



PORTADA
SUMARIO
CATÁLOGOS
ACTUALIDAD
CONCEPTOS
AUTORES
OBRAS
DOCUMENTOS
EVENTOS
SITIOS

1ª ÉPOCA
TEBEOBLOG
NAVEGAR
COLABORAR
DONAR
ASOCIACIÓN

IDENTIDAD
DOC. LEGAL
CONTACTOS
CRÉDITOS

BUSCAR

BUSCAR CON
Google

TEBEOSFERA / DOCUMENTOS / TEXTOS

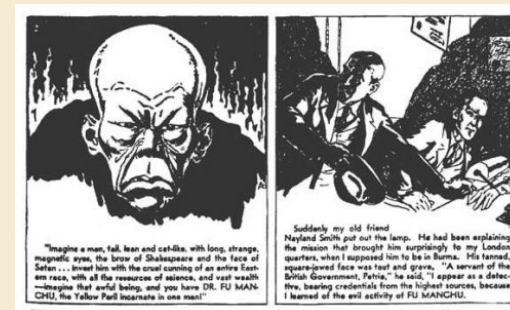
EL HORROR ANTES DEL HORROR

EL HORROR ANTES DEL HORROR (TEBEOSFERA, SEVILLA, 20-XI-2009)

Autor: **JESÚS JIMÉNEZ VAREA**

Publicado en: TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5

Notas: Este texto consiste en una revisión y ampliación del capítulo primero del libro EL TERROR EN EL COMIC, Comunicación Social, E. y P., Sevilla, 2003, coordinado por Antonio Pineda, Jorge D. Fernández y el autor de este ensayo.



Dos viñetas de la tira de prensa en la que se presenta al temible Fu Manchu

RESUMEN

El autor de este ensayo precisa la definición y alcance del género del horror y establece qué elementos del mismo se trasfunden en las primeras historietas del siglo XX y cómo se deslizan y transforman en algunos personajes de los cómics americanos previos a la gran proliferación del género en los comic books.

EL HORROR ANTES DEL HORROR: ELEMENTOS DE HORROR EN HISTORIETAS DE PRENSA Y COMIC BOOKS CLÁSICOS ANTES DE LA CONSTITUCIÓN EDITORIAL DEL GÉNERO

El problema de hablar de géneros



El gran público consumidor de producciones literarias y audiovisuales parece compartir un acuerdo tácito e intuitivo sobre la pertenencia de cada muestra a uno, varios o, tal vez, ningún género. Sin embargo, a la comunidad científica en general no le ha bastado este enfoque del problema y se ha esforzado por establecer



criterios que le permitiesen acotar de manera rigurosa las parcelas genéricas en las que ubicar los trabajos existentes. A diferencia de otros aspectos básicos de la narrativa, no se ha acabado de construir una teoría de géneros que satisfaga al grueso de los estudiosos, dada la heterogeneidad de los factores a tener en cuenta y la diversidad de enfoques empleados¹. Igual que los protagonistas de un relato de terror, inconscientes de las convenciones del género que habitan, no pueden evitar acercarse a una casa solitaria rodeada de árboles muertos, hablar de cómic de terror nos obligará a adentrarnos primero por el pantanoso terreno de la discusión -aun somera- sobre los géneros.

De su repaso al panorama conceptual de la teoría de géneros, Paul Hernadi extrajo que:

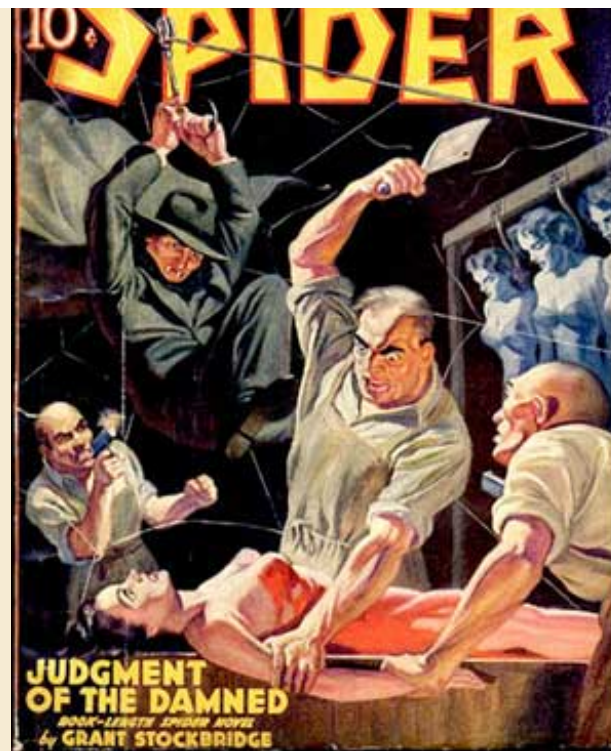
la mayor parte de la crítica moderna en lo referente a géneros ha sido más filosófica que histórica o prescriptiva: ha intentado describir unos cuantos tipos básicos de literatura que pueden escribirse, no los numerosos tipos de obras que han sido escritas o, en opinión del crítico, deberían haber sido escritas. Como consecuencia, las mejores clasificaciones genéricas de nuestro tiempo miran más allá de su preocupación inmediata para concentrarse en los órdenes de la literatura, no en los límites entre géneros literarios².

El autor está haciendo referencia así a una concepción platónica de la teoría de géneros que pretende establecer *a priori* un criterio de clasificación y, mediante un razonamiento de tipo deductivo, llegar a lo que Todorov denominó unos géneros teóricos en los que habría de encajar la producción real³. Frente a esta perspectiva metodológica cuyo objetivo es definir los géneros de modo ideal y cerrado, se encuentra la postura de Tomachevski y otros formalistas que defendían que no se puede "facilitar una clasificación lógica y duradera de los géneros. Su división es siempre histórica, es decir, válida solamente durante un determinado período histórico"⁴. Nos encontramos, pues, en el marco de un enfoque empírico de los géneros con el propósito de buscar las convenciones y los rasgos fundamentales que hacen de ellos principios organizadores que permitan agrupar entre sí obras semejantes siguiendo un proceso de inducción. Puesto que en este tipo de razonamiento se ha de partir de una muestra que con certeza podamos considerar perteneciente al grupo que nos ocupe y aislar en él una serie de características que, después, podamos reconocer en otras muestras hasta determinar un cierto conjunto de intersección de rasgos que podremos postular como genéricos, el problema que se plantea es el de escoger ese conjunto de muestras con las que iniciar el análisis.

Una posible solución es acudir a la idea de género como categoría comercial y, en relación con ella, a la producción realizada con



una voluntad genérica, un concepto que encaja en la cuarta categoría de la transtextualidad de Genette, la architextualidad, que recoge la designación que el propio texto puede hacer de su "pura pertenencia taxonómica"⁵. Mas sería empobrecedor para nuestro análisis limitarnos al *corpus* anterior pues estaríamos obviando aquellas obras en las que razonablemente se puede considerar que existen elementos de alguna manera vinculados al género de horror aunque, en su conjunto, no exista una intención de inscribirlo en él por parte de sus productores ni de sus consumidores. Existe un evidente riesgo de arbitrariedad a la hora de afirmar qué elementos de una producción que no se inscribe en un género pertenecen, sin embargo, a él puesto que se topa con el problema de las fronteras intergenéricas, que, a su vez, conduce al de la propia definición de cada género. Así pues, es peliagudo destacar estas apropiaciones y hemos de proceder con un cierto grado de raciocinio para justificar mínimamente nuestra propuesta.



Apoyándonos en el principio de imitación enunciado por Aristóteles como base de la constitución de los géneros⁶, eludiremos el problema de demostrar la inserción genérica de unos ciertos rasgos y trazaremos la apropiación por algunas historietas de elementos de las tópicas de trabajos pertenecientes a otros medios y que, por consenso, están reconocidos como ejemplos del género terrorífico. Uno de esos medios/fuente será el cinematográfico y, concretamente, la producción de filmes de horror durante los años veinte y treinta, con los estudios Universal a la cabeza, pues son aquéllas a las que pudieron —y existen numerosos testimonios en este sentido— tener acceso como espectadores quienes después serían los artífices de los *comic books* de los últimos años treinta, los cuarenta y los cincuenta. A través de estas películas o de manera directa, otra importante fuente de ejercicios de transtextualidad externa en el campo que nos ocupa ha sido la literatura popular de muy diversa categoría, desde *pulps* como *The Shadow* o *The Spider* hasta clásicos de Stevenson y



Poe. De seguir remontando el origen de las influencias, podríamos localizar su nacimiento en arquetipos que "aunque tal vez no tengan un atractivo universal, con certeza han sido populares en muchas culturas distintas y en muchas épocas distintas"⁷.

En cuanto a la composición de estas tópicas,



habremos de tener en cuenta temas, motivos y segmentos de estructuras narrativas más una serie de modelos de imaginaria visual —lo que Buscombe denominaba forma exterior del género⁸— que adquiere una especial relevancia en un medio visual como la historieta y cuya presencia y relación con el medio cinematográfico es fácil de constatar. Dentro de su estudio del cine de ciencia ficción, De Miguel resume las observaciones de autores como Colin McArthur y Tom Ryall —a quienes se podrían añadir Jim Kitses y Alan Lovell— que han señalado que una de las claves del éxito de un género es la repetición de convenciones estilísticas e iconografía simbólica que propicie el reconocimiento del receptor⁹. Como integrantes de la iconografía convencional de un género se consideran elementos de continuidad espacial —uso del

espacio, ambientación, objetos—, de continuidad espacio temporal —motivos, situaciones, ritmo— y otros relativos a los personajes principales —tipos, apariencia, comportamiento. Éstos serán los aspectos que buscaremos y comentaremos en un epígrafe dedicado a la utilización de elementos del género de terror en historietas de otros géneros.

En tercer lugar, consideraremos un terreno doblemente espinoso: el del género atendiendo a la respuesta que los trabajos inscritos en él pueden estimular. Aunque pueda haber quien opina que el género de terror es "fácilmente catalogable en cuanto su pretensión es provocar miedo o angustia" en el receptor¹⁰, la dimensión pragmática de los relatos de cualquier índole es mucho más compleja. Para empezar y refiriéndonos directamente al género de terror, "los recursos genéricos se gastan, aquello que hacía temblar en los años veinte ahora puede hacer reír por lo trillado del tema y tiene que ser sustituido por algo nuevo"¹¹. Si nos acogiésemos rígidamente al criterio de la sensación provocada para incluir una obra en un género, las filas de éstos estarían en constante mutación y cambiarían de un lugar a otro y de una cultura a otra. En realidad, los géneros son dinámicos pero de una manera distinta: sus rasgos superficiales definitorios dependen del ámbito y el momento pero a un nivel más profundo deben responder a algún tipo de estructura permanente.

Además, la propia naturaleza de la sensación de miedo no está claramente definida. Por ejemplo, el novelista Stephen King distingue, dentro del miedo, entre el terror, el horror y la repulsión, cada uno operando a un nivel más físico y menos sutil que el anterior¹². En su clasificación, la emoción más exquisita es el terror: el miedo no procede de algo que se nos muestra sino de nuestras propias especulaciones; es nuestra propia mente la que consigue asustarnos. Al otro extremo del espectro del miedo se encuentra la repulsión, esa sensación física de malestar disparada por la visión de lo feo, lo repugnante, lo vomitivo incluso. Y, en un punto medio, se encuentra la categoría del horror, donde no se nos sugiere, sino que se

nos enseña algo que no debería existir, algo que no puede ser. El horror surge de esa anomalía en la lógica natural o convencional, en definitiva, un concepto muy próximo a una acepción de la voz "monstruo", según la Real Academia Española: "Desorden grave en la proporción que deben tener las cosas, según lo natural o regular".

Por otra parte, no se puede dejar de observar que, cualquiera que sea la modalidad de miedo que se pretenda provocar y para la cual se haya construido el lector implícito de una obra, el efecto final depende de una manera determinante de las características de cada receptor empírico. Esta realidad es algo que desafía las barreras de los géneros, como señaló el especialista David G. Hartwell en la introducción a su voluminosa antología de cuentos de miedo:

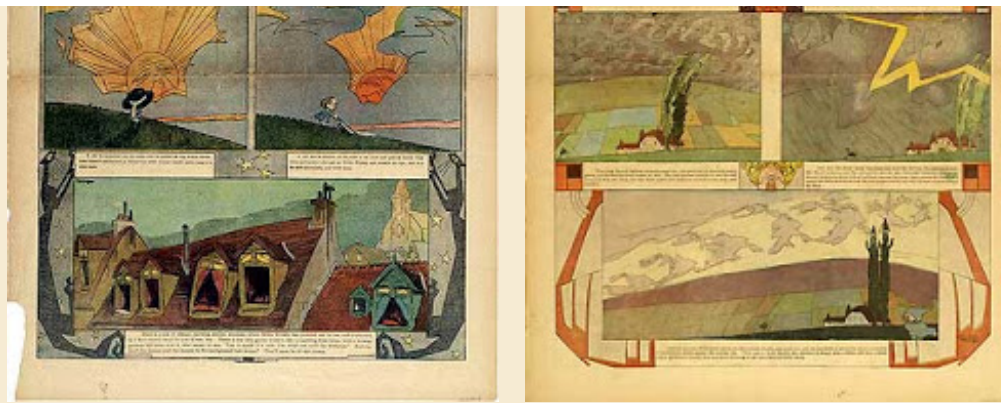
[...] potencialmente se puede experimentar auténtico horror en cualquier obra de ficción, ya sea un western, un gótico contemporáneo, ciencia ficción, misterio o la categoría de contenido que el escritor pueda haber elegido. Una obra puede ser una historia de horror... siempre que la atmósfera lo permita¹³.

Fue desde esta concepción del terror que el crítico modernista Edmund Wilson propuso que "como artista en el campo del horror, Kafka está entre los mejores. Como contemporáneo de Freud, acudió directamente a las morbosidades de la psique, prescindiendo de la parafernalia de espectros y diablos que aún arrastraban escritores anteriores"¹⁴. La postura de Wilson es conflictiva porque conduce a una redefinición del género de horror que excluye a la mayoría de las obras y autores tradicionalmente vinculados a éste¹⁵. Sin embargo, su reflexión nos servirá como pretexto para explorar la presencia de elementos terroríficos más sutiles que los iconográficos en historietas que trascienden cualquier inserción genérica como las de Winsor McCay o Lyonel Feininger.

Los contenidos apuntados arriba se han desarrollado diacrónicamente en los párrafos que siguen, si bien ha sido necesario invertir el orden de aparición de los capítulos en el razonamiento introductorio. Así pues, comenzaremos tratando historietas clásicas de prensa en las que, a nuestro parecer, se genera una atmósfera terrorífica y a continuación exploraremos y sistematizaremos la aplicación de elementos iconográficos de horror a historietas sin una voluntad genérica explícita.

Terror moderno en historietas clásicas de prensa





Dos páginas de Wee Willie Winkie`s World. Las siguientes son de McCay, Verbeek, Feininger y los autores que se indican en el texto.

Rafael Llopis escribió en uno de sus prólogos a las colecciones de relatos de Lovecraft y escritores próximos: "A principios de siglo [XX], el cuento de miedo sufrió una importante mutación. Hasta entonces su protagonista había sido el muerto"¹⁶. Edmund Wilson achacó este cambio al advenimiento de la luz eléctrica, que marcó el fin de la oscuridad nocturna:

Fue sólo durante los tiempos de la luz de velas que los fantasmas florecieron de verdad, aunque sobrevivieron hasta la era del gas. Siempre es posible que una vela arda débilmente o que un golpe de aire la pague y supone cierto esfuerzo volver a encenderla, como también ocurre con la luz de gas. Pero si se puede pulsar un botón alargando el brazo e inundar [de luz] hasta el último rincón de la habitación y desnudar al espectro o se le puede expulsar de la estancia con una linterna, sus oportunidades de asustar son limitadas¹⁷.

En este sentido, continuó Llopis señalando que Arthur Machen fue uno de los artífices de la purga de elementos obsoletos "de la tramoya romántica y se puso a escribir cuentos de miedo a base de luz, de campo, de verano, de cantos de insectos, de piedras y de montes"¹⁸. Como veremos a continuación, estas claves estaban siendo empleadas por esas mismas fechas en un campo muy distinto, el de la boyante industria de la historieta de los *syndicates* de prensa estadounidenses.

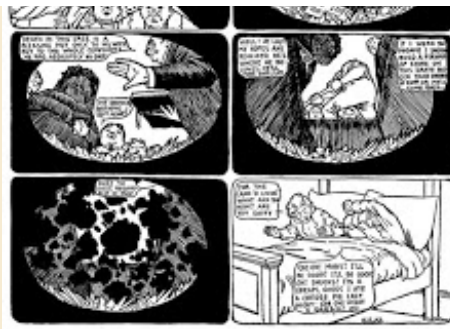
Winsor McCay es una figura fundamental en, al menos, los medios del *editorial cartoon*, el cine de animación y la historieta. En este último, su nombre está ligado sobre todo a la serie *Little Nemo in Slumberland*, que realizó entre 1905 y 1911 para el *New York Herald* y desde 1911 hasta 1914 para el *New York American* de William Randolph Hearst bajo la cabecera *In the Land of Wonderful Dreams*. El pequeño Nemo es un niño que, noche tras noche, se ve transportado a un reino onírico, Slumberland, en el que se contravienen a capricho las leyes naturales de nuestra realidad. En cada entrega se desarrolla una anécdota —más

maravillosa, gracias al virtuosismo gráfico y narrativo de McCay, que genuinamente humorística— que culmina en el despertar sobresaltado de Nemo y funciona como episodio de un relato mayor que se desarrolla en la tierra de los sueños, en compañía de un cuadro de personajes fantásticos.

En paralelo, McCay estaba explorando también el mundo de los sueños a través de su serie *Dream of the Rarebit Fiend* para las páginas del *New York Evening Telegram* y, después, *It Was Only a Dream*, *A January Day Dream*, *Midsummer Day Dreams* y *Dreams of a Lobster Fiend* para Hearst hasta 1914. Todas ellas consistían en historietas inconexas en las cuales se relataban anécdotas oníricas, en algunos casos ligadas a excesos gastronómicos como la salsa galesa *rarebit* o la langosta. En estas historietas, el umbral de inserción de los sueños no es marcado explícitamente, por lo que aparentemente el absurdo invade la realidad de los soñadores, que creen seguir despiertos. El efecto está muy próximo a la teoría de Freud sobre lo *Unheimlich*, lo no familiar, en virtud de la cual la cúspide de lo siniestro consiste en algo que nos es profundamente familiar y simultáneamente nos es completamente extraño. Continuando con Freud, sus entonces recientes teorías son una referencia inevitable al comentar el tratamiento de los sueños y a este respecto escribió Maurice Horn que, en *Dream of the Rarebit Fiend*, se encuentran "temas y situaciones que exploran las raíces de los miedos humanos. Los temas incluían la desnudez y el tabú vinculado a ella, las máscaras, el travestismo, el miedo a la castración, el miedo a enloquecer y la obsesión con la impotencia [...] En sus descripciones del estado onírico, McCay se mantuvo asombrosamente próximo a las observaciones hechas por Sigmund Freud en su *La interpretación de los sueños* (1900) [...] McCay retrocedió muy conscientemente hacia los manantiales del inconsciente y, cuando se consideran en su impresionante conjunto, los episodios oníricos constituyen prácticamente un catálogo clínico de síntomas psicopatológicos"¹⁹.



Aunque las doctrinas de Freud pudieran haber dado nuevo impulso al interés por los sueños, su relación con la literatura de terror no era nueva, baste recordar que varios de sus mayores mitos —Frankenstein, Jekyll y Hyde, Drácula— habían tenido su origen en pesadillas de los autores²⁰. Por llegar estaba aún la obra de Lovecraft, un autor fundamental en la evolución del género que sistemáticamente se refugiaría en sus sueños y encontraría en ellos el material para sus relatos²¹. Superada una etapa de narraciones más cercanas a Poe



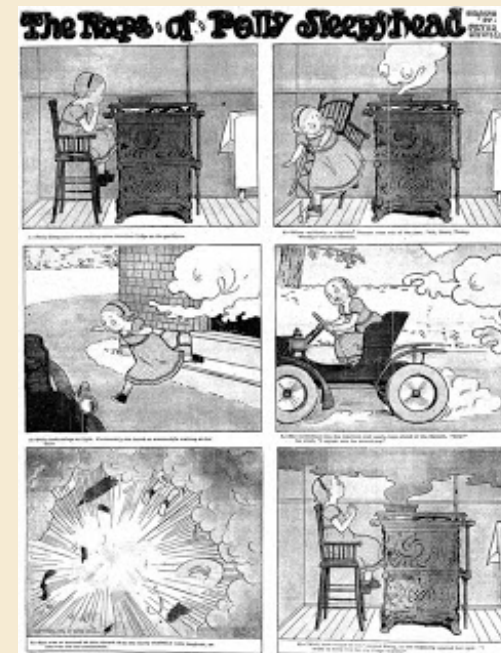
y otros modelos antiguos de terror, Lovecraft comenzó a crear lo que llamaba el horror cósmico, en cuyo núcleo reside "una idea terrible para el ser humano: la de una suspensión o transgresión maligna y particular de esas leyes fijas de la Naturaleza que son nuestra única salvaguardia frente a los ataques del caos y de los demonios de los espacios insondables"²². Esta situación guarda parecidos evidentes con la locura que invadía las historietas de McCay como consecuencia de una inmersión desapercibida en el reino de los sueños. Es más, las frases que inician el cuento "The Silver Key"

(1929) hacen pensar en su protagonista Randolph Carter como un Nemo adulto que ya no puede acceder a Slumberland:

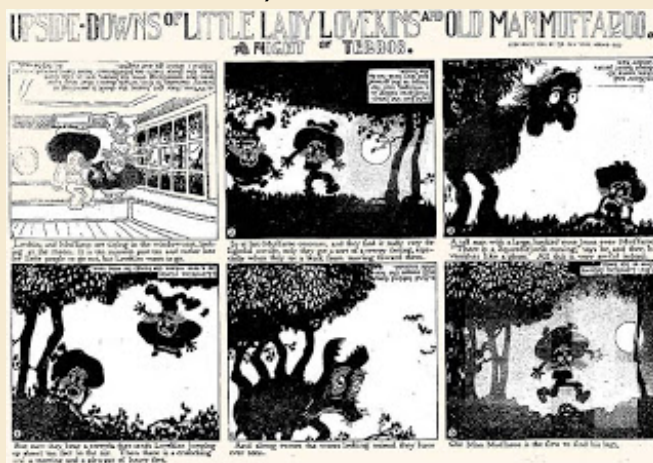
Cuando Randolph Carter cumplió los treinta años, perdió la llave de la puerta de los sueños. Anteriormente había compaginado la insulsez de la vida cotidiana con excursiones nocturnas a extrañas y antiguas ciudades situadas más allá del espacio, y a hermosas e increíbles regiones de unas tierras a las que se llega cruzando mares etéreos. Pero al alcanzar la edad madura sintió que iba perdiendo poco a poco esta capacidad de evasión, hasta que finalmente le desapareció por completo²³.

Pasajes como el anterior ponen de manifiesto "la identidad presentada por Lovecraft entre el sueño, la locura, el mundo infantil y el universo primitivo"²⁴, que el historietista McCay ya había marcado claramente al pasar de los sueños dispersos de los adultos a la saga onírica del pequeño Nemo.

Estos ecos de Lewis Carroll, James M. Barrie y Frank L. Baum no habían llegado tan sólo a McCay sino que también podían apreciarse en las obras de otras importantes figuras del cómic que desarrollaban su actividad por la misma época. Adelantándose en unos meses a *Little Nemo in Slumberland*, el famoso ilustrador de libros infantiles Peter Newell había introducido *The Naps of Polly Sleepyhead* en las páginas del *New York Herald*. La fórmula de cada entrega de esta serie era la transformación en un monstruo de pesadilla de aquello que la somnolienta Polly estuviese mirando al quedarse dormida. Como en las historietas de McCay, la transición fluida y no marcada explícitamente de la vigilia al sueño produce un efecto desfamiliarizador de la realidad cuya efectividad sólo es mermada por un abuso muy acusado del mismo esquema más una anticuada integración de textos y dibujos.



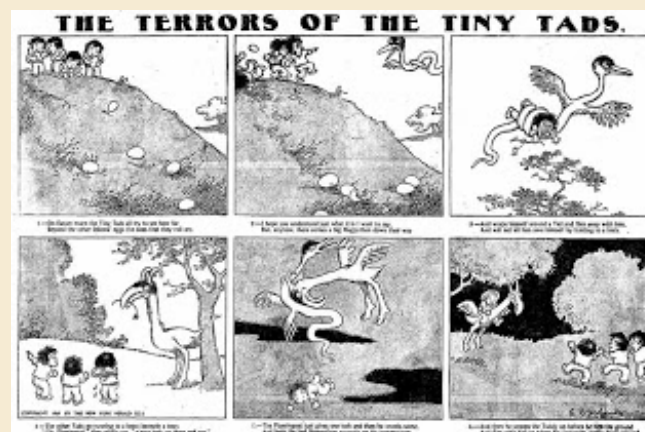
Gustave Verbeek es famoso sobre todo por sus juegos con el orden de lectura en *The Upside-Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo* pero también desarrolló para el mismo



diario la serie *The Terror of the Tiny Tads* entre 1905 y 1915. Sin la excepcional técnica narrativa de su predecesora, esta serie presentaba un elemento en común con McCay y Lovecraft: la relación entre la infancia y los ambientes alucinados. Los Tiny Tads son cuatro pequeños personajes de aspecto infantil que se desplazan vertiginosamente por regiones extrañas a bordo de imposibles híbridos de distintos reinos naturales y artificiales -el canguro gallo, la oruga gato, el alce tranvía, el hipopótamo automóvil,...- que traen a la memoria los desfiles de insólitas criaturas pintadas por El Bosco. No existe explicación

alguna para la existencia de estos mundos desquiciados ni se justifica la presencia allí de los niños por la vía de los sueños. Aunque la influencia directa de Verbeek en esta creación eran las rimas infantiles del poeta inglés Edward Lear²⁶, su dibujo y las expresiones frenéticas de los personajes consiguen dotar a las historietas de cierto ambiente de pesadilla, más amenazador que juguetero.

También procede comentar una de las series que dio a luz durante su etapa como historietista (1906-1907) el que sería profesor de la Bauhaus y célebre artista, Lyonel Feininger. Se trata de *Wee Willie Winkie's World*, que tiene importantes puntos en común con la otra serie —más conocida— de Feininger, *The Kin-der-Kids*. En ambas los niños son formas diminutas que contrastan de un modo patético con la enormidad de las fuerzas de la naturaleza. El tema es explotado sobre todo en *Wee Willie Winkie's World*, donde árboles, acantilados, nubes y otros componentes del paisaje se tornan en gigantes que se alzan imponentes sobre el pequeño Willie en viñetas que encierran planos muy largos. Este mundo que "no era malévolos sino simplemente impersonal"² recuerda poderosamente los universos de Algernon Blackwood, quien hacía que las fuerzas de la naturaleza se encarnasen en criaturas terribles como el Wendigo, y, otra vez, de Lovecraft, cuyo horror cósmico se fundaba en definitiva en los sentimientos de desvalimiento ante la enormidad del universo en su condición de ateo radical²⁸.





Existió, pues, en los primeros años del siglo XX una resonancia en la historieta de los cambios que se estaban operando en la literatura de terror y a los que aludían las citas de Llopis y Wilson al principio de este epígrafe. Sin embargo, en su evolución posterior el tratamiento del terror en la historieta correría en un sentido inverso, alejándose de la vanguardia literaria del género para recuperar elementos de tradiciones más antiguas, sobre todo la imaginería gótica. En un punto de inflexión entre el terror moderno que impregna las obras que hemos comentado más arriba y la utilización de elementos de horror gótico en historietas posteriores, cabría situar uno de los mayores clásicos de la historieta, *Thimble Theater* de E. C. Segar. Esta serie es conocida sobre todo gracias al personaje Popeye, hasta el extremo de haber eclipsado su cabecera real pese a que llevaba una década funcionando cuando el marinero tuerto fue introducido como secundario en 1929. Desgraciadamente, el Popeye que ha pasado a la posteridad es el icono infantil forjado en los cortos de animación de Fleischer y

reforzado por los sucesores de Segar tras su prematuro fallecimiento, de tal modo que resulta difícil para los profanos en la materia imaginar siquiera el talento vertido en *Thimble Theater* por su creador. Una de las facetas del genio de Segar fue su habilidad para crear atmósferas inquietantes cuyos desenlaces daban paso a la acción y el humor. El experto en la obra de Segar, William Blackbeard escribió con ocasión del sexagésimo aniversario de la incorporación de Popeye:

La fantasía y el suspense fueron rasgos característicos de la serie de Segar desde muy pronto y le condujeron a desarrollar un concepto narrativo del que fue —y ha permanecido— el maestro indiscutible: el *gag cliffhanger*. En él, Segar era capaz de aunar la implicación de sus personajes en situaciones horripilantes, mantenidas durante semanas seguidas de entregas diarias que hacían que los lectores se subiesen por las paredes por saber qué iba a pasar, con la culminación de cada segmento diario en un gag maravillosamente divertido²⁹.

Al hacer esto, Segar no se mostró inferior a McCay, Verbeek o Feininger pero sí volvió la mirada a la noche, los monstruos y otros lugares comunes de un terror más añejo. Así, en varias ocasiones, Segar hizo un magistral uso de los miedos ancestrales a la oscuridad y a ser acechados, en definitiva el miedo a no poder ver que somos vistos. Un buen ejemplo es la secuencia de tiras diarias entre el 21 de septiembre y el 2 de octubre de 1934, en las que el supersticioso Popeye vaga, temeroso pese a su invencibilidad, por las alcantarillas de Nazilia completamente a oscuras. Una viñeta tras otra, su figura se recorta sobre un fondo

de negro sólido en lo que es un recurso habitual de representación en las numerosas secuencias en la oscuridad de la serie. Una situación similar se desarrolla unos meses más tarde cuando un supuesto fantasma vestido de negro ataca a Popeye, que está sentado, sumido en la oscuridad. En una muestra de admirable dominio del medio, el sigiloso acercamiento por la espalda del protagonista se prolonga por espacio de ocho viñetas en dos tiras distintas (18 y 20 de enero de 1935) con el suspense añadido de la interrupción de la entrega dominical, que seguía una continuidad diferente. Como en el ejemplo anterior, el lector sólo distingue la figura de Popeye mientras el fantasma es una gran mancha negra que apenas separan del fondo unos trazos blancos que delimitan su contorno y rasgos internos.

Esa combinación de oscuridad y presencias amenazantes fue muy habitual en *Thimble Theatre*, por ejemplo en las escenas nocturnas a bordo de barcos como la secuencia entre el 21 de enero y el 9 de febrero de 1935, inscrita en el arco "The Sea Hag's Sister or The Pool of Youth", durante la cual Popeye y varios de sus amigos se encuentran en el barco de The Sea Hag. Este personaje era la antagonista recurrente de Popeye desde el 8 de enero de 1930 y sus apariciones en la serie "hacían llegar cartas de padres indignados porque sus hijos sufrían pesadillas"³⁰.



Los monstruos eran un ingrediente esencial en las aventuras de Popeye y Segar se superaba a sí mismo en cada presentación de uno nuevo. Por ejemplo, en el arco argumental antes mencionado, la amenaza principal del relato no era The Sea Hag sino el gigantesco Toar, un asesino de veinte mil años de edad cuyo carácter ominoso se había empezado a construir semanas antes de su aparición (7 de febrero de 1935) cuando varios personajes repetían la advertencia "BEWARE OF TOAR" transcrita en caracteres de líneas onduladas, como expresión del escalofrío provocado por la simple mención del nombre.

Otra de las grandes creaciones de Segar fue Alice the Goon, una monstruosa criatura que acompaña a The Sea Hag durante el arco "Plunder Island", uno de los más largos desarrollados en la continuidad dominical (3 de diciembre de 1933 a 8 de julio de 1934). Si The Sea Hag provocaba malos sueños a los niños, la grotesca Alice, con "su ancho tórax, sus hinchados antebrazos, su cintura peluda, sus tristes ojos hundidos y su rostro de macaco provocaba pesadillas a los adultos"³¹. No es de extrañar que consiguiese arrancar a uno de los personajes, horrorizado por sus apariciones nocturnas, un lamento tremendamente expresivo en su sencillez: "¡Oh, es terrible tener miedo!" (17 de diciembre de 1933).



Muchos otros monstruos desfilaron por las viñetas de *Thimble Theatre*. Desde



gigantescos gorilas, buitres y pulpos hasta fantasmas y brujas como Rose o`the Sea. Esta era la causante de lo que tal vez fuera el *summum* de las atmósferas terroríficas creadas por Segar, la que da comienzo al arco "Mystery Melody". Al principio, la música de una flauta, de origen desconocido, sólo puede ser oída por el padre de Popeye, anunciándole la proximidad de Rose o`the Sea, una bruja cuya maldición le ha perseguido durante décadas. Varias tiras después, la misteriosa melodía se hace audible al resto de los personajes, al tiempo que un enorme pájaro sobrevuela su casa y en el horizonte

nocturno aparece una oscura silueta tocando una flauta. La secuencia, en la que se suceden transformaciones mágicas y resurrecciones de animales despedazados, abarcó más de un mes de tiras diarias (14 de diciembre de 1936 a 19 de enero de 1937) hasta desembocar en la sorprendente revelación de la identidad de Rose o`the Sea.

El interés despertado por los terribles monstruos a que Popeye había de enfrentarse en sus aventuras probablemente contribuyó a demostrar a los futuros historietistas la idoneidad de tales personajes como antagonistas de sujetos con poderes extraordinarios como el mismo Popeye. En el epígrafe siguiente analizaremos, entre otros puntos, la aplicación de este principio a los *comic books* de superhéroes.

Los monstruos y el horror sobrenatural: retorno al terror gótico

El año 1929 estuvo marcado, en el campo de la historieta de prensa, por la irrupción del material de aventuras a través del lanzamiento simultáneo (7 de enero de 1929) de las series *Tarzan* y *Buck Rogers in the 25th Century*. Las aventuras y la acción no habían estado ausentes de las historietas de prensa anteriores pero el tratamiento que se les daba en estas nuevas series carecía de los matices y el humor de sus predecesoras, tal vez porque la depresión económica requería unos mecanismos de evasión más pura en la que cabía poco más que el enfrentamiento entre héroes y villanos absolutos³². Estos duelos entre el bien y el mal encontrarían en el recurso



a lo terrorífico una poderosa herramienta para caracterizar a los enemigos del héroe, una práctica en la que sobresalió —y la consolidó— Chester Gould al crear toda una galería de grotescos villanos para el ceñudo detective Dick Tracy. Inevitablemente, los primeros oponentes de Tracy fueron villanos convencionales —pandilleros, secuestradores, atracadores de bancos, abogados corruptos— con nombres extravagantes como Larceny Lou, Ribs Mocco, Stooze Viller, Boris Arson o Big Boy. Gradualmente fueron siendo reemplazados por un desfile de adversarios cuyas apariencias y nombres constituían pistas sobre sus actividades criminales: el asesino a sueldo Trigger Doom, un delincuente con una guarida subterránea llamado The Mole (El Topo) e incluso uno llamado directamente Mr. Crime.

Al crear estos villanos, Gould estaba recuperando la antiquísima tradición de establecer una metonimia entre la moral y la apariencia, un rasgo muy habitual en los monstruos clásicos, con lo que se producía un retorno a modelos más antiguos del horror. En su ya mencionada clasificación de los relatos de horror, Hartwell reconoció esta tradición cultural al considerar la categoría de las "metáforas psicológicas", integrada por historias de psicología humana aberrante encarnada en una metáfora, tal vez puramente sobrenatural, como *Dracula*, o puramente psicológica, como *Psicosis*, de Robert Bloch. Lo que las caracteriza como grupo es el monstruo en su centro: un humano o una criatura manifiestamente anormal de cuyos actos y de cuyo propio ser emana el horror³³.

Así pues, la clave de ese tipo de relatos es el monstruo, como también lo es en el concepto de *art-horror* de Noel Carroll, aunque este autor no contempla la posibilidad del monstruo psicológico dentro del horror. Para Carroll, el monstruo que distingue las ficciones de horror que son el *art-horror* de los horrores naturales o del terror es algo "imposible y desconocido que viola nuestros esquemas conceptuales"³⁴. En nuestro estudio relajaremos tales condiciones que nos restringirían al terreno del horror sobrenatural y nos acercaremos más a la concepción amplia de Hartwell. Desde esa perspectiva estudiaremos el manejo dentro de la historieta de diversos mitos monstruosos o de parte de esos mitos. Como veremos, en la mayoría de los casos su traslación ha sido directa, de tal modo que se empleaban como antagonistas malignos de los héroes³⁵, si bien no han faltado las utilizaciones humorísticas y las reorientaciones axiológicas de lo monstruoso.

Villanos monstruosos



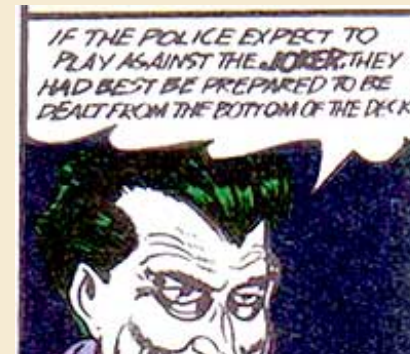
Siguiendo de cerca el modelo de *Dick Tracy*, Bob Kane y Bill Finger también fueron creando una llamativa galería de grotescos villanos para el héroe Batman. Así, tras un breve desfile de villanos ordinarios y olvidables, en *Detective Comics*, núm. 30 (agosto de 1939), se inicia una larga tradición de villanos eternamente recurrentes cuando Batman vuelve a enfrentarse a



un enemigo que, aparentemente, había muerto en el número anterior. Dr. Death, como se hace llamar el malvado en cuestión, ha conseguido sobrevivir al incendio del final de la entrega previa pero su rostro está horriblemente desfigurado por el fuego³⁶. En el número siguiente se inicia una aventura en dos partes (*Detective Comics*, núms. 31 y 32, septiembre y octubre de 1939) en la que Batman ha de enfrentarse al vampiro The Monk, probablemente inspirado por la novela gótica homónima de Matthew Gregory Lewis (1796). El superhéroe tiene que viajar hasta Europa para salvar a la víctima Julie Madison del vampiro y en Hungría acaba con él a base de balas de plata en un castillo plagado de trampas. El primer número de la colección *Batman*

(primavera de 1940) incluyó la siguiente historia del personaje homónimo con alusiones muy claras al género de horror, en la que se enfrenta por segunda vez con el malévolo científico Hugo Strange. En este caso, Strange ha desarrollado un inyectable que convierte a los seres humanos en gigantescos monstruos bajo su control. Las escenas de pánico en las calles, provocado por los monstruos, están claramente tomadas del clásico *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933), así como el final con Batman derribando, desde su peculiar avión, al último de los monstruos, encaramado a la cima de un rascacielos.

En este mismo número de *Batman* se introdujo al que sigue siendo el enemigo por excelencia del protagonista, The Joker. En su primera aparición, el villano anuncia a través de la radio el instante exacto en que asesinará al millonario Henry Claridge. A la hora señalada y pese a estar rodeado de policías, el millonario cae muerto con un rictus similar a una sonrisa, dando lugar a un enigma próximo al conocido subgénero detectivesco de la habitación cerrada. Pocas viñetas después, The Joker es mostrado y descrito en un cartucho de texto como "un hombre que sonríe sin alegría... con una sonrisa mortal". Aunque ha habido cierta disparidad de opiniones entre Bill Finger, Jerry Robinson y Bob Kane sobre quién originó al personaje, sí parece haber consenso en cuanto al modelo de su diseño definitivo³⁷: la caracterización de Conrad Veidt como Gwynplaine en la adaptación cinematográfica de 1928 de la obra de Victor Hugo *L'Homme qui rit* (*The Man Who Laughs*, Paul Leni). Como otras obras de Victor Hugo, el original de esta película contiene numerosos elementos que se pueden adscribir al género de horror, empezando por la deformación del rostro del propio Gwynplaine. Además, la presencia de Veidt arrastra ecos de sus trabajos anteriores, especialmente de su actuación como el asesino sonámbulo Cesare en *El gabinete del doctor Caligari* (*Das Kabinett des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1919), que contribuyen al carisma de The Joker.

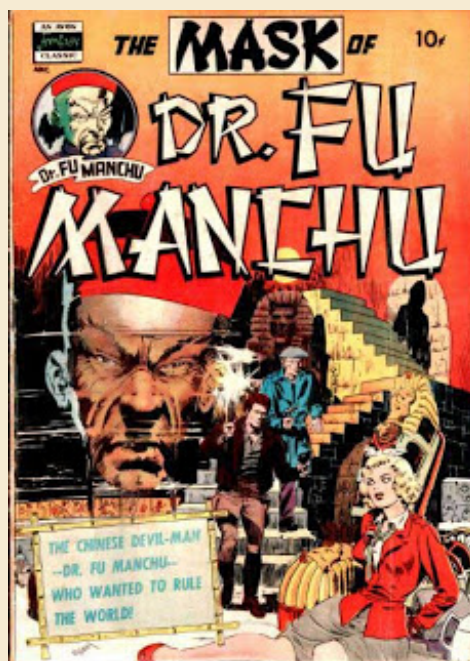


Aunque mucho menos famoso que The Joker, otro villano

directamente inspirado por el cine de horror fue Clayface (*Detective Comics*, núm. 40, junio de 1940). Siguiendo un patrón de misterio tradicional, los miembros del equipo de un ficticio film de horror, *The Dread Castle*, son amenazados de muerte por este personaje que, finalmente, es identificado como el actor Basil Karlo. Si bien el nombre es una clara alusión al actor Boris Karloff, la apariencia del villano se remonta un poco más atrás hasta la magistral creación de Lon Chaney en *El fantasma de la ópera* (*The Phantom of the Opera*, Rupert Julian, 1925). Por último y entre una multitud de villanos homicidas, resta incidir en Dos-Caras (Two-Face) (*Detective Comics*, núm. 68, octubre de 1942), el fiscal de distrito Harvey Kent —después Dent, para evitar confusiones con el alter ego de Superman— con la mitad de la cara desfigurada por un chorro de ácido corrosivo y una doble personalidad a juego, inspirada por la novela corta de Stevenson sobre el Dr. Jekyll y su contrapartida malvada, Mr. Hyde³⁸.



Villanos amarillos



Uno de los mayores filones de villanos para los relatos de aventuras fue el llamado "peligro amarillo", cuyas raíces eran remotas pero tenía su fuente inmediata en el Dr. Fu Manchu. El inglés Arthur Sarsfield Ward, mucho más conocido por su *nom de plume* "Sax Rohmer", había creado a este personaje en el relato corto "The Zayat Kiss" (*The Story Teller*, octubre de 1912), que después fue convertido en los tres primeros capítulos del libro *The Insidious Dr. Fu Manchu* (1913). El resultado fue un carismático villano inmortal que se erigía como la quintaesencia del genio del mal casi omnisciente y cuyo éxito lo convirtió en todo un icono de la cultura popular. Su conexión con el género de horror se puede establecer, en primer lugar, por la vía de las apropiaciones iconográficas y temáticas pues en el personaje se combinan elementos del villano de la novela gótica³⁹ con la recién renovada desconfianza hacia extremo oriente, propiciada por la rebelión Boxer de 1900. También lo vincula al género de horror su ubicación clara dentro de tal categoría en el medio cinematográfico, evidenciada sobre todo por el hecho de

haber sido interpretado, entre otros, por dos de sus máximos especialistas: Boris Karloff⁴⁰ y Christopher Lee⁴¹.

En 1931, la agencia Bell comenzó a adaptar en una tira diaria las novelas de Sax Rohmer sobre el siniestro Dr. Fu Manchu. Siguiendo el ejemplo de la tira *Tarzan*, en *Fu Manchu* tampoco se utilizaban globos de diálogo; en lugar de ello, la historia era narrada en primera

persona por el Dr. Petrie, a la manera de un Dr. Watson del heroico Sir Dennis Nayland Smith, en extensas didascalias situadas en la parte inferior de las viñetas y que habían sido directamente extraídas de los originales literarios⁴². La serie se abría con una viñeta ocupada por el rostro de Fu Manchu a cuyo pie se encuentra la clásica primera descripción del personaje procedente del final del segundo capítulo de *The Insidious Dr. Fu Manchu*:

Imagine una persona alta, delgada y felina, de hombros elevados, con los ojos alargados y magnéticos, una frente como la de Shakespeare y una cara como la de Satán... Dótele de toda la cruel astucia de una raza oriental entera, todos los recursos de la ciencia y una vasta fortuna. Imagine a ese terrible ser y tendrá al Dr. Fu-Manchu, el peligro amarillo encarnado en un solo hombre⁴³. [ver imagen de cabecera]

En estos relatos abundan el horror explícito, la tortura y la muerte mientras Nayland Smith, defensor británico de la civilización occidental, logra abortar los malvados planes de Fu Manchu, más por suerte que por inteligencia. Las ilustraciones eran realizadas por Leo O`Mealia con un estilo donde predominaban los grises y negros, permaneciendo fiel al espíritu de los relatos originales y fomentando en el lector una sensación de desasosiego. La serie concluyó en abril de 1933 con la muerte aparente del diabólico doctor tras adaptar los dos primeros libros de Rohmer y unos dos tercios del tercero.

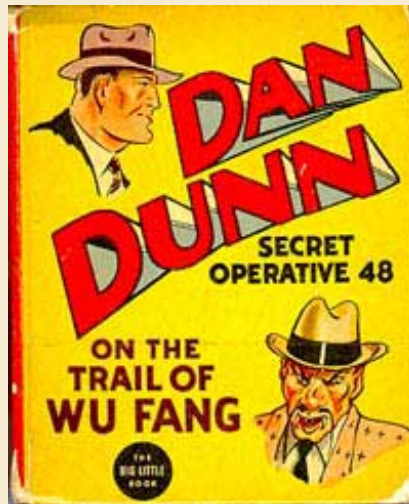
La colección *Detective Comics* (núm. 1, DC, marzo de 1937) debutó con una cubierta ilustrada por Vin Sullivan que representaba un primer plano de un oriental de aspecto amenazador cuyos rasgos se ajustaban a los que las versiones cinematográficas de Fu Manchu habían popularizado para el personaje aunque no siguieran rigurosamente el modo en que Rohmer lo describiera, especialmente por la adición de unos largos bigotes lacios que se convirtieron en elemento indispensable del estereotipo de villano oriental. Sin embargo, hasta el número 17 de la colección (julio de 1938) el personaje no apareció con su propio nombre en las páginas interiores de historietas.

Tras su recuperación en *Detective Comics*, la única utilización directa y destacada del personaje en los *comic books* previos al *Comics Code* fue el *one-shot The Mask of Dr. Fu Manchu* (Avon, 1951), dibujado por Wally Wood. Aunque podría parecer, en consecuencia, que el personaje de Rohmer no tuvo mucha cabida en las historietas del periodo que nos ocupa⁴⁴, su influencia fue enorme y



abundaron los villanos inspirados en Fu Manchu.

Entre los clones menos disimulados se puede destacar a Wu Fang, el enemigo de Detective Dan, que a su vez bebía del *Dick Tracy* de Chester Gould. *Detective Dan, Secret Operative No. 48* (Humor Publishing Co., 1933) fue un cuaderno de historietas en blanco y negro realizadas expresamente para este formato por Norman Marsh y que no tuvo continuación pese a que en él se anunciaba una segunda entrega donde el héroe habría de enfrentarse a "Wu Fang, el rey de los contrabandistas de droga, con una astucia diabólica, demoníaca, ayudado por una horda de depravados gánsteres, y un interminable flujo de dinero exprimido de la sangre humana, la corrupción y la degradación". Como resultado de una maniobra poco habitual dentro de la industria, Marsh consiguió trasladar a su personaje a las tiras diarias del Publishers Syndicate bajo la cabecera *Dan Dunn* en septiembre del mismo año. En el transcurso de la serie, que duró hasta octubre de 1943, el agente Dunn tiene finalmente ocasión de combatir a Wu Fang para evitar que se hiciera con el control de su ciudad. Cuando Dunn elimina de manera permanente a Wu Fang, éste es sustituido por otro villano, llamado Fat Sing, también cortado según el patrón de Fu Manchu. Ambos fueron versiones provincianas y prosaicas del personaje de Rohmer, que compartían su apariencia, así como sus interminables recursos materiales y mentales pero los invertían en unos fines que podrían haber sido los de cualquier gánster común.



Pese a su mayor lejanía fue mucho más ilustre la némesis por excelencia del héroe interplanetario Flash Gordon: Ming el Despiadado. Éste no sólo era el emperador de todo el planeta Mongo sino que literalmente dirigía su rumbo, de tal modo que la serie comenzaba el 7 de enero de 1934 con escenas de pánico en la Tierra debidas a las noticias de su colisión inminente con un planeta errante. Este arranque - similar al de la novela *When Worlds Collide*, de Edwin Balmer y Philip Wylie, que había sido seriada en la revista *Bluebook* durante 1932- demostró ser nada más que una excusa para que Flash, acompañado de Dale Arden y el Dr. Hans Harkov, se trasladase a Mongo, puesto que a partir de la tercera página dominical no se volvió a hacer mención alguna del anunciado choque con la Tierra ni del control del emperador sobre la órbita del planeta que gobernaba. A lo largo de la serie, Ming nunca dejó de estar a la altura de Fu Manchu en

cuanto a carisma, maldad y astucia, aunque físicamente él y su entorno se fueron distanciando del modelo. Al principio, el dibujante Alex Raymond lo creó como una réplica bastante fiel del villano chino, excepto por la adición de la famosa perilla bífida, rodeado de una estereotipada iconografía oriental con largas túnicas. Sin embargo, progresivamente fue dotando a la civilización del planeta Mongo de una estética distintiva en la que destacada el cuidado diseño de los uniformes y, así, Ming pasó a vestir más como un caudillo militar aunque conservase en todo momento una capacidad de intriga y un gusto por la tortura dignos de Fu Manchu⁴⁵.

En el campo de los *comic books* tampoco faltaron las adaptaciones espurias de Fu Manchu, empezando por el mencionado *Detective Comics* núm. 1, donde, además de las reveladora

ilustración de portada, se puede encontrar en páginas interiores un par de ejemplos: el proyecto de serial "The Claws of the Red Dragon", que se desarrolla en un restaurante chino de San Francisco con una narrativa extremadamente torpes y cuya única distinción es haber sido escrito por el oscuro autor de *pulps* y fundador de la editorial DC Malcolm Wheeler-Nicholson; en la primera aventura de Slam Bradley, de los creadores del aún inédito Superman, Jerry Siegel y Joe Shuster, el héroe salva a una rica heredera de ser azotada por los siervos del malvado chino Fui Onyui. Una lista exhaustiva de los villanos de comic books nacidos a la sombra de Fu Manchu excede los propósitos del presente texto pues éste era "el malo más popular" de los años treinta⁴⁶ y en los cómics de prensa, que constituían una de las fuentes de los *comic books*, "ninguna serie de género criminal que se preciara estaba completa sin un asiático siniestro" ⁴⁷.

Monstruos en serie



Por su relativa longevidad y por lo atípico de los elementos añadidos al modelo para su construcción, no se puede dejar de destacar a The Claw entre toda la miríada de malvados orientales que pululaban por los *comic books*. Aparentemente, The Claw -se podría traducir como La Garra- era otro clon del Dr. Fu Manchu pero contaba con varios rasgos distintivos: el aspecto abiertamente inhumano que el dibujante Jack Cole le confirió⁴⁸, incluyendo unas orejas con forma de alas membranosas y una enorme boca con afilados dientes, parecida a la de una piraña; su capacidad de crecer hasta el tamaño de un rascacielos; y el poder de lanzar llamas por sus fauces y descargas eléctricas desde las puntas de sus dedos. The Claw debutó en *Silver Streak Comics* núm. 1 (Lev Gleason, diciembre de 1939) donde se muestra el castillo en forma de calavera donde reside, sito en la cima de una montaña cerca del Tíbet. Los nativos le adoran como el Dios del Odio y el texto le presenta como "un monstruo de poderes milagrosos dispuesto a dominar el universo". Paradójicamente, los dos primeros héroes que se le enfrentaron -el militar Carl Tarrant y el embajador Jerry Morris en la siguiente (*Silver Streak Comics*, núm. 2, enero de 1940) — eran, en comparación, tan anodinos que no es de extrañar que ninguno de los dos volviese a aparecer. Su némesis clásica sería el superhéroe Daredevil que logra abortar la conquista de Manhattan por The Claw en *Silver Streak Comics*, núm. 7 (enero de 1941). Esta historieta da cuenta otra vez de la fascinación ejercida por el clásico *King Kong*, al tiempo que las viñetas en las que The Claw amenaza los rascacielos preludian las imágenes de Godzilla y otros monstruos gigantes arrasando Tokio en lo que llegaría a ser una especialidad japonesa dentro del cine de horror fantástico. El monstruoso oriental continuaría combatiendo a

Daredevil durante los cinco números siguientes e incluso se aliaría con Hitler en la historieta que inauguró la colección dedicada al héroe, cuya popularidad había ido en aumento (*Daredevil Battles Hitler*, julio de 1941). Durante dos años, otro héroe, The Ghost, sería el enemigo recurrente de The Claw en la serie del villano dentro de *Daredevil Comics* (núms. 5 a 20, noviembre de 1941 a noviembre de 1943). Pese a los esfuerzos de The Ghost, finalmente The Claw moriría en batalla con Daredevil en *Daredevil Comics*, núm. 31 (julio de 1945), cuya portada anunciaba: "¡Extra! El fin de The Claw. ¿Cómo le llega la muerte definitiva al peor villano del mundo?".



Portadas de The Silver Streak 2, 7 y 8 (la 6 es la que encabeza este ensayo), y la de Daredevil 31 en la que muere The Claw.

The Claw representa una categoría digna de aislarse pues dio título a una serie —no una colección⁴⁹— y se mantuvo como elemento fijo de la misma aunque no la orientaba moralmente, pues actuaba como el villano residente de las historietas, ni tampoco tenía el protagonismo, que recaía en el héroe de turno. Un caso similar puede hallarse en la primera etapa de la utilización que hizo Dick Briefer —firmando al principio como "Frank N. Stein"— del mito de Frankenstein. Ésta comenzó como "New Adventures of Frankenstein" en el *comic book Prize Comics* núm. 7 (Prize Publications, diciembre de 1940), donde las cuatro primeras páginas de la historieta adaptaban una parte de la novela de Mary Shelley trasladándola a las cercanías del Nueva York de la época. Para crear la apariencia del monstruo, Briefer partió del diseño de Jack Pierce lucido por Boris Karloff en el clásico de Universal (James Whale, 1931) "alterándolo lo suficiente como para evitar problemas de infracción de derechos"⁵⁰.

En un principio, la serie conservó la dinámica de enfrentamiento entre el Dr. Frankenstein y su creación, existente en el relato original, aunque los acontecimientos fuesen otros. Se trataba de una rareza dentro de *Prize Comics*, puesto que el resto del *comic book* estaba en su mayor parte ocupado por aventuras de superhéroes. A diferencia de esas historietas en las que el superhéroe conseguía, una y otra vez, que el bien triunfase, en los relatos de Briefer el Dr. Frankenstein era, como su modelo literario, un héroe débil e improbable que apenas podía responder a los desmanes de su criatura. Un rival digno del monstruo llegó en

la entrega correspondiente a *Prize Comics* núm. 11 (junio de 1941) cuando el Dr. Frankenstein se siente responsable de un niño herido durante uno de los ataques del monstruo, así que le cura y se hace cargo de su educación. Al más puro estilo de Batman, el niño decide dedicar su vida a acabar con el monstruo que ha estado a punto de matarle y se entrena para estar a la altura de la tarea. En un ejercicio de compresión y distorsión temporal, el niño es criado por el científico durante varios años en la ficción hasta que, ya adulto, adopta el nombre de Bulldog Denny más un atuendo peculiar y se convierte en el enemigo habitual de la criatura. De esta manera, la serie de Briefer, aún conservando la originalidad de tener como cabecera el nombre del monstruo⁵¹, pasó a inscribirse en el género de los superhéroes.



Portadas de *comic books* de la colección *Prize Comics* con la evolución de la criatura de Frankenstein: portada del núm. 7; portadilla de la historieta en la que se presenta al personaje, en ese mismo tebeo; inicio de la historieta de *Prize Comics* núm. 9; fragmento de la historieta del núm. 24. Debajo, el monstruo en la nueva versión humorística y en la "resurrección" del personaje, en *Frankenstein* núms. 1 y 18, respectivamente.

Durante los meses siguientes la serie estrechó lazos con el resto del universo de superhéroes que pululaban por las publicaciones de la editorial. En *Prize Comics* núm. 22 (julio de 1942), el monstruo viaja al infierno para aliarse con el Dr. Devil, otro personaje de obvias connotaciones terroríficas y que ejercía como enemigo del superhéroe Black Owl, uno de los muchos personajes cortados según el patrón de Batman. Dos números después, en la historieta "Utter Failure!" (*Prize Comics*, núm. 24, octubre de 1942), varios personajes de la editorial —Black Owl, Yank y Doodle, Green Lama, The General & The Corporal, y Dr. Frost— se alían a instancias de Bulldog Denny para detener al monstruo pero sólo lo consiguen momentáneamente. El auténtico punto de inflexión en la trayectoria del Frankenstein de Briefer llegaría con la historieta de *Prize Comics*, núm. 33 (agosto de 1943) donde se efectúa una reorientación axiológica del personaje. Frankenstein —como se conoce ya al monstruo en la serie, siguiendo la costumbre popular— es capturado por el ejército y, a pesar de sus numerosos crímenes, su custodia le es encomendada al científico Dr. Carroll, quien logra rehabilitarlo a base de cirugía plástica, hipnosis y otras técnicas⁵². Los siguientes números



de *Prize Comics* mostrarían al antiguo villano entregado, como la mayoría de los personajes de *comic books*, a combatir la amenaza del Eje, concretamente a espías alemanes en territorio estadounidense. Pese a eventuales retornos a su ser malvado —con el cerebro lavado por la Gestapo durante algunos números e hipnotizado por una vampira durante otros— el personaje de Briefer terminaría su etapa ligada a los superhéroes como una fuerza del bien.

En 1945, las series de superhéroes de *Prize Comics* fueron siendo reemplazadas por series humorísticas. En lugar de sustituir a su Frankenstein por otro personaje, Briefer lo convirtió en un amable monstruo que protagonizaba unas divertidas historietas cuyo tono poco tenía en común con las historietas que le habían precedido, aun cuando adaptara algunos de los argumentos que ya había utilizado. El nuevo tratamiento obtuvo el suficiente favor del público como para que se le concediera su propia colección, *Frankenstein Comics*. En su primer número (verano de 1945), Briefer ofreció un nuevo relato del origen de la criatura que dejaba claro que no era el mismo personaje: un científico loco aburrido se topa con la novela de Mary Shelley y decide construir su propio monstruo para distraerse⁵³. Esta etapa continuaría hasta *Prize Comics* núm. 68 (febrero-marzo de 1948) y *Frankenstein Comics* núm. 17 (enero-febrero de 1949).



Algunos años después, inmersa ya la industria del *comic book* en la moda del género de horror, Briefer retomaría la colección con un tratamiento muy distinto. En "The Rebirth of the Monster" (*Frankenstein Comics* núm. 18, marzo de 1952), reinventó por tercera vez el origen del monstruo, aproximándolo, en este caso, a la versión fílmica de la Universal que los lectores podían conocer. La criatura es revivida en un pueblo centroeuropeo y sus habitantes reclaman la presencia de un descendiente de su creador para que acabe con él. El biznieto de Frankenstein sólo perseguiría al monstruo hasta el número siguiente y, en lo sucesivo, la criatura vagaría de un lugar a otro, involucrándose en diversos problemas con desenlaces habitualmente macabros⁵⁴. El veto a los cómics de horror derivado de la instauración del Comics Code puso fin a esta última versión de Frankenstein por obra de Dick Briefer⁵⁵ con el *comic book* *Frankenstein Comics* núm. 33 (octubre-noviembre de 1954).



En la editorial Hillman ya se había aplicado un esquema similar en otra serie protagonizada por un monstruo. The Heap hizo su primera aparición en una historieta de la serie "Sky Wolf" dentro del *comic book* *Air Fighter Comics* vol. 1 núm. 3 (Hillman Periodicals, diciembre de 1942). Se trataba de un antiguo piloto alemán de la I Guerra Mundial, el barón Emmelmann, que había sido



derribado sobre un pantano y en lugar de morir se había convertido en una especie de montón de vegetación y musgo con forma levemente humanoide⁵⁶. El personaje apenas tenía consciencia, por lo que no se le podía calificar de bueno o malo, sino que en sus vagabundeos no le impulsaba más que la inercia de sus necesidades primarias. The Heap fue creado como un personaje secundario para las aventuras del piloto Sky Wolf —remedo por parte de Hillman del Blackhawk de Quality— pero su relativa popularidad le valió un *spin off* (*Air Fighter Comics* vol. 3, núm. 9, octubre de 1946) que sobreviviría a la serie en la que había nacido y sólo terminó cuando la propia editorial dejó de publicar *comic books* (*Airboy Comics*, vol. 10 núm. 4, mayo de

1953). Además, sería la inspiración de los "monstruos buenos" Swamp Thing (*House of Secrets* núm. 92, DC, junio-julio de 1971) y Man-Thing (*Savage Tales* núm. 1, Marvel, mayo de 1971), aparte de ser resucitado por las editoriales Skywald, Eclipse e Image en distintas fechas.

El superhéroe como monstruo

Tanto si nos atenemos a la definición de monstruo de Carroll⁵⁷ o a la que proporciona la RAE, no habría más remedio que plantearse la inclusión de los superhéroes en la categoría monstruosa. Basta un rápido examen del arquetipo representado por Superman para detectar multitud de elementos en común con mitos terroríficos. El personaje es un ser alienígena dotado de poderes que violan las leyes naturales pero que, como los vampiros, posee la apariencia de un humano ordinario y la aprovecha para ocultar su personalidad bajo la identidad de un tipo mojigato e inofensivo como si de un licántropo o un Dr. Jekyll se tratara.

Por tanto, los superhéroes, con sus capacidades extraordinarias, constituyen una transvaloración diametral del núcleo de la categoría restante en la clasificación de Hartwell, las "alegorías morales": "ficción característicamente sobrenatural, casi siempre sobre la intrusión de maldad sobrenatural en la realidad consensuada... las historias de esta corriente implican o



establecen el universo maniqueo que es tan difícil de percibir en la vida diaria"⁵⁸. Al efectuarse la mencionada inversión moral, la anomalía que supone el superhéroe deja de ser un símbolo de maldad para convertirse en portador de valores morales más elevados aún que los del héroe común⁵⁹.



Si calificar a héroes tan luminosos como Superman de monstruos puede antojarse exagerado a algunas sensibilidades, no lo es tanto cuando nos referimos a otros personajes sobrehumanos que incorporan rasgos monstruosos en su apariencia. Tal vez el más extraño de los superhéroes fue The Eye, un enorme ojo flotante y envuelto en llamas con la capacidad de detectar la maldad y de lanzar rayos contra los malhechores. La serie, creada por Frank Thomas, se llamaba "The Eye Sees"—El ojo ve⁶⁰— y se publicó dentro de las colecciones *Keen Detective Funnies* (núms. 16 a 24, diciembre de 1939 a septiembre de 1940) y *Detective Eye* (núms. 1 y 2, noviembre y diciembre de 1940) de Centaur Publishing. La aventura correspondiente a *Keen Detective Funnies*, vol. 2 núm. 20 (mayo de 1940) se abre con el siguiente párrafo:

¡The Eye! ¡Un símbolo de la obsesionante voz de la conciencia interior del hombre! ¡Esa todopoderosa fuerza mística que hace que los actos malvados se vuelvan

contra quienes los planean para destruirlos! ¡El tiempo o la distancia nada significan para The Eye mientras extiende su terrible venganza por todo el mundo!

El pasaje revela a este extraño ser como una suerte de dios vengativo a la usanza del Antiguo Testamento, una figura terrible en la que abundarían otros historietistas. Muy próxima en este sentido al espíritu de The Eye fue The Spectre que el guionista Jerry Siegel⁶¹ creó junto al dibujante Bernard Baily para *More Fun Comics* núm. 52 (DC, febrero de 1940). The Spectre era el espíritu vengador del difunto policía Jim Corrigan, que había sido arrojado al río en el interior de un bidón de cemento por unos delincuentes. En su primera historieta, una luz divina había devuelto el espíritu de Corrigan al mundo de los vivos con el siguiente mandato: Tu misión en la Tierra está inacabada... Permanecerás ligado a la Tierra para combatir al crimen en tu mundo con poderes sobrenaturales hasta que no quede rastro de él". The Spectre podía adoptar la forma de Corrigan pero su



auténtico cuerpo era completamente blanco —incluidos los ojos— y casi omnipotente, lo cual daba pie a una sucesión de batallas con entidades malignas en las que se viajaba incesantemente de unos planos de existencia a otros.



The Black Widow, también era un espíritu de venganza pero, en su caso, el responsable de su vuelta a la Tierra había sido Satán. La crearon George Kapitan y Harry Sahle para *Mystic Comics* núm. 4 (Marvel, agosto de 1940) y sus otras apariciones tuvieron lugar en *Mystic Comics* núms. 5 y 7 (marzo y diciembre de 1941), *USA Comics* núm. 5 (verano de 1942) y *All-Select Comics* núm. 1 (otoño de 1943). Representado en su popular guisa de piel roja con cuernos, bigote y perilla, Satán había hecho que un cliente asesinara a la vidente Claire Voyant para poder convertirla en su agente con la misión de matar hombres malvados y, así, precipitar su descenso a los infiernos. The Black Widow era inmortal —ya estaba muerta— y poseía diversos poderes sobrenaturales, entre ellos el de dejar en los cadáveres de quienes tocaba una señal negra en forma de araña. Si es difícil calificarla de superheroína, aún lo es más en el caso de Madame Satan, cuya concepción inspiró probablemente. Ésta fue introducida por Abner Sundell y Harry Lucey en *Pep Comics*, núm. 15 (MLJ, mayo de 1941) y, como The Black Widow, era una servidora del diablo. En el número siguiente se revelaba su origen: Madame Satan solía ser una bella mujer llamada Iola que había asesinado a los padres del hombre con quien se quería casar porque se oponían a la boda; al descubrir el asesinato, su amado había acabado con ella para, después, perecer de amor a su lado; una vez la asesina en el infierno, Satán le había encomendado la tarea de seducir a varones mortales para que él pudiese conseguir sus almas. Curiosamente, fue sustituida en el número 22 de la colección (febrero de 1942) por la blanda serie de humor Archie, que sería fundamental para el futuro de la compañía MLJ.

Aunque no era una enviada del diablo, tal vez el primer personaje femenino con superpoderes de los *comic books* fue Fantomah, *Mystery Woman of the Jungle* (*Jungle Comics* núms. 2 al 51, *Fiction House*, febrero de 1940 a marzo de 1944). Los poderes de Fantomah incluían una especie de clarividencia, la capacidad de volar, la de lanzar rayos de "super superioridad", la telequinesia y un largo etcétera que hace pensar que era capaz de cualquier cosa que contribuyera al atractivo visual de cada historieta y a la resolución de cada trama. Siendo un ejemplo de *good girl art* pasado por el distintivo filtro estilístico de su autor, Henry Fletcher, resultaba especialmente horripilante que, cuando utilizaba sus poderes, Fantomah conservase su escultural cuerpo y su larga melena rubia de reina de la jungla mientras su rostro se convertía en el de una calavera.



Ellas causan el horror, de izq. a dcha.: Black Widow, Madame Satan, Fantomah y The Spider Widow.

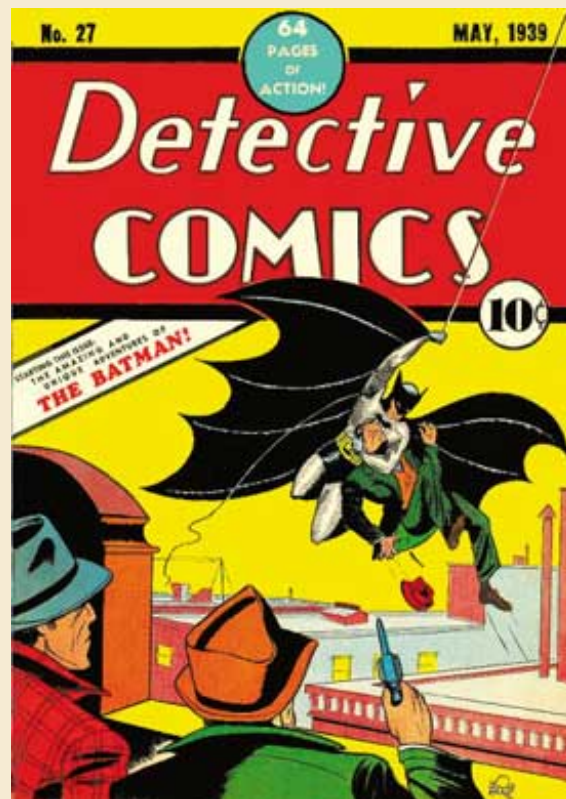
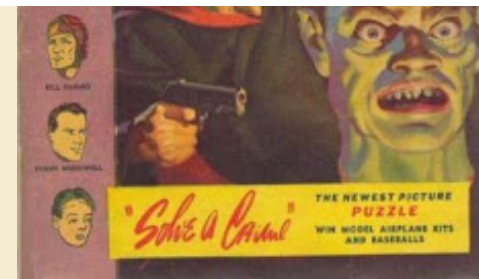
La combinación de belleza y rasgos monstruosos se encontraría también en la heroína The Spider Widow, que debutó en *Feature Comics* núm. 57 (Quality, junio de 1942) de la mano de Frank M. Borth. Bajo la máscara de una bruja clásica, se oculta la acaudalada deportista Dianne Grayton que, sobre todo por aburrimiento, ha decidido dedicarse a combatir el crimen tras descubrir que es capaz de hacer que las arañas obedezcan sus órdenes. Su estrategia de asociarse a un animal de resonancias negativas en occidente y de disfrazarse para infundir miedo a los delincuentes no era nueva en la cultura popular. Precisamente, el personaje The Spider, creado para el *pulp* homónimo en mayo de 1933 por R. T. M. Scott y desarrollado después por Norvell W Page, reunía tales características en un grado superior:

La piel era amarillenta y brillaba al tensarse sobre los pómulos, su boca era un tajo sin labios, la nariz el pico de un predador. Llevaba una peluca de lacio pelo negro. Sobre sus retorcidos y deformes hombros, una ondeante capa negra y, bajo el ancho ala de un sombrero negro, destellaban unos largos colmillos en una horrorosa boca de dientes afilados⁶².

En realidad, The Spider era un apuesto millonario que se servía de esta identidad monstruosa —y de un par de pistolas— para acobardar a los criminales. El personaje había nacido a instancias de Henry Steeger, uno de los dueños de la compañía Popular Publications, con el objeto de hacer la competencia al exitoso La Sombra (The Shadow) de Street & Smith. Aunque The Spider tenía un aspecto más grotesco, La Sombra no desmerecía en su capacidad de aterrorizar gracias a su mirada hipnótica y a la carcajada característica que delataba su origen radiofónico: antes de que apareciera su colección de *pulps* en abril de 1931, había sido sólo



una inquietante voz que presentaba cada semana las dramatizaciones en un programa de radio de historias procedentes de la revista *Detective Story* de Street & Smith. Llegó a adquirir tal popularidad que los patrocinadores decidieron que debía convertirse en protagonista de sus propias aventuras, siendo encargado de darle vida ficcional el periodista y mago Walter B. Gibson. En los tres primeros números del *pulp* *The Shadow*. A *Detective Magazine*, Gibson construyó un personaje que tendría una enorme repercusión en la industria de la literatura popular estadounidense pues, con su éxito comercial, convencería a su editorial de la rentabilidad de dedicar una colección a un solo personaje al tiempo que se convertiría en el modelo de multitud de personajes de *pulp* y otros medios.



Dicho modelo fue explotado con profusión en el campo de los *comic books*, sobre todo a partir de su aplicación en el arquetipo de Batman. En vistas del éxito creciente de Superman, Bob Kane y Bill Finger propusieron a la editorial DC este nuevo personaje que habían creado combinando multitud de referencias populares. Sus primeras historietas, inspiradas en buena parte por los *pulps* de La Sombra —que Bill Finger conocía muy bien— presentaban a Batman como una "amenaza sin piedad"⁶³. Enfrentado a criminales ordinarios, su aspecto más próximo a los códigos clásicos de lo monstruoso y sus expeditivos métodos —que incluían el ahorcamiento— hacían del propio Batman la principal fuente de horror antes de que se desarrollase la galería de villanos que tratamos más arriba. La antepenúltima viñeta de "The Legend of the Batman" (*Detective Comics*, núm. 33, noviembre de 1939), donde se desvela el origen del personaje en la ficción, muestra cómo Bruce Wayne concibe el aspecto que le ayudará a abordar su cruzada contra los criminales: "Los criminales son un hatajo de cobardes supersticiosos, así que mi disfraz debe ser capaz de inspirar terror en sus corazones. Debo ser una

criatura de la noche, negra, terrible, un... un...". En la viñeta siguiente, un murciélago entra por una ventana de su mansión resolviendo el problema de Wayne: "¡Un murciélago! ¡Eso es! Es una señal... ¡me convertiré en un murciélago!"⁶⁴.

Kane escribió que sus tres grandes influencias al crear a Batman habían sido: los diseños de aparatos voladores de Leonardo da Vinci, que inspiraron tanto el concepto del hombre-

murciélago como la capa en forma de alas membranosas del personaje; el film *The Mark of Zorro* (Fred Niblo, 1920), del que extrajo la idea de ocultar el rostro tras una máscara y utilizar una cueva como guarida, además de tomar las piruetas de su intérprete, Douglas Fairbanks, Sr., como modelo de las proezas acrobáticas de Batman; por último, en el film *The Bat Whispers* (Roland West, 1931) encontró la máscara con forma de cabeza de murciélago así como la idea para la característica señal luminosa con la que la policía de la ciudad de Gotham solicitaría la ayuda del héroe⁶⁵. Es reveladora de esta conexión de Batman con el género de horror cinematográfico la siguiente cita:

Las películas también contribuyeron a la atmósfera oscura y misteriosa que yo trataba de evocar en Batman. De niño, era un auténtico loco del cine. Películas como el *Drácula* de Bela Lugosi —con la niebla arremolinándose en los páramos y el viejo castillo maligno— me dejaron una impresión indeleble. El primer año de Batman estuvo fuertemente influido por las películas de horror y emulaba el aspecto de *Drácula*.



Conclusiones

A lo largo de este ensayo se han rastreado las manifestaciones historietísticas de elementos próximos a los relatos de horror aun cuando todavía no se había señalado el género de manera alguna dentro de la historieta estadounidense. En primer lugar, esta búsqueda nos ha llevado a detectar en varios clásicos de la prensa estadounidense una proximidad a lo que era la vanguardia del terror literario representada, entre otros, por Machen, y adelantando, incluso, algunos enfoques fundamentales que serían desarrollados posteriormente por autores tan influyentes como Lovecraft. Se trató en general de la creación de atmósferas desasosegantes a través de distorsiones de la lógica convencional y el extrañamiento de lo cotidiano.

La irrupción de la historieta de aventuras "realistas", primero en la prensa y luego en los *comic books*, invirtió esta evolución al remontar sus referencias a una tradición terrorífica más antigua, ya fuese directamente o mediante la influencia de otras producciones populares más o menos contemporáneas. Así, el cómic recuperó la rancia parafernalia gótica cuando se trataba de incluir elementos pretendidamente terroríficos en sus narraciones. Además,

hemos trazado el parentesco con lo monstruoso de los arquetipos superheróicos Superman y Batman, y, por extensión, de todo el espectro de personajes que aquellos limitan.

Notas

¹ "Cada vez que hablamos de géneros literarios, nos referimos a aspectos diversos de la obra: temas y estructuras formales, tipos de destinatarios y modalidades de relación con el público, proyecto individual y tradición" (Franco Brioschi y Costanzo di Girolano, *Introducción al estudio de la literatura*. Barcelona, Ariel, 1988, pp. 99-100). Cuando se trata de relatos audiovisuales, la complejidad aumenta con consideraciones relativas a la sustancia expresiva del medio.

² Paul Hernadi, *Teoría de los géneros literarios*. Barcelona, Antoni Bosch, 1978, p. 144.

³ Tzvetan Todorov, *Introduction a la littérature fantastique*. París, Editions du Seuil, 1970, p. 18.

⁴ Boris Tomachevski, *Teoría de la literatura*. Madrid, Akal, 1982, p. 214.

⁵ Gérard Genette, *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid, Taurus, 1989, p. 13.

⁶ Genette también plantea que "la architextualidad genérica se constituye casi siempre, históricamente, por vía de imitación...y, por tanto, de hipertextualidad" (*op. cit.*, p. 17), habiendo definido previamente ésta como "toda relación que une a un texto B [hipertexto] a un texto A [al que llamaré hipotexto] en el que se injerta de una manera que no es la del comentario" (*idem*, p. 13).

⁷ John G. Cawelti, *Adventure, Mystery and Romance. Formula Stories as Art and Popular Culture*. Chicago, The University of Chicago Press, 1977, p. 6.

⁸ Edward Buscombe, "The Idea of Genre in the American Cinema", en *Screen*, vol. 11, núm. 2., 1970, pp. 33-45.

⁹ Casilda de Miguel, *La ciencia ficción. Un agujero negro en el cine de género*. Bilbao, Servicio Editorial Universidad del País Vasco, 1988, p. 112.

¹⁰ José Luis Sánchez Noriega, *Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid, Alianza Editorial, 2002, p. 153.

¹¹ De Miguel, *op. cit.*, p. 115.

¹² Cfr. Stephen King, *Danse Macabre*. Londres, Warner Books, 1998, pp. 36-40.

¹³ David G. Hartwell (ed.), *The Dark Descent: the Evolution of Horror*. Nueva York, Tor Books, 1997, p. 5.

¹⁴ Edmund Wilson, *Classics and Commercials: A Literary Chronicle of the Forties*. Nueva York, Farrar, Straus and Giroux, 1950, p. 181.

¹⁵ Sus afirmaciones también pueden hacer saltar chispas a quienes aún comparten la idea romántica de que los patrones genéricos sólo pueden limitar al artista en su deber de crear algo nuevo por completo y, por tanto, juzgan que asociar una obra a un cierto género es un perjuicio a su valor absoluto (Cfr. Wes D. Gehrig, *Handbook of American Film Genres*. Westport, Greenwood Press, 1988, p. 1).

¹⁶ Rafael Llopis, "Los mitos de Cthulhu", en Howard Philip Lovecraft et al, *Los mitos de Cthulhu*. Madrid, Alianza Editorial, 1985, p. 11.

¹⁷ Wilson, *op. cit.*, p. 172.

¹⁸ Llopis, *op. cit.*, p. 13.

¹⁹ Maurice Horn (ed.), *100 Years of American Newspaper Comics*. Nueva York, Gramercy Books, 1996, p. 106.

²⁰ Como recoge Les Daniels, *Living in Fear. A History of Horror in the Mass Media*. Nueva York, Da Capo Press, 1975, pp. 20, 56, 61.

²¹ Rafael Llopis, "Introducción: En busca del paraíso perdido" en Howard Philip Lovecraft et al., *Viajes al otro mundo. Ciclo de aventuras oníricas de Randolph Cárter*. Madrid, Alianza Editorial, 1988, p. 17.

²² Howard Philip Lovecraft, *El horror en la literatura*. Madrid, Alianza Editorial, 1984, p. 1.

²³ Lovecraft et al, *op. cit.*, 1988, p. 32.

²⁴ Llopis, *op. cit.*, 1988, p. 20.

²⁵ Estos auténticos palíndromos icónico gráficos, publicados entre 1903 y 1905 en el *New York Herald*, provocan ya un cierto desasosiego al subvertir las convenciones lectoras de la historieta.

²⁶ Pierre Couperie y Maurice Horn, *A History of the Comic Strip*. Nueva York, Crown Publishers, 1971, p. 27.

²⁷ Horn, *op. cit.*, 1996, p. 392.

²⁸ Llopis, *op. cit.*, 1985, p. 26.

²⁹ Bill Blackbeard, "Popeye Noir: How E. C. Segar Brought Black Comedy to the Comic Strip and Created a Mythic Hero" en Mike Higgs (ed.), *Popeye. The 60th Anniversary Collection*. Londres, Hawk Books, 1989, p. 6.

³⁰ Bill Blackbeard, "The First (Arf, Arf) Superhero of Them All" en Dick Lupoff y Don Thompson (eds.), *All in Color for a Dime*. Lola, Krause Publications, 1997, p. 92.

³¹ *Idem*.

³² Los pulps de aventuras fueron la cantera perfecta para esos contenidos. Por poner unos ejemplos: *Tarzan* era la adaptación

por Hal Foster de la celeberrima saga iniciada por Edgar Rice Burroughs en el número de octubre de 1912 del *pulp The All-Story*; Phil Nowlan se encargó de guionizar para el dibujante Dick Calkins la serie *Buck Rogers in the 25th Century* a partir de la *space opera Armageddon 2,419 AD* que él mismo había escrito para el número de agosto de 1928 de *Amazing Stories*; el clásico *Flash Gordon* de Don Moore y Alex Raymond estaba claramente inspirado en los ciclos de John Carter en Marte y Carson Napier en Venus de Burroughs; *The Phantom*, de Lee Falk y Ray Moore, combinaba elementos originales con otros procedentes de Tarzan y de las aventuras de El Zorro de Johnston McCulley, que habían comenzado con el serial *The Curse of Capistrano* en el número de 9 de agosto de 1919 de *All-Story Weekly*.

³³ Hartwell, *op. cit.*, p. 9.

³⁴ Noel Carroll, *The Philosophy of Horror*. Nueva York, Routledge, 1990, p. 186.

³⁵ Como ha señalado Les Daniels, "los monstruos de casi cualquier clase eran oponentes típicos de casi todos los superhéroes" (Daniels, *op. cit.*, pp. 157-158).

³⁶ Teniendo en cuenta que el cine ya había servido como fuente de inspiración en las historietas previas del personaje y que seguiría haciéndolo, cabe señalar como posible referente el del film *Mystery of the Wax Museum* (Michael Curtiz, 1933), y concretamente el espectacular maquillaje lucido por el actor Lionel Atwill en su papel del escultor enloquecido.

³⁷ Bob Kane y Tom Andrae, *Batman & Me*. Forestville, Eclipse Books, 1989, p. 107.

³⁸ Kane y Andrae, *op. cit.*, pp. 108, 110-111.

³⁹ Incluyendo su codificada parafernalia de castillos, trampas, mazmorras, pasadizos, salas de torturas,...

⁴⁰ *The Mask of Fu Manchu* (Charles Vidor, 1932).

⁴¹ *The Face of Fu Manchu* (Don Sharp, 1965), *Brides of Fu Manchu* (Don Sharp, 1966), *The Vengeance of Fu Manchu* (Jeremy Summers, 1967), *The Blood of Fu Manchu* (Jesús Franco, 1968), *The Castle of Fu Manchu* (Jesús Franco, 1968).

⁴² En términos de Genette, se trataría de una combinación de varias formas de transposición. En el plano formal, se verifica una transmodalización consistente en una dosis de dramatización necesaria para satisfacer la componente mimética de la historieta más una compresión por medio de pasajes elididos.

⁴³ Texto de la primera viñeta de la tira de 20 de abril de 1931.

⁴⁴ Décadas más tarde, se convertiría en el principal villano de *Master of Kung Fu* (Marvel, abril de 1974), una colección que respondía a la moda de las artes marciales despertada, entre otras, por las aventuras cinematográficas y televisivas protagonizadas por Bruce Lee y David Carradine. Por aquella época, el grupo Marvel tenía los derechos para usar a Fu Manchu, así que el guionista Steve Englehart y el dibujante Jim Starlin decidieron combinar nuevos y antiguos estereotipos orientales haciendo que el protagonista de *Master of Kung Fu*, Shang-Chi, fuese su hijo renegado que se aliaría con Nayland Smith, Petrie y varios personajes de nueva cosecha para combatirle.

⁴⁵ El peligro amarillo no es la única convención del horror popular de la época que se puede localizar en la etapa Raymond de *Flash Gordon*. Aparte de un sinfín de seres monstruosos que hacen acto de presencia en la serie, cabe destacar el carácter de *mad doctor* que tiene Zarkov en su primera aparición. Desquiciado por el exceso de trabajo para tratar de evitar que Mongo choque con la Tierra, Zarkov ha perdido temporalmente la razón y, a punta de pistola, obliga a Flash y Dale a acompañarle en su desesperado viaje espacial. Una vez en Mongo, Zarkov recupera el juicio y se convierte en el amigo casi inseparable de la pareja.

⁴⁶ Les Daniels, "Remembering the Millennium" en *Millennium Edition: Detective Comics L 2001*, página tercera de cubiertas.

⁴⁷ Horn, *op. cit.*, p. 91.

⁴⁸ Lo cual es decir mucho si se tiene en cuenta la caricaturización a que solían ser sometidos los estereotipos raciales.

⁴⁹ Justo después de la instauración del Comics Code, la editorial Marvel —entonces bajo el sello *Atlas*— lanzó la colección *The Yellow Claw*, que sólo duró cuatro números (octubre de 1956 a abril de 1957) y cuyo villano nominal estaba claramente inspirado por The Claw.

⁵⁰ Donald F. Glut, "Frankenstein Meets the Comics", en Dick Lupoff y Don Thompson (eds.), *The Comic-Book Book*. Iola, Krause Publications, 1998, p.86.

⁵¹ Briefer había tenido en todo momento cuidado de evitar la popular confusión entre el doctor y el monstruo, reservando el nombre de Frankenstein para su genuino propietario. Sin embargo, una vez el doctor desapareció de las historietas, el monstruo fue denominado Frankenstein.

⁵² Volviendo a la terminología de Genette, habría que hablar de un proceso de transvaloración justificada diegéticamente.

⁵³ En este caso no sólo hay un proceso de transfocalización y de transvaloración hacia un personaje más simpático que su referente sino que además el modelo literario participa en un juego hipertextual donde se combinan la alusión, el travestimiento burlesco y la transposición heterodiegética. En ese sentido, esta etapa del Frankenstein de Briefer preludea otros tratamientos humorísticos del mito como los presentes en *Abbott and Costello Meet Frankenstein* (Charles T. Barton, 1948), *The Munsters* (CBS, 1964-1966), *The Addams Family* (ABC, 1964-1966), *Young Frankenstein* (Mel Brooks, 1974) o *The Rocky Horror Picture Show* (Jim Sharman, 1975).

⁵⁴ Se trata de una extensión diegética de la adaptación cinematográfica de la Universal en la que incluso se da al Dr. Frankenstein el nombre de Henry como en el film de Whale, y no Victor como en la novela.

⁵⁵ Briefer aún trató sin éxito de vender el proyecto de una serie de prensa humorística de Frankenstein y realizó varias tiras de

muestra.

⁵⁶ Aunque su creador gráfico, Mort Leav, ha declarado no conocerlo, cabe la posibilidad de que el primer guionista, Harry Stein, si hubiese leído el relato "It" de Theodore Sturgeon, con el que tiene muchos puntos en común y que había sido publicado en la revista *Unknown* en agosto de 1940 (Morton Leav, "Fortune. A Reminiscence by Golden Age Artist Mort Leav" en *Alter Ego*, vol. 3, núm. 19, diciembre de 2002, p. 19).

⁵⁷ "...cualquier ser que no existe según la ciencia contemporánea" (Carroll, *op. cit.*, p. 27).

⁵⁸ Hartwell, *op. cit.*, p. 8.

⁵⁹ Es interesante hacer notar que Siegel y Shuster crearon por primera vez un personaje llamado Superman como un villano dotado de extraordinarios poderes mentales para el relato "The Reign of the Superman" para el tercer número de su *fanzine Science Fiction* (enero de 1933).

⁶⁰ Tal vez esta afirmación casi trivial estuviese influida por el clásico lema "The Shadow Knows" de los *pulps* de The Shadow.

⁶¹ Antes que The Spectre habían sido publicados otros dos personajes de los creadores de Superman relacionados con el horror sobrenatural: Dr. Occult (*New Fun Comics* núm. 6, National, octubre de 1935) y Dr. Mystic (*Comics Magazine* núm. 1, Comics Magazine Co., mayo de 1936). Realmente se trataba del mismo aniquilador de vampiros, hombres lobo y otras criaturas maléficas, con nombres distintos para dos editoriales diferentes.

⁶² Descripción citada en Don Hutchison, *The GreatPulp Héroes*. Mosaic Press, Oakville, 1996, p. 72.

⁶³ Daniels, *op. cit.*, 1975, p. 157.

⁶⁴ Esta escena bien podría tener su origen en una muy semejante aparecida en la primera historia del personaje The Bat en el *pulp Popular Detective* (noviembre de 1934).

⁶⁵ Kane y Andrae, *op. cit.* pp. 35-38.

⁶⁶ *Idem*, p. 41.



TEBEOAFINES

Documentos relacionados

- EC, PARADIGMA DEL HORROR PRE-CODE
- EL GENERO ZOMBI EN LOS COMICS
- EL HORROR MARAVILLOSO
- EL TERROR EN EL MANGA
- HIJOS DEL HORROR
- LA GENESIS DEL MIEDO
- LOS OTROS. BREVE HISTORIA DE LOS COMICS DE HORROR PRE-CODE
- RIP KIRBY Y ALEX RAYMOND. LA MADUREZ NOSTÁLGICA
- SEAL OF APPROVAL. THE HISTORY OF THE COMICS CODE, DE AMY KISTE NYBERG
- TIRAS NEGRAS: EL GÉNERO NEGRO EN LAS SERIES DE PRENSA ESTADOUNIDENSES
- DICK TRACY (TOUCHSTONES/SILVER SCREEN/MULLHOLAND, 1990)
- DICK TRACY, EL SHOW DE (UPA, 1961)

Sagas

POPEYE
FU-MANCHU
TARZAN

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:

JESÚS JIMÉNEZ VAREA (2009): "EL HORROR ANTES DEL HORROR" en **TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5**, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 29-10-2015, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el_horror_antes_del_horror.html

© .

© 2015 Los autores y editores de las imágenes expuestas y sus herederos legales. Las imágenes se utilizan únicamente con afán divulgativo y sin ánimo de lucro. / This is a website for the study of the comics. No infringement intended.

