

# POE EN EL CÓMIC: ADAPTACIONES E INFLUENCIAS

Francisco Saez de Adana Herrero  
Universidad de Alcalá

## RESUMEN

En este artículo se muestra la relación de E.A. Poe con el mundo del cómic. Esta es una relación que va más allá de la abundante, tanto cuantitativa como cualitativamente, traslación que de su obra se ha realizado al medio de la narrativa gráfica, y que también incluye la gran influencia que tuvo el autor en los primeros *comic-books* americanos y, particularmente, en un género de cómic de una gran difusión como es el cómic de horror y misterio cuya estructura está basada en las historias cortas. También se cubre en este artículo la presencia de Poe, en algunas historias, como un personaje más de cómic, mostrando que la trascendencia de la personalidad del autor es, en cierta medida, tan importante como la de su obra.

PALABRAS CLAVE: Poe, cómic, horror y misterio, relatos cortos, adaptaciones gráficas.

## ABSTRACT

«Poe in the comic book: adaptations and influences». The relationship between E.A. Poe and the comic's world is shown in this paper. This is a relationship which not only goes beyond the abundant, both quantitatively and qualitatively, translation of his work to the graphic narrative medium, but also includes the big influence that the author had in the initial American comic-books and, particularly, in a comic genre with a big audience as the horror and mystery comic-book whose structure is based on short stories. The presence of Poe, in some stories, as a simple comic character is also covered in this paper, showing that the transcendence of the author's personality is, to a certain extent, as important as his work.

KEYWORDS: Poe, comic-book, horror and mystery, short stories, graphic adaptations.

Edgar Allan Poe ha sido siempre una figura que ha trascendido su propia obra literaria y cuya influencia en otras formas culturales ha sido enorme. Son bien conocidas sus adaptaciones cinematográficas, pero también ha sido adaptado a otros medios como seriales radiofónicos y televisivos, así como a diferentes obras teatrales. Aunque menos conocida por el gran público, no es por ello menos importante la influencia de la obra de Poe en el mundo del cómic. Edgar Allan Poe es el autor americano más adaptado al cómic, «siendo Herman Melville y Mark Twain sus más cercanos competidores» (Inge 2008).



El elevado número de adaptaciones de la obra de Poe al medio gráfico del cómic viene motivado por dos razones principales: en primer lugar, la temática de dicha obra es muy apropiada para su traslación a la historieta, ya que la mayor parte de la obra se encuadra en los géneros de horror y misterio, muy populares en el mundo del cómic. En segundo lugar, el hecho de que Poe haya cultivado mayoritariamente como medio narrativo el relato corto, hace que su obra sea fácilmente adaptable en forma de relato gráfico. Por ese motivo, y sin haberse podido llevar una contabilidad exhaustiva, dada la variedad de países donde se han adaptado sus historias, se puede hablar de más de 350 traslaciones de la obra de Poe al cómic en países como Estados Unidos, Italia, Francia, Brasil, México, España y Argentina, entre otros.

Pero la influencia de Poe en el cómic va más allá de la mera adaptación de su obra. Cuando surgen las primeras revistas de cómics americanos (conocidas como *comic-books*) en la segunda mitad de los años 30, estas contenían un conjunto de relatos cortos para ofrecer al lector una mayor variedad de personajes. Los primeros autores de cómics, a la hora de desarrollar sus historias, tuvieron que buscar ideas para contar una historia completa en tan corta extensión. Para ello recurrieron a la manera de estructurar los relatos llevada a cabo por los maestros de la narración en forma de novela corta, de los que Poe era un claro exponente. Esta influencia es particularmente notable en las revistas de horror y misterio que proliferaron en Estados Unidos a partir de la década de los 50.

Otra relación, quizá más tangencial, fue la presencia directa de muchos relatos y poemas de Poe en los primeros *comic-books*, sin producirse una traslación al medio de la historieta. El motivo es que cuando surgieron dichas revistas, sus editores quisieron beneficiarse de las ventajas económicas que para la distribución (aspecto muy importante en un país tan extenso como Estados Unidos) suponía su clasificación como lo que, en el complejo sistema de clasificación norteamericano, se denominaba *second class magazines* (Guiral 2007). Para lograr esta clasificación, las revistas de cómics debían incluir un número determinado de páginas de texto. Los poemas y relatos de Edgar Allan Poe, dada su longitud y temática, servían de forma perfecta a este propósito.

Finalmente, el último aspecto de la relación de Poe con el mundo del cómic, que además le diferencia de otros autores, es que Poe como personaje ha trascendido su propia obra. Su compleja personalidad y sus personales características han hecho que Poe aparezca en muchas obras de la historieta como un personaje más, llegando incluso a haber protagonizado una serie con su nombre, tal y como se comentará más adelante.

## LAS ADAPTACIONES DE RELATOS DE POE AL CÓMIC

Evidentemente, con más de 350 adaptaciones, no es la pretensión de esta sección ser exhaustivo con las adaptaciones de Poe al cómic, sino tratar de reseñar las más importantes, por su relevancia histórica o artística. La primera adaptación de la obra de Poe al cómic apareció en la revista *Classics Illustrated*. *Classics Illustrated* fue una revista que, en su primera época, desde 1941 (cuando nació con el nombre

de *Classics Comics*) fue fundamental para la formación cultural y, por qué no decirlo, literaria de muchos norteamericanos hasta que fue desplazada de la preferencia del gran público por la televisión y la cultura de masas. Como bien dice William B. Jones Jr., *Classics Illustrated* fue «la quintaesencia del sueño americano» (Jones 2002). Fundada por el inmigrante ruso Albert Lewis Kanter (1897-1973), gran amante de la literatura y la historia, la idea era adaptar los clásicos de la literatura en forma de novela gráfica, para difundir dichos relatos a los jóvenes norteamericanos, grandes lectores de revistas de cómics en aquella época, pero con un gran desconocimiento de los grandes autores. La empresa tuvo tanto éxito que la revista no solo fue un gran acontecimiento en cuanto a ventas (algunos números llegaron hasta veinte ediciones y más de cinco millones de ejemplares vendidos), sino que fue recomendada como lectura básica en alrededor de 25.000 colegios en Estados Unidos (Wertham 1954).

La primera historia de Poe en aparecer en *Classics Illustrated* fue en octubre de 1944, en el número 21. Fue una adaptación de 10 páginas de *The Murders in the Rue Morgue*, que apareció junto con los relatos *The Sign of the Four* de Arthur Conan Doyle (29 páginas) y *The Flayed Hand* de Guy de Maupassant (8 páginas) en un número titulado *Three Famous Mysteries*. Esta primera adaptación de la obra de Poe tiene todos los defectos de los primeros números de la revista que lo acogió. Básicamente eran historias en las que se trataba de incluir la mayor cantidad posible del texto original sin importar demasiado el aspecto gráfico. No solo la calidad de los dibujos era discutible, sino que la secuenciación gráfica utilizada para narrar la historia no era la más adecuada. Concretamente, y en el caso de la obra situada en la Calle Morgue, se pierde la idea básica del relato detectivesco basada en la resolución del misterio en el último momento. Esto se pone especialmente de manifiesto en la primera página de la historia (conocida como *splash page* en el mundo de la narrativa gráfica), donde, como se puede ver en la imagen adjunta, aparece la sombra de un gran gorila que estropea, desde el principio, el misterio planteado por el autor.

No fue Poe uno de los autores más adaptados en la larga andadura de *Classics Illustrated*. Con posterioridad a la adaptación mencionada anteriormente, solo seis relatos fueron incluidos en dos números completamente dedicados a la obra del autor. El número 40 de agosto de 1947 llevó por título *Mysteries by Edgar Allan Poe* y se incluían los relatos *The Pit and the Pendulum*, *The Adventures of Hans Pfall* y *The Fall of the House of Usher*, mientras que el número 84 de junio de 1951 se dedicó a *The Gold Bug and Other Stories* incluyendo, además del relato que dio título al número, adaptaciones de *The Tell-Tale Heart* y *The Cask of Amontillado*. Respecto a la calidad de estas historias, se pueden realizar afirmaciones similares a lo ya comentado para *The Murders in the Rue Morgue*, con la excepción de la adaptación que Rudy Palais hizo de *The Cask of Amontillado*. En esta historia, el autor hace uso de la planificación de página para mostrar el ambiente de las calles italianas durante el carnaval. Especialmente destacable es el uso de viñetas cada vez más pequeñas para mostrar el final de Fortunato cuando es emparedado. Este uso de la narración gráfica para crear la atmósfera de la historia se puede considerar pionero en lo que se refiere a las adaptaciones de Poe a la historietas y será una de las claves a la hora de valorar la calidad de algunas de las futuras adaptaciones.





Figura 1. *Splash page* de la primera adaptación de *The Murders in the Rue Morgue* donde se puede ver la figura del gorila que destripa el suspense del relato. © Gilberton.

Cuando en los años 90, la editorial *First Publishing* revivió el título de *Classics Illustrated* sin demasiado éxito comercial (solo se editaron 27 números frente a los 169 de la primera etapa), la obra de Poe también tuvo cabida entre las obras escogidas para ser adaptadas. El primer número de la serie (de febrero de 1990) se tituló *The Raven and Other Poems* y realmente no fue una adaptación al cómic, sino una selección de nueve poemas de Edgar Allan Poe que fueron ilustrados por Graham Wilson. Sin embargo, el número 14 de septiembre de dicho año sí contenía una adaptación al cómic de un relato del autor, concretamente *The Fall of the House of Usher*, con guión y planificación de P. Craig Russell y dibujos de Jay Geldhof. La segunda encarnación de *Classics Illustrated* es bien conocida por la calidad de la mayoría de las adaptaciones incluidas (pese a su escaso éxito comercial) y este número no fue una excepción. La historieta contiene de forma prácticamente literal todas las palabras incluidas en el relato original de Poe, pero el diseño gráfico es tan creativo que nos hace navegar a través de las palabras del autor, creando una experiencia gráfica que refleja perfectamente el ambiente opresivo que desprende el relato original.

*Classics Illustrated* tuvo una versión en español de título *Joyas Literarias Juveniles*, publicándose 272 números entre 1970 y 1979. Sin embargo, la mayor parte de historias que fueron incluidas en la colección son adaptaciones de novelas de aventuras y el horror, se supone que por condicionantes de la censura, no tenía cabida en la colección. Por ese motivo, solo un relato de Poe, *El Escarabajo de Oro*, en el número

88, fue incluido en la colección, en una adaptación en la que se le daba a la historia un tono predominantemente aventurero, de relato de búsqueda del tesoro.

El siguiente conjunto de adaptaciones importantes de la obra de Poe se encuentra en los títulos de horror de la *EC* de los años 50. La editorial *EC*, cuyas siglas venían en principio de *Educational Comics*, para ser posteriormente rebautizada como *Entertaining Comics*, fue fundada por Max Gaines con el objetivo de editar historias educativas para niños. Dicha editorial publicaba en un principio adaptaciones de la Biblia, así como biografías de grandes personajes de la ciencia y de la historia en forma de cómic (Benton 1991). Cuando en 1947, Max Gaines muere en un accidente de aviación, su hijo William hereda la empresa y, en busca de la comercialidad, reconvierte su línea de cómics, empezando a editar diferentes revistas dedicadas al terror, la ciencia ficción, el crimen y el género bélico, así como la revista de humor *MAD* que ha llegado hasta nuestros días. La calidad media de las revistas de la *EC* era bastante elevada, destacando fundamentalmente las revistas de terror (con nombres como *Crypt of Terror*, *The Vault of Horror* y *The Haunt of Fear*), entre las que se incluyeron algunas adaptaciones de relatos de Poe.

Cada una de las revistas de la *EC*, de periodicidad mensual, incluía, por norma general, cuatro relatos de entre seis y ocho páginas cada uno. Esto suponía un número muy elevado de historias cada mes, de las que, al menos entre 1950 y 1954, la mayoría fueron escritas por el propio Gaines con ayuda de Albert Feldstein. Esto motivó que muchas veces tuvieran que recurrir a fuentes no acreditadas para obtener la inspiración necesaria para sus historias. Es conocida (Guiral 2008) la historia de cómo Ray Bradbury detectó que varias historias suyas habían sido adaptadas, sin su consentimiento, en las revistas de ciencia ficción. Sin embargo, la calidad de las historias era tan alta que el propio Bradbury otorgó dicho consentimiento de forma retroactiva. De la misma manera, varias historias de Edgar Allan Poe se pueden encontrar dentro de las revistas de terror, más considerando que su obra no ocasionaba esa clase de problemas, al estar libre de derechos en aquella época.

Las historias de la *EC* no eran adaptaciones propiamente dichas de los relatos en los que se basaban, sino que se inspiraban en dichos relatos. Así encontramos historias como *The Wall*, que combina elementos de *The Cask of Amontillado* y *The Tell-Tale Heart* (en el número 15 de *The Haunt of Fear* en 1950), o *The Catacombs* en el número 38 de *The Vault of Horror* en 1954, que también se inspira en *The Cask of Amontillado*. Entre todos estos relatos son especialmente destacables, por su calidad y también por su fidelidad a la obra en la que se basan, dos historias de 1951 dibujadas por Graham Ingels, *Blood Red Wine*, de nuevo inspirada en *The Cask of Amontillado* y publicada en el número 3 de la revista *Crime Suspensories* (en este caso una revista de la línea de crímenes de la editorial) y *Living Death*, basado en *The Facts in the Case of M. Valdemar* y publicado en el número 24 de *Tales from the Crypt*. Estos relatos, si bien cambian algunos detalles de la obra original, conservan intacto el espíritu de la obra de Poe, especialmente por el trabajo gráfico de Ingels, un autor especializado en terror gótico, que dominaba perfectamente los resortes para crear el desasosiego en el lector con tan solo unas pocas páginas.

Tras la publicación en 1954 del libro de Fredric Wertham *Seduction of the Innocent* (Wertham 1954), el Senado norteamericano inició un proceso que acabó

con la presencia de los cómics de la *EC* en los supermercados y *drugstores* de EEUU (la mayoría de *comic-books* se vendían en estos establecimientos logrando una gran difusión de las mismas) debido a su contenido truculento que era consecuencia directa, según el autor del libro y de aquellos que secundaron sus ideas, del aumento de la delincuencia juvenil en América, en lo que fue el equivalente para la caza de brujas para el mundo del cómic norteamericano (Nyberg 1998). Los cómics de la *EC* no fueron capaces de superar el código de censura que se impuso a partir de ese momento (el conocido como *Comics Code*) y desapareció una forma de hacer cómic de terror que había propiciado una gran cantidad de obras notables del género.

El testigo lo tomó el editor James Warren en 1965 cuando empezó a publicar dos revistas, *Creepy* y *Eerie*, a las que se uniría *Vampirella* en 1969, en blanco y negro y, lo que es más importante, en tamaño magazine (el tamaño magazine tenía unas dimensiones de 8.7x11.1 pulgadas en lugar de las habituales 7x10.4 de un *comic-book*). Dicho tamaño hizo que el sistema norteamericano clasificara las revistas como *adult magazines* y, por tanto, no tenían que pasar por el *Comics Code*. Por tanto, se abría el camino para nuevos relatos siguiendo la estela que había abierto la *EC*, aunque con un contenido más adulto que, en la mayoría de las ocasiones, suponía un incremento del contenido truculento de las historias y del tono erótico de las mismas.

Hasta 25 historias basadas en relatos de Poe aparecieron en las revistas de la *Warren*. La mayoría de ellas contaban con guiones de Archie Goodwin y Richard Margopoulos y dibujos de autores como Reed Crandall (un autor procedente de la extinta *EC*) y algunos autores españoles que trabajaban para el mercado americano a través de agencias, como José Ortiz, Vicente Alcázar, Martín Salvador e Isidro Mones. En estas revistas, además, publicaron sus primeros trabajos dos jóvenes autores que posteriormente serían estrellas del cómic norteamericano en general y de terror en particular: Bernie Wrightson y Richard Corben.

Entre estos trabajos cabría destacar las adaptaciones de Reed Crandall de *The Tell-Tale Heart* y *The Cask of Amontillado* (que aparecieron en los números 3 y 6 de *Creepy*, respectivamente), así como el relato basado en *The Black Cat*, dibujado por Bernie Wrightson para el número 62 de *Creepy*, en el que posiblemente sea uno de los mejores trabajos de su autor, por su capacidad para transmitir, a través de un dibujo plagado de detalles, la atmósfera del relato original. También es reseñable que los números 69 y 70 de *Creepy* estuvieron totalmente dedicados a adaptaciones de relatos de Poe, la mayoría dibujados por los autores españoles arriba mencionados y que cubrían títulos como *The Fall of the House of Usher*, *The Oval Portrait*, *The Pit and the Pendulum*, *The Facts in the Case of M. Valdemar*, *The Murders in the Rue Morgue* o *Berenice*, entre otros.

Un capítulo especial dentro de las adaptaciones de la *Warren* merece la obra de Richard Corben. Corben está considerado uno de los «más agudos y creativos intérpretes, en términos visuales, de la obra de Poe» (Inge 2008). Se puede reseñar la adaptación de *The Raven*, de una originalidad en términos de narrativa gráfica apabullante, donde el poema de Poe se va desgranando a través de bocadillos de diálogos por parte del narrador y donde, en cada viñeta, se va mostrando de forma perfecta cómo el narrador se siente según va contando su historia y recuerda a su



Figura 2. Comparación entre la llegada a la casa en la adaptación cinematográfica de *The Fall of the House of Usher* de Roger Corman (parte superior) y en la adaptación al cómic de Richard Corben (parte inferior). © Alta Vista Productions para la parte superior y © Warren para la parte inferior.

amada. También son revolucionarias las soluciones visuales que aporta Corben a la hora de adaptar *The Fall of the House of Usher*. Con algunas libertades sobre el relato original (entre otras la inclusión de una escena de sexo), la adaptación captura perfectamente el ambiente opresivo de la historia. Para ello Corben introduce en su narración muchos aspectos visuales tomados de la narrativa cinematográfica y concretamente de la adaptación que del mismo relato hizo Roger Corman en 1960. La llegada del protagonista a la casa, tal y como la muestra Corben, es deudora de la adaptación cinematográfica antes mencionada, como se puede ver en la imagen adjunta. Sin embargo, Corben hace un uso excelente de la doble página, para abrir mucho más el plano con respecto a la película de Corman, en un recurso que trata de emular el cinemascope cinematográfico. Además, las dos páginas finales, donde se narra la caída de la casa, son un prodigio del uso de la narrativa gráfica para crear una situación de suspense, con viñetas estrechas que van mostrando cómo la casa se va derrumbando y que concluyen en una gran viñeta donde solo queda nuestro protagonista de espaldas al lugar en que estaba la casa, mostrando claramente la desolación del protagonista, en una escena que, ciertamente, también es deudora de la adaptación cinematográfica de Corman. Richard Corben volvería a la obra de Poe en el año 2006 cuando se publicó la obra *Edgar Allan Poe's Haunt of Horror*, donde se adaptan ocho poemas de Poe, entre los que se cuentan *The Raven*, *The Sleeper*, *The Conqueror Worm* o *Eulalie*, y dos relatos, *The Tell-Tale Heart* y *Berenice*, en historias llevadas a escenarios del presente e, incluso, del futuro, en relatos que ciertamente carecen de la inspiración de los relatos de los años 70 y 80.





Figura 3. Última página de la adaptación de Alberto Breccia de *El Corazón Delator*. © Humano, SA.

La mayoría de los relatos de la Warren se publicaron en España en las revistas *Vampus*, *Rufus* y *Dossier Negro* de *IMDE/Garbo*, así como en la versión española de *Creepy* publicada por *Toutain*. Estas revistas no se limitaron solamente a publicar traducciones de material publicado en EEUU, sino que también incluyeron material de producción propia entre el que se incluyeron, lógicamente, adaptaciones de relatos de Edgar Allan Poe. Así, se pueden destacar relatos de autores como Miguel Gómez Esteban, J.B. Miguel y Joan Boix, entre los que sobresale la historia *El Caso del Sr. Valdemar*, de este último autor.

Por otro lado, es necesario destacar, y ya fuera de los mercados norteamericanos y español, las adaptaciones de Alberto Breccia para el mercado argentino en 1975. Breccia publica una serie de relatos con títulos como *El Corazón Delator*, *La Máscara de la Muerte Roja*, *El Señor Valdemar* y *El Gato Negro* en una época en la que el autor se encuentra inmerso en un periodo de plena experimentación gráfica que utiliza para transcribir la obra de Poe al noveno arte buscando más la creación de ambientes que la fidelidad al original. Es particularmente destacable el uso de la narración gráfica en el relato *El Corazón Delator*. En la imagen adjunta se ve la última página del relato, donde se muestra cómo Breccia es capaz de captar el sentido de la obra original, sin incluir prácticamente texto en el relato. Simplemente con un juego de planos y contraplanos entre los policías y el protagonista (incluyendo además el sonido del corazón como un personaje más), la historia va avanzando, con el simple (en apariencia) recurso de contrastar la impasibilidad en el rostro de los policías con el cambio en el rostro del protagonista que nos va reflejando como



aumenta su angustia. Es especialmente magistral la idea de repetir la misma viñeta una y otra vez cuando se enfoca a los policías, dando a entender perfectamente que no son conscientes en ningún momento del proceso mental por el que pasa el protagonista. Y todo ello, de forma gráfica, sin necesidad de incluir un bocadillo de texto, más allá del contenido en la última viñeta para cerrar la historia.

Finalmente, hay que destacar que, en 2009 y debido a la efemérides que estamos celebrando, han aparecido en el mercado español varios libros que incluyen relatos de Poe adaptados al cómic. De irregular calidad, se podrían destacar *Tres Cuentos de Poe en Blanco y Negro*, de Xavier Besse, publicado por editorial SM, en el que se incluyen *Manuscrito Hallado en una Botella*, *El Barril de Amontillado* y *El Gato Negro*, y *Relatos de Poe*, de Denise Despeyroux y Miquel Serratos, publicado por editorial Parramón, en el que se incluyen *El Escarabajo de Oro*, *El Método del Doctor Alquitrán* y *el Profesor Pluma* y *La Caída de la Casa Usher*, este último reseñable por su fidelidad a los relatos originales sin renunciar a las características propias de la narrativa gráfica.

## LA INFLUENCIA DE POE EN LA NARRATIVA DEL COMIC-BOOK AMERICANO

Como se ha comentado en la introducción, el estilo narrativo introducido en los relatos de Poe se puede considerar como una de las influencias que dieron forma a los primeros *comic-books* publicados en EEUU, más allá de las adaptaciones de la obra del autor comentadas en la sección anterior. El cómic norteamericano nació como una sección dentro de los periódicos de aquel país, en forma de tiras diarias y páginas dominicales. El éxito de las historietas incluidas en los periódicos era tal que, en ocasiones, la compra del periódico venía motivada simplemente porque el americano medio quería seguir las andanzas de sus héroes favoritos. Dado, este éxito, en 1933 empezaron a aparecer los primeros *comic-books* americanos que se dedicaban fundamentalmente a reeditar las historias aparecidas en los periódicos.

Los *comic-books* se convirtieron muy pronto en una de las principales fuentes de entretenimiento de la sociedad norteamericana de la época y eso propició la necesidad de producir historias inéditas destinadas a ser publicadas directamente en forma de *comic-book*. Así, en 1935 aparece la revista *More Fun*, a la que seguirían otras como *Detective Comics* en 1937 o *Action Comics* en 1938. Ante este nuevo producto, los editores tuvieron la idea de ofrecer variedad al lector y así en las habituales 48 ó 64 páginas de los *comic-books* aparecían historias cortas autoconclusivas, de entre 6 y 15 páginas, en las que se contaban las aventuras de diferentes personajes. Por ejemplo, en la revista *Action Comics*, la primera historia del que luego sería su personaje más famoso (Superman) solo ocupaba 13 páginas de un total de 64 (Guiral 2008).

Al estar ante un producto totalmente nuevo, los autores de cómics tuvieron que inventar nuevas estructuras narrativas que se ajustaran a la nueva manera de contar historias tan diferentes de los primeros cómics de prensa. Evidentemente, al tratarse de historietas cortas, los autores de cómic tomaron como inspiración la manera de narrar de aquellos escritores que habían demostrado su magisterio en el campo del relato corto. Y uno de esos maestros era obviamente Edgar Allan Poe. Por

tanto, Poe se puede considerar una influencia fundamental en la manera de narrar del primigenio *comic-book* norteamericano.

Más evidente es todavía esta influencia en el cómic de terror que proliferó a partir de los años 50 en EEUU. La guerra fría y la amenaza nuclear tenían aterrizado al pueblo norteamericano y este prefería refugiarse en miedos que parecían menores como podían ser los vampiros, los hombres lobo u otros monstruos de esta categoría. Por eso, y a partir de 1948, cuando nace la revista *Adventures into the Unknown*, empezaron a proliferar diferentes *comic-books* que incluían historias de terror en sus páginas, entre los que destacaron los cómics de la *EC* mencionados en la sección anterior.

Todas estas revistas eligieron como modelo estructural la colección de historias cortas de diferente longitud con una estructura narrativa muy similar que claramente se asemeja a la manera de construir historias de Edgar Allan Poe. En la mayoría de estas historias el objetivo principal era ir creando una atmósfera enrarecida que fuera conduciendo la historia hacia un clímax final que, en muchas ocasiones, trataba de crear una sorpresa en el lector. Obviamente, la descripción de esta manera de narrar no se diferencia tanto de la que se podría aplicar a la obra del escritor nacido en Boston.

La tradición del cómic de terror norteamericano basado en relatos cortos ha continuado, con sus altibajos a lo largo de los años, hasta nuestros días y además ha tenido una notable influencia en la manera de concebir el terror en el cómic en muchos otros países como en el Reino Unido fundamentalmente, pero también en países de tanta tradición en historieta como España e Italia y, en menor medida, Francia. Por ese motivo, es fundamental incluir a Poe como una de las influencias primordiales a la hora de describir todo un estilo y un género dentro del mundo del cómic norteamericano y europeo.

## POE COMO PERSONAJE DE CÓMIC

Es evidente que la personalidad de Edgar Allan Poe ha trascendido su propia obra. Por ese motivo, además de ser un autor muy adaptado, el propio escritor ha sido adoptado por autores de cómic como personaje para algunas de sus historias. En ese aspecto son curiosas algunas historias como *The God Hunters of 49*, que aparece en la serie de *Atom* en 1964 y donde el conocido como superhéroe más pequeño del mundo (*Atom* es un personaje cuya principal habilidad consiste en ser capaz de reducir su tamaño), retrocede en el tiempo al año 1849 para ayudar al escritor de Baltimore a resolver un misterio. O la historia contenida en el número 80 del *comic-book* americano de *Scooby Doo* de 2004, donde Poe se convierte en un miembro más de la banda de *Scooby* y participa en la resolución de uno de los habituales misterios de los que se encargan el famoso perro y sus amigos. Casos tan curiosos muestran claramente cómo Poe en tanto que persona ha trascendido su propia obra.

Tampoco podría faltar una incursión de Poe en el universo del denominado en el cómic como mejor detective del mundo: Batman. *Batman: Nevermore*, publicada en 2003, con guiones de Len Wein y dibujos de Guy Davis, nos ofrece una

historia donde Batman y Edgar Allan Poe forman equipo para resolver una serie de asesinatos que suceden en el Baltimore de 1831, cuando Poe todavía es un joven aprendiz de periodista. El elenco de personajes que aparecen en la historia incluye nombres como el biólogo y naturalista Roderick Usher, el aventurero Arthur Gordon Pym o el financiero retirado M. Valdemar, junto con otros más propios del universo de Batman como Jonathan Crane, más conocido como El Espantapájaros. La historia se inscribe dentro del género de relatos de misterio y retoma una de las tradiciones más clásicas de la cultura popular norteamericana, como es la de fabular con los inicios de personajes míticos de la literatura universal, uno de cuyos ejemplos más populares es la película *El Secreto de la Pirámide* (*Young Sherlock Holmes* en el original), donde se intenta ofrecer un origen para el famoso detective de Baker Street. Hay que reseñar que el origen es algo intrínseco a cualquier personaje del cómic norteamericano, especialmente a los superhéroes (no se concibe a Superman sin Krypton o a Spiderman sin la picadura de la araña) y resulta curioso cómo la cultura popular norteamericana ha tratado de extender la idea a otros personajes no procedentes de la misma. Siguiendo esta tradición, *Batman: Nevermore* muestra no solo una historia de misterio, sino también proporciona un posible origen y desencadenante para la vida posterior de Poe como escritor. El hecho de que la cultura popular sienta la necesidad de dar un origen a Edgar Allan Poe (que no nos olvidemos, aunque sea obvio decirlo, no es un personaje literario), demuestra cómo la personalidad del escritor está, en ocasiones, por encima de la indudable calidad de su obra.

Entre las obras que toman al escritor como personaje, se debe mencionar la imaginativa obra que desde septiembre de 1996 publicó Jason Asala en la serie llamada *Poe* durante 24 números hasta julio de 2000. La historia narrada por Asala comienza en 1831 con Poe lamentándose por la muerte de su esposa Lenore. En ese momento el ángel Israfel le ofrece un pacto: si destruye a doce demonios terrestres podrá reunirse con su amada. A partir de aquí comienza una aventura que, en la tradición más pura de la *road movie* norteamericana, nos muestra el recorrido del protagonista por diferentes escenarios en los que más o menos explícitamente se van deslizando detalles de la obra del autor. En palabras de Asala, el objetivo de su obra no era otro que mostrar a los lectores de cómics su fascinación por la obra de Poe y tratar de mezclar esa fascinación con su pasión por el cómic como medio (Thompson 1997). Con esa premisa, se puede comprender que la ambientación de la historia de Asala bebe directamente del universo creado por Edgar Allan Poe.

Finalmente, hay que reseñar que el cómic no solo ha incluido a Poe como personaje de ficción. Se pueden reseñar también algunos intentos de narrar todo o partes de la biografía del autor en forma de novela gráfica. En ese capítulo se podrían destacar dos obras. En primer lugar, *The Mystery of Mary Rogers* (2001) de Rick Geary, que narra, a partir de una investigación meticulosa, los eventos que inspiraron a Poe el relato *The Mystery of Marie Roget*. En segundo lugar, en el capítulo de obras basadas en la vida de Edgar Allan Poe, destaca también *In the Shadow of Edgar Allan Poe* (2002), colaboración entre el escritor Jonathan Scout Faqua, el dibujante Steven Parke y el fotógrafo Stephen John Philips, que intenta reconstruir, alternando imágenes digitales con fotografías, la biografía del autor basándose en un supuesto diario perdido que mantenía el escritor.



Se puede comprobar, por tanto, la visión romántica de la vida del escritor de Baltimore que, por encima de su producción literaria, aunque debido también lógicamente a la misma, ha llegado al público en general y de la que el cómic como exponente claro de la cultura popular no ha sido ajeno, como se muestra en las obras mencionadas en esta sección.

## CONCLUSIONES

Edgar Allan Poe ha sido una figura enormemente influyente en otras formas artísticas y, particularmente, en la denominada cultura popular. En este artículo se ha mostrado que el mundo del cómic no ha sido ajeno a esta influencia, considerando tres aspectos fundamentales: en primer lugar, la cantidad de relatos que han trasladado historias escritas por Poe al medio gráfico, entre las cuales se encuentran algunas de las obras de mayor calidad en lo que se refiere al capítulo de adaptaciones de obras literarias al cómic en particular, pero también en la historia del noveno arte en general. En segundo lugar se ha mostrado también la influencia que, en la forma de narrar de los primeros *comic-books* norteamericanos, tuvo el estilo narrativo del escritor y que, posteriormente, definió todo un género de cómic (el de horror y misterio) que ha llegado hasta nuestros días. Finalmente, en el artículo se ha incluido una sección dedicada a la figura de Poe como icono de la cultura popular y, concretamente, a su encarnación como personaje de cómics que demuestra la importancia de la personalidad del escritor, comparable a la de su obra.

RECIBIDO: octubre 2009

ACEPTADO: enero 2010

## BIBLIOGRAFÍA

- BENTON, Mike (1991): *Horror Comics: The Illustrated History*, Dallas, Texas: Taylor Publishing.
- GUIRAL, Antoni (2007): *Del Tebeo al Manga: Una Historia de los Cómics. Volumen 1*, Barcelona: Panini Comics.
- GUIRAL, Antoni (2008): *Del Tebeo al Manga: Una Historia de los Cómics. Volumen 3*, Barcelona: Panini Comics.
- INGE, M. Thomas (2008): *The Incredible Mr. Poe*, Richmond, Virginia: Poe Museum.
- JONES, William B., Jr. (2002): *Classics Illustrated: A Cultural History with Illustrations*, Jefferson, North Carolina: McFarland.
- NYBERG, Amy Kiste (1998): *Seal of Approval: The History of the Comics Code*, Jackson, Mississippi: University Press of Mississippi.
- THOMPSON, Maggie (1997): «Comics Guide», *Comics Buyer's Guide* n.º 1252: 28.
- WERTHAM, Fredric (1954): *Seduction of the Innocent*, New York: Rinehart & Company.