y el grupo de Van Helsing confluyen, iniciando la búsqueda de Drácula, que acaba huyendo a Transilvania. Allí, tras una batalla, el Rey de los Vampiros encuentra su fin.

El Drácula de Stoker es muy diferente a sus representaciones populares. Hace referencia a su pasado como guerrero, y se le describe en numerosos pasajes utilizando poderes sobrenaturales. También puede aparecer y desaparecer a voluntad. Sus debilidades son las ya conocidas: luz solar, ajo, crucifijos, pan consagrado y agua bendita y se le presenta como el Rey de los Vampiros, con la capacidad de controlar a otros seres de su misma naturaleza. En el capítulo 2, Harker se encuentra con el conde y lo describe de la siguiente forma.

Su cara era fuerte, muy fuerte, aguileña, con un puente muy marcado sobre la fina nariz y las ventanas de ella peculiarmente arqueadas; con una frente alta y despejada, y el pelo gris que le crecía escasamente alrededor de las sienes, pero profusamente en otras partes. Sus cejas eran muy espesas, casi se encontraban en el entrecejo, y con un pelo tan abundante que parecía encrespase por su misma profusión.

La boca, por lo que podía ver de ella bajo el tupido bigote, era fina y tenía una apariencia más bien cruel, con unos dientes blancos peculiarmente agudos; éstos sobresalían sobre los labios, cuya notable rudeza mostraba una singular vitalidad en un hombre de su edad. En cuanto a lo demás, sus orejas eran pálidas y extremadamente puntiagudas en la parte superior; el mentón era amplio y fuerte, y las mejillas firmes, aunque delgadas. La tez era de una palidez extraordinaria.

Entre tanto, había notado los dorsos de sus manos mientras descansaban sobre sus rodillas a la luz del fuego, y me habían parecido bastante blancas y finas; pero viéndolas más de cerca, no pude evitar notar que eran bastante toscas, anchas y con dedos rechonchos. Cosa rara, tenían pelos en el centro de la palma. Las uñas eran largas y finas, y recortadas en aguda punta. Cuando el conde se inclinó hacia mí y una de sus manos me tocó, no pude reprimir un escalofrío. Pudo haber sido su aliento, que era fétido, pero lo cierto es que una terrible sensación de náusea se apoderó de mí, la cual, a pesar del esfuerzo que hice, no pude reprimir.¹²

12 En el original: "His face was a strong, a very strong, aquiline, with high bridge of the thin nose and peculiarly arched nostrils, with lofty domed forehead, and hair growing scantily round the temples but profusely elsewhere. His eyebrows were very massive, almost meeting over the nose, and with bushy hair that seemed to curl in its own profusion. The mouth, so far as I could see it under the heavy moustache, was fixed and rather cruel-looking, with peculiarly sharp white teeth. These protruded over the lips, whose remarkable ruddiness showed astonishing vitality in a man of his years. For the rest, his ears were pale, and at the tops extremely pointed. The chin was broad and strong, and the cheeks firm though thin. The general effect was one of extraordinary pallor. Hitherto I had noticed the backs of his hands as they lay on his knees in the firelight, and they had seemed rather white and fine. But seeing them now close to me, I could not but notice that they were rather coarse, broad, with squat fingers. Strange to say, there were hairs in the centre of the palm. The nails were long and fine, and cut to a sharp point. As the Count leaned over me and his hands touched me, I could not repress a

En cuanto a las mencionadas habilidades de Drácula, el profesor Van Helsing las explica en una brillante exposición en el capítulo 30, en un extracto del diario de Mina Harker que reproducimos aquí.

El nosferatu no muere como las abejas cuando han picado, dejando su aguijón. Es mucho más fuerte y, debido a ello, tiene mucho más poder para hacer el mal. Ese vampiro que se encuentra entre nosotros es tan fuerte personalmente como veinte hombres; tiene una inteligencia más aguda que la de los mortales, puesto que ha ido creciendo a través de los tiempos; posee todavía la ayuda de la nigromancia, que es, como lo implica su etimología, la adivinación por la muerte, y todos los muertos que fallecen a causa suya están a sus órdenes; es rudo y más que rudo; puede, sin limitaciones, aparecer y desaparecer a voluntad cuando y donde lo desee y en cualquiera de las formas que le son propias; puede, dentro de sus límites, dirigir a los elementos; la tormenta, la niebla, los truenos; puede dar órdenes a los animales dañinos, a las ratas, los búhos y los murciélagos... A las polillas, a los zorros y a los lobos; puede crecer y disminuir de tamaño; y puede a veces hacerse invisible.¹³

Tabla 4- Características de *Drácula*

Narración epistolar
Poderes sobrenaturales, que desafían toda lógica
Individualismo Romántico (Harker)
Descripciones intensas, también en las emociones
Ambientación propia de la novela gótica: castillos, etc...
Erotismo explícito, amor y muerte
El No-Muerto como representación de la libertad (noche)
Contexto histórico como telón de fondo

Fuente - Elaboración propia

shudder. It may have been that his breath was rank, but a horrible feeling of nausea came over me, which, do what I would, I could not conceal”.

- 13 En el original: “The nosferatu do not die like the bee when he sting once. He is only stronger, and being stronger, have yet more power to work evil. This vampire which is amongst us is of himself so strong in person as twenty men, he is of cunning more than mortal, for his cunning be the growth of ages, he have still the aids of necromancy, which is, as his etymology imply, the divination by the dead, and all the dead that he can come nigh to are for him at command; he is brute, and more than brute; he is devil in callous, and the heart of him is not; he can, within his range, direct the elements, the storm, the fog, the thunder; he can command all the meaner things, the rat, and the owl, and the bat, the moth, and the fox, and the wolf, he can grow and become small; and he can at times vanish and come unknown”.

3. *Marvel Comics*: particularidades de un gigante del cómic

Antes de entrar en profundidad en la explicación exhaustiva de la metodología empleada en este trabajo, consideramos que es necesario realizar una serie de apreciaciones sobre la editorial *Marvel*, para contextualizar al lector que no tiene porqué estar familiarizado con esta parte de la cultura del entretenimiento y para establecer ya en este punto de la investigación algunos nexos de unión con el mundo literario.

Desde su nacimiento en 1939 bajo el nombre de *Timely Comics*, la empresa conocida como *Marvel Comics* se ha convertido en una de las mayores fuentes de entretenimiento de occidente. Sus publicaciones, basadas desde comienzos de la década de 1960 en el universo que mezcla ficción con elementos y sucesos reales, conocido como *Universo Marvel*, siguen estando aún en esta era digital como lo más vendido en las listas de cómics en Estados Unidos¹⁴, el principal productor mundial de cómic junto con Francia, Bélgica y Japón. Su popularidad no se ha quedado ahí, trascendiendo el mundo de las viñetas, y estableciendo nuevos niveles en las relaciones entre el mundo del cómic y otras artes. En especial el cine se ha visto favorecido de esta situación en este último lustro, con la creación del *Universo Marvel Cinematográfico*¹⁵, la transposición de ese mundo de ficción a la gran pantalla, a través de una saga de películas interrelacionadas.

Namor (el Hombre Submarino), la Antorcha Humana y el Ángel fueron los primeros superhéroes que presentó la editorial, aún bajo el nombre de *Timely*, nombres que se reciclarían posteriormente para otros caracteres. Otro personaje icónico de esta etapa y que

14 Datos que se pueden comprobar fácilmente en webs especializadas en el manejo de datos estadísticos y de venta del mercado estadounidense como *Comichron*. Recuperado el 19/05/2015 <http://blog.comichron.com/2015/05/april-2015-comics-sales-break-records.html>

15 Aunque *Marvel* vendió los derechos de explotación cinematográfica de muchos de sus personajes a estudios como *Fox* o *Sony* en los años 90, debido a su quiebra, los derechos de personajes como Iron Man, Thor o Capitán América se mantuvieron en la compañía, al igual que la mayoría de personajes y conceptos relacionados con el grupo de héroes *Los Vengadores*. *Marvel* aprovechó esta circunstancia para aliarse con la productora *Paramount Pictures* y lanzar un universo compartido en el cine que se inició con *Iron Man* en 2008. El clímax llegó en 2012 con el estreno de *Marvel's The Avengers*, en la que Iron Man, Hulk, Capitán América, Viuda Negra y Thor, compartían aventuras tras protagonizar algunos de ellos sus películas individuales.

luego encontraría su lugar en el *Universo Marvel* fue el Capitán América, creado por Joe Simon y Jack Kirby en 1941. Ambos se marcharían a comienzos de la década de 1940, aunque Kirby regresaría más adelante¹⁶. Un cúmulo de circunstancias que hizo que un joven llamado Stan Lee ocupase la posición más importante de la editorial, solo por debajo de su dueño. El objetivo de Lee era relanzar el género de superhéroes, aunque tendría aún que esperar un tiempo, pues los gustos del momento estaban claramente orientados a otras temáticas como el *western* o el terror. Las publicaciones del psiquiatra Fredric Wertham¹⁷ dieron la puntilla a los seres con poderes que vigilaban las calles de las grandes ciudades en las historias de Lee.

Tras casi diez años con una nueva nomenclatura (*Atlas Comics*), en 1960 la compañía adoptó su actual nombre e inició una etapa en la que se establecerían las bases de lo que es hoy en día *Marvel*, viendo Lee cumplido su sueño a través del lanzamiento entre 1961 y 1963 de títulos como *Los 4 Fantásticos* (*The Fantastic Four*), *El Increíble Hulk* (*The Incredible Hulk*), *El Asombroso Spiderman* (*The Amazing Spider-Man*, que hizo su debut en la colección *Amazing Fantasy*), *Journey into Mystery* (protagonizado por Thor), *Tales of Suspense* (protagonizado por Iron Man), *La Patrulla-X* (*The X-Men*) o *Los Vengadores* (*The Avengers*). Las ventas aumentaron de forma espectacular, con un público sediento de historias fantásticas protagonizadas por personajes con poderes sobrenaturales que convivían en una sociedad muy parecida a la realidad del momento. La editorial se hizo más grande, en todos los sentidos, en especial en el organizativo, llegando a su clímax entre 1968 y 1977, un periodo denominado como la *Explosión Marvel*. La compra de la editorial por parte de la empresa *Perfect Film & Chemical Corporation* contribuyó a su estabilidad y a diversificar la oferta, con la adición de una serie de autores, guionistas y dibujantes, que constituyeron la segunda

¹⁶ Ver apartado *El Método Marvel: el caso de Jack Kirby* (pp. 27-31)

¹⁷ Ver apartado *Marvel, Comics-Code Authority y literatura* (pp. 31-33)

generación del *Universo Marvel*, dando rienda suelta a sus ideas y ampliando a otros géneros como el terror, la magia o la ciencia-ficción (Rodríguez, 2012: 90-149).

En los años 80 y 90 se produjo un cambio en la forma de distribuir los cómics en Estados Unidos, surgiendo el denominado mercado directo (*Direct market*)¹⁸. El tono de las historias, por influencia directa de autores como Frank Miller¹⁹ o Alan Moore²⁰, se oscureció, introduciendo además influencias procedentes de otros mercados como el europeo o, sobre todo, el japonés. La mala estrategia financiera de la editorial y la especulación la arrastró prácticamente a la bancarrota, tras variar su estrategia de lanzamientos y centrarla en una ola de nuevos autores que basaban su narrativa, en su mayoría, en lo visual y la hipersexualización de los personajes.

En la actualidad, el modelo de la empresa ha variado por completo. Tras un largo periodo de reconstrucción y de estabilidad, en verano de 2009 *The Walt Disney Company* adquirió *Marvel*²¹, incorporando de esta forma a su ya de por sí inmenso conglomerado a todos los personajes, conceptos y licencias que estaban en poder de la editorial y, lo más importante, en manos de su productora cinematográfica, el verdadero corazón en estos momentos de la empresa. *Marvel* ha visto, al igual que su principal competidora *DC Comics*, como editoriales independientes del control de grandes corporaciones, como *Image*, han entrado fuerte en el mercado, presentando atractivas propuestas basadas en arquetipos y conceptos clásicos que aluden a temas y preocupaciones modernas, formando un panorama y trazando un futuro que está aún por estudiar.

18 Sin entrar en detalles, se trata de un cambio en el modelo de distribución del material que provocó la aparición de tiendas especializadas en la venta de cómic.

19 Guionista y dibujante de etapas de importancia capital, definitorias, para *Marvel* y *DC*, en *Batman*, *Detective Comics* o *Daredevil*, entre otros títulos.

20 Creador junto con el dibujante Dave Gibbons de la obra que revolucionó el género de los superhéroes, *Watchmen* (1986), publicado por *DC*.

21 Una noticia que tuvo gran repercusión en los medios de comunicación de todo el mundo. Un ejemplo podemos encontrarlo en la edición digital del diario *El País*. Recuperado el 19/05/2015 de http://economia.elpais.com/economia/2009/08/31/actualidad/1251703979_850215.html

3.1 . El *Universo Marvel*: un espacio común para realidad y ficción

Como he comentado en el apartado anterior, el *Universo Marvel* es el lugar en el que tienen lugar las aventuras de los personajes de la casa *Marvel*. Es el espacio en el que transcurren las historias en las que aparecen *Hulk* y *Morbius*, que centran parte de nuestra investigación. Además, no está de más recordar sus bases fundamentales, en un momento en el que parecen olvidadas por culpa del gran impacto que está teniendo su homólogo cinematográfico.

Se suele marcar como origen del *Universo Marvel* a *The Fantastic Four vol.1 #1* (1961), escrito por Stan Lee y dibujado por Jack Kirby. Aunque en este primer ejemplar del primer equipo (y primera familia) de la nueva etapa de la editorial no están presentes todas las características que lo constituyen, sí desde luego marca un cambio de tendencia, pues es en esta serie en la que se comenzarán a desarrollar argumentos y conexiones que relacionarán a sus protagonistas con el resto de creaciones *Marvel*.

Se trata de una idea que no era nueva ni para *Marvel* ni para la industria del cómic estadounidense en aquel momento, pues la propia compañía había hecho que sus primeros personajes (*Namor*, *Antorcha Humana* y *Ángel*) compartiesen aventuras, pero era la primera vez que la conexión llegaba hasta el punto de que las repercusiones de lo que sucedía en un título afectaban al resto, algo que obligaría al lector muchas veces a seguir varias colecciones al mismo tiempo para ver la trayectoria de sus personajes favoritos.

El *Universo Marvel* incorpora a su relato sucesos económicos, históricos, sociales, políticos y culturales de nuestro mundo, así como conceptos procedentes de la fantasía y la ciencia-ficción tradicional. Los personajes visten a la moda del momento, los ciudadanos emplean el lenguaje y la jerga en cada urbe o barrio equivalente o, incluso, podemos ver a personajes famosos, actores, locutores de televisión y radio, en los transistores y pantallas de,

por ejemplo, la Nueva York en la que corren aventuras Spiderman o Daredevil.

Sucesos como la II Guerra Mundial se ven afectados por la aparición de seres con poderes (la presencia del Capitán América es el mejor ejemplo de ello), aunque en ningún caso el final de la historia varía respecto a nuestro mundo. El ciudadano de a pie es consciente de la existencia de estos superhéroes, de su avanzada tecnología en muchos casos, así como el contacto que tienen con seres extraterrestres y de otras dimensiones, pero no afecta necesariamente a su vida diaria.

Las leyendas, los mitos y los monstruos clásicos, como Drácula, Frankenstein o el doctor Jekyll, tienen la misma consideración mitológica en este universo, pero existen realmente. La explicación a este hecho es que esas leyendas pertenecientes a los cuentos populares y el folclore en las que se basaron Mary Shelley, Robert Louis Stevenson y Bram Stoker, también existen o existieron en el *Universo Marvel*, en un curioso ejercicio de transmedialidad. Estos narradores escribieron sus historias de la misma manera que en nuestro mundo, con la diferencia de que éstas son más reales de lo que pensaban o, en algunos casos, como el de Stoker, construyó de tal forma su relato que nadie se cuestiona su ficcionalidad. Frankenstein y compañía, claves en este trabajo, tienen como veremos presencia propia y protagonizan incluso algunos títulos a partir de los años 70. Rara vez se cruzan, eso sí, con el resto de los vigilantes enmascarados. Esta intención de dotar de todos los elementos de la realidad al *Universo Marvel* tiene su máxima representación con el hecho de que existe una versión equivalente de la propia *Marvel*, que narra según su punto de vista las aventuras de los héroes. Un ejercicio de realidad dentro de ficción llevada al extremo.

Algunos espacios y organizaciones están creadas expresamente, ya sea para reforzar o complementar la narración de alguna historia con su presencia (países como Wakanda, en África, o Latveria, en centro-Europa; organizaciones de defensa mundial como *S.H.I.E.L.D.*),

pero el mundo *Marvel* posee el mismo ecosistema y organización geo-política que el nuestro.

El paso del tiempo es otro el elemento singular del *Universo Marvel*: siempre está readaptándose y ajustándose, de manera que los personajes y ambientes siempre parecen actualizados. El origen de los personajes es re-imaginado cada pocos años, para que las situaciones sean creíbles y la cronología y la continuidad encajen. Así, se produce entre el *Universo Marvel* y los lectores y lectoras una relación de empatía generacional, en la que se comparte un imaginario que permite conectar fácilmente entre fantasía y realidad. El paso del tiempo ha afianzado ese imaginario común, que pocas editoriales han logrado conjugar tan bien.

3.2. El Método *Marvel*: el caso de Jack Kirby

Aunque quizás sea un hecho que puede parecer trivial a algún lector, creemos que lo que exponemos a continuación merece, por cuenta propia, ocupar una sección destacada de la fundamentación teórica del trabajo. Se trata de la problemática que nos encontramos a la hora de examinar las fuentes primarias, los guiones (*scripts*, en inglés), de los cómics *Marvel* analizados, pues estos no se encuentran disponibles de ninguna forma ni para el público general ni para investigadores. Pero esta dificultad constituye también, de ahí su presencia en este lugar de la investigación, una de las singularidades más importantes que debemos tener en cuenta a la hora de abordar el análisis planteado, pues sin duda no podríamos llevarlo a cabo sin conocer detalles del denominado *Método Marvel* de creación.

Tal y como indica el escritor y teórico del cómic Scott McCloud en su obra *Hacer Cómics: Secretos Narrativos del Cómic, el Manga y la Novela Gráfica (Making Comics. Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels)*. McCloud, 2012: 148) existen fundamentalmente dos métodos de colaboración entre guionista y dibujante a la hora de realizar una historia: el guión completo (*full script*) y el guión argumental (una traducción que

aportamos aquí, libre, procedente del concepto *plot script* original). En el primero, el guionista escribe “descripciones ricas y detalladas de cada viñetas para sus diversos dibujantes” (McCloud, 2012: 148), mientras que en el segundo, el que nos ocupa, el ilustrador constuye la historia a partir de una sinopsis sencilla del escritor. Su utilización se popularizó en la década de 1960 debido a su uso generalizado por parte de Stan Lee, que además de editor era el guionista de la mayoría de colecciones de la editorial por aquel entonces, y los dibujantes Jack Kirby y Steve Ditko, entre otros.

En el libro de Mark Evanier sobre Kirby, el investigador apunta a que la principal causa de que Lee y el resto de creadores se decantasen por esta manera de trabajar en los orígenes del *Universo Marvel* fue la sobrecarga de trabajo, por lo que fue fruto mucho más de la necesidad que de una organización determinada (Evanier, 2008: 112). El editor y escritor Denny O’Neil , unos años antes del libro de Evanier, confirmó esta idea, añadiendo que “A mediados de los años sesenta, los argumentos rara vez era de más de una página escrita a máquina, y a veces menos “ (O’Neil, 2005: 187). Entre los beneficios de este *Método Marvel*, según estos expertos, está el hecho de que el dibujante gana en libertad, permitiéndole narrar las escenas de forma mucho más visual que un guionista. Como desventajas se suele citar el aprovechamiento indebido de las habilidades de los dibujantes que muchas veces, a pesar de desarrollar ese trabajo de co-argumentista de la historia, no aparece acreditado como tal.

Este último punto nos sirve para ilustrar de manera más clara el uso del *Método Marvel*, pues han sido varios los dibujantes que tenían contrato con *Marvel* durante los primeros años de la década de 1960 que, un tiempo después, han denunciado a la compañía por, entre otras cosas, no haber recibido nunca ninguna ganancia, el porcentaje correspondiente de beneficios que merece (o debería merecer) el ilustrador como co-creador de algún personaje que la editorial ha explotado posteriormente, considerando siempre la

empresa que estos profesionales realizaban trabajo por encargo y que los derechos y, por tanto, los beneficios de la creación de esos personajes pertenecen por entero a *Marvel*. El máximo exponente de esta situación la encontramos en la denuncia que los herederos de Jack Kirby presentaron en contra del conglomerado *Marvel* en 2009, cuya sentencia, un largo documento de texto que no nos pararemos a analizar aquí en su totalidad²², refuerzan los argumentos anteriores sobre la utilización del *Método Marvel*.

En la sentencia se demuestra que Kirby, igual que otros dibujantes, solo tenían un contrato verbal con *Marvel*, trabajando de esta forma de autónomos (*freelance*). Fue este uno de los motivos que le llevó a abandonar la empresa a finales de los años 60, aunque regresaría posteriormente. En uno de esos regresos, en 1972, firmó un contrato que cedía a *Marvel* los derechos sobre cualquier material producido durante su estancia en la empresa, suceso que para el juez y para *Marvel* constituye una cesión de *copyright* y la confirmación de que Kirby, y, por extensión, ninguno de sus empleados, es quien posee los derechos de gestión de los personajes y conceptos creados en el marco de su colaboración. Algo que se demuestra con estas declaraciones de Lee durante el juicio, el día 13 de Mayo de 2013:

Yo le entregaba el bosquejo de la historia. Según íbamos trabajando juntos y con el paso de los años, ese bosquejo era cada vez más y más pequeño. Yo le decía algo como: en esta historia el Doctor Muerte secuestra a Sue Storm y los cuatro fantásticos van y la rescatan. Al final el Doctor Muerte hará esto y lo otro. Y eso es todo lo que le contaba para hacer un tebeo de 20 páginas, Jack se encargaba de rellenar el resto. Luego yo tenía que... lo disfrutaba mucho, para mí era como hacer un crucigrama. Es decir, luego tenía que poner los diálogos y hacer que todo tuviera sentido. Trabajamos bien de esta manera durante bastantes años.

Situación que reafirmaba Roy Thomas, sustituto de Lee en el cargo de editor en jefe a partir de 1972, en unas declaraciones que aparecen en la sentencia correspondientes al día 27

²² Si el lector tiene curiosidad, encontrará en páginas especializadas como *Zona Negativa* la sentencia completa en formato PDF, completos análisis de sus páginas y de sus circunstancias. Recuperado el 19/06/2015 de <http://www.zonanegativa.com/el-caso-kirby-marvel/>

de octubre de 2010.

A los dibujantes se les entregaba una historia, que podía ser unas pocas frases en dos o tres páginas con el argumento general. No era en plan guión de cine con los diálogos que decía cada personaje. Era más un relato corto con lo importante de la historia. Y el trabajo del dibujante era convertir eso en viñetas.

El uso del *Método Marvel* fue reduciéndose con el paso del tiempo. El organigrama editorial se estructuró formalmente, añadiendo cargos intermedios que permitían a Lee (y posteriormente a otros editores jefe) centrarse en las tareas de organización y coordinación, dejando espacio a guionistas profesionales o semi-profesionales, que se dedicaban por entero a las tareas de escritura. Posteriormente, ya en la primera década del siglo XXI, la forma de narrar volvió a cambiar, introduciendo técnicas directamente extraídas de la televisión y el cine, contando con numerosos profesionales de estos campos que decidieron probar suerte en la industria del cómic.

La inexistencia o imposibilidad de acceder directamente a los guiones originales de las obras de cómic empleadas en este trabajo no supone por tanto un gran hándicap para el mismo, debido a la utilización del denominado *Método Marvel*. Muchos de los elementos semiótico-textuales a analizar, algunos de ellos claves en nuestra investigación, como la iconicidad, la verbalidad, la articulación de la narración e incluso el mismo discurso están presentes directamente, sin ningún filtro editorial, en el producto final, precisamente por esa aportación clave que, a pesar de no estar reconocida en los derechos de autor, viene dada por el trabajo de dibujantes como Jack Kirby. Este autor además es, en nuestro caso, pieza importante en la creación de *Hulk*, uno de los personajes sobre los que versa esta investigación. De esta forma, estamos ante una particularidad más que sumar a las muchas que rodean a *Marvel*, al *Universo Marvel*, y que aunque no es tan determinante como el contexto en el que se realizaron muchas de las historias, si nos permite entender en mayor

medida el sistema de trabajos que siguieron los equipos creativos para construir entre otras ideas las transposiciones en las que nos centramos.

3.3. *Marvel, Comics-Code Authority* y literatura

Un aspecto importante que hay que tener en cuenta a la hora de hablar de la relación entre *Marvel Comics* y literatura en las décadas de 1960 y 1970 es la presencia del *Comics-Code Authority*, un organismo creado para regular el contenido de los *comic-books*²³ norteamericanos.

La *Autoridad del Código de Cómic*, cuyas siglas en inglés son *CCA*²⁴, fue creado en 1954 dentro de la *Asociación de Revistas de Cómic de Estados Unidos* (*Comics Magazine Association of America*, cuyas siglas en inglés son *CMAA*) (Kiste, 2014). La *CCA* enviaba a las editoriales a un representante para regular el contenido de sus publicaciones, lo que suponía una censura más que evidente que sin embargo las editoriales aceptaron durante muchos años. La creación de este organismo es consecuencia de la preocupación de la sociedad norteamericana por el impacto que tenían las publicaciones de cómic en los jóvenes. Esa preocupación fue llevada al extremo y “demostrada” con argumentos más que cuestionables en la obra de 1954, *La seducción de los inocentes* (*Seduction of the Innocent*), del psiquiatra germano-estadounidense Fredric Wertham, que llegó a manos de una subcomisión del Senado de los Estados Unidos y que finalmente aprobó la creación del censor.

El *CCA* prohibía la representación de cualquier miembro de la autoridad pública, como policías o jueces, para evitar crear una imagen distorsionada de los mismos y favorecer su posición de superioridad moral. Se establecieron también normas para evitar y regular la

²³ *Comic-book* es también un tipo de formato de publicación para el cómic, consistente en una revista o cuadernillo, normalmente de entre 24 y 32 páginas.

²⁴ A partir de esta línea nos referiremos siempre por las siglas *CCA* cuando hablemos de la *Comics-Code Authority*

representación de acciones de secuestro en las historias, o del uso de armas de fuego y armas ocultas, alentando la superioridad del bien contra el mal en las historias, sin incidir en aspectos ético-morales. Por supuesto, estaba prohibida la excesiva violencia así como la sexualidad. Las mujeres debían representarse como “buenas chicas”, se eliminó cualquier referencia a las denominadas “perversiones sexuales”, a la homosexualidad, las relaciones sexuales ilícitas, el sadismo, el sadomasoquismo y se defendía la santidad del matrimonio por encima de todo en las relaciones interpersonales. Las escenas de pasión debían estar acotadas y justificadas. También se prohibió el anuncio de licores, drogas, productos de baño con connotaciones sexuales y, en definitiva, cualquier artículo que invitase a la desviación de lo que ellos consideraban la “norma social”.²⁵

En el asunto que nos ocupa, la literatura, el *CCA* fue muy duro, pues prohibía de forma manifiesta ilustraciones y dibujos con temática de terror o sobrenatural, así como la representación gráfica de personajes clave en estas historias como los vampiros, el hombre-lobo o los *zombies*. Todos ellos llevaban siendo protagonistas de muchas historias publicadas tanto por *Marvel Comics* (bajo la denominación *Timely/Atlas*), así como especialmente por una de las grandes dominadoras del mercado del *comic-book* norteamericano de la época, *EC Comics*, especializada en cómics de terror como *Historias de la cripta* (*Tales from the Crypt*), *La bóveda de los horrores* (*The Vault of Horror*) y *La guarida del miedo* (*The Haunt of Fear*). Ello obligó tanto a *EC* como al resto de editoriales y revistas *pulp* a suavizar sus contenidos y variar sus líneas editoriales, centrándose en la publicación de cómics de romance, historias de médicos y humor “suavizado” (Von Bernewitz et al., 2000: 94).

Aunque muchos, incluido el propio Wertham, vieron las medidas tomadas como insuficientes (Harrison, 1955: 17), las distribuidoras se negaron a trabajar con las editoriales

²⁵ La normativa completa de la *CCA* del año 1954 se puede consultar en este enlace. Recuperado el 19/05/2015 de http://en.wikisource.org/wiki/Comic_book_code_of_1954

que no recibiesen el sello de aprobación de la *CCA* en las portadas de sus cómics. Esto provocó la aparición del denominado cómic *underground* en los años 60, publicaciones que escapaban del control de la *CCA* al distribuirse por canales no convencionales. Tras más de una década empleando las normas de la *CCA*, todo cambió en 1971 cuando el Departamento de Salud de los Estados Unidos encargó a *Marvel* y Stan Lee una historia que alertase de los peligros del uso de las drogas por parte de los jóvenes (Comic Book Artist, 1998). Lee, que creía firmemente en el mensaje de concienciación que podía enviar a través de ese guión, decidió publicar la historia a pesar de la negativa de la *CCA* de aprobar el texto ante la presencia de estupefacientes. La publicación de la denominada popularmente como “Saga de las Drogas” (*The Amazing Spider-Man* #96-98, mayo-julio 1971), guionizada por Lee y dibujada por Gil Kane, obligó a una revisión de la normativa²⁶ a lo largo de los meses sucesivos, que terminó por permitir de nuevo las descripciones de oficiales y cargos públicos como villanos de las historias, un aumento del grado de “seducción” y, lo más importante, la representación de personajes de terror sobrenaturales como Frankenstein, Drácula así como la transposición de elementos de relatos de autores como Edgar Allan Poe o Arthur Conan Doyle.

A lo largo de la década siguiente, durante los años 80, el sello de la *CCA* continuaría apareciendo en las portadas de los cómics *Marvel*, aún cuando estaba claro por contenidos que no se adecuaban a las normas del mismo. Durante los 90 la situación continuó siendo igual. Finalmente en la década de los 2000 el editor jefe de *Marvel*, Joe Quesada, anunció que llevaban años sin enviar sus cómics a revisión a la *CCA* y ordenó que no se volviese a utilizar su sello de aprobación en ninguna de sus publicaciones.

²⁶ La normativa completa de la *CCA* del año 1971, la revisión que se realizó, se puede consultar en este enlace. Recuperado el 19/05/2015 de <http://www.reocities.com/Athens/8580/cca2.html>

4. Transmedialidad y transposición: Cómic y Literatura.

Tras repasar las bases tanto de la ficción gótica como del *Universo Marvel*, llega el momento de unir todos los puntos que hemos establecido en común entre ambas disciplinas, tanto a nivel algo más general como centrándonos en el método comparativo semiótico-textual adaptado al cómic.

Uno de los grandes referentes de los estudios teóricos sobre el mundo del cómic, Román Gubern, definió como “Interconexiones Culturales” a las relaciones entre las viñetas y otras disciplinas en su obra ya casi legendaria, *El Lenguaje de los Cómic* (Gubern, 1972: 83-103). En un capítulo el autor español habla de la evidente influencia que han tenido medios de comunicación de masas como el cómic, gracias a su carácter icónico-literario. “Los cómics aparecen relacionados de alguna manera con el teatro, la novela, la pintura, la ilustración publicitaria, la fotografía, el cine, la televisión y los rasgos estilísticos del mundo objetivo en que viven inmersos sus propios creadores”, dice Gubern, conectando lo textual y lo icónico-visual en el lenguaje del cómic con el mundo de la novela. Una reflexión que pone de manifiesto la relación entre el cómic como arte con otras artes y, por otro lado, el hecho de que los autores de esos cómics, de esas historias, “vivan” dichos relatos representando su realidad o parte de su realidad en ellas, algo propio tanto de la ficción gótica que representa el periodo victoriano como de los cómics del *Universo Marvel* que reproducen situaciones, sucesos históricos, políticos y sociales de nuestra realidad. Cita a la influencia del género novelesco *noir*; detectivesco, en la creación de personajes icónicos del cómic como *Dick Tracy*.

En *Pensar la Imagen*, Santos Zunzunegui establece relaciones con las artes figurativas tradicionales como el cine, la fotografía y la pintura, atendiendo los paralelismos que existen entre las viñetas, los pictogramas y los fotogramas cinematográficos. Se habla del estudio

gestual para entender a los personajes, por lo que existen una serie de trazos icónicos que nos pueden servir como base para una comparación. A su vez, la palabra, presente en el cómic a través de los “globos” y de los cuadros de texto (espacios acotados, en la actualidad obsoletos), cumplen una función lingüística que puede aportar significado, al igual que sucede en la literatura. La presencia o ausencia de estos elementos es la forma que tiene el cómic de articular el mensaje. También es significativo, por la temática que nos ocupa, que este autor otorgue la importancia que se merece al papel que juega el color para configurar el espacio dentro del cómic. “El color también habla o, si quiere, significa”, afirma Zunzunegui, en una clara alusión a lo que supone este código a la hora de aportar perspectiva. (Zunzunegui, 2003: 121-127).

Ángelica García-Manso en su obra (*Séptimo Arte*)²- *Intertextualidad filmica y metacine* (García-Manso, 2012: 27-33) habla del “Arte comparado”. Expone la necesidad de la comparación entre la literatura y otras artes con motivo de la constante interrelación artística, la intertextualidad y la transmedialización, un campo de estudio que viene abriéndose camino desde la segunda mitad del siglo XIX. Además de citar a Horacio como, probablemente, el primer impulsor del estudio de la comparación artística en la Roma Clásica, afirma que “la historia de la cultura (la occidental, al menos) se halla plagada de ejemplos que ilustran cómo la literatura proporciona materiales a las demás artes y, viceversa”.

En 1964, casi tres décadas después de la creación de Superman y al mismo tiempo que se conformaba el *Universo Marvel*, el filósofo Umberto Eco publicaba su libro *Apocalípticos e integrados*, un conjunto de ensayos centrados en la cultura de masas, en la cultura del entretenimiento. Más allá de las consideraciones propias de su campo que realizaba Eco, nos interesa aquí la interesante reflexión que el autor realizaba sobre el mundo del cómic y sobre la narrativa de ficción gótica, la narrativa de terror y monstruos.

Para empezar, Eco señala la asimilación por parte del público de los elementos característicos de mitos como el vampirismo (Eco, 1964: 419), afirmando que “la tradición se acepta pues como familiar, se supone en cada lector un conocimiento adecuado del vampirismo y fenómenos derivados”. Para el italiano, no es ninguna casualidad que personajes como Drácula, Frankenstein o el Doctor Jekyll y Mr. Hyde entren a formar parte de la historia de las costumbres contemporáneas en el momento en el que lo hacen, a través no solo de las páginas de sus novelas, sino, especialmente, de la imagen, una imagen que el cine y, en nuestro caso, el cómic, reproducirían en su beneficio. Para Eco, “una primera explicación fácil sería de tipo sociológico, y el gusto por lo horroroso aparecería como manifestación de un público hastiado de toda excitación” (Eco, 1964, 419). El consumo de estos productos por parte de la sociedad “no tendría, pues, nada de inquietante, más bien un efecto liberatorio” (Eco, 1964, 419).

En lo que se refiere al argumento de este género, cita al doctor Frankenstein como “el primer científico loco de la tradición horrorífica” (Eco, 1964: 422). Se trata de un arquetipo que, como hemos visto en nuestro repaso por las obras, juega con la idea del creador/inventor/científico que pretende enfrentarse a las leyes de la naturaleza y modificar las normas de la vida humana: el monstruo nace de la ciencia. Este hecho gana aún más interés con otro agri dulce avance científico de la humanidad, la creación de la bomba atómica. Para Eco, “la locura del científico ya no es argumento de leyenda: es una locura inadvertida que debe llegar al estadio de la conciencia, advierten los científicos responsables (...)” (Eco, 1964: 423).

Por último, para el escritor, experto en semiótica, algunos de los personajes del mundo del cómic vienen a sustituir y reproducir los antiguos mitos y leyendas, mitificando de paso la producción de los *mass media* (Eco, 1964: 263). Es un proceso análogo a lo que sucedía

durante el Romanticismo, en el que los creadores buscan alejarse del ideal griego y sus historias, y que conecta además con esa transmedialidad y la transposición de ideas y conceptos que pretendemos mostrar aquí.

El concepto transmedialización se torna muy importante después de todo lo que hemos presentado hasta el momento. Se suele aludir a esta idea mucho más en otras disciplinas y actividades artísticas, y actualmente también se ve favorecida por el auge de los medios sociales y la globalización, entendiendo la transmedialidad hoy en día como una estrategia, como la continuación de un producto (cultural, en este caso), en otros medios. Pero no es ese el sentido que nos gustaría recalcar, sino más bien destacar la idea que defienden autores como Henry Jenkins, profesor de la Universidad del Sur de California y experto en estudios comparados de medios de comunicación. Para Jenkins, cada medio expone algo nuevo y exclusivo por sí mismo, aún con la existencia de elementos narrativos o icónicos transpuestos, ofreciendo una experiencia exclusiva en cada expansión transmedial, aportando, como trataremos de exponer a continuación, elementos narrativos propios de cada campo (Jenkins, 2008)

4.1. Unidades significativas en los textos narrativos literario-icónicos

Acabamos de hablar de la transmedialización y la transposición, relacionando ambos términos con las conexiones culturales entre disciplinas, en este caso el mundo del cómic y la literatura, dos tipos de narraciones literario-icónicas, afirmando que es una concepción que va más allá de la transposición o traducción intersemiótica. Pero para poder detectar esos puntos comunes entre literatura y cómic debemos aludir a esas ideas transpuestas, una situación que hemos tratado de ir exponiendo a lo largo de este trabajo, y que vamos a abordar en este capítulo, partiendo de las bases expuestas por las investigaciones del profesor José María Paz Gago centradas en la relación literatura y cine (Paz Gago, 2004, 2010) y Santos Zunzunegui

(2003). Se trata de ver como podemos aplicar el procedimiento de investigación atendiendo en primer lugar a las unidades significativas presentes en todos los textos que hemos usado de referencia, que explicamos en los siguientes párrafos.

La puesta en imagen. El icono que transmite ideas sobre las cosas, imitándolas, es clave. Al igual que en la comparación entre la literatura y el cine se establece como uno de los puntos de partida la puesta en escena que se realiza, la teatralidad fílmica, en el cómic también se realiza un ejercicio de transposición de la enunciación de la obra literaria a través de los elementos icónicos. La imagen del cómic “tiene una condición metonímica (o mejor, sinecdóquica), en la medida en que la viñeta se configura como un momento y un fragmento de una secuencia mayor y como atrapada en un momento durativo” (Muro Munilla, 2004: 64).

Meta-reescrituras. La transposición de un medio a otro obliga a un cambio en los recursos que se emplean. Se trata de utilizar las características del cómic para transmitir y comunicar el mismo concepto, el mismo significado, que se transmite a través de la obra literaria. En el cómic esta meta-reescritura se realiza no solo a través de la imagen visual, de lo estético, sino también a través del orden en el que se realiza la secuencia de lo visual: la narrativa del propio cómic, la disposición de las viñetas de una forma concreta y los recursos que se utilizan para esa disposición. A su vez, en la meta-reescritura que realiza el cómic en lo estético interviene el color que, junto con el entintado y el lápiz, recrea la atmósfera que se describe en la obra, los cambios de luz, de escenario, así como también refuerza la imagen de los propios personajes que protagonizan estas historias.

La intriga. Se trata de examinar a través del método comparativo la puesta en imagen del guión, del material original, del material literario en el caso que nos ocupa. La intriga es la forma de presentar esa historia. Algunos de los recursos de la literatura para presentar esa historia están también presentes en el cómic, como puede ser los inicios *in media res*, tramas

narradas en paralelo, *flashbacks*, *flashforwards*, alteraciones del tiempo y el ritmo de la historia, etc.

Diégesis. El mundo ficticio en el que se desarrollan los acontecimientos que tiene como ejes el espacio, el tiempo y personajes. El narrador cuenta la historia en la literatura, pero como hemos visto, en el cómic es el lector el que observa directamente estos acontecimientos a través de la secuencia de viñetas, de las imágenes. Por tanto hay otro narrador que complementa lo que vemos en la imagen a través de los mencionados cuadros de apoyo (nivel *extradieético*), al mismo tiempo que a través de los globos de texto y globos de pensamiento conocemos a los personajes, sus acciones y pensamientos (nivel *intradieético*) A través del guión del guionista del cómic, al igual que a través del texto del escritor, se desarrolla un mundo de ficción. Esto es lo que sucede en *Marvel Comics*, en el *Universo Marvel*. El caso del cómic podría ser parecido también al de los videojuegos: en este campo aparece el concepto *intradieético*, en el sentido de que el personaje que controla el jugador no es consciente de las barras de estado, menús, y demás comandos con los que el jugador controla sus acciones. Del mismo modo que el personaje del cómic no es consciente de la existencia de esos cuadros de texto, de las onomatopeyas que explican sonidos o de los globos de texto, pues su realidad es un reflejo de la nuestra. También se introducen cambios en la consideración temporal²⁷ y, sobre todo, espacial, de Inglaterra a Estados Unidos en los casos que presentamos aquí.

Personajes. Al realizar una transposición de un medio a otro, la meta-reescritura impide que todos los elementos se puedan plasmar, debido a las diferencias de recursos. O se pueden plasmar también, pero de otras formas, como demuestra la transmedialización. Por tanto hay valores que se intensifican u otros que se dejan a un lado, también en lo concerniente a los personajes que protagonizan o apoyan la historia. Mientras que en el cine

²⁷ Ver apartado *El Universo Marvel: un espacio común para realidad y ficción* (pp. 25-27)

esta intensificación recae en las cualidades actorales de cada intérprete, en el cómic esta comunicación de significado de esos valores se realiza tanto a través del propio diseño del personaje (vestimenta, colores) como del lenguaje que emplea (acento). No existen aquí virtudes o defectos interpretativos, sino un interés por recoger aquellos valores que sirven mejor a la historia que se quiere transponer en un espacio como el del *Universo Marvel*.

El guión adaptado y las interferencias. En el caso de *Marvel Comics*, el uso del guión adaptado como antecedente a la escritura de la síntesis de cada colección o la biblia de la serie parece difícil de definir, como comentamos en el apartado **El Método Marvel: el caso de Jack Kirby**²⁸, algo que no impide sin embargo la observación e identificación en el producto final de las unidades significativas expuestas. En cuanto a las interferencias, hace referencia nuevamente a la transmedialidad y la transposición que se producen entre el texto literario y su traslación al cómic. En este sentido tendría cabida hablar de las estrategias visuales que pueden emplear los dibujantes para expresar la visualidad y un elemento que también he mencionado en los párrafos anteriores como es la atmósfera que se crea para la historia.

Se debe hacer referencia aquí también a la descripción, expresiva y creativa. Mientras que en la literatura el escritor debe describir al receptor, poner ante los ojos del mismo, el objeto, los personajes o el paisaje descritos, en el comic es la imagen lo que comunica este significado, permitiendo que los cuadros de texto de apoyo comuniquen otros significados, normalmente relacionados con las sensaciones que experimentan los personajes o contextualizando la acción. Existe de igual manera un narrador secuencial, en lugar del narrador cinematográfico o el narrador personal/impersonal de la literatura. Este narrador secuencial, que se aprecia por las líneas de indicatividad, aquellas que nos insinúan el orden de la lectura durante la página está paralelo al narrador de la ficción y traza la frontera entre

28 pp. 27-31

el contar y el ver, comunicando significado a través del movimiento o la expresión corporal de los personajes, los cuadros de texto o espacios acotados, mediante el lenguaje icónico.

4.2. El método comparativo semiótico-textual y el comic

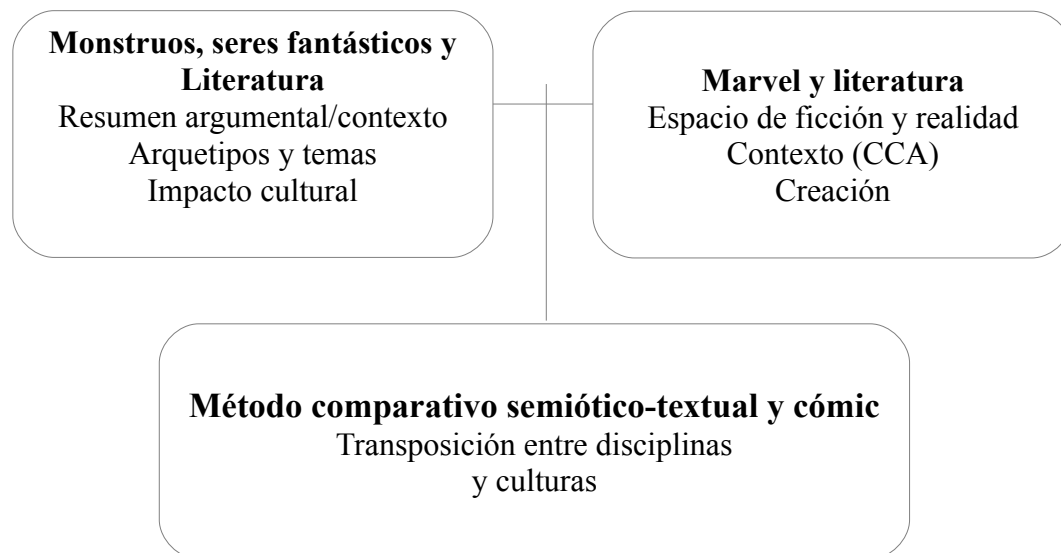


Figura 1- Visualización de la metodología del trabajo

En la obra *Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica*, Miguel Ángel Muro Munilla perfila una forma de interpretar el cómic desde la semiótica, llevando a cabo tres ejemplos prácticos de interpretación basados en el estudio de la viñeta, la página y el episodio. Esta obra se convierte por tanto en una base imprescindible para realizar el análisis propuesto en este trabajo, pero con algunos matices, comenzando por las unidades significativas, los signos globales, que hemos explicado en la sección anterior. Y es que como afirma el propio teórico, su presentación no obliga a seguir punto por punto sus indicaciones, “el investigador efectúa su elección sobre aspectos y componentes y se detiene y da mayor importancia a aquellos que considera relevante para el texto que estudia” (Muro Munilla, 2004: 74). En nuestro caso, será mucho más una reafirmación de la hipótesis planteada, a través de las herramientas mencionadas (ver Figura 1).

Para Muro Munilla, el cómic coincide con la literatura como relato, pero se diferencia en la utilización de signos globales y en “la tendencia a la condensación y a favorecer los componentes progresivos, que se traduce en la contención de la materia argumental” (Muro Munilla, 2004: 41). Tanto para él como para Greimas (1982: 206) está presente una de las ideas que queremos transmitir con este trabajo: la de la interpretación de los textos a partir de “un recorrido profundo hasta la manifestación”, en “busca de las estructuras elementales” (Muro Munilla, 2004: 55). Esa relación semiótico-textual entre literatura y cómic se reafirma en la situación intermedia de la narración secuencial, pues está “motivando en el lector la entrada en juego de habilidades cognoscitivas de enorme interés, como las del rellenado por remisión a esquemas conocidos (ya de la vida, ya del arte) o la inferencia” (Muro Munilla, 2004: 65), algo que forma parte de la hipótesis que manejamos aquí.

Sobre el espacio y el tiempo en el cómic, dos conceptos a los que hemos aludido en numerosas ocasiones a lo largo de las páginas anteriores, Muro Munilla expone que “cuando del relato efectuado mediante la palabra pasamos al icónico, el estatus de la localización y de la descripción se modifica,” siguiendo lo dicho por Matoré (1973). Según este autor, la descripción en cine o cómic es “distinta a la propia novela, en cuanto no supone bloque semántico, no aparece (salvo excepción) con autonomía propia respecto al relato de acciones y no supone detención del curso temporal del relato de la historia” (Muro Munilla, 2004: 194).

Por último, debemos atender también a lo que expone Muro Munilla acerca del componente paratextual del cómic, todo aquello que rodea a la narración. Dice que “Como condición distintiva del cómic puede notarse cómo se reduce drásticamente buena parte del aparato paratextual, que le es propio a la literatura en general y a la novela en particular y, por el contrario, se subrayan las condiciones de otros componentes” (Muro Munilla, 2004: 218).

Por ejemplo, es “muy raro encontrar en el cómic dedicatorias, epígrafes (citas o exergos), prefacios (o postfacios) o notas” (2004: 219), mientras que “otros componentes paratextuales, como los relativos a formato, colecciones, composición y diseño de cubierta y contracubierta, tienen mayor relieve en el cómic que en otros ámbitos” (2004: 219).

Con todo esto, unido a todas las consideraciones realizadas en los capítulos y secciones anteriores, podemos establecer los siguientes niveles dentro del método comparativo semiótico-textual en su aplicación al cómic y literatura.

- **Contextualización espacio-temporal:** atendiendo al origen, género y concepción de la serie, con referencias a sus autores y editorial.
- **Tipología de la historia:** Exposición del argumento de la viñeta, página, episodio o, en nuestro caso, serie o parte de una serie (conjunto de episodios).
- **Personajes y arquetipos:** Explicación del papel que juega cada individuo en la obra, en nuestro caso conectándolo con los elementos literarios que lo construyen.
- **Imagen y recursos:** Gestualidad, espacio, estructura, tiempo, ritmo, verosimilitud, onomatopeyas y rasgos icónicos.

A partir de estos bloques, sintetizaremos todo lo expuesto hasta el momento. No se trata, como decíamos, de repetir el análisis de todas las unidades significativas que presenta, el propio Muro Munilla en su libro, sino de utilizar aquellas que nos permiten unir todos los hilos que hemos ido presentando. A través de estos bloques haremos alusión a la **puesta en escena**, las **meta-reescrituras**, la **intriga**, la **diégesis**, los **personajes** e, implícitamente en todo ello, en la transposición de un medio a otro de elementos característicos de una obra.

5. Aplicación del método comparativo semiótico-textual

Tras todas las consideraciones realizadas anteriormente llega el momento de aplicar la metodología seleccionada. Como el lector podrá imaginar, y como indicamos en la **Introducción**, las características de este Trabajo Fin de Master obligan a una acotación clara del campo de estudio. Es por ello que se ha decidido seleccionar dos etapas concretas de los personajes de cómic elegidos, deteniendo el análisis en dos situaciones que consideramos como un punto y aparte en la trayectoria inmediata de estas creaciones²⁹.

En el caso de *Hulk*, el momento definitorio llega en *The Indredible Hulk vol.1 #5* (1963), escrito por Stan Lee y dibujado por Jack Kirby que continúa los acontecimientos de la entrega anterior. En este ejemplar y tras una serie de acontecimientos, Bruce Banner, el *alter-ego* de *Hulk*, asume la necesidad de la existencia del Coloso Esmeralda. El “impotente” Banner no tiene nada que hacer ante la amenaza del General Fang, el villano de ese capítulo. *Hulk* se convierte por tanto en un peligro necesario, tal y como el propio héroe admite al final del número “Quiero decir que tú y el resto de la endeble especie humana estaréis a salvo cuando *Hulk* deje de existir... ¡¡¡y tengo la intención de seguir vivo durante mucho tiempo!!!”³⁰. Esta viñeta alude también al carácter dual de la naturaleza humana, al monstruo necesario, creado por la ciencia, algo que relaciona directamente esta colección con la ficción gótica de *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde* así como con *Frankenstein*.

En el caso de Michael Morbius, el análisis engloba desde su primera aparición en *The Amazing Spider-Man vol.1 #101* (1971) hasta su constitución como protagonista en solitario del título *Adventure into Fear*. (1974) Entre medias, están registradas hasta cuatro apariciones del personaje. Otra razón para centrarnos en esos ejemplares es la relajación del código de

29 Para poder determinar estas situaciones, se ha utilizado como referencia las cronologías de los personajes según lo indicado en la prestigiosa página *Universo Marvel*. Recuperado el 21/05/2015, *Hulk* <http://www.universomarvel.com/fichas/cronologias/hulk.html> y *Morbius* <http://www.universomarvel.com/fichas/cronologias/morbius.html>

30 En el original: “I mean you and the rest of the weak human species will be safe when Hulk ceases to existand I have the intention to stay alive for a long time !!!”

regulación instituido por la CCA, lo que permitió la aparición tanto de Morbius como de otras importantes figuras antagónicas y protagónicas.

De este modo, tenemos dos personajes separados por unos años de diferencia, al igual que estaban separadas por unos años de diferencia en el tiempo las novelas que hemos escogido para nuestra hipótesis. Pero, al igual que aquellas, se engloban en un mismo género (en este caso, el del cómic de superhéroes), y en el caso del cómic en un mismo espacio (*Universo Marvel*), además de surgir en el mismo contexto cultural (Estados Unidos, décadas 1960/1970).

5.1 El Increíble Monstruo Verde

Como hemos comentado, *Hulk* nació en mayo de 1962, con la publicación del primer número de *The Incredible Hulk vol.1*, con guión de Stan Lee y Jack Kirby. El equipo creativo se completaba con Paul Reinman al entintado y Stan Goldberg al color. Estamos en plena Guerra Fría, los ánimos entre Estados Unidos y el bloque del Este están cada vez más caldeados y los medios de comunicación de masas se hacen eco de esta situación, también a través de productos de entretenimiento como los que lanzaba *Marvel Comics*. La paranoia nuclear, como a la que hacía alusión Umberto Eco³¹ permite a los creadores y artistas presentar historias con un trasfondo político-social y científico con bases realistas.

En este caso, Lee y Kirby nos sitúan en mitad de un desierto estadounidense, en el que se celebra una prueba nuclear, de la que el experto mundial en energía gamma, Bruce Banner, es el principal supervisor. Mientras se desarrolla la prueba, un joven, Rick Jones, entra en medio de la zona de pruebas, obligando a Banner a rescatarle pero viéndose afectado por las energías del artefacto atómico, que lo transforman en una bestia gigantesca, cuando llega el ocaso. Un *Hulk* (La Masa, en castellano) con una fuerza y una resistencia sobre-humanas.

31 Ver apartado **Transmedialidad y transposición: Cómic y Literatura** (pp. 34-37)

Las conexiones entre literatura y cómic no se hacen esperar, pues en este origen monstruoso de *Hulk* ya están presentes, según ha declarado en muchas ocasiones el propio Stan Lee, elementos novelísticos. Esto decía Lee en un libro que él mismo escribió sobre los primeros años del *Universo Marvel* (Lee, 1974: 75)

Era claramente evidente que la Cosa³² era el personaje más popular de Los Cuatro Fantásticos (...). Durante mucho tiempo me había dado cuenta del hecho de que las personas eran más propensas a estar de parte de alguien que era menos que perfecto (...). Por ejemplo, todo el mundo recuerda a Quasimodo pero, ¿cuántos personajes heroicos, más guapo, más glamorosos podemos recordar, que aparezcan en *El jorobado de Notre Dame*? Y luego está Frankenstein (...). Siempre he tenido un cariño especial en mi corazón por el monstruo de *Frankenstein*. Nunca nadie me podía convencer de que él era el malo de la película (...). Él nunca quiso hacer daño a nadie; se limitó a ir a tientas a través de una tortuosa segunda vida tratando de defenderse a sí mismo, tratando de llegar a un acuerdo con los que procuraban matarle (...). Decidí que bien podría tomar prestado del Dr. Jekyll y Mr. Hyde, así nuestro protagonista cambia constantemente de su identidad normal a su alter ego sobrehumano y viceversa³³

En el subapartado dedicado a *Frankenstein*, comentamos las diferencias físicas y psicológicas entre el doctor y su criatura. Se trata de una situación que encontramos también en *Hulk*, incluyendo también la relación con la mitología, pues Lee siempre consideró que existía cierto parecido entre el personaje y el Golem judío³⁴. Ya desde el inicio de la colección, en *The Incredible Hulk vol.1*, vemos como Banner es ridiculizado por su aspecto "débil" por el General Ross, el mando militar que supervisa las pruebas nucleares, que además es padre del

32 El personaje de aspecto rocoso de *Los 4 Fantásticos* (*The Fantastic Four*), que Lee y Kirby habían creado un año antes del lanzamiento de *Hulk*.

33 En el original: "It was patently apparent Thing was the most popular character in Fantastic Four.... For a long time I'd been aware of the fact that people were more likely to favor someone who was less than perfect.... It's a safe bet that you remember Quasimodo, but how easily can you name any of the heroic, handsomer, more glamorous characters in *The Hunchback of Notre Dame*? And then there's Frankenstein... I've always had a soft spot in my heart for the *Frankenstein* monster. No one could ever convince me that he was the bad guy.... He never wanted to hurt anyone; he merely groped his torturous way through a second life trying to defend himself, trying to come to terms with those who sought to destroy him. ... I decided I might as well borrow from Dr. Jekyll and Mr. Hyde as well — our protagonist would constantly change from his normal identity to his superhuman alter ego and back again".

34 Un ser fabricado a partir de materia inanimada. Esto puede tener que ver con el hecho de que tanto Lee como Kirby procedían de familias judías. Un detalle que se ha reflejado en libros como *Up, Up, and Oy Vey : How Jewish History, Culture and Values Shaped the Comic Book Superhero* (Weinstein, 2006) que explora la influencia de la cultura judía en el mundo del cómic.

interés amoroso del protagonista, la joven Betty Ross. A pesar de la defensa que hace Betty de Bruce, el General no parece estar muy convencido de sus capacidades, cortando cualquier tipo de alabanza hacia Banner con un "¡No te metas, Betty! ¡Esto es cosa de hombres! (Ver Imagen 1). La imagen pusilánime de Banner se contrasta con la presencia imponente de *Hulk*, que es prácticamente exacta a la descripción que hace Victor Frankenstein de su criatura, tal y como nos muestra el dibujo de Kirby en su presentación (Ver Imagen 2). Lo único que cambia es el color de la piel, de amarillenta en el caso del personaje de la novela, a gris en el caso de la creación Marvelita, un color que Stan Lee decidió emplear para no asociar al Coloso Esmeralda a ninguna etnia³⁵, pero que no fructificó por culpa del deficiente sistema de impersión del momento, haciendo que el personaje adoptase su característico color verde ³⁶. El contraste definitivo entre Banner y *Hulk* lo encontramos cuando Rick Jones³⁷ enseña al monstruo una fotografía de Banner, ante la que la criatura responde furiosamente "¡Idiota! ¡¡Me alegro que haya pasado!! ¡Prefiero ser yo a ser el patético blandengue de la foto!", dice en *The Incredible Hulk vol.1 #1* (Ver Imagen 3).

Esta furiosa reacción conecta irremediablemente a *Hulk* con la dualidad humana que representan también Jekyll y Hyde en la obra de Robert Louis Stevenson. Para empezar, al igual que los personajes de la novela, la ciencia es la gran culpable de la transformación (una pócima de ingredientes desconocidos en un caso, la energía nuclear en otro). Banner es, igual que Jekyll, un hombre bondadoso, amigo de sus amigos, un científico de prestigio, que ocupa una posición privilegiada en la sociedad (colabora con un proyecto secreto del gobierno, en relación a las armas atómicas), de la misma forma que el médico Jekyll es un reputado miembro de la sociedad del Londres victoriano. Es una situación que Lee publicó con permiso

35 Algo que indicó Lee en unas declaraciones a la revista *Comics Buyer's Guide* #1617 (Junio 2006)

36 Algo que confirmó Lee en su libro (Lee, 1974) y que reiteró años más tarde el colorista Stan Golberg en la revista de ciencia-ficción *Starlog* #213 (Julio 2013)

37 Que juega el papel de ayudante del héroe, *sidekick* en inglés

del *CCA*, incluso aunque este organismo no permitía este tipo de debates éticos.³⁸

La violencia y rabia de *Hulk* es equivalente a la de Hyde, así como sus ansias de libertad y de disfrutar de lo que no se puede hacer en la sociedad, de lo prohibido. Aunque en la obra de Stevenson no se especifican qué clase de actividades realiza el *doppelgänger* de Jekyll, sí bien podemos ver una relación clara con las mismas ansias de tranquilidad y libertinaje en *Hulk*, que no quiere entregarse en ningún momento a las autoridades para su estudio, control o, incluso, eliminación. Esa visión del gemelo malvado, de la versión retorcida de héroe, como conductor de las ansias ocultas, la anarquía y el deseo de libertad también está presente en *Frankenstein*, al que alude de forma explícita Kirby en sus composiciones de página, con un Hulk huyendo del ejército en medio de la noche en *The Incredible Hulk vol.1 #1* (ver Imagen 4).

Toda esta situación provoca en Banner, al igual que provocaba en Frankenstein o en Jekyll, un estado permanente de melancolía o apatía, una preocupación máxima por la responsabilidad a la que ha llegado por haber jugado con fuerzas que van más allá de su comprensión, estableciendo así vínculos temáticos entre todas las obras. El miedo domina a Banner (ver Imagen 5) en el primer ejemplar de la colección, llegando incluso a enfrentarse a un enemigo (comunista, por supuesto), que pone de manifiesto el debate ético-moral del "poder" de la ciencia", la Gárgola. Banner desea ayudar desesperadamente a este individuo, incluso a pesar de haberse enfrentado a él, pues lo ve como un igual (ver Imagen 6). Al igual que Jekyll, Banner se vuelve cada vez más solitario en su viaje de huida de la autoridades que quieren controlarlo o destruirlo. Condenan su transformación, sin saber que él mismo está condenado a una búsqueda sin remedio de la cura para evitar la metamorfosis.

Como ocurre entre Jekyll y Hyde, *Hulk* y Banner son conscientes de la existencia del otro y ambos, por sus medios, tratan de escapar de su mutuo control de la forma que sea.

³⁸ Ver apartado *Marvel, Comics-Code Authority y literatura* (pp. 31-33)

Banner junto a Rick Jones construyen una especie de zulo para contener por las noches a la bestia verde en *The Incredible Hulk vol.1 #2*. Justo después, *Hulk* se enfrenta a una raza de extraterrestres, los Hombres Sapo, y se adueña de su tecnología con estas palabras "Con esta fortaleza voladora ¡Puedo barrer a toda la humanidad! ¡Ahora Hulk será el cazador y no el cazado! (ver Imagen 7), aludiendo así también a su persecución social. Su odio a la humanidad se demuestra en ese mismo episodio ante la presencia de Betty Ross, que se siente atemorizada ante *Hulk*, de igual forma que en el libro de Stevenson la criada que narra el asesinato del diputado se siente aterrorizada por la violencia de Hyde (ver Imagen 8). En *The Incredible Hulk vol.1 #3*, el ejército obliga a Rick Jones a canalizar su ira contra la humanidad, atrayendo a la bestia, metiéndola en una nave espacial y enviándola lejos de la Tierra (ver Imagen 9), A su regreso, *Hulk* ha perdido la inteligencia que poseía, revirtiendo a un estado casi primitivo (ver Imagen 10), en lo que bien puede ser una especie de alegoría de lo que hubiese ocurrido si Jekyll y Hyde hubiesen continuado su curiosa relación.

Marvel no dejó con el Increíble *Hulk* de explotar la idea, el concepto, del personaje creado por Robert Louis Stevenson. En 1963, cuando la colección regular de *Hulk* estaba cancelada temporalmente (no regresaría hasta 1964 de forma regular, a pesar de algunas apariciones esporádicas), Stan Lee y Don Heck crearon en las páginas de la serie de Thor, el Dios del Trueno, a Mr. Hyde, una versión del personaje literario en el *Universo Marvel*. En el *Journey into Mystery #99* (Diciembre 1963) conocíamos a este personaje cuyo *alter ego* era el doctor Calvin Zabo. Como científico, estudiaba el uso de las hormonas en la fisiología humana, pero también tenía otra gran pasión: la lectura de *Doctor Jekyll and Mr Hyde* de Stevenson. Como si fuese una especie de Don Quijote, Zabo acaba siendo víctima de la ficción (ficción dentro de la ficción). Estaba convencido de poder recrear la fórmula de la novela que daba poderes sobrehumanos al doctor Jekyll, algo que finalmente consiguió tras

robar dinero y quedar desacreditado por la comunidad médica.

5.2. Morbius, el Vampiro Viviente

Con motivo de la relajación del código de censura impuesto por la *Comic Code-Authority*³⁹, Roy Thomas, un joven guionista que había tomado el relevo de Stan Lee en 1971 como guionista de la serie estrella de la editorial, *The Amazing Spider-Man*, decidió que era el momento de presentar a un personaje como respuesta a esa nueva normativa, con unas características que hasta ese momento no eran posible plasmar en el cómic norteamericano⁴⁰. Lee estaba ocupado en aquellos momentos con asuntos que trascendían las labores de escritura y edición y la única indicación que dejó a Thomas fue la de presentar "un villano disfrazado"⁴¹, mientras que él quería plasmar directamente a Drácula, dando como resultado a Michael Morbius: un personaje de características vampíricas pero que ha obtenido ese estado por culpa de la ciencia, de la radiación, repitiéndose aquí esa paranoia nuclear a la que hacía alusión Umberto Eco⁴².

Aunque Michael Morbius debuta en *The Amazing Spider-Man vol.1 #101* (1971), con guión de Roy Thomas y dibujo de Gil Kane directamente en su forma de No-Muerto, no siempre estuvo en ese estado. En un *flashback* en la entrega siguiente descubrimos la feliz vida anterior de Michael, un reputado bioquímico ganador del Premio Nobel que, sin embargo, está obsesionado con su trabajo y enfermo de un mal terminal que disuelve sus células sanguíneas. Michel trabajó junto a su compañero Nikos en secreto, ocultando su dolencia a su amada, mientras investiga con vampiros, los únicos seres a partir de los cuales

39 Ver apartado **Marvel, Comics-Code Authority y literatura** (pp. 31-33)

40 En muchas ocasiones se ha dicho que Morbius es un personaje creado antes de la relajación del CCA y que, de hecho, permitió esa relajación. En su sección de la web *Comic Book Resources* el historiador y teórico del cómic Brian Conin aclaró este hecho: la relajación del código tuvo lugar en febrero de 1971, mientras que Morbius no debutaría hasta octubre de ese mismo año. Recuperado el 20/05/2015 <http://goodcomics.comicbookresources.com/2009/07/16/comic-book-legends-revealed-216/>

41 Tal y como indica Bruce Buchanan en su artículo de 2009 *Morbius: The Living Vampire*, en el número 36 de la revista *Back Issue* (TwoMorrows Publishing)

42 Ver apartado **Transmedialidad y transposición: Cómic y Literatura** (pp. 34-37-)

se puede sintetizar una cura. Después de someterse a un duro proceso (ver Imagen 11), y a pesar del traje aislante que porta, Morbius se transforma en una criatura, en un verdadero vampiro. Acaba con la vida de Nikos y huye a Estados Unidos, a Nueva York, donde se encuentra con Spiderman, al que se enfrenta (ver Imagen 12), recordando ese gótico urbano literario en el que el monstruo de la historia desarrollaba su trama en una gran ciudad.

Al igual que hemos hecho con *Hulk*, examinemos en primer lugar la descripción física de cada personaje, en este caso, comparando a Morbius con el icono vampírico por excelencia, el conde Drácula, del que recogíamos su apariencia en el subapartado que le dedicamos al inicio del trabajo. Morbius comparte con Drácula ese rostro duro, aguileño, con una boca fina y dientes puntiagudos, con una tez muy pálida y con un cuerpo delgado pero fibroso. Les diferencia, eso sí, el color de pelo, moreno en el caso de Morbius (ver Imagen 13). Se repite a su vez, al igual que sucedía también en el caso de *Hulk*, el arquetipo de "científico loco" extraído de *Frankenstein*. Pero con matices, pues se denota cierto subtexto crítico sobre los peligros de la ciencia en esa constante sed que atenaza al personaje, produciendo una melancolía y una tristeza inherente en él: al igual que Banner, no es capaz de controlar sus transformaciones; al igual que Frankenstein, no domina a la bestia que ha creado; al igual que Drácula, se lanza a una espiral de dominación y violencia, con tal de satisfacer sus instintos primarios, a pesar de las reticencias iniciales, presentes en el mencionado *flashback* del *The Amazing Spider-Man vol.1. 102* (ver Imagen 14), pues acaba cediendo e intentando alimentarse del propio Hombre Araña (ver Imagen 15), como podemos ver en el *The Amazing Spider-Man vol.1 #101*.

Morbius comparte ciertos poderes con el Rey de los Vampiros, poderes sobrenaturales como la capacidad de convertir a otros en vampiros, algo a lo que asistimos en el *Marvel Team-Up vol.1 #3* (1972), con guión de Gerry Conway y dibujo de Ross Andru (ver Imagen

16). Sin embargo, algunas de las debilidades de Drácula no están presentes, pues es capaz de resistir la luz solar durante un tiempo, aunque no sin dificultad, y prefiere la noche como lugar de "caza", tal y como vemos en el *The Amazing Spider-Man vol.1 #102* (ver Imagen 17).

De la misma manera que *Hulk* y Banner se ven en el espejo que es ese villano llamado la Gárcola, Morbius se ve reflejado en el doctor Curtis Connors, un viejo aliado de Spiderman al que el trepamuros pide ayuda en *The Amazing Spider-Man vol.1 #101*, debido a una contaminación radioactiva que ha sufrido y que le ha provocado que le crezcan dos brazos extra. Connors, al igual que Morbius, es una consecuencia de un experimento científico fallido, pues cuando trataba de recuperar su brazo perdido, investigando con reptiles, probó consigo una fórmula que lo convirtió en el ser conocido como el Lagarto, otro conocido villano de Spiderman. Al contrario que Morbius, Connors se resiste a su transformación, e incluso convertido en Lagarto acaba finalmente ayudando al héroe contra la rabia liberada, salvaje, primaria, del vampiro, en *The Amazing Spider-Man vol.1 #102* (ver Imagen 18).

Morbius reaparecería, enfrentándose de nuevo a Spiderman, que contaría con la ayuda de la Patrulla-X. Siempre ha gozado de cierta fama, sobre todo a raíz de su aparición en las diversas series animadas del Hombre Araña y demostró que las puertas de los personajes clásicos estaban abiertas en el *Universo Marvel*. En 1972, un año después del debut de Morbius, *Marvel* lanzó la cabecera *Tomb of Dracula*, colección que se extendería hasta el final de la década de los 70. La trayectoria editorial de Drácula de *Marvel Comics* ha estado marcada por la irregularidad coincidiendo con su recuperación para la editorial, gozó de una popularidad inusitada con más de una serie con él como protagonista o antagonista. El uso de los vampiros por parte de *Marvel* no quedó ahí, con la creación de Blade⁴³, Lilith⁴⁴ (hija de Drácula) y un "sub-universo" de personajes que con el tiempo ha ido perdiendo fuerza.

43 En *Tomb of Dracula*. Luego gozaría de hasta tres adaptaciones cinematográficas de gran éxito

44 Que debutaría en 1974, en uno de los títulos que expandieron el mundo del vampirismo en *Marvel*.

6. Conclusiones

Llegados a este punto, es necesario hacer un balance global sobre este Trabajo Fin de Master, así como algunas consideraciones sobre el camino que podrían tomar este tipo de investigaciones en el futuro.

La hipótesis inicial con la que abríamos este documento, que relaciona algunos de los grandes iconos de la literatura gótica con personajes del *Universo Marvel* de *Marvel Comics*, ha quedado demostrada, articulada de dos formas.

En primer lugar, por la conexión entre las características de las obras literarias y las del cómic, esas interconexiones culturales, técnicas y narrativas que hemos explorado a través del análisis tanto de la concepción de la ficción gótica como del contexto en el que se encontraba el cómic de superhéroes norteamericano en el momento en el que aparece y se asienta el *Universo Marvel*, que de alguna forma forma parte del legado de esa literatura gótica en cuando a la forma de crear mitos y conceptos que se establecen en el imaginario popular..

En segundo lugar, por la aplicación directa del método comparativo semiótico-textual en el mundo del cómic. El uso de esta estrategia de investigación constituye la principal aportación de este trabajo al campo de estudio, a la comparación entre medios de comunicación. Se tiene constancia, como hemos visto, de la aplicación de este procedimiento en concreto a la relación literatura y cine, pero no en el mundo del cómic. Un campo de estudio lleno de posibilidades, y que merece la pena explorar en los próximos tiempos. Esa manera de abordar esta relación entre literatura y cómic está abierto, por supuesto, a su adaptación a cada circunstancia y, sobre todo, abierto a comentarios que lo maticen y lo perfeccionen.

Aunque aquí nos hemos centrado en *Hulk* y *Morbius*, hay otros personajes, tanto en el *Universo Marvel* como en otros ámbitos del cómic mundial que podrían pasar por el mismo

tratamiento. En la propia *Marvel* tenemos los ejemplos de *Ka-zar* (con conexiones con *Tarzán*), *la Guerra de los Mundos* (con una colección del mismo título en la década de 1970) u el *Hombre-Lobo* (con varias versiones).

Un aspecto que planteamos de cara al futuro es el papel que juega el concepto novela gráfica en este tipo de análisis. El escritor, teórico y traductor Santiago García, en su obra *La Novela Gráfica* (García, 2010) desarrolló ampliamente esta concepción del cómic, destacando la transición de un modelo industrial de producción a otro basado en la libertad del creador individual, continuando el movimiento *underground*. La novela gráfica, ya sea como formato, ya sea como etiqueta para nombrar al cómic, supone un cambio en el paradigma, un cambio en la forma en la que se describe, se lee y, por tanto, se estudia, el cómic, en el que habría que establecer qué posibles cambios conlleva de cara a la aplicación del método comparativo, especialmente en la narratología de las historias, así como en los elementos paratextuales.

Decíamos en la introducción que queríamos asentar este Trabajo Fin de Master en las tres grandes patas de estos estudios, en la Literatura, la Cultura y la Diversidad. Y pensamos que lo hemos conseguido.

La parte literaria del trabajo es su núcleo central, aludiendo en primer lugar a las obras seleccionadas, basándonos en el análisis de sus características esenciales para abrir la investigación y trazar desde ahí una línea (a través de conceptos icónico-textuales) que conecte el mundo de la novela con el mundo del cómic. Nuestra intención es difundir los resultados de este planteamiento a través de su presentación a través de congresos y comunicaciones, siempre que sea posible.

La parte cultural está presente con el cómic. No pretendíamos que fuese un trabajo centrado totalmente en esta disciplina por lo que se ofrecen las pinceladas necesarias para poder unir adecuadamente los trazos comunes que aquí indicamos, sin caer en la teoría del

cómic o en polémicas que creemos superadas en las últimas décadas, como son la independencia de cada campo.

Por último, aunque en menor medida, hemos podido ver como productos culturales que surgen en un lugar determinado del mundo han sido transpuestos a otro medio en otro lugar del mundo, en otra cultura, en otro tiempo, en otro espacio. De Inglaterra a Estados Unidos, cada creación cultural, ya sea en un medio u otro, tiene presentes unos valores, los valores culturales propios de cada sociedad, que vemos expuestos en estas página, que varían de la mano del paso del tiempo y los cambios en las concepciones generales de la sociedad. En nuestro caso, la ciencia ha sido un elemento recurrente, un elemento que además hoy en día sigue muy presente en cualquier historia de ficción, por lo que haber estudiado estas narraciones y estos cómics nos permiten entender un poco mejor las ideas que aparecen en el siglo XXI.

La actualidad de la temática estudiada, por lo tanto, es innegable. En los instantes en los que escribimos estas líneas hace solo unas semanas que se ha estrenado *Los Vengadores: La Era de Ultrón* (*Avengers: Age of Ultron*, 2015), producida por *Marvel Studios* y dirigida y escrita por Joss Whedon, la nueva película del denominado *Universo Marvel Cinematográfico*. En las pantallas de todo el mundo, ya sea a través de Internet, de la televisión o el propio cine, *Marvel* y sus personajes tienen un lugar privilegiado.

Se trata de una situación de los investigadores de la filología, las humanidades y las ciencias sociales debemos aprovechar, pues se abre un importante nicho de interés, de posibilidades y líneas de estudio, ya sea en relación con el propio cómic del que proceden los personajes que aparecen en dichas pantallas, o bien en relación a la transmedialización de las historias que protagonizan. También los monstruos de la literatura parecen querer volver a tener su hueco en primera línea de la cultura de entretenimiento pero, en esta ocasión el

modelo a seguir parece el de los propios superhéroes⁴⁵. Una demostración más de los intercambios entre cómic y literatura, incluso dentro del marco de creación y negocio del siglo XXI.

Finalizamos este trabajo con nuestro más sincero agradecimiento a José María Paz Gago, por su inmensa ayuda y dirección. Su guía ha sido clave para incidir en los aspectos más importantes de la investigación y, sobre todo, para animarnos a continuar con esta línea de estudio. Este trabajo me ha permitido crecer como investigador, aprender mucho sobre dos campos tan ricos en ideas y, sobre todo, establecer una mecánica de trabajo acertada y reproducible en el futuro. También quiero agradecer, ya a título personal, el apoyo de mi pareja, Sandra, y de mis padres. A ellos les dedico mi trabajo. Por haber estado ahí, día tras día, aguantando en los buenos y los malos momentos de este curso académico y dándome fuerzas para poder llegar a terminar estas líneas.

Bruno José Lorenzo Teijo

45 En 2014 saltaba la noticia de que *Universal Pictures* preparaba la recuperación de los monstruos clásicos (Frankenstein, Dracula, El Hombre Lobo, el Monstruo de la Laguna Negra, el Hombre Invisible, la Novia de Frankenstein y la Momia) dentro de un proyecto que emularía al *Universo Marvel Cinematográfico* a través de una saga de películas interrelacionadas. La noticia podía leerse en medios como *Las Horas Perdidas*. Recuperado el 21/05/2015 <http://www.lashorasperdidas.com/index.php/2014/07/16/universal-prepara-un-nuevo-universo-para-el-regreso-de-sus-monstruos-clasicos/>

7. Referencias bibliográficas

7.1. Obras teóricas y manuales consultados

Comic Book Artist (1998). "Stan the Man & Roy the Boy: A Conversation Between Stan Lee and Roy Thomas", *Comic Book Artist* (2) TwoMorrows Publishing: Nueva York. Recuperado el 05/01/2015 de <http://twomorrows.com/comicbookartist/articles/02stanroy.html>

Eco, Umberto (1964). *Apocalípticos e integrados* (2014). Barcelona, España: DeBolsillo

Evanier, Mark (2008). *Kirby: King of Comics*. Nueva York, Estados Unidos: Abrams Books

García, Santiago (2010). *La Novela Gráfica*. Bilbao, España: Astiberri Ediciones

García-Manso, Angélica (2012). "Capítulo 3: El Arte Comparado", (*Séptimo Arte*)²-*Intertextualidad filmica y metacine* (Pigmalión Edypro: Madrid)

Gubern, Román (1972). "Capítulo 5: Interconexiones Culturales", *El lenguaje de los cómics* (pp. 83-105). Barcelona, España: Ediciones Península.

Greimas, A.J., y Courtés, J. (1982), *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Tomo I. Madrid, España: Gredos

Harrison, Emma (1955). "Whip, Knife, Shown as 'Comics' Lures". *The New York Times* (Febrero)

Jenkins, H. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

Kiste, Amy (2014) *Comics Code History: The Seal of Approval*. Department of Communication & The Arts Seton Hall University. Recuperado el 05/01/2015 de <http://cbldf.org/comics-code-history-the-seal-of-approval/>

Lorenzo Teijo, Bruno José (2013). *Modelos de mujer en el cómic norteamericano y el manga japonés en los años 80*. Recuperado el 19/05/2015 de <http://hdl.handle.net/2183/11752>

Martín Alegre, Sara (2002). "Capítulo 5: Herederos del gótico británico: hijos artificiales, dobles peligrosos y vampiros" en *Monstruos al final del milenio*. Alberto Santos Editor. Recuperado el 19/05/2015 de https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2000/113592/monfinmil_a2000c1-4.pdf

Matoré, G (1973). *L'espace humain. L'expression de l'espace dans la vie, la pensée et l'art contemporains*. Paris, Francia: Librairie Nizet

McCloud, Scott (2012). *Hacer Comics: Secretos Narrativos del comic, el manga y la novela grafica*. Bilbao, España: Astiberri Ediciones

Muro Munilla, Miguel Ángel (2004). *Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica*. Logroño, España: Servicio de publicaciones Universidad de La Rioja.

O'Neil, Dennis (2005). "Chapter: Write Ways: An Unruly Anti-Treatise", en Dooley, Michael et al. ed., *The Education of a Comics Artist: Visual Narrative in Cartoons, Graphic Novels, and Beyond* (p.187). Nueva York, Estados Unidos: Allworth Communications.

Paz Gago, Jose María (2004). "Propuestas para un replanteamiento metodológico en el estudio de las relaciones de literatura y cine. El método comparativo semiótico-

textual” en *SIGNA, Revista de la Asociación Española de Semiótica* (13). Madrid, España: UNED, Facultad de Filología

(2010). “*Sleuth*. La meta-reescritura filmico-teatral (Más sobre el método comparativo semiótico-textual)” en *Reescrituras filmicas. Nuevos territorios de la adaptación*, Pérez Bowie, J.A. ed. (pp.177-190). Salamanca, España: Ediciones Universidad de Salamanca

Punter, David (2000). *A Companion to the Gothic*. Blackwell. Recuperado el 12/05/2015 de https://archive.org/stream/a_companion_to_the_gothic/ACompanionToTheGothicblackwellCompanionsToLiteratureAndCulture#page/n329/mode/2up

Robinson, Charles E. (2009). *Byron and Mary Shelley and Frankenstein*. The University of Nottingham. Recuperado el 15/05/2015 de <http://byron.nottingham.ac.uk/resources/digital/foundation%20lectures/Robinson.pdf>

Rodríguez, Jose Joaquín (2012). "Capítulo 3: Mucho más que héroes enmascarados" en *La explosión Marvel: historia de Marvel en los 70* (pp. 90-149). Palma de Mallorca, España: Dolmen Editorial.

Von Bernewitz, Fred and Grant Geissman (2000). *Tales of Terror: The EC Companion*. , Washington: Gemstone Publishing and Fantagraphics Books, Timonium

Zunzunegui, Santos (2003). “Capítulo XV: El cómic: manual, múltiple e inmóvil”, *Pensar la imagen* (pp. 121-126). Madrid, España: Cátedra/Universidad del País Vasco

7.2. Cómics de referencia empleados en la investigación

Conway, Gerry (w.⁴⁶), Andru, Ross (p.⁴⁷), Giacoia, Frank (i.⁴⁸). "The power to purge!". *Marvel Team-Up vol.1 #3* (Julio 1972). Marvel Comics: Nueva York

Conway, Gerry (w.), Kane, Gil (p.), Mitchell, Steve (i.). "And then.. The X-Men!". *Marvel Team-Up vol. 1 #4* (Septiembre 1972). Marvel Comics: Nueva York

Lee, Stan (w.), Kirby, Jack (w., p.), Reinman, Paul (i.), Goldberg, Stan (c.⁴⁹), "The Hulk". *The Incredible Hulk vol.1 #1* (Mayo 1962). Marvel Comics: Nueva York

Lee, Stan (w.), Kirby, Jack (w., p.), Ditko, Steve (i.), Goldberg, Stan (c.), "The Terror of the Toad Men". *The Incredible Hulk vol.1 #2* (Julio 1962). Marvel Comics: Nueva York

Lee, Stan (w.), Kirby, Jack (w., p.), Ayers, Dick (i.), Goldberg, Stan (c.), "Part 1: Banished to Outer Space", "Part 2: The Origin of the Hulk", "Part 3: The Ringmaster". *The Incredible Hulk vol.1 #3* (Septiembre 1962). Marvel Comics: Nueva York

Lee, Stan (w.), Kirby, Jack (w., p.), Ayers, Dick (i.), Goldberg, Stan (c.), "Part 1: The Monster and the Machine", "Part 2: The Gladiot from Outer Space". *The Incredible Hulk vol.1 #4* (November 1962). Marvel Comics: Nueva York

Lee, Stan (w.), Kirby, Jack (w., p.), Ayers, Dick (i.), Goldberg, Stan (c.), "Part 1: Beauty and the Beast!", "Part 2: The Hordes of General Fang!". *The Incredible Hulk vol.1 #5* (Enero 1963). Marvel Comics: Nueva York

46 Writer- Guionista, escritor

47 Penciler- Dibujante, ilustrador

48 Inker- Entintador

49 Colorist- Colorista

Thomas, Roy (w.), Lee, Stan (w.), Kane, Gil (w., p.), Giacoia, Frank (i.), "A Monster Called Morbius!". *The Amazing Spider-Man vol.1. #101* (Octubre 1971). Marvel Comics: Nueva York

Thomas, Roy (w.), Lee, Stan (w.), Kane, Gil (w., p.), Giacoia, Frank (i.), "Part 1: Vampire at Large", "Part 2: The Way It Began", "Part 3: The Curse and the Cure!". *The Amazing Spider-Man vol.1 #102* (Noviembre 1971). Marvel Comics: Nueva York

8. Índice de tablas y figuras

	<u>Página</u>
Tabla 1- Características generales de la ficción gótica	12
Tabla 2- Características de <i>Frankenstein o el moderno Prometeo</i>	15
Tabla 3- Características de <i>El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde</i>	18
Tabla 4- Características de <i>Drácula</i>	21
Figura 1- Visualización de la metodología del trabajo	41

9. Anexo: Imágenes

Imagen 1



Imagen 2



Imagen 3



Imagen 4



Imagen 5



Imagen 6



Imagen 7



Imagen 8



Imagen 9



Imagen 10



Imagen 11



Imagen 12



Imagen 13



Imagen 14



Imagen 15



Imagen 16



Imagen 17



Imagen 18



Imagen de portada: Lee, Stan (w.), Kirby, Jack (w., p.), Ayers, Dick (i.), Goldberg, Stan (c.), “Part 1: Beauty and the Beast!”, “Part 2: The Hordes of General Fang!”. *The Incredible Hulk vol.1 #5* (Enero 1963). Marvel Comics: Nueva York

Los derechos de todas las imágenes de este trabajo pertenecen a sus respectivos autores, *Marvel Characters*, y se emplean dentro del ámbito académico para ilustrar la metodología de la investigación y sus conclusiones., sin ningún tipo de beneficio económico. Este Trabajo Fin de Master no se divulgará más allá de la tutoría de su director o la Intranet de la institución que lo valorará, la Universidad de A Coruña (España). Se autoriza su presencia en el repositorio virtual.

The Incredible *Hulk* and the distinctive likeness(es) thereof are Trademarks of Marvel, Inc

Michael Morbius and the distinctive likeness(es) thereof are Trademarks of Marvel, Inc

Characters copyright © Marvel or their respective owners. All Rights Reserved.

