

CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ Yeraldine Aldana Gutiérrez, Hernán Mariano Amar, Gala Arias Rubio, Mauro Jordan Baquero Rodríguez, Camilo Andrés Bonilla Carvajal, Fernando Broncano, Stefano Calzati, Daniel Escandell Montiel, Santiago García Sanz, Belén García-Delgado Giménez, Nicolás José Isola, Jafet Israel Lara, Álvaro Llosa Sanz, Vicente Luis Mora, Gustavo Adolfo Rivero Ortiz, Vega Sánchez Aparicio, Laura Sánchez Gómez, Alex Saum-Pascual, Mainer Tornos Urzainki, Luis Vives-Ferrándiz Sánchez, Maya Zalbidea Paniagua

Monográfico: Universos transmedia y convergencias narrativas
Monograph: Transmedia Universes and Narrative Convergences

Coordinador: Álvaro Llosa Sanz

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

Caracteres es una revista académica interdisciplinar y plurilingüe orientada al análisis crítico de la cultura, el pensamiento y la sociedad de la esfera digital. Esta publicación prestará especial atención a las colaboraciones que aporten nuevas perspectivas sobre los ámbitos de estudio que cubre, dentro del espacio de las Humanidades Digitales. Puede consultar [las normas de publicación en la web](#).

Dirección

Daniel Escandell Montiel

Editores

David Andrés Castillo

Juan Carlos Cruz Suárez

Daniel Escandell Montiel

Consejo editorial

Robert Blake | University of California - Davis (EE. UU.)

Fernando Broncano Rodríguez | Universidad Carlos III (España)

José María Izquierdo | Universitetet i Oslo (Noruega)

Hans Lauge Hansen | Aarhus Universitet (Dinamarca)

José Manuel Lucía Megías | Universidad Complutense de Madrid (España)

Francisca Noguerol Jiménez | Universidad de Salamanca (España)

Elide Pittarello | Università Ca' Foscari Venezia (Italia)

Fernando Rodríguez de la Flor Adán | Universidad de Salamanca (España)

Pedro G. Serra | Universidade da Coimbra (Portugal)

Paul Spence | King's College London (Reino Unido)

Remedios Zafra | Universidad de Sevilla (España)

Consejo asesor

Miriam Borham Puyal | Universidad de Salamanca (España)

Jiří Chalupa | Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa)

Wladimir Alfredo Chávez | Høgskolen i Østfold (Noruega)

Sebastièn Doubinsky | Aarhus Universitet (Dinamarca)

Daniel Esparza Ruiz | Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa)

Charles Ess | Aarhus Universitet (Dinamarca)

Fabio de la Flor | Editorial Delirio (España)

Katja Gorbahn | Aarhus Universitet (Dinamarca)

Pablo Grandío Portabales | Vandal.net (España)

Claudia Jünke | Universität Bonn (Alemania)

Malgorzata Kolankowska | Wyższa Szkoła Filologiczna we Wrocławiu (Polonia)

Beatriz Leal Riesco | Investigadora independiente (EE. UU.)

Macarena Mey Rodríguez | ESNE/Universidad Camilo José Cela (España)

Pepa Novell | Queen's University (Canadá)

Sae Oshima | Aarhus Universitet (Dinamarca)

Gema Pérez-Sánchez | University of Miami (EE. UU.)

Olivia Petrescu | Universitatea Babeş-Bolyai (Rumanía)

Pau Damián Riera Muñoz | Músico independiente (España)

Jesús Rodríguez Velasco | Columbia University (EE. UU.)

Esperanza Román Mendoza | George Mason University (EE. UU.)

José Manuel Ruiz Martínez | Universidad de Granada (España)

Fredrik Sörstad | Universidad de Medellín (Colombia)

Bohdan Ulašin | Univerzita Komenského v Bratislave (Eslovaquia)

ISSN: 2254-4496



Editorial Delirio (www.delirio.es)

Los contenidos se publican bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 3.0 Unported](#).

Diseño del logo: Ramón Varela | Ilustración de portada: Sheila Lucas Lastra

Las opiniones expresadas en cada artículo son responsabilidad exclusiva de sus autores. La revista no comparte necesariamente las afirmaciones incluidas en los trabajos. La revista es una publicación académica abierta, gratuita y sin ánimo de lucro y recurre, bajo responsabilidad de los autores, a la cita (textual o multimedia) con fines docentes o de investigación con el objetivo de realizar un análisis, comentario o juicio crítico.

Editorial, PÁG. 5

Monográfico/Monograph: Universos transmedia y convergencias narrativas/Transmedia Universes and Narrative Convergences

I. Conceptualizando el cosmos transmedia: la encrucijada teórica

• Acercamiento al problema terminológico de la narratividad transmedia. DE VICENTE LUIS MORA, PÁG. 11

II. Hacia los universos transmedia: narración, espacios, soportes, convergencias y géneros ficcionales

• Orfeo en la Arcadia transmedia. DE ÁLVARO LLOSA SANZ, PÁG. 42

• Y en el principio era Tlön: transmedia de origen literario en las narrativas hispánicas. DE VEGA SÁNCHEZ APARICIO, PÁG. 61

• La poética de la Nocilla: Transmedia Poetics in Agustín Fernández Mallo's Complete Works. DE ALEX SAUM-PASCUAL, PÁG. 81

• Intermediality, Multimodality and Medial Chronotopes: A Comparison between the Travel Book and the Travel Blog. DE STEFANO CALZATI, PÁG. 99

• Una red transmedia para el hombre araña: a propósito de *Spider-Man Noir*. DE SANTIAGO GARCÍA SANZ, PÁG. 114

• *Heavy Rain* y *Beyond: dos almas*. Dramas interactivos en la narración transmedia. DE JAFET ISRAEL LARA, PÁG. 129

III. Recorridos y transmigraciones de la máquina al cuerpo

• El ordenador como máquina performativa. DE LÁURA SÁNCHEZ GÓMEZ, PÁG. 153

• Del topo a la serpiente: transformación de la pulsión lacaniana en la sociedad posthumana de los cuerpos virtuales. DE MAIDER TORNOS URZAINKI, PÁG. 168

• La gran pantalla del mundo: la lógica barroca del capitalismo de ficción. DE LUIS VIVES-FERRÁNDIZ SÁNCHEZ, PÁG. 179

• Psychoanalytic Interpretation of *Blueberries* by Susan Gibb. DE MAYA ZALBIDEA PANIAGUA, PÁG. 201

• Technical-Technological Dimension of Facebook: towards a Collective Affectivity. DE YERALDINE ALDANA GUTIÉRREZ, MAURO JORDAN BAQUERO RODRÍGUEZ, CAMILO ANDRÉS CARVAJAL Y GUSTAVO ADOLFO RIVERO ORTIZ, PÁG. 216

IV. Sobre una educación transmedia

• Una encrucijada educativa. Tecnologías de la información, alfabetización mediática y desigualdad social. DE HERNÁN MARIANO AMAR Y NICOLÁS JOSÉ ISOLA, PÁG. 241

• Papel vs digital: hábitos de lectura de los estudiantes de la UEM. DE BELÉN GARCÍA-DELGADO GIMÉNEZ Y GALA ARIAS RUBIO, PÁG. 250

V. En memoria de José Luis Brea

• A propósito de José Luis Brea: del archivo a la RAM. DE FERNANDO BRONCANO, PÁG. 273

Reseñas

• *Librerías*, de Jorge Carrión. POR VEGA SÁNCHEZ APARICIO, PÁG. 290

• *Imágenes de la tecnología y la globalización en las narrativas hispánicas*, de Jesús Montoya y Ángel Esteban (eds.). POR DANIEL ESCANDELL MONTIEL, PÁG. 297

Sobre los autores, PÁG. 303



Monográfico / Monograph:

**Universos transmedia y convergencias narrativas
Transmedia Universes and Narrative Convergences**

Coord. Álvaro Llosa Sanz

Monográfico/Monograph

Universos transmedia y convergencias narrativas Transmedia Universes and Narrative Convergences

II. Hacia los universos transmedia: narración, espacios, soportes, convergencias y géneros ficcionales

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital. Vol. 3 N°1 mayo de 2014

Una red transmedia para el hombre araña: a propósito de *Spider-Man Noir*

A Transmedia Network for Spider-Man: With Regard to *Spider-Man Noir*

Santiago García Sanz (Universidad de Vigo)

Artículo recibido: 11-12-2013 | Artículo aceptado: 19-05-2014

ABSTRACT: An almost one-century old genre, comic books have tried to find their space as a means of artistic expression since the very beginning. Emerging from Stan Lee's creative genius in 1962 in a complete break with the hero archetype that prevailed for over two decades, and based on a pulp-literature vigilante, the Spider-Man is an atypical teenage hero that became an icon, not only of its publishing house, but of 20th-century Western popular culture. Throughout its history, the myth of the Spider-Man has undergone several revisions that fall within the American uchronic tradition in different media. *Spider-Man Noir* re-interprets the character as a crime detective and has eventually swung from paper to screens in order to thrive in the new century.

RESUMEN: La historieta, un género que se aproxima a su primer siglo de historia, ha querido reivindicarse como medio de expresión artística desde su nacimiento. El Hombre Araña, surgido del ingenio creativo de Stan Lee en 1962 en una ruptura total con el arquetipo heroico vigente durante más de veinte años, es un atípico héroe adolescente inspirado en un justiciero de novela *pulp* de los años 30 que llegó a convertirse en icono, no solo de su editorial, sino de la cultura popular occidental del siglo XX. A lo largo de su historia, el mito del héroe ha experimentado diversas revisiones en distintos medios, que se enmarcan dentro de la tradición ucrónica estadounidense. La de *Spider-Man Noir* reinterpreta el personaje en clave de novela negra y ha saltado, además, del papel a las pantallas para garantizar su persistencia en el nuevo siglo.

KEYWORDS: comic books, Marvel Noir, Spider-Man, transmedia narratives, video games

PALABRAS CLAVE: cómics, Marvel Noir, narrativas transmedia, Spiderman, videojuegos

Stories are like spiders,
with all they long legs,
and stories are like spiderwebs...
Neil Gaiman

1. El mito del Hombre Araña en la telaraña de Marvel

Si bien es cierto que la temática de la historieta, en los albores del género, era infantil, el medio, que se aproxima a su primer siglo de historia, ha querido reivindicarse desde su nacimiento como forma de expresión artística.

Los cómics, tal y como se conocen en la actualidad, surgieron a comienzos de la década de 1930, a fin de agrupar en un formato más manejable, a modo de revista, las tiras dibujadas que se publicaban en la prensa dominical estadounidense. Estas habían comenzado a aparecer en los periódicos de finales del siglo XIX, y el carácter fundamentalmente humorístico que marcó

sus orígenes acabó por designar al nuevo género (Rhoades, 2008: 2), a caballo entre la literatura y la pintura, que se ha llegado a designar en ocasiones como “novenno arte” (Arévalo et al., 2008: web).

A pesar de que tradicionalmente se distinguen distintas vertientes o escuelas, como la *bande dessinée* franco-belga o el *manga* japonés, suele aceptarse que el grueso de la evolución se produjo en suelo estadounidense, y se ha llegado a afirmar que la historieta es, junto con el jazz, la única forma de arte genuinamente norteamericana (Rhoades, 2008: 3).

Existe cierta controversia a la hora de dividir en periodos la historia del género; en el presente artículo, no obstante, seguiremos la utilizada por Rhoades (2008: 257-273), para quien la llamada Edad de Platino comienza con la creación del formato del *comic book* estadounidense y la publicación de *Funnies on Parade* (1933) de Max Gaines. Estos años son también testigos de la aparición del germen de lo que serían, décadas más tarde, los dos grandes nombres de la industria norteamericana durante más de seis décadas: DC y Marvel (Rhoades, 2008: 15).

El siguiente hito, que supone el inicio de la llamada Edad de Oro, viene de la mano de la introducción del género superheroico (Rhoades, 2008: 258) con la aparición del Hombre de Acero, Superman, en el primer número de *Action Comics* (Siegel y Shuster, 1938). En estos años se consolidan el arquetipo del superhéroe, así como el vocabulario del medio y sus convenciones creativas. En 1941, puede hablarse ya de una industria consolidada, con treinta editoriales que publican mensualmente 150 títulos distintos, y cuyas ventas ascienden, en conjunto, a los 15 millones de ejemplares. Son los años de la Segunda Guerra Mundial y Estados Unidos necesita héroes en los que inspirarse: Namor y la Antorcha Humana se alían para luchar contra la amenaza nazi, el Capitán América se enfrenta al *Führer* e incluso Superman y Batman se apuntan al carro de la propaganda patriótica contra el Eje (Rhoades, 2008: 33-40).

El ataque atómico lanzado sobre Hiroshima y Nagasaki en agosto de 1945 conmovió los cimientos de la industria del cómic. La victoria en la guerra supuso un fuerte descenso en las ventas (Rhoades, 2008: 45); los héroes ya no parecían ser necesarios y las editoriales decidieron apostar por otros géneros, a fin de detener el declive: Max Gaines lanza la colección *Picture Stories from the Bible* (1946), dentro del sello EC, Educational Comics. Un año más tarde, Jack Kirby, que se convertiría después en uno de los dibujantes históricos de Marvel, inaugura el género romántico (Rhoades, 2008: 260). Disney consolida su elenco de personajes animales

orientados al público infantil, y, en mayor o menor medida, las editoriales apuestan por la ciencia-ficción, las historias ambientadas en la selva o el género negro (48-54).

Sin embargo, la década de 1950 estuvo a punto de conocer el final de la industria. Una renovada EC decide apostar por las historias de horror con distintas colecciones, como *Tales from the Crypt* (Gaines, 1950). El género gozaba de una magnífica salud, aunque algunas voces discrepantes en la sociedad norteamericana no dudaban de calificarlo de “maldición para los niños” o de “amenaza para el futuro” (Rhoades, 2008: 261). Estas voces, lejos de acallarse, cobraron nueva fuerza con la publicación de *Seduction of the Innocent* (Wertham, 1954), un ensayo que afirmaba que los cómics eran la causa de la creciente delincuencia juvenil en los Estados Unidos. La obra desató una auténtica caza de brujas de la que ningún género ni personaje pudo salir indemne: Superman era “un fascista”, Batman y Robin, “unos pervertidos”, la Mujer Maravilla, “lesbiana” (Rhoades, 2008: 61).

El conflicto culminó con la creación de la llamada *Comic Code Authority*, un órgano de censura sin cuyo sello de aprobación difícilmente podía verse un ejemplar en las tiendas, y que llevó a la cancelación de la línea de historias de terror de EC en 1955 (Rhoades, 2008: 261). Por ello, DC decidió refundar el género superheróico en 1956, rescatando antiguos personajes de la Edad de Oro, como Flash, Linterna Verde o el Hombre Halcón.

Con todo, las siguientes décadas estarían marcadas por el auge de la cada vez más importante Atlas, que pasaría a denominarse Marvel Comics algunos años más tarde (Rhoades, 2008: 70): la “Casa de las Ideas” daría a luz, fruto del ingenio de Stan Lee y Jack Kirby, a una de las series que cambiaría la historia de la industria para siempre: *The Fantastic Four* (1961) presentaba a un equipo de superhéroes con debilidades, temores y demonios propios de los seres humanos, que se peleaba y que tenía preocupaciones cotidianas, “como pagar el alquiler” (Rhoades, 2008: 78). Estas premisas suponían una ruptura total con el arquetipo del superhéroe que había estado vigente durante más de veinte años.

La serie fue recibida con los brazos abiertos por toda una generación de lectores que se identificaba plenamente con sus protagonistas. Lee no tuvo reparo en calificarla como “The World’s Greatest Comic Magazine” en la portada, a partir de su cuarto número (Rhoades, 2008: 79).

En 1962, la colección *Amazing Adult Fantasy* (Lee et al., 1961) de Marvel Comics agonizaba, debido al renovado interés del público por los superhéroes (Clemente y Guzmán, 2002: 14). Martin Goodman, el editor de la empresa, estaba tan satisfecho con las ventas de *The Fantastic Four*, que decidió encargar a Stan Lee la creación de un nuevo personaje (Rhoades, 2008: 80). Este seguía empeñado en romper con las convenciones del género y concibe a un joven adolescente que, a diferencia de Kid Flash o Robin, no será el *sidekick* de ningún héroe adulto, sino el protagonista principal, “que no solo ganaría, sino que perdería a veces. De hecho, perdería muy a menudo” (Clemente y Guzmán, 2002: 15). Sería una historia en la que el reparto de personajes, las situaciones y las relaciones fuesen inusuales e inesperadas.

The Spider, un justiciero de novela *pulp* creado en 1933 por Harry Steeger (Scott, 1933), y uno de los héroes favoritos de la infancia de Lee, sirvió de inspiración para el nombre: “llevaba un sombrero caído y un anillo con la imagen de una araña” (Clemente y Guzmán, 2002: 15). Pese a las objeciones del editor, el guionista decide llevar a su imberbe “hombre” a la portada del número 15 de esa colección condenada, con la idea de que, si el personaje no funciona, será un mal menor (Hernando et al., 2004: 9).

Nada más lejos de la realidad: Spiderman se convierte en todo un éxito de ventas, a pesar de que la colección en que debuta echa el cierre en ese mismo número (Clemente y Guzmán, 2002: 23). Meses más tarde, Goodman decide rescatarlo y asignarle una serie propia: *The Amazing Spider-Man* (Lee y Ditko, 1963; Rhoades, 2008: 81).

El personaje, que en principio iba a dibujar Jack Kirby, acaba pasando a manos de Steve Ditko, con experiencia en personajes de terror, y que desecha el diseño del primero: un traje con máscara parcial, con un emblema parecido al del Hombre Hormiga y dotado de una pistola lanzarredes (Clemente y Guzmán, 2002: 16), para crear el aspecto de un héroe que acabaría convirtiéndose en un icono, no solo de la editorial, sino de la cultura popular occidental del siglo xx, con sus mallas azules y rojas cubiertas de telarañas, una máscara que ocultaría por completo su rostro adolescente y unos lanzarredes mecánicos escondidos en sus muñecas (17).

Más allá del magnífico diseño del personaje, el gran acierto de Lee y Ditko a la hora de crear a Spiderman fue hacerlo dolorosamente cercano al lector. Hasta ese momento, todos los superhéroes, tanto de DC como de Marvel, tenían cubiertas sus más prosaicas necesidades: eran médicos (Thor, Doctor Extraño), científicos (Mr. Fantástico, Hulk), abogados (Daredevil) o, simplemente, millonarios (Iron Man, Batman). Frente a ellos, Peter Parker, el Hombre Araña, es

un joven estudiante que en su primera aventura se ve tentado de explotar económicamente sus habilidades de forma que acaba desencadenando una tragedia: la muerte de su tío Ben (Hernando et al., 2004: 11).

En esa primera historia publicada en *Amazing Fantasy* encontramos ya los distintos elementos y personajes que conforman la génesis del mito: Peter es “un adolescente bajito, delgaducho, miope, cabizbajo, discretamente vestido y cargado de libros” (Clemente y Guzmán, 2002: 18), un estudiante brillante con escaso éxito en sus relaciones sociales, una descripción que coincide con cierto estereotipo de lector de cómics. Vive con sus tíos, Ben y May, que constituyen su principal referente moral.

En una visita a una exposición científica, una araña común recibe una dosis de radiación durante un experimento relacionado con la energía atómica. Casualmente, el artrópodo muerde al joven y le confiere una serie de habilidades sobrehumanas: fuerza, agilidad, la capacidad de adherirse a las paredes y, como descubrirá algunos meses más tarde, la de anticipar los peligros potenciales, gracias al llamado “sentido arácnido”. La procedencia de sus poderes no es excesivamente original; casi todos los superhéroes deben su condición a los fenómenos radiactivos: estamos en plena Guerra Fría y la sombra de un posible ataque nuclear es alargada (Clemente y Guzmán, 2002: 19).

Peter utilizará sus nuevas habilidades, que complementa con el disfraz y los lanzarredes que él mismo ha diseñado, para obtener la gloria televisiva y dinero en combates de lucha libre. Su figura, elástica, de movimientos inverosímiles e inhumanos, contrasta con el porte colosal del resto de héroes de la época (Clemente y Guzmán, 2002: 20).

A la salida del espectáculo televisivo, el Hombre Araña es testigo impasible de cómo un policía persigue a un ladrón, que logra escapar. Ante los reproches del agente de la ley, Peter le replica que está cansado de que lo tomen por tonto y que solo piensa ocuparse de sí mismo. En las tres páginas siguientes, su tío es asesinado y Spiderman descubre que ha muerto a manos del mismo criminal que había dejado huir (Clemente y Guzmán, 2002: 21).

El relato concluye con el que pasaría a ser el lema de la serie: “un gran poder conlleva una gran responsabilidad”, que otorga una perspectiva única al héroe y que mediatizará todas sus acciones futuras. Si los superhéroes son dioses modernos que habitan entre nosotros con un

rostro humano, Spiderman es un humano que carga con la responsabilidad de ejercer como semidiós (Hernando et al., 2004: 11).

2. *What if?* El recurso a la ucronía como herramienta de revitalización

La presencia de personajes invitados ha sido uno de los recursos más habituales de Marvel –y celebrados por los *fans*– en sus colecciones desde sus inicios. Así, en el número uno de *The Amazing Spider-Man*, los Cuatro Fantásticos dan la bienvenida al Hombre Araña al Universo Marvel. La Antorcha Humana, esta vez en solitario, volverá a aparecer en los números tres y ocho de la colección (Clemente y Guzmán, 2002: 35).

Un año más tarde, serán Hulk, Daredevil o la Patrulla X quienes se dejen ver por las páginas del “Trepamuros”. Spiderman, a su vez, lo hará en las series del Hombre Gigante, la Avispa o Los Vengadores. Este recurso contribuye a entretener y a dar coherencia a uno de los universos de ficción más complejos y coherentes de la Historia del cómic (Clemente y Guzmán, 2002: 36).

Con el paso de las décadas, este Universo primigenio pasó a conocerse con el nombre de Tierra-616 (Marvel Publishing, 2013: web), aunque, como veremos a continuación, no todos los acontecimientos narrados en las diferentes colecciones han tenido lugar en él. Así, la editorial concibe un “Multiverso” que engloba los distintos universos de ficción.

Una de las grandes ventajas de jugar con una cronología en constante expansión, como es la del Universo Marvel, es la de poder especular con el curso de los acontecimientos. A lo largo de la historia de la “Casa de las Ideas”, ha habido una serie de momentos cruciales en los que determinadas decisiones marcaron el rumbo de la historia: ¿qué habría pasado si esta hubiese ido por otros derroteros? De la respuesta a este interrogante surgen los llamados “*what if?*”, que tratan ucronías: sucesos que nunca tuvieron lugar y sus consecuencias.

Estos relatos forman parte de la tradición del cómic americano desde la década de 1950, en la que National Periodicals reveló cómo habría sido el devenir de Gotham City si los padres de Batman no hubieran muerto, o cuál habría sido el destino de Kal-El, Superman, si Krypton, su planeta natal, no hubiera estallado (Clemente, 2003: 3).

En el caso de Marvel Comics, la colección *What If* (Thomas y Pérez, 1977) presentaba a un observador, llamado el Vigilante, que analizaba en cada número una serie de acontecimientos que divergían del universo conocido por los lectores (Clemente y Guzmán, 2002: 204).

Con el paso de los años, los guionistas decidieron dar un paso más y explorar las posibilidades que ofrecían estos futuribles en historias cada vez más complejas que, lejos de restringirse a una única colección, entrelazaban los hilos argumentales con otros títulos de la editorial, en los llamados “*crossovers*”. Una de las aventuras más ambiciosas y tal vez mejor hiladas del Multiverso Marvel es *The Age of Apocalypse* (Lobdell et al., 1995), que narra el destino del universo en un mundo paralelo en el que Charles Xavier, el líder de la llamada Patrulla X, muere prematuramente y su ideal de convivencia pacífica entre mutantes y humanos es recogido e impulsado por Magneto, su némesis en el universo tradicional, que se enfrentará al villano que da nombre a la saga (Clemente, 2003: 3).

Lejos de ser una excepción, las historias situadas en mundos paralelos han llegado a suponer, incluso, colecciones completas enmarcadas dentro de líneas editoriales definidas. Así, en 1992, en el treinta aniversario del Hombre Araña, el editor Tom DeFalco lanza, entre otras, la colección *Spider-Man 2099* (Clemente y Guzmán, 2002: 170). En un mundo –con claras reminiscencias del *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott– controlado por grandes corporaciones y en el que de los héroes no queda más que las leyendas, un joven acomodado y arrogante llamado Miguel O’Hara obtendrá sus poderes arácnidos por accidente y verá que su mundo perfecto se desmorona. Esta versión del “Trepamuros” dejará de publicarse en 1996, junto con el resto de colecciones de la línea futurista de Marvel (Clemente y Guzmán 2002: 171).

En 2000, los editores Joe Quesada y Bill Jemas deciden crear un nuevo universo: el denominado *Ultimate*. El objetivo de esta línea de cómics es volver a explicar el origen de los personajes desde un punto de vista actualizado, no limitado por la continuidad clásica, a fin de llevar a las nuevas generaciones de lectores un material que, a juicio de la editorial, ya no les era accesible. Este Spiderman “definitivo” (Bendis et al., 2000), cuyas aventuras se prolongaron a lo largo de diez años y 133 números, ya no obtenía sus poderes debido a la mordedura de una araña radiactiva, sino modificada genéticamente (Hernando et al., 2004: 139-140).

Otras versiones alternativas han situado a Spiderman, junto al resto de héroes de la editorial, en un universo simiesco —*Marvel Apes* (Kesel y Bachs, 2008)— o lo han contagiado de un virus alienígena que lo ha convertido en caníbal —*Marvel Zombies* (Kirkman y Phillips, 2006)—. Más

allá del cómic, el Hombre Araña ha sido llevado a la televisión y al cine, y ha aparecido en multitud de videojuegos que suponen, a su vez, divergencias del universo tradicional y, en mayor o menor medida, nuevas reinterpretaciones del mito.

La línea editorial *Noir*, inaugurada a finales de 2008 por el título que nos ocupa, ha llevado a cabo hasta el momento, además de la del mito del Hombre Araña, la revisión de los de Daredevil (Irving y Coker, 2009), Lobezno (Moore y Smith, 2009), la Patrulla X (Van Lente y Calero, 2009) o Punisher (Tier y Azaceta, 2009), entre otros.

3. El mito desde la estética *pulp*: *Spider-Man Noir*

La gran mayoría de los personajes de Marvel vive en el “presente”. Sin embargo y, como hemos visto, esta no es una regla inquebrantable: así, la línea *Noir* sitúa a sus personajes más emblemáticos de la “Casa de las Ideas” en uno de los periodos históricos más convulsos e interesantes de Estados Unidos: la Gran Depresión, consecuencia del crac bursátil de 1929 (Hine y Di Giandomenico, 2009).

Spider-Man Noir (2009), que recopila en un volumen los cuatro números homónimos publicados por Marvel en Estados Unidos entre diciembre de 2008 y marzo de 2009, sitúa la trama en 1933, en Nueva York, una ciudad marcada por la recesión económica y la pobreza, en la que la justicia se ha convertido en un bien de consumo que solo está al alcance de los más poderosos.

Si la línea editorial 2009 reinventaba el mito desde cero, los personajes de la obra que nos ocupa son un reflejo de sus homólogos en el universo tradicional. Con todo, algunos presentan diferencias notables.

En el caso del protagonista, en ningún momento vemos a Peter Parker en un entorno escolar. Su empleo en el *Bugle* no es de fotógrafo, sino de ayudante, y sus poderes le son conferidos, aparentemente, por arte de magia. Dado que el mito se emplaza en una época en la que todavía no se conocen los efectos de la radiactividad, parece apropiado prescindir de ese componente de ciencia-ficción; así, sus lanzarredes son orgánicos (Clemente y Guzmán, 2002: 212), y no mecánicos, al igual que en la trilogía cinematográfica del personaje dirigida por Sam Raimi (2000, 2004, 2007). Su traje está inspirado en un uniforme militar. Además, empuña un

revólver y, a semejanza de *The Spider*, el justiciero que sirvió como inspiración en los años 60, el Hombre Araña del Universo *Noir* deja una tarjeta de visita junto a sus víctimas.

A diferencia del mito original, la muerte de Ben Parker no se produce por la desidia del héroe. Su viuda, la tía May, cobra un mayor protagonismo en este universo y su actitud ante la vida, de rebelión pacífica contra el sistema, será crucial en el desarrollo de la historia, al reconducir la furia de Peter.

El propio Norman Osborn es sensiblemente distinto a su homólogo de Tierra-616: si el Duende Verde original era un potentado industrial que adquiría superfuerza y se volvía loco por accidente (Clemente y Guzmán, 2002: 233), el Duende de *Spider-Man Noir* es un mafioso surgido de una feria de monstruos, que tiene a su servicio a toda una serie de villanos bien conocidos en el mito original: así, los forzadores —Montana, Fancy Dan y Buey— ya habían trabajado a las órdenes del Duende Verde en el número 14 de *The Amazing Spider-Man* (Lee y Ditko, 1964a).

También Kraven, el Camaleón y el Buitre pertenecen al elenco de enemigos clásicos del Hombre Araña, aunque no como monstruos de feria. Este último, lejos de ser un caníbal, en el universo original era un anciano inventor que había desarrollado un arnés magnético alado, que le dotaba de la capacidad de volar y aumentaba su fuerza y su velocidad. Tanto en solitario, tal y como debutó en el número dos de *The Amazing Spider-Man*, como con el grupo de villanos llamado Los Seis Siniestros, se enfrentó en numerosas ocasiones al “Trepamuros” (Clemente y Guzmán, 2002: 225). El Camaleón ya había aparecido en el primer número de la colección original y el Cazador, en el 15 de esa misma serie (Lee y Ditko, 1964b).

Felicia Hardy, alias Gata Negra en el universo original, debutó en el número 194 de *The Amazing Spider-Man* (Wolfman y Pollard, 1979), como ladrona de guante blanco; tuvo una intensa relación con el Hombre Araña, fruto de la cual se rehabilitó, y acabó trabajando de detective privado. A diferencia de lo acontecido en el Universo *Noir*, nunca había regentado un club nocturno (Clemente y Guzmán, 2002: 265).

Con todo, los distintos elementos de la historia mantienen un claro paralelismo con el mito original: los nombres de los personajes y los escenarios que recorren nos recuerdan a las historias del Hombre Araña de los años 60 y 70, aunque sus motivaciones y sus circunstancias varíen.

Todo en *Spider-Man Noir* huele a novela negra: solo en este universo es creíble un Hombre Araña que, al igual que el justiciero de novela *pulp* que inspiró su creación, empuña un revólver y no duda en usarlo en caso necesario. La intriga, las referencias a la magia y el desarrollo de la trama evocan las viejas historias de finales de la Edad de Oro del cómic norteamericano. La mención explícita al ascenso al poder de los nazis en Alemania nos lleva a una época en la que los héroes de antaño se alzaban como defensores de los valores de los Padres Fundadores de los Estados Unidos.

En el Universo *Noir*, el lema de Spiderman sigue tan vigente como siempre: un gran poder conlleva, también aquí, una gran responsabilidad, aunque en ocasiones los medios para el fin sean tan oscuros como el mundo que dibuja Di Giandomenico en sus páginas.

4. Del papel a las pantallas

La relación canónica del Hombre Araña con la pantalla no se circunscribe únicamente a los distintos largometrajes y series para televisión, tanto de animación como de acción real, centrados bien en el universo tradicional, bien en el *Ultimate*, que han visto la luz a lo largo de las últimas décadas. Así, la apuesta de Marvel por el cómic digital se remonta a 1996, con la publicación de sus *CyberComics*, fruto de una alianza comercial con AOL (Houston, 1999: web); aun cuando Spiderman contó con una colección propia que se prolongó durante 65 números, fue eliminada de la web una vez se canceló la iniciativa por motivos financieros (Chichester, 2010: web).

Ya en el siglo XXI, el servicio Marvel Digital Comics Unlimited, renombrado posteriormente como Marvel Unlimited, pondría a disposición de sus suscriptores gran parte del archivo de la editorial, para acercar los personajes clásicos a las nuevas generaciones (BBC News, 2007: web). La evolución lógica del servicio parecía pasar de las viñetas estáticas digitalizadas a los *motion comics*: “usually Flash versions of their paper counterparts enhanced by voice-over narration, musical scores, camera pans and other cinematic tricks. In other words, animation” (Thill, 2009: web), y un “Trepamuros” de cómic animado aparecería dentro de la serie *Spider-Woman: Agent of S.W.O.R.D.* (Bendis y Maleev, 2009).

No obstante, las raíces de estos últimos se remontan, probablemente, a *The Zap Gun* (1967), una novela de Philip K. Dick en la que describe detalladamente el argumento y las viñetas de un

cómic animado ficticio, llamado *The Blue Cephalopod Man from Titan*. Y, antes que Marvel, DC Comics ya había publicado cómics animados con motivo del lanzamiento de *El Caballero Oscuro* (Nolan, 2008) y *Watchmen* (Snyder, 2009; McBride, 2008: web). Su supervivencia como medio en 2013 es incierta y cabe preguntarse no solo si esta deriva del cómic quedará como una anécdota en la historia del noveno arte, sino también si hay diferencias significativas que obliguen a distinguir, más allá de las estrategias de mercadotecnia, entre *motion comics* y otros productos de animación.

A diferencia de los cómics animados, los videojuegos sí parecen gozar todavía de buena salud, con más de cuarenta años a sus espaldas. En lo que se refiere a Spiderman, la industria ha conocido numerosos títulos del “Trepamuros” desde la publicación de *Spider-Man* (Atari, 1982) para Atari 2600, y la mejora tecnológica de los sistemas de juego ha facilitado el tránsito del personaje desde el género de plataformas a otros más complejos, como los de acción en mundo abierto.

La publicación de *Spider-Man: Shattered Dimensions* (Beenox, 2010) supuso un hito al poner en manos del jugador cuatro versiones distintas del personaje: la restauración del equilibrio del Multiverso depende de los esfuerzos de cuatro Hombres Araña: el tradicional de Tierra-616, el futurista de 2099, el rejuvenecido *Ultimate* y el de la línea *Noir*; cada uno de ellos cuenta con distintas habilidades y mecánicas de juego.

Así, el Peter Parker de los años 30, en lugar de enfrentarse a sus enemigos en grupo y de frente, se ve obligado a acecharlos desde las sombras, en un entorno tridimensional en el que predominan los ocre, el blanco y el negro, para eliminarlos de forma sucesiva, de un modo que remite necesariamente al Batman depredador de *Arkham Asylum* (Rocksteady Studios, 2009) y sus continuaciones.

5. Conclusiones

El mito y la vigencia de Spiderman como icono de la cultura occidental siguen patentes cincuenta años después de su nacimiento. El Peter Parker que surgió del papel y de la tinta en 1963 ha migrado a otros medios, como la televisión, el cine, los videojuegos, e, incluso, y aun cuando no han sido objeto de análisis en el presente artículo, la radionovela (Maggs, 1995) o el

teatro musical (Taymor y McKinley, 2011). Sus sucesivas revisiones contribuyen, en mayor o menor medida, a reforzar y revitalizar al personaje en el nuevo siglo.

El caso de *Spider-Man Noir*, ubicado en un universo alternativo de importancia secundaria dentro del Multiverso Marvel, resulta de interés, a nuestro juicio, por acercar el mito del Hombre Araña a los cánones del *comic book* de la Edad de Oro y a los elementos del género *pulp* que inspiraron su nacimiento.

Además, el cambio de registro permite dotar al héroe, de forma coherente, de nuevas habilidades, como el sigilo, que pueden ser explotadas con éxito en videojuegos, sin que sus métodos, más expeditivos, hagan peligrar la aceptación por parte de un público objetivo más adulto que el de la saga original.

Bibliografía

Arévalo, Giobany et al. (2008). "The Charm of Ninth Art/El encanto del noveno arte". *Literal. Latin American Voices*. <http://www.literalmagazine.com/english_post/el-encanto-del-noveno-arte/> (03-12-2013).

Atari (1982). *Spider-Man*. Massachusetts: Parker Brothers. Atari 2600.

BBC News (ed.) (2007, 13 noviembre). "Marvel launches digital archive". *BBC News*. <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/7093358.stm>> (10-12-2013).

Bendis, Brian Michael et al. (2000). *Ultimate Spider-Man*. Nueva York: Marvel Comics.

Bendis, Brian Michael y Alexander Maleev (2009). *Spider-Woman: Agent of S.W.O.R.D.* Nueva York: Marvel Comics.

Beenox (2010). *Spider-Man: Shattered Dimensions*. Québec: Activision. Microsoft Windows, Nintendo Wii, PlayStation 3, Xbox 360.

Chichester, Daniel G. (2010). "Cybercomics". *Capitalistfiction.com*. <http://capitalistfiction.com/web/cybercomics/comics_carousel.html> (10-12-2013).

Clemente, Julián (2003). "Historias imaginarias". *La búsqueda de Legión. La Era de Apocalipsis 1*. Barcelona: Planeta DeAgostini.

Clemente, Julián y Rubén Guzmán (2002). *Spider-Man. Bajo la máscara*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.

David, Peter y Rick Leonardi (1992). *Spider-Man 2099*. Nueva York: Marvel Publishing Inc.

Dick, Philip K. (1967). *The Zap Gun*. Boston: Mariner Books, ed. 2012

Gaines, Maxwell (1933). *Funnies on Parade*. Waterbury: Eastern Color Printing Company.

Gaines, Maxwell (1946). *Picture Stories from the Bible*. Nueva York: Educational Comics.

Gaines, William (ed.) (1950). *Tales from the Crypt*. Nueva York: EC Comics.

Hernando, David et al. (2004). *Spider-Man. Historia de una araña*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.

Hine, David y Carmine Di Giandomenico (2009). *Spider-Man Noir*. Nueva York: Marvel Publishing Inc.

Houston, Frank (1999, 21 octubre). "Creator of the Fantastic Four Is Ready to Spin More Tales on Line". *The New York Times*. <<http://www.nytimes.com/1999/10/21/technology/creator-of-the-fantastic-four-is-ready-to-spin-more-tales-on-line.html>> (10-12-2013).

Irvine, Alexander y Thomas Coker (2009). *Daredevil Noir*. Nueva York: Marvel Comics.

Kesel, Karl y Ramon Bachs (2008). *Marvel Apes*. Nueva York: Marvel Publishing Inc.

Kirkman, Robert y Sean Phillips (2006). *Marvel Zombies*. Nueva York: Marvel Publishing Inc.

Lee, Stan et al. (1961). *Amazing Adult Fantasy*. Nueva York: Marvel Comics.

Lee, Stan y Jack Kirby (1961). *The Fantastic Four 1*. Nueva York: Marvel Comics.

Lee, Stan y Steve Ditko (1963). *The Amazing Spider-Man 1*. Nueva York: Marvel Comics.

Lee, Stan y Steve Ditko (1964a). *The Amazing Spider-Man 14*. Nueva York: Marvel Comics.

Lee, Stan y Steve Ditko (1964b). *The Amazing Spider-Man* 15. Nueva York: Marvel Comics.

Lobdell, Scott et al. (1995). *The Age of Apocalypse: X-Men Alpha*. Nueva York: Marvel Comics.

Maggs, Dirk (dir.) (1995). *The Amazing Spiderman*. BBC Radio.

Marvel Publishing (2013). "Earth-616". *Marvel Universe Wiki*. <http://marvel.com/universe/Marvel_Universe> (03-12-2013).

McBride, Sarah (2009, 18 julio). "Web Draws on Comics". *The Wall Street Journal*. <<http://online.wsj.com/news/articles/SB121634908179464605>> (10-12-2013).

Moore, Stuart y C. P. Smith (2009). *Wolverine Noir*. Nueva York: Marvel Comics.

Nolan, Christopher (dir.) (2008). *The Dark Knight*. Warner Bros. Pictures.

Raimi, Sam (dir.) (2000). *Spider-Man*. Sony Pictures.

Raimi, Sam (dir.) (2004). *Spider-Man 2*. Sony Pictures.

Raimi, Sam (dir.) (2007). *Spider-Man 3*. Sony Pictures.

Rhoades, Shirrel (2008). *A Complete History of American Comic Books*. Nueva York: Peter Lang.

Rocksteady Studios (2009). *Batman: Arkham Asylum*. Londres: Warner Bros. Interactive Entertainment. Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360.

Scott, Reginald (1933). *The Spider Strikes*. Nueva York: Popular Publications.

Scott, Ridley (dir.) (1982). *Blade Runner*. Warner Bros. Pictures.

Siegel, Jerome y Joseph Shuster (1938). "Superman". *Action Comics* 1. Nueva York: National Allied Publications.

Snyder, Zack (dir.) (2009). *Watchmen*. Warner Bros. Pictures/Paramount Pictures.

Taymor, Julie y Philip William McKinley (dirs.) (2011). *Spider-Man: Turn Off the Dark*. Foxwoods Theatre.

Thill, Scott (2009). "Marvel Moves Into Motion Comics With Spider-Woman". *Wired*. <<http://www.wired.com/underwire/2009/08/marvel-moves-into-motion-comics-with-spider-woman/>> (10-12-2013).

Thomas, Roy y George Pérez (1977). *What If?* Nueva York: Marvel Comics Group.

Tieri, Frank y Paul Azaceta (2009). *Punisher Noir*. Nueva York: Marvel Comics.

Van Lente, Fred y Dennis Calero (2009). *X-Men Noir*. Nueva York: Marvel Comics.

Wertham, Frederic (1954). *Seduction of the Innocent*. Nueva York: Rinehart & Co.

Wolfman, Marv y Keith Pollard (1979). *The Amazing Spider-Man* 179. Nueva York: Marvel Comics Group.

Este mismo artículo en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol3n1mayo2014/transmedia-spider-man-noir>



Sobre los autores

Sobre los autores

Yeraldine Aldana Gutiérrez. Licenciada en Educación con especialidad en inglés por la Universidad Distrital Francisco José de Caldas y candidata al título de maestría en Lingüística aplicada en español. Ha participado en diferentes grupos de investigación del área de Educación. Es fundadora del subgrupo de investigación "Contemporary Interdisciplinary Studies in the Computer-Mediated Communication" (CISC). Su trabajo de grado recibió la mención de calidad.

Hernán Mariano Amar. Magister en Ciencias Sociales con orientación en Educación por la FLACSO Argentina. Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires (UBA). Profesor en Ciencias Sociales por el Instituto Superior del Profesorado San Agustín. Profesor Titular (int.) de Semiótica en la Licenciatura en Artes Visuales del Instituto Universitario Nacional del Arte (2008-2012). Profesor concursado en institutos de formación docente y técnica dependientes de la Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires, Argentina. Cuentas, además, con experiencia en la docencia de nivel medio y en la coordinación de programas de gestión educativa vinculados con la enseñanza básica y media de alcance nacional.

Gala Arias Rubio. Licenciada en Filología Eslava por la UCM y Máster en Lexicografía y diccionarios por la UC3M donde actualmente realiza su tesis doctoral. También ha desarrollado su actividad profesional como traductora literaria y entre sus traducciones podemos destacar *Guerra y paz* de Lev Tolstói. Desde 2003 dirige la colección Clásicos de la literatura eslava en la editorial Akal. Desde 2005 es profesora de varias asignaturas de traducción en la UEM.

Mauro Jordan Baquero Rodríguez. Licenciado en Educación con especialidad en inglés por la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Candidato a la Maestría en Docencia. Es miembro del grupo de investigación "Comunicación Dialógica y Democracia" y cofundador del grupo de investigación "Contemporary Interdisciplinary Studies in the Computer-Mediated Communication" (CISC). Su trabajo de grado recibió la mención de calidad.

Camilo Andrés Bonilla Carvajal. Candidato a la maestría en Lingüística aplicada (en español) en la Universidad Antonio Nebrija. Licenciado en Educación con especialidad en inglés por la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Su trabajo de grado recibió la mención de calidad. Investiga en psicolingüística, enseñanza de lenguas y psicología experimental.

Fernando Broncano. Catedrático de Lógica y Filosofía de la Ciencia en la Universidad Carlos III de Madrid. Especializado en el análisis de la tecnología y su repercusión en el hombre, destacan, entre sus publicaciones, *Mundos artificiales. Epistemología para escépticos y materialistas* (2003); *La melancolía del ciborg* (2009) o *La estrategia del simbiote. Cultura material para nuevas humanidades* (2012).

Stefano Calzati. Doctorando en Estudios Culturales en la University of Leeds, en la que ha ejercido como docente en el grado de Estudios Culturales. Investiga sobre literatura de viajes, nuevos medios, procesos de edición y publicación clásica y digital, y el análisis crítico del discurso multimodal. Ha publicado *Comparative Literature and Culture Web* y *Bollettino '900*.

Daniel Escandell Montiel. Doctor en Filología Hispánica (Premio Extraordinario de Doctorado) por la Universidad de Salamanca. Su campo de investigación incluye la blogoficción y los conceptos de autoría e identidad en la red. Es autor de *Escrituras para el siglo XXI. Literatura y blogosfera* (Iberoamericana-Vervuert, 2014) y coautor junto a Fernando R. de la Flor de *El gabinete de Fausto. 'Teatros' de la escritura y la lectura a un lado y otro de la frontera digital* (CSIC, 2014).

Santiago García Sanz. Licenciado en Traducción e Interpretación y máster en Traducción y Paratraducción por la Universidad de Vigo (España). En la actualidad, compagina su actividad laboral como localizador de videojuegos con la docencia en el Máster Oficial en Traducción Multimedia de la misma universidad y la investigación sobre el análisis del discurso en los textos multimodales interactivos.

Belén García-Delgado Giménez. Doctora con Mención europea por la Universidad de Salamanca. Licenciada en Documentación y también en Filología Hispánica por la Universidad de Salamanca. También es Máster en Enseñanza de Español Lengua Extranjera por la Universidad Internacional Menéndez Pelayo. Imparte asignaturas de documentación aplicada en la Universidad Europea de Madrid. Sus líneas de investigación son: lectura, fuentes de información e innovación docente.

Nicolás José Isola. Doctorando en Ciencias Sociales. Becario de Investigación en la FLACSO-Sede Argentina. Magister en Educación (UdeSA), Licenciado en Filosofía (UNSTA). Profesor Adjunto Regular del Departamento de Planificación y Políticas Públicas de la Universidad Nacional de Lanús. Miembro del NICPE (Núcleo de Investigaciones sobre Conocimiento y Política en Educación). Posee artículos en revistas indexadas de Brasil, Estados Unidos, Dinamarca y diversos países de América Latina.

Jafet Israel Lara. Doctor en Estudios culturales por parte de la Universidad de Sevilla. Es miembro del grupo de investigación “Literatura, transtextualidad y nuevas tecnologías”, de la Universidad de Sevilla, dirigido por la Dra. María Jesús Orozco Vera. Se especializa en novela policíaca y negra, en el estudio de los problemas limítrofes discursivo-textuales y en narrativa mexicana del siglo XIX.

Álvaro Llosa Sanz. Licenciado en Filología Hispánica por la Universidad de Deusto y doctor por la Universidad de California. Sus investigaciones principales abordan el concepto de fantasía renacentista en su conexión con el arte de la memoria, y también la relación entre los soportes ficcionales y sus modos de narración. Es cofundador del proyecto The Littera Project, que busca implementar herramientas digitales en la enseñanza y difusión de la literatura y la cultura española. Es autor del libro *Más allá del papel: El hilo digital de la ficción impresa*.

Vicente Luis Mora. Escritor, investigador académico y crítico literario. Doctor en Literatura Española por la Universidad de Córdoba, sus últimos libros son la novela *Alba Cromm* (Seix Barral, 2010), el poemario *Tiempo* (Pre-Textos, 2009), la monografía *La literatura egódica. El sujeto narrativo en el espejo* (Universidad de Valladolid, 2013) y el ensayo *El lectoespectador* (Seix Barral, 2012).

Gustavo Adolfo Rivero Ortiz. Licenciado en Educación con especialidad en inglés por la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Es miembro del grupo de investigación “Comunicación Dialógica y Democracia” y cofundador del subgrupo “Contemporary Interdisciplinary Studies in the Computer-Mediated Communication” (CISC). Su trabajo de grado recibió la mención de calidad.

Vega Sánchez Aparicio. Realiza su tesis doctoral sobre las relaciones entre literatura y estética en América Latina y España. Ha presentado diversas comunicaciones y publicado varios artículos sobre literatura, cine y arte contemporáneo, entre los que destacan: “Un lienzo de dolor. Arte contemporáneo y poesía en *La muerte me da* de Cristina Rivera Garza” o “Narrativas en cristal líquido: cinco apuntes de la vídeo-escritura” Como artista visual, trabaja la fotografía, el vídeo y el diseño digital.

Laura Sánchez Gómez. Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid, actualmente cursando el doctorado en Estudios Literarios en la Facultad de Filología de la Universidad Complutense de Madrid. Investiga en su tesis sobre las prácticas literarias y artísticas en el medio digital.

Alex Saum-Pascual. Licenciada en Traducción e Interpretación por la Universidad de Granada y doctora por la Universidad de California. Investigadora y miembro del Departamento de Español y Portugués de la University of California, Berkeley, donde enseña literatura y cultura españolas posteriores a la Guerra Civil (siglos XX y XXI). Su investigación actual se centra en la literatura híbrida y transmedia producida en España, cuestión sobre la que ha publicado centrándose en series web y producciones multimedia.

Maidor Tornos Urzainki. Licenciada en Humanidades y Teoría de la Literatura y Literatura Comparada (UB), obtuvo el grado de máster en Lettres, Arts et Pensée Contemporaine (París VII) y Construcció i Representació d'Identitats Culturals (UB). Actualmente, termina su doctorado: "Pulsión, goce y placer en el pensamiento teórico francés de 1957 a 1973".

Luis Vives-Ferrándiz Sánchez. Sus investigaciones se centran en el estudio culturalista de la imagen, centrándose en la comprensión del tema de la *vanitas* en la esfera de la cultura barroca y sus extensiones al campo de la cultura visual contemporánea. Paralelamente se ha interesado por recientes reflexiones teóricas sobre la imagen en relación con la posmodernidad y la supervivencia del barroco. También ha escrito sobre fotografía e imagen digital en el contexto de la web 2.0.

Maya Zalbidea Paniagua. Docente de Estudios literarios ingleses en el CES Don Bosco (asociado a la Universidad Complutense de Madrid). Sus áreas de investigación son la literatura electrónica y los estudios de género. Suma varias publicaciones sobre análisis de obras digitales. En la actualidad trabaja en un proyecto de archivística de literatura española electrónica en ELMCIP Electronic Literature Knowledge Base (2013-2014).

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol3n1mayo2014/sobre-los-autores>



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital



<http://revistacaracteres.net>

Mayo de 2014. Volumen 3 número 1

<http://revistacaracteres.net/revista/vol3n1mayo2014>

Contenidos adicionales

Campo conceptual de la revista Caracteres

<http://revistacaracteres.net/campoconceptual/>

Blogs

<http://revistacaracteres.net/blogs/>

Síguenos en

Twitter

http://twitter.com/caracteres_net

Facebook

<http://www.facebook.com/RevistaCaracteres>