

Orfeo y Eurídice en el cómic

Ramiro GONZÁLEZ DELGADO

Universidad de Extremadura¹
rgondel@unex.es

Recibido: 15 de noviembre de 2009

Aceptado: 11 de febrero de 2010

RESUMEN

En este artículo analizamos la pervivencia del mito de Orfeo y Eurídice en un género literario considerado periférico: el cómic. Dino Buzzati (1969), Neil Gaiman (1991) y Max (1994) ofrecen su particular visión del mito clásico a través de la imagen y de la palabra. Conocen las fuentes clásicas, pero también la obra de otros autores que han recreado la historia de los desdichados amantes.

Palabras clave: Literatura comparada. Tradición clásica. Mitología. Cómic.

GONZÁLEZ DELGADO, R., «Orfeo y Eurídice en el cómic», *Cuad. Fil. clás. Estud. lat.* 30.1 (2010) 193-216.

Orpheus and Eurydice's in the Comic-book

ABSTRACT

In this article, we analyse the survival of Orpheus and Eurydice's myth in a peripheral literary genre: the comic-book. Dino Buzzati (1969), Neil Gaiman (1991) and Max (1994) offer their own vision of the classical myth with the image and the word. They know the classical sources, but ad besides the versions of other authors that have recreated the history of the poor lovers.

Keywords: Comparative Literature. Classical Tradition. Mythology. Comic-book.

GONZÁLEZ DELGADO, R., «Orpheus and Eurydice's in the Comic-book», *Cuad. Fil. clás. Estud. lat.* 30.1 (2010) 193-216.

SUMARIO 1. Introducción. 2. Orfí, Eura y Dino Buzzati. 3. Neil Gaiman y su Orfeo, vástago de Sandman. 4. La catábasis según Max. 5. Conclusiones.

¹ Dpto. Ciencias de la Antigüedad. Facultad de Filosofía y Letras. 10071 Cáceres. Este trabajo se adscribe al Proyecto HUM2007-60326/FILO y al Grupo Complutense 930136. Las imágenes que aquí se reproducen tienen un carácter meramente ilustrativo.

1. INTRODUCCIÓN

El mito de Orfeo y Eurídice ha sido uno de los más contados y recreados en la cultura occidental desde que Virgilio asentó su historia canónica al final de *Geórgicas* (IV 453-527). Las artes plásticas, la música, la literatura y el cine han recreado la historia del héroe tracio enamorado descendiendo al mundo de los muertos en busca de su mujer para luego, incumpliendo la condición de no volverse para mirarla que le había impuesto el soberano del inframundo, perderla. En la literatura del siglo XX los protagonistas del mito grecolatino han soportado los ajustes y reajustes del tiempo llegando incluso a cambiar de raza o a dar un especial relieve a la heroína sobre el héroe (González Delgado 2003)². Se han humanizado tanto que pueden pertenecer a cualquier clase social y su historia aparece recreada en diferentes géneros y formatos. En este trabajo vamos a centrarnos en un género al que se le ha prestado poca atención: el cómic.

En círculos académicos se ha considerado el cómic como literatura marginal, tal vez por su tradicional percepción (que sigue existiendo y en parte lo es) como mero entretenimiento. Durante mucho tiempo no se ha prestado atención a este medio icónico que ofrece una gran variedad de formas³ y que incluye desde literatura infantil hasta manga pornográficos. Lo cierto es que el cómic abarca diferentes tipos y niveles, y un lector puede encontrar obras a la medida de sus gustos y necesidades. Afortunadamente, las cosas van cambiando y el cómic comienza a ser objeto de estudios de diverso tipo (sociológico, antropológico, histórico, lingüístico, literario, didáctico⁴...).

La civilización clásica grecolatina es fuente inagotable para un sinfín de cómics que no sólo retratan en sus páginas diferentes épocas, lugares, personajes y acontecimientos de la Antigüedad⁵, sino también recrean obras literarias grecolatinas en este

² Por ejemplo el Orfeo negro creado por Vinicius de Moraes en *Orfeu da Conceição* (González Delgado 2002) o *Eurídice* de Jean Anouilh (Valverde 2009).

³ El término «cómic», de origen anglosajón, se ha popularizado en todo el mundo. Romero (2006) realiza una propuesta para analizar cuatro géneros verbo-icónicos relacionados con el cómic: la novela ilustrada, la tira cómica, el cómic y la novela gráfica. Ya Guillén (2005, p.130) afirmó que el libro ilustrado era una de las manifestaciones artísticas o cauces de comunicación de carácter complejo. La RAE define «cómic» como «Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo», definición no muy alejada de la formulada por Gubern (1974): «estructura narrativa formada por secuencias progresivas de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética». Espino (2002) analiza el cómic como manifestación literaria periférica a partir de la teoría de los polisistemas de Even Zohar.

⁴ Se utiliza el cómic cada vez más como recurso educativo (Rodríguez 1988; Aparici 1992; Artabe 2004), incluida la enseñanza del mundo clásico (Lillo – Valverde 1992; Lillo 1995, pp.140-143; Becerra – Jorge 2008), tanto de su lengua (cómic en griego y latín) como de su cultura (con cómics de clara intención pedagógica, como la reconstrucción de la Roma del siglo IV de G. Chaillet en *Dans la Rome des Césars* o la vida de *Espartaco, el hombre de Tracia* –creado por J. M. Nieto González y publicado en Madrid, Ediciones Clásicas, 1995; Lillo 1995, pp.142-143–). Sin embargo, para los jóvenes de mediados del siglo XX el cómic fue más popular que hoy día, pues pierde terreno dentro de este colectivo frente a otros entretenimientos.

⁵ La conquista del Imperio Romano ha creado «héroes» nacionales como *Astérix le Gaulois*, por los franceses R. Goscinny y A. Uderzo en 1959, que recrea la resistencia gala a la conquista de Julio César (Martin 1985; Tomé 1999; Lillo 1995, pp.136-138; Becerra – Jorge 2008, p.783) o *El Jabato* (creado por Víctor Mora –bajo el pseudónimo de R. Martín– y Francisco Darnís, publicado entre 1958 y 1966), campesino ibero defensor del cristianismo y de la libertad de su tierra enfrentado a los romanos (Gutiérrez 2005); *Les olives noires*

soporte⁶, o sus superhéroes se inspiran en algún otro de la Antigüedad⁷. El cómic emplea un soporte discursivo diferente al recurrir a factores como el color, la serialidad o la puesta en página. De esta forma, la recreación del mito de Orfeo y Eurídice es distinta a otras versiones artísticas y literarias, y a las fuentes clásicas. El cómic es además un medio adecuado para transmitir conocimientos a sus lectores siempre y cuando los autores de cómic de asunto mítico logren un equilibrio entre el rigor documental y la aventura⁸. En este sentido, debemos ser conscientes de que el lenguaje del cómic fluctúa entre una necesidad máxima o mínima, un carácter realista o icónico, un matiz objetivo o subjetivo y un alcance específico o universal. Por ello, necesita crear su propia iconografía⁹, por lo que en el caso de Orfeo y Eurídice el mito li-

(2001-2003) recrea el enfrentamiento entre judíos y romanos en Jerusalén por J. Sfar y E. Guibert; la serie *Murena*, aparecida en Francia en 1999, creada por R. Delaby y J. Dufaux, describe las luchas de poder a través de la mirada del hijo de Lolía Paulina, última amante del emperador Claudio (Nieto 2005, pp.16-17; Becerra – Jorge 2008, pp.785-786); *Age of Bronze*, del estadounidense Eric Shanower, recrea la guerra de Troya (López 2005; Becerra – Jorge 2008, pp.786-787); la batalla entre los persas y los espartanos comandados por Leónidas ha dado origen a «La batalla de las Termópilas», uno de los mejores capítulos de la serie *Mort Zinder*, creada por los argentinos H. G. Oosterheld y A. Breccia entre 1962 y 1964, y a *300*, de F. Miller, novela gráfica (1999) llevada al cine con posterioridad (2007) por Z. Zinder; *Alix*, creado por el francés Jacques Martin en 1948, es un héroe galo que recorre el Mediterráneo de la Antigüedad en defensa de la justicia y la humanidad (Nieto 2005, pp.14-16; Becerra – Jorge 2008, pp.782-783); *Epicurus, the sage*, creado en 1989 por W. Messner-Loebs y S. Kieth, es una sátira filosófica y mitológica del mundo griego (Espino 2002, pp.49-50); *Atalanta*, creada en el año 2000 por Didier Crisse, funde leyendas y paisajes dispares –encontramos aquí a Orfeo–; *Tartessos*, trama que entremezcla personajes históricos y ficticios, se desarrolla en el mítico reino del sur de la península Ibérica (Iguácel 2008); *Sócrates, el semi-perro*, de Sfar y Blain, está ambientada en la Grecia Clásica y cuenta con números dedicados a Hércules y Ulises; el barcelonés Nazario publica entre 1988 y 1989 tres cómics de tema mítico: *El rapto de Europa*, *Leda y el cisne* y *Helena* (Clavo 1996); la serie *Grandes héroes de la Historia* dedica algún número a personajes como Alejandro Magno o Ulises; etc. Son, además, abundantes las referencias míticas en cómics de aventuras sin necesidad de que éstos transcurran en la Antigüedad. No pretendemos hacer aquí un catálogo completo de cómics de temas grecolatinos; aparecen esbozos en Lillo (1995), Herreros (2002) y Becerra – Jorge (2008).

⁶ Por ejemplo, *Lysistrata* (1987), relectura en clave homosexual del alemán Ralf König (Martignone 2009; Herreros 2002, p.623), que contó con versión cinematográfica (en 2002 por el director español F. Bellmunt) –este autor cuenta con diversas historietas ambientadas en la Antigüedad–; los primeros números de la serie *Jugurtha*, del francés J. L. Vernal, se inspiran en la obra de Salustio; *L'asino d'oro* (1999) de Milo Manara, recreación erótica de *El asno de oro* de Apuleyo; etc. En adaptaciones de clásicos de la literatura para niños, encontramos, por ejemplo, al popular personaje de Disney, Donald, en *La Iliada* y *La Odisea*, o las adaptaciones libres de esta segunda obra de Homero por Sébastien Ferran en tres partes bajo el nombre *Ulysse* (2002-2004): *La malédiction de Poséidon*, *Le chant des sirènes* y *Le duel des prétendants* o *Le aventure di Ulisse* (2003) por los italianos Roberto Piumini y Francesca Ghermandi.

⁷ Sobre la pervivencia del mito clásico en el cómic estadounidense de superhéroes, véase Unceta (2007): *Superman*, *Elektra*, *Hercules Power* (con dioses y héroes griegos como personajes), *Hulk* (aparece un personaje marginal, Agamemón, y sus «aliados»: Áyax, Aquiles, Atalanta, Delfos, Héctor, Paris, Prometeo, Andrómeda, Casandra, Jasón, Perseo, Ulises...), el androide Yocasta, *Starfox* (conocido como Eros, de la raza de los Eternos, como Phastos –Hefesto–), la terrible Medusa (enemiga de *Spiderman*, *Wonder Woman* o *Los 4 fantásticos*), *X-men* (con personajes como Fénix o Cíclope), *Wonder Woman* (primer superhéroe femenino que aparece en el cómic –en plena II Guerra Mundial– y que guarda similitudes con las Amazonas, aunque se muestra más pacífica, menos belicosa y sin carácter andrógino –Sanjuán 2004–), *Captain Marvel*, *Flash* (cuya primera estética recuerda a Hermes), etc.

⁸ Véase para el cómic de asunto histórico García i Quera (2004) y, para la historia antigua, Vich (1990).

⁹ McCloud (2007, p.47), que entiende por «cómic» una estructura visual con un vocabulario compuesto de palabras, dibujos y otros iconos. Sobre las técnicas de trabajo, la estética de la imagen y la psicología de la narración en el cómic, véase Cantero (1991, pp.143-229).

terario forjado por Virgilio¹⁰ se adapta a un lenguaje y discurso nuevos. Así, encontramos a nuestros protagonistas en *Poema a fumetti* (1969) del italiano Dino Buzzati, en *The Song of Orpheus* del británico Neil Gaiman (1991) y en *Katábasis* (1994) del español Max¹¹. Las tres versiones tienen en común que no son el típico cómic de superhéroes¹² y estéticamente son, como veremos, muy diferentes.

Como antecedente de una historia de Orfeo y Eurídice en soporte cómic se encuentran una serie de dibujos con reminiscencias medievales realizados por el escultor alemán Gerhard Marcks (Berlín, 1889 – Colonia, 1981), vinculado a la Bauhaus¹³, que representan el canto de Orfeo (nº 2 de la serie) [Fig. 1], Orfeo y Eurídice (nº 4) [Fig. 2], Orfeo en el inframundo (nº 6) [Fig. 3] o el luto de Orfeo (nº 7) [Fig. 4], entre otros.



Fig. 1

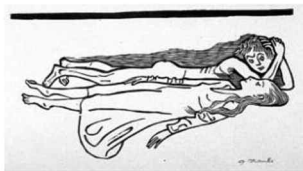


Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4

¹⁰ El mito originario griego de Orfeo y Eurídice era diferente a como nos lo han transmitido las versiones canónicas latinas de la historia, que son las que influyen en la cultura occidental (González Delgado 2008).

¹¹ Según Romero (2006), *The Sandman* de N. Gaiman pertenece a la categoría de la novela gráfica («The Song of Orpheus» es un episodio de dicha novela); *Poema a fumetti* se incluiría en esta misma categoría y *Katábasis* en la de cómic. Analizamos aquí las obras originales, ya que la traducción del cómic plantea retos y dificultades (Valero 2000): la interrelación texto-imagen, el tratamiento especial del lenguaje y su discurso adecuado, las limitaciones técnicas que pueden afectar a la traducción o las representaciones de sonidos de determinadas lenguas.

¹² En este sentido, debemos recordar que Orfeo era un héroe atípico, el primer «héroe intelectual», en palabras de L. Gil (1975, p.125), del mundo clásico.

¹³ Los primeros trabajos de Gerhard Marcks datan de 1907 y muestran su predilección por la tradición gótica germana: optó por las figuras esbeltas y estilizadas y demostró una mayor inclinación por formas medievalizantes, en detrimento de las expresionistas. Tras participar en la I Guerra Mundial, se inició su periodo de colaboración con la Bauhaus, pues conoció a Gropius, fundador de este movimiento, en la exposición del *Deutscher Werkbund* (Colonia, 1914) donde presentó varios relieves realizados en terracota. Gropius lo convirtió en el director del taller de cerámica. La Bauhaus, surgida de la unión de la Escuela de Bellas Artes y la de Artes y Oficios, ocupó un papel primordial en el panorama cultural alemán de entreguerras (se clausura en 1933) y, desde una perspectiva sociológica, pretendió conciliar la independencia de la obra artística y su carácter funcional (reflejan una concepción integradora entre función y forma). La Bauhaus se dividió en varios talleres (tipografía, metal, imprenta, mueble, textil, plástica...), dirigidos por dos maestros: el de forma (el propio artista, responsable de la iniciativa didáctica) y el de taller (encargado de la realización formal y dirección técnica del taller).

2. ORFI, EURA Y DINO BUZZATI

Dino Buzzati (Belluno, 1906 – Milán, 1972), licenciado en Derecho, autor de novelas y cuentos, escenógrafo, pintor y, sobre todo, periodista del *Corriere della sera*, escribió e ilustró al final de su vida *Poema a fumetti* (Mondadori, Milán, 1969) [Fig. 5]¹⁴. La complejidad de esta obra ya aparece en su curioso título, contradictorio en términos genéricos: una «novela» que se titula «poema» y que aparece «en viñetas»¹⁵. Lo cierto es que la obra es un cómic *sui generis* en el que el autor sustenta armoniosamente su conocida faceta de narrador con sus dotes como dibujante de ilustraciones a color. Es quizá esta armonía entre palabra e imagen la clave de la belleza de esta afortunada obra de madurez de Buzzati. Su publicación constituyó un acontecimiento literario de primer orden en Italia e hizo merecedor a su autor del premio «Paese Sera». La obra recrea el mito de Orfeo y Eurídice bajo los nombres de Orfi y Eura en cuatro capítulos: «Il segreto di via Saterna» (presentación y primer contacto de Orfi con el mundo de la muerte), «Spiegazione dell'aldilà» (descripción del extraño mundo de los muertos), «Le canzoni di Orfi» (su música lleva vida a ese mundo paralelo) y «Eura ritrovata» (reencuentro con su amada y fracaso de su empresa).

En *Poema a fumetti*, Orfi es un joven cantautor de pop-rock, que pertenece a una familia milanesa de buena posición (tal vez de ahí el hipocorístico poco afortunado del nombre mítico) y que toca todas las noches en la discoteca *Polypus*, provocando el delirio entre los adolescentes, porque «quando lui canta nessuno può stare fermo» (p.39). Una noche de marzo ve desde su ventana a su amada Eura desaparecer por la puerta del muro de la casa de al lado «come fosse stata uno spirito» (p.55) [Fig. 7] y, al enterarse de que ha muerto, decide ir en su busca. La mítica entrada al Averno se convierte

¹⁴ Seguimos aquí la reimpresión de 2001, en cuya portada [Fig. 6] aparece una de las ilustraciones del libro. Buzzati no aceptó ser considerado un escritor. Se definía como un simple periodista que escribía ficción de vez en cuando. Obtuvo éxito con su primera novela, *Barnabo delle montagne* (1933), a pesar de que la siguiente, *Il segreto del Bosco Vecchio* (1935), fue acogida con indiferencia. En 1940 publicó la que se considera su obra maestra (incluso Borges la elogió y la incluyó en su colección de obras maestras de la literatura), de atmósfera kafkiana: *Il deserto dei Tartari* (Milán, Rizzoli, 1940, adaptada a película en 1976 por Valerio Zurlini). Recopiló los relatos que publicaba para el *Corriere* y otros periódicos en *I sette messaggeri* (1942), *Paura alla Scala* (1949), *Il crollo della Baliverna* (1954), *Sessanta racconti* (1958, premio Strega), *Esperimento di magia* (1958), *Il colombre* (1966) y *Le notti difficili* (1971). Destacamos también *Il grande ritratto* (1960), experimento de novela de ciencia ficción donde explora el universo femenino; *Un amore* (1963), historia con rasgos autobiográficos de un hombre que encuentra el amor a los cincuenta años; o *I miracoli di Val Morel* (1971), novela gráfica. Su obra está traducida a casi una treintena de lenguas; ya en España, Antonini vio un «segno di una nuova fase della ricezione di Dino Buzzati in Spagna» (Antonini 2000, p.798) que, efectivamente, tuvo lugar a partir de 2006, centenario del nacimiento del autor, gracias a que la editorial Gadir va a publicar un buen número de sus obras (de ese año es la traducción de Carlos Manzano: *Poema en viñetas: novela gráfica*, Madrid, Gadir, 2006). Véase biografía del autor e introducción de la obra en Toscani (2001).

¹⁵ Pozo (2009, p.63): «nos encontramos ante una novela que no es una novela; ante un poema que tampoco es un poema o, dado su carácter de libro ilustrado, ante un cómic que no es cómic... Y así podríamos continuar [...]. El *Poema a fumetti* es pues reacio a la codificación más estrecha y canónica de cualquiera de los modelos de escritura empleados en su construcción, de modo que no es ninguno de ellos, a pesar de ser todos y cada uno de ellos al mismo tiempo». De este *collage* de géneros el autor saca el máximo provecho: «La convivencia de códigos visuales, gráficos e icónicos dará lugar a una simbiosis de los diferentes discursos y, con ello, se generará un texto potencialmente más rico debido a la sinergia de las diversas figuras estilísticas» (Pozo 2009, p.67).



Fig. 5



Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8

aquí en algo tan cotidiano como una puerta (como cotidiana es también la muerte) de la céntrica vía Saterna de la capital lombarda¹⁶. Cuando Orfi se decide a cruzarla, se encuentra con un portero, a modo de can Cerbero, que le dice que lo estaba esperando y que no puede pasar por la puerta porque está vivo. Al preguntarle Orfi quién es, el hombre desaparece. Entonces, el músico canta su canción «toc toc» hasta que la puerta se abre (siguen apareciendo extraños elementos fantásticos; así, tras la puerta no aparece el jardín de la casa, sino una sala) y lo recibe una chica llamada Trudi, especie de Hermes psicopompo, que le aconseja que se lo piense antes de bajar, pero él se lanza sin escuchar sus palabras de advertencia. En ese particular descenso al inframundo queremos llamar la atención sobre un elemento: las escaleras [Figs. 9, 10]. Tal vez aquí Buzzati tenga en cuenta otras recreaciones del mito de Orfeo y Eurídice, en este caso la recreación cinematográfica *Orfeo negro* de M. Camus (1958)¹⁷, donde el protagonista descendía a los infiernos por una interminable escalera [Fig. 11]; además, el Orfeo brasileño buscaba a su Eurídice negra en una «oficina de desaparecidos», que también está presente en el cómic [Fig. 12], tocaba la guitarra y el encuentro de los amantes se producía en un tranvía (en el cómic Orfi encuentra a Eura en un vagón de tren). Algunos de estos elementos, que no aparecían en la obra teatral brasileña en la que se inspira la película, sí aparecían reflejados en la obra de J. Cocteau¹⁸ y son un ejemplo de la fuerte y fructífera interrelación entre el cómic y el cine¹⁹.

¹⁶ También en su cuento «Viaje a los Infiernos del Siglo», hipertexto de «Inferno» de *La Divina Commedia* de Dante Alighieri (San Martín 1996), Buzzati encuentra una puerta al infierno en Milán (identificada en ocasiones con todas las ciudades), aunque aquí aparece en el metro.

¹⁷ La película es una adaptación cinematográfica de la obra teatral *Orfeu da Conceição* (1956) de Vinicius de Moraes (González Delgado 1999).

¹⁸ Nos referimos a las recreaciones de nuestro mito en su obra dramática *Orphée* (1926) y en su obra cinematográfica *Le sang d'un poète* (1930), *Orphée* (1949) y *Le testament d'Orphée* (1959). Véase Rull (2002), Tola (2009) y Morales (1999).

¹⁹ Hemos visto como muchos cómics han sido llevados a la gran pantalla, convirtiéndose así éstos en una especie de adecuado guión cinematográfico al conjugar narración e imagen. También hay ejemplos de lo contrario: películas convertidas en cómics, como *Hércules* de Disney o la serie de dibujos *Ulises 31*.



Fig. 9



Fig. 10



Fig.11

El mundo con el que se encuentra no puede ser un Hades más fantástico e inverosímil: el antiguo soberano de los muertos es aquí degradado a una chaqueta (el diablo custodio) [Fig. 8], por la ventana sigue viendo Milán, pero el tiempo está detenido y existe la televisión en color. «Te lo imaginavi come diceva Dante?», le pregunta el diablo custodio. Éste le dice que la añoranza es la enfermedad del reino de la muerte, que no existe el miedo, el hambre, las necesidades..., que lo único importante que falta es «la libertà di morire» (p.96) y que es un mundo de «prevedibilità, uniformità, noia» (p.105)²⁰. Orfeo se impacienta y pide ver a Eura (que, además, lleva de apellido Storm). Es entonces cuando, en su lugar, como si de un proxeneta se tratara, el diablo custodio le ofrece provocadoras mujeres desnudas que intentarán que nuestro protagonista se olvide de su amada. Estas insinuantes y atractivas mujeres se corresponden con las bacantes de las fuentes clásicas, que provocan a un héroe ensimismado con los recuerdos de su amada muerta. Pero estas mujeres no se encontraban en el infierno, sino en la Tracia a donde Orfeo había ido a consolar su fracasada expedición al mundo de la muerte. En el imaginario buzzatiano, también Orfi espera reunirse con su amada y volver al mundo cotidiano en su compañía, por lo que rechaza a todas las mujeres y pide reunirse con Eura. A cambio, el guardia custodio le pide que cante las cosas «che quaggiù abbiamo perdute, i cari misteri» (p.122), es decir, que provoque en el infierno algo prohibido: la añoranza por la vida. Orfi tocará con su guitarra y dará cuenta de la vida²¹ (pp.130-196). Su discurso ágil y repetitivo («quando» encabeza un buen número de ilustraciones y le permite de esta forma recordar que está con vida en el mundo de la muerte) conmueve a legiones de muertos. En una de esas historias podemos ver (a través de la imagen, pero no leer en el

²⁰ Gianneto (2005) muestra cómo el mundo de los muertos recreado por Buzzati en *Poema a fumetti* se rastrea en obras anteriores, como los cuentos «Lo strano viaggio di Domenico Molo» (publicado luego con el título «Il sacrilegio»), «Nuovi strani amici», «Ferrovia sopraelevata», «I Santi» y, el antecedente de nuestra obra, «Viaggio agli inferni del secolo».

²¹ Como cantautor, podemos ver aquí una especie de canción-protesta. Debemos indicar que *Poema a fumetti* fue adaptado a una suerte de ópera multimedia por Filippo del Corno. En escena se reprodujeron los diálogos originales de Buzzati y el cantante Omar Pedrini dio voz a Orfeo.

texto) la posible muerte de Eura («Il visitatore del pomeriggio», pp.172-175). Aristeo, el pastor que en el mito virgiliano perseguía a Eurídice, es transformado aquí en una araña que provoca la muerte a una joven que sentía como sus pasos se aproximaban. Hay aquí otro guiño a las referencias clásicas, pues Eura termina, como si de una *Metamorfosis* de Ovidio se tratara²², convirtiéndose en araña [Fig. 13].



Fig. 12

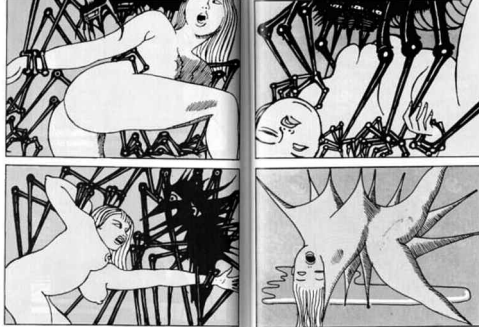


Fig. 13



Fig. 14

Orfeo canta a unos muertos que han perdido la memoria y lo que canta es «vida», es decir, intenta provocar que estos recuerden, que añoren la vida. Sin embargo el mundo de muertos y vivos es semejante: la vida es tan extraña para los muertos como la muerte para los vivos. Aunque muerte y vida son indisolubles, los muertos no tienen la libertad para morir y no añoran la muerte.

Al final, como en el mito clásico, la música encantadora del héroe da su fruto y consigue que le permitan acceder hasta Eura, pero tendrá un límite. Si la tradición decía que no podía volverse a mirarla, aquí, a pesar de no existir tiempo en el mundo de los muertos, se le conceden veinticuatro horas para encontrar a Eura y regresar con ella al otro mundo; en caso contrario será expulsado. Al final encuentra a su amada en la estación de tren; se besan, se abrazan, pero, a pesar de que Orfeo quiere apresurarse para encontrar la puerta y sacarla de allí, Eura le dice que esa puerta no existe y que ella no podrá pasar: «le tue canzoni non bastano. Qui comanda la grande legge. Non credere alle vecchie favole. [...] Non posso accompagnararti lassù. Povera favola di Orfeo. Anche se tu non ti volterai indietro, non servirebbe lo stesso. Adagio, ti prego, Orfeo, io sono stanca. Tutti qui siamo stanchi» (pp.222-223). Cuando a falta de unos minutos todavía se ve la puerta (la presencia del reloj marca el paso del tiempo), Eura se despide: «Orfeo mio, abbracciarmi, tienimi stretta, amore. Un giorno ci rivedremo» (p.226). Entonces, agotado el tiempo impuesto, una fuerza irresistible lo atrapa y lo expulsa [Fig. 14] hasta vía Saterna. Allí se encuentra con el portero desaparecido que le dice que todo ha sido un sue-

²² Ovidio cuenta el mito de Orfeo y Eurídice al comienzo de los libros X y XI de *Metamorfosis* y en su narración sigue forjando el mito literario que Virgilio modeló en *Geórgicas* (González Delgado 2008).

ño. Sin embargo Orfi guarda en su mano el anillo de Eura que, sin darse cuenta, había arrancado al asir fuertemente su mano en la despedida. Gracias a él, Orfi tiene una prueba para no dudar de que toda su historia ha sido real y de que se ha reencontrado con su amada en el mundo de los muertos. Sin embargo, ha fracasado. Al cambiar del mito clásico la fatídica mirada atrás, Buzzati no culpa a Orfeo, pues no ha cometido ningún error. En todo caso, la culpa sería de Eura, que no pudo apresurarse estando muerta. Con este novedoso límite temporal, el autor nos dice que la muerte es inevitable y que ningún muerto vuelve a la vida. Buzzati refleja el escarnio y la impotencia humana en un mundo incomprensible mediante la fantasía alegórica, notándose así el influjo de Kafka o de Italo Calvino. La obra, clasificada como narración neofantástica (Poza 2009), crea una atmósfera gótica y surrealista impregnada de angustia. El autor, sirviéndose de la imagen, muestra una capacidad de síntesis en el texto que no va reñida con los múltiples recursos literarios poéticos que emplea (aliteraciones, estructuras isotópicas, anáforas, encabalgamientos...). Además, *Poema a fumetti* refleja los temas buzzatianos más importantes: el misterio, la poesía, el erotismo, la reflexión vital, la melancolía... En conjunto, la obra bebe del expresionismo, del surrealismo, del existencialismo²³, del cine, del arte pop... y hace guiños, entre otros, a Dalí (p.51), Murnau (p.150), Fellini (pp.212-215) o a las *pin-ups* de los años cincuenta.

3. NEIL GAIMAN Y SU ORFEO, VÁSTAGO DE SANDMAN

The song of Orpheus es una edición especial de la colección *The Sandman*, con guión de Neil Gaiman y dibujos de Bryan Talbot, publicado en noviembre de 1991 por DC Comics (Nueva York)²⁴. *The Sandman* es una serie de historietas escritas por Neil Gaiman²⁵, uno de los mejores guionistas del cómic americano, e ilustradas por una amplia gama de dibujantes de diferentes estilos (limitados a sagas o episodios

²³ Las corrientes existencialistas están próximas al espíritu de *La náusea* de Jean-Paul Sartre y al de *El extranjero* de Albert Camus (que además fue lector y traductor de Buzzati). Ya aparecen en *El desierto de los tártaros* (que por sus descripciones y su presente perpetuo e interminable se ha relacionado con *Las cosas* de Georges Perec y *La montaña mágica* de Thomas Mann), pues trata de la nada, del desierto, del vacío, de la soledad... El protagonista del relato, solo con su fusil, vigila un paso que debe cruzar un enemigo que no termina de llegar (metáfora del hombre contemporáneo).

²⁴ El responsable del entintado fue Mark Buckingham y del color Daniel Vozzo. *La canción de Orfeo*, en traducción castellana de Ernest Riera, fue publicada en Barcelona, Ediciones Zinco, 1993.

²⁵ Cuando Neil Richard Gaiman (Portchester, 1960) realizó una entrevista a Alan Moore, se planteó la posibilidad de escribir historias para cómics. En 1986 conoce a Dave McKean, dibujante de estilo peculiar, y crean su primera novela gráfica: *Violent casses*. En aquella época el éxito de Alan Moore lleva a los editores de DC Comics a buscar nuevos talentos en las islas británicas, llevando a Estados Unidos escritores (Gaiman entre ellos) que marcarán un hito en el *comic-book* americano. Tras *Black Orquid* (1988), la editorial le sugiere una serie mensual. Es entonces cuando Gaiman crea el personaje de Sandman, basado en el folklore anglosajón y ambientado en un medio sobrenatural y onírico, muy alejado del típico superhéroe que dominaba el mercado del cómic. Autor de otros cómics y novelas, como *Stardust* (1997), *Arlequín Valentine* (2001) o *Coraline* (2002), ha recibido innumerables premios por su trabajo.

sueños)²⁶. Sandman, «el hombre de la arena», sería el equivalente a las divinidades grecolatinas Hipnos o Morfeo²⁷, pues su reino está formado por los sueños mismos: actúa dejando caer puñaditos de arena sobre los ojos del durmiente para llevarlo a su mundo, bien proporcionándole felices sueños, bien terribles pesadillas. Su tarea, por tanto, es tejer sueños y pesadillas, además de gobernar y proteger el reino al que todos viajamos cuando dormimos. El motor de esta serie de Neil Gaiman son las peripecias de Sandman, tanto en el mundo de la vigilia como en otros, y su relación con humanos, dioses, animales, sueños y el resto de los Eternos, la arcana familia de divinidades a la que pertenece²⁸. El cómic *The Sandman* se compone de diversas secuencias de libros de cómic argumentalmente dependientes (sagas) y también de episodios independientes²⁹. Neil Gaiman crea un rico universo onírico del que surgen

²⁶ *The Sandman* fue publicado mensualmente por DC Comics entre 1988 y 1996, y posteriormente por Editorial Vertigo. Como los seguidores crecieron rápidamente, comenzó a reimprimirse la colección (finalmente quedó dividida en diez tomos que comprenden diferentes sagas; los números especiales saldrían luego aparte). Las portadas de cada número fueron diseñadas por Dave McKean, que crea unas imágenes surrealistas combinando pintura, fotografía, dibujo a lápiz, *collage*, arte digital o esculturas. Cuando la colección cerró en el nº 75 (Gaiman decidió dejarlo antes de repetirse y la editorial, aunque las historias se vendían muy bien, respetó su decisión), Sandman ya se había convertido en un icono popular. No obstante, se publicará con posterioridad algún número especial, como *Sandman Dust Covers*, que recopila las portadas de Dave McKean e incluye *The Last Sandman History* (1997). Véase una entrevista a Gaiman (SALISBURY 2001), una guía de lectura de *The Sandman* (Bermúdez – García 1999), un estudio sobre la construcción de la identidad (como resultado de la confrontación entre lo antiguo y lo moderno, y como cambio de situación) en *The Sandman* (Romero 2007) y un esencial estudio del autor y su personaje (Martínez 2002).

²⁷ Hipnos es una personificación del sueño. Uno de sus hijos era Morfeo, encargado de adoptar la forma de seres humanos y mostrarse en sueños a las personas dormidas (su nombre deriva de μορφή ‘forma’). Cf. OVID.*Met.*10.633-670 (lo denomina *artificem simulatoremque figurae*, v. 634). Para Espino (2002, p.46) Sandman sincretiza a Hipnos y a sus hijos Morfeus, Fobotor y Fantasus. En el cómic Sandman tiene múltiples nombres como Sueño, Morfeo, Oneiros... y ya se había reencarnado con anterioridad en el cómic americano (Martínez 2002).

²⁸ Los Eternos, según la mitología de Gaiman, son siete hermanos que existen desde el principio del tiempo, antes de que la humanidad soñara con los dioses, y que son la representación antropomórfica de un concepto. No pueden morir, pero pueden ser apresados con ciertas técnicas mágicas y, si su cuerpo desapareciera, otro aspecto de su ser podría tomar su lugar. Más que dioses, son personificaciones –en inglés, toda la familia comienza por la letra D y son, en orden de edad: Destino (Destiny: camina por cualquiera de los senderos que cruzan su jardín, sin saber a dónde van y manteniendo sus secretos), Muerte (Death: decide el fin de la existencia –para probar el gusto de la mortalidad, un día de cada siglo toma forma de mortal para comprender cómo se sienten las vidas que arrebató–), Sueño (Dream: le servimos cuando cerramos los ojos y soñamos), Destrucción (rompió el contacto con los otros Eternos y piensa que las cosas se terminarán destruyendo por sí mismas), Deseo (Desire: vive en el corazón), Delirio (Delirium: hermana gemela de Deseo, habla poco y es paciente) y Desesperación (Despair: la mente humana no está preparada para comprender los dominios de quien fue una vez Delicia).

²⁹ Así, la primera saga es *Master of Dreams* (n^{os} 1-7): Sandman, presentado como entidad fundamental del universo, se dedica a recuperar sus objetos personales de poder: una bolsa de arena con propiedades especiales, un yelmo hecho con los huesos de un muerto, y un rubí con gran parte de la esencia del Sueño encerrada en él; el número 8 es una historia independiente que se incluyó al final de la primera saga y al comienzo de la segunda, *The Doll’s House* (n^{os} 9-16): Sandman ve amenazados sus dominios, la tierra de los sueños; a continuación aparecen cuatro capítulos independientes uno de los cuales, «A midnight summer dream» fue el primer cómic en ganar el «World Fantasy Award» (1991): *Dream Country* (n^{os} 17-20); la cuarta saga es *Season of Mists* (n^{os} 21-28), en la que Sandman desciende a los infiernos porque Lucifer (véase Álvarez – Mandado 1998) le entrega sus llaves tras renunciar a su trono y otras «razas» tratan de conseguirlas... etc. hasta llegar al número 75 que cierra la décima saga. De las historias de terror se va evolucionando al género fantástico, incorporando elementos de la mitología clásica y contemporánea. La obra termina con un epílogo y los dos últimos números son dos historias sin continuidad.

personajes secundarios muy atractivos, como es el caso de Muerte, hermana de Sandman; también en el imaginario grecolatino, Hipnos (Sueño, Dream-Sandman) era hermano de Thanatos (Muerte, Death)³⁰ y la cercanía de sus reinos se encuentra en su parentesco, aunque para Sandman su reino es más terrible que el de su hermana.

A pesar de representar al señor de los sueños, Sandman tiene una apariencia gótica llamativa [Fig. 15] y el dibujante no escatima en primeros planos de sus botas y sus correajes [Fig. 27]. Es un personaje orgulloso, oscuro y temible, pero también romántico, melancólico, profundamente triste y consciente de sus responsabilidades³¹. Sandman arrastra varias tragedias que se relacionan no sólo con sus fracasos amorosos (Calíope, Titania, la bruja Thessaly o Nada), sino también con el triste destino de su hijo Orfeo, la desaparición de su hermano Destrucción, la rivalidad con otros Eternos...

Por lo que aquí nos interesa es un número especial de *The Sandman*³², el episodio independiente *The song of Orpheus*, ya que Neil Gaiman recrea una versión del mito de Orfeo y Eurídice adaptada al imaginario de su saga, que va desde la boda de Orfeo hasta su decapitación a manos de las Furias, aunque su cabeza seguirá viva³³. Ya encontramos reminiscencias de este mito clásico en la trama de *The Sandman*, en concreto en la saga *Season of Mists* (n^{os} 21-28), cuando Sandman vuelve al Infierno para recuperar a su amada Nada, arrepentido de haberla condenado³⁴. Además, Orfeo había aparecido en la entrega n^o 29, «Thermidor»³⁵, cuando Lady Johanna Constantine rescata la cabeza de Orfeo de la Francia de la Revolución, en peligro de ser acusada de objeto de superstición. Por otro lado, se refleja también la intertextualidad de *The Sandman* con la historia de conocidos personajes históricos, mitológicos y héroes del cómic³⁶.

³⁰ Así lo señala Hes.*Th.*211-212, que los considera hijos de la tenebrosa Noche: Νύξ δ' ἔτεκε στρυγερὸν τε Μόρον καὶ Κῆρα μέλαιναν | καὶ Θάνατον, τέκε δ' Ὕπνον, ἔτεκε δὲ φύλον Ὀνειρώων. Estas personificaciones no cuentan con un mito propiamente dicho.

³¹ Un mago humano, que intentaba atrapar a la Muerte con sus sortilegios, captura en cambio a Sandman y le retiene durante setenta años en una jaula de cristal. Durante este forzoso aislamiento, se empiezan a desarrollar cambios en él que le afectan más de lo que cree.

³² Este número especial es el último de la sexta saga *Distant Mirrors* (n^{os} 29-31, 38-40, 50 y *The Sandman Special* n^o 1), que comprende historias conclusivas en las que Morfeo toca las vidas de personajes antiguos. Ha sido brevemente analizado por Herreros (2002, pp.624-625), aunque no ha tenido en cuenta su contexto dentro de la serie *The Sandman*.

³³ Las Furias, también conocidas como las Benévolas, volverán a aparecer en otros episodios. En la novena saga «Las Benévolas» (*The Kindly Ones*, n^{os} 57-59 y *Vertigo Jam* 1), ya se va preparando el final de la obra al cerrarse muchos cabos sueltos. Sueño es invadido por las Benévolas (las Furias), que empiezan a matar a algunos de sus habitantes y a inquietar a Sandman.

³⁴ Sandman temía que Lucifer se opusiera a él, pues le creía capaz de aprisionarlo o destruirlo, pero lo único que hace el «Príncipe de las Tinieblas» es cerrar el infierno, echando a todos los condenados y demonios, y entregarle la llave de tan vasto espacio, garantizándole que ésta le dará más problemas que cualquier batalla. Aunque Sandman no quiere la llave, debe decidir a quién darla de entre todos los que se la piden, muchos ofreciéndole cosas que él desea, como Nada, que había sido tomada por el demonio Azazel durante el éxodo desde el Infierno.

³⁵ Se trata de la primera historia de la saga *Distant Mirrors* y lleva el nombre de uno de los meses del calendario revolucionario francés.

³⁶ Así, por ejemplo, en la serie aparece la musa Calíope, pero también Marco Polo, Shakespeare, Caín y Abel, Adán y Eva, o un Augusto, hijo adoptivo de Julio César, que hace planes para hundir el Imperio Romano. Al final, en el velatorio de Sandman, aparecen Superman y Batman.

Para introducir al Orfeo mítico en la serie, Gaiman lo convierte en hijo de Sandman y de la musa Calíope (el parecido fonético con su sobrenombre Morfeo ayudaría en esta relación de parentesco); como es el único vástago engendrado por Sandman, Orfeo se convierte en «el vástago de los Eternos»³⁷. La historia aparece dividida en cuatro capítulos (sin título) y un epílogo. Al comienzo aparece una especie de «prólogo» donde Orfeo, la noche antes de su boda, sueña con su cabeza cortada en el mar llamando a su futura esposa y con su padre que, presente en el sueño, no se lo quiere interpretar.



Fig. 15



Fig. 16



Fig. 17



Fig. 18

En el primer capítulo, que cuenta las nupcias y muerte de Eurídice, un Aristeo novedoso (no sólo por aparecer representado como un sátiro, sino también por ser amigo de Orfeo) despierta a nuestro héroe el día de su boda y, a modo de premonición, le dice: «People die. You get over it. It's part of live» (p.7). Gracias a este personaje sabemos que Gaiman sigue la versión virgiliana pues, además, convierte al mítico apicultor en granjero. Orfeo se encuentra con sus padres Calíope y Sandman (que se vincularía de esta manera con el dios Apolo, más que con Eagro, padre terrenal de Orfeo), con Eurídice y con toda su familia (los Eternos, que son además presentados bajo su nombre griego: *Teleute, Aponoia, Mania, Epithumia, Olethros y Potmos*). En la celebración se invoca a Himeneo (como OVID.*Met.*10.2) y todos contentos bailan al son de Orfeo (que sólo toca la lira, no canta). Todos sus tíos se van, con la excepción de Teleuté, que le dice que tiene cosas que hacer. Aristeo, borracho, lleva aparte a Eurídice e intenta violarla. Ella huye [Fig. 17], pero encuentra en su camino una serpiente que le muerde el pie y le provoca la muerte [Fig. 18]. Aristeo, arrepentido, se lo cuenta a Orfeo.

³⁷ Antes de comenzar el cómic, se señala, a modo de introducción, en el reverso de la portada (con ilustración de Dave McKean) [Fig. 16]: «The legend of Orpheus has been told in story, song and poem over countless generations. It has been told as a tale of bravery, as a lesson on the dangers of hubris, as a paeon to youth and love too quickly lost. It has never been told like this before. Here, then, is the story of the Sandman's only begotten son; Orpheus, the offspring of the Endless».

El segundo capítulo es novedoso en Gaiman y se aparta de las versiones canónicas de nuestra historia. Este hecho se explica por la adaptación del mito a la trama de *The Sandman*. Comienza con la incineración de Euridice y es entonces cuando Orfeo parece descubrir los efectos encantadores de su lira, que le permiten llegar hasta el onírico palacio de su padre. Éste le reprende por no asistir al funeral de Euridice, pues de esa forma no se ha despedido de ella y le recomienda: «She is dead. You are alive. So, live» (p.15). Pero su hijo quiere rescatarla del otro mundo y pretende que interceda por él ante Hades y Koré. Como su padre no quiere hacer caso a semejantes insensateces, Orfeo planea suicidarse porque piensa: «We can be together in the Underworld, cold, and pale and immobile, but together» (p.17). Entonces aparece su tío Olethros, que le dice: «I think you are more in love with the idea of your dead love than you ever were with the girl herself... » (p.18), y que podemos entender como una interpretación mítica del propio Gaiman. Su tío le envía a casa de Teleuté, que le dice lo mismo que su padre: «People die. It's okay. It happens. Go on with your own life. You have many things to do» (p.22), pero ante el empeño del muchacho, que le pone como ejemplo las hazañas de Heracles³⁸ y que Olethros le había dicho que sólo ella podía ayudarle, accede a sus deseos y le ordena dirigirse al Ténaro, al sur de Grecia, porque allí está la puerta al otro mundo (al igual que en las versiones latinas).



Fig. 19



Fig. 20

El capítulo tercero relata el viaje de Orfeo al Ténaro, su descenso a los infiernos, su encuentro con Caronte (al que paga con un brote de muérdago), el adormecimiento del can Cerbero con el sonido de su música y el encuentro con unos gigantescos dioses infernales [Fig. 19]. Ante ellos Orfeo canta (pp.33-35), como Ovidio, al amor y podemos afirmar que Gaiman adapta y traduce (o se sirve de una traducción) el canto órfico ovidiano (*Met.*10.17-39), como vemos a continuación:

³⁸ Encontramos una justificación racionalista del episodio mítico del descenso de Heracles al Hades en boca de Teleuté: «Herakles was full of it. He just got dead drunk for a couple of weeks in Phrygia and told everyone he'd been to the land of the dead» (p.23).

[...] *O positi sub terra numina mundi,
in quem decidimus, quidquid mortale creamur,
si licet, et falsi positis ambagibus oris
uera loqui sinitis, non huc, ut opaca uiderem* 20
*Tartara, descendi, nec uti uillosa colubris
terna Medusaei uincirem guttura monstri;
causa uiae est coniunx, in quam calcata uenenum
uipera diffudit crescentesque abstulit annos.*

Posse pati uolui nec me temptasse negabo: 25

*uicit Amor. Supera deus hic bene notus in ora est;
an sit et hic, dubito, sed et hic tamen auguror esse,
famaque si ueteris non est mentita rapinae,
uos quoque iunxit Amor. Per ego haec loca plena timoris,
per Chaos hoc ingens uastique silentia regni,* 30
*Eurydices, oro, properata retexitate fata.
Omnia debemur uobis paulumque morati
serius aut citius sedem properamus ad unam.
Tendimus huc omnes, haec est domus ultima, uosque
humani generis longissima regna tenetis.* 35

*Haec quoque, cum iustos matura peregerit annos,
iuris erit uestri: pro munere poscimus usum.
Quod si fata negant ueniam pro coniuge, certum est
nolle redire mihi: leto gaudete duorum.*

I sing of only two things: love and time. I journeyed to this world below, to which all born as mortals must descend in time. I came to plead with you, great King, great Queen. I sing an honest song, and I will tell the truth, unvarnished, and in my own way.

I came because my wife was killed before her days in lands above were due to end. Eurydice disturbed a serpent and it poured its poison deep into her precious veins. I was not strong enough to bear my grief. Love was too strong for me, and dragged me down. The power of love is strong in lands above. And love is known here too, if all the tales of passion, aye, and rape so long ago have any truth or honesty to them. They say you two were bound as one by love. I beg you, by these silent realms, to weave again the destiny, of one who died too soon. For we the living will be yours one day and all we hope and feel and touch and dream, all we hold dear, will wither and be gone. For at the end, with pennies on our eyes, we die, and rot. And then, as hollow ghosts we'll dwell below: our last, our final home. Oh King, oh Queen. My wife, like all the rest will soon be yours. I ask you for a gift, a tiny boon. I ask you for her life, and only for a short span on this earth. But if you cannot grant that, then I wish not to return to lands that see the sun. And you may have my lie as well as hers.

El canto de Orfeo conmueve a todos los moradores del Hades. Incluso, siguiendo las versiones latinas, a los condenados que cumplen su castigo en el infierno, en concreto, a Ixión, Ticio y Tántalo [Fig. 20]³⁹. En relación con la trama de *The Sandman*, Perséfone está asombrada porque Orfeo hizo llorar a las Furias, y le advierte: «They will never forgive you for that» (p.35). El soberano infernal accederá a sus peticiones y le devolverá a su amada, pero le dice que hay reglas:

Go thou back to the world above, and Eurydice shall follow thee as thy shadow. But halt not, speak not, turn not to look behind thee, till ye both have left our kingdom and gained the upper air of your native Thrace. And then, and only then, shall she be thine. Do not look back (p.36).

Como en las versiones clásicas, Orfeo sale del inframundo en silencio y, cuando ya vislumbra la luz del día, la desconfianza, la indignación, la incertidumbre y la duda crecen en su interior [Fig. 22] (haciendo participe al lector con unas imágenes en donde sólo se ve a Orfeo saliendo de las moradas infernales [Fig. 21]) y un pequeño gesto de cabeza [Fig. 22] motivará su desgracia: Euridice se desvanece en las tinieblas para no volver, preguntándose si realmente su marido la quiso [Fig. 23].

³⁹ Sobre la presencia de los diferentes condenados infernales en la literatura y su relación con nuestro mito, véase González Delgado (2008, pp.172-177).



Fig. 21



Fig. 22



Fig. 23

El capítulo cuarto comienza con el poder encantador de la música de Orfeo, que congrega a su alrededor a un sinfín de animales, típica imagen de mosaicos grecolatinos [Fig. 24]. El hecho de que la marca definitoria del héroe aparezca con tanto retraso en esta versión de Orfeo es porque, recordemos, Gaiman hizo que el tracio descubriera el efecto encantador de su música tras el dolor que le produjo la muerte de Eurídice. Tras su fracaso en el infierno, Orfeo se retira a la montaña. El narrador innova al recrear un encuentro entre Orfeo y su madre Calíope, a la que le dice que intentó suicidarse tras volver de los infiernos. Ésta le aconseja que abandone el bosque y, antes de marcharse, le advierte para que se prevenga de un grupo de bacantes. Pero al joven parece no importarle y cuando éstas llegan y le animan a participar en sus ritos, Orfeo las rechaza apelando al amor por su mujer. Entonces las bacantes, lanzando su clásico grito acostumbrado «Evan! Evan! Eu-oi-oi-oi!», atacan como fieras salvajes al héroe, descuartizándolo [Fig. 25], besando su decapitada cabeza [Fig. 26] y lanzándola después al mar.

En el epílogo se produce el reencuentro entre padre e hijo. Orfeo, la noche antes de su boda, había soñado su futuro. En el mito griego, Apolo, padre de Orfeo, convirtió en piedra la serpiente que atacó la cabeza de su hijo; aquí vemos cómo el propio Sandman la mata de un pisotón antes de que el reptil causara más daño a su hijo [Fig. 27], pero éste le pide que le ayude a morir. Su castigo por visitar el mundo de los muertos con vida es que, por más que lo intente (su aislamiento en el bosque, su evitable encuentro con las bacantes, la petición a su padre), no podrá morir cuando quiera. Al dolor por la segunda pérdida de Eurídice se une un sufrimiento físico cada vez mayor. Su padre le anuncia que ha hablado con los sacerdotes de la isla para que



Fig. 24



Fig. 25

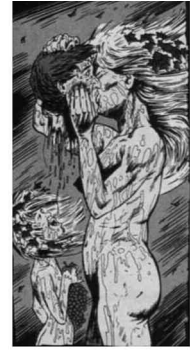


Fig. 26

lo cuiden y que nunca más se volverán a ver, marchándose sin hacer caso a los ruegos y gritos de su hijo:

Orpheus watched as his father walked away; unable to turn his head, even had he wanted to. His father walked away slowly, pace by pace, through the sand and foam. Orpheus watched through tear-stung eyes until he was out of sight. His father never even tried to look back (p.48).

La personalidad fría de Sandman se refleja bien en la historia de su vástago. La sencilla prueba que provocó el fracaso de Orfeo en el infierno, y que podemos entender como un rasgo de humanidad, es realizada por su padre sin ningún tipo de contemplaciones. En el cómic no se da el nombre de la isla a donde llega la cabeza de Orfeo, aunque en la ya citada entrega 29 se indica que es Naxos. A pesar de sus palabras, Sandman terminará practicando la eutanasia a la cabeza de su hijo. La muerte de Orfeo forma parte del entramado de la serie y la debemos poner en relación con la saga *Brief Lives*⁴⁰: Delirio convence a Sueño (Sandman) para que la acompañe en busca de su hermano desaparecido, Destrucción. Sandman acepta porque espera olvidar la tristeza que le produjo el reciente abandono de su última amante. Después de muchas dificultades, Delirio y Sueño encuentran a su hermano, pero éste les dice que no quiere volver a ocupar su puesto, ya que lo considera innecesario. Después de esto, Sandman va a matar a su hijo Orfeo, ya que éste se lo había pedido a cambio de la información sobre Destrucción. La tormenta de realidad que aparece en la saga siguiente⁴¹ se produjo por el entierro de Orfeo, en el que vemos a muchos de los Eternos y de la gente del Sueño.

Si atendemos a la estructura del cómic por capítulos (I: Boda y muerte de Eurídice; II: Dolor de Orfeo; III: Aventura en el Más Allá; IV: Dolor y muerte de Orfeo)

⁴⁰ Séptima saga (n^{os} 41-49 y parte del Especial *The Sandman Gallery*).

⁴¹ Nos referimos a la saga octava *World's End* (n^{os} 51-56), compendio de relatos breves dentro de una taberna llamada *El fin de los mundos*.



Fig. 27

vemos que ésta coincide con la estructura mítica que presenta el mito en Virgilio y Ovidio (González Delgado 2008, pp.157-158). Una vez que Gaiman adapta el mito clásico en el imaginario de *The Sandman*, sigue con bastante fidelidad las versiones canónicas antiguas de nuestro mito, especialmente cuando la historia se desarrolla en el mundo de los muertos. Su resumen puede aparecer en cualquier manual de mitología: Eurídice, perseguida por Aristeo, muere por una picadura de serpiente; Orfeo, triste por su muerte, decide ir a buscarla a los infiernos; el héroe consigue entrar en el mundo de los muertos y, gracias a su música que detiene incluso el suplicio de los condenados infernales, obtiene de los dioses del Hades la devolución de su esposa, con la condición de no volverse a mirarla hasta salir del inframundo; Orfeo se vuelve y Eurídice se desvanece; el héroe se retira a llorar la segunda pérdida de su amada; las bacantes, molestas porque Orfeo las rechaza, lo descuartizan y arrojan su cabeza al mar, que sigue clamando «Eurídice» hasta llegar a tierra firme. El autor, además, también se hace eco de las leyendas que decían que la cabeza cortada de Orfeo fue atacada por una serpiente y emitía oráculos⁴².

Entre las novedades que aparecen en la recreación de Gaiman, la conversión de Aristeo en sátiro tiene su explicación por el desarrollo de los acontecimientos; cuando un sátiro bebe demasiado, no controla su deseo sexual y, por ello, perseguirá a Eurídice (además, Aristeo era viudo y la boda le recordó a su mujer). Al percatarse de lo que ha hecho, llora amargamente [Fig. 18]. Otra novedad es que Orfeo descubre el poder mágico de su música, pide ayuda a su padre para ir al mundo de los muertos y, como éste se la niega, va en busca de su tía Teleuté (Death), siguiendo los consejos de su tío Olethros (Destruction), que le indicará el camino al Más Allá; en este sentido, hay una relación intertextual con la *Odisea* de Homero, cuando Circe aconseja a Ulises visitar el mundo de los muertos para preguntar al adivino Tiresias el camino de vuelta a casa. Tras volver del otro mundo, Orfeo quiso suicidarse y se encuentra con su madre que le aconseja convivir con el resto de gente y que se guarde de las bacantes.

La estética gótica de Sandman también aparece reflejada en el episodio de Orfeo: el aspecto de su tía Teleuté y su esposa Eurídice [Figs. 17, 18, 23], con un pelo

⁴² En lo relativo a la cabeza del héroe, parece que Gaiman conoce el estudio de R. Graves (1985, I, pp.135-140).

que nos recuerda a Lily Munster de *The Munsters*⁴³; los gigantescos soberanos del infierno [Fig. 19] y las legiones de muertos vivientes [Figs. 19, 20]; las bacantes y sus actos sanguinarios [Figs. 25, 26], etc.

4. LA CATÁBISIS SEGÚN MAX

En 1994 la Fundación Luis Cernuda (gestionada por la Diputación de Sevilla) organizó una exposición sobre Orfeo con dibujos del que hoy es una de las figuras más importantes del cómic español: Max, pseudónimo del autor de cómics, ilustrador y editor Francesc Capdevila Gisbert (Barcelona, 1956)⁴⁴. El libro-catálogo de dicha exposición lleva por título *Órficas* (Sevilla, Fundación Luis Cernuda, 1994) y junto a ilustraciones de la exposición se incluye «El texto de Epiménides», el cómic *Katábasis* de Max y la traducción castellana de la ópera *L'Orfeo* de Monteverdi. Las ilustraciones dan una visión muy viva y clara del mito de Orfeo y Eurídice, y de-



Fig. 28



Fig. 29



Fig. 30

⁴¹ Popular serie televisiva de mediados de los años sesenta, similar a *The Addams Family* (cuyo origen se encontraba en un cómic creado por Charles Addams en 1937 para *The New Yorker*).

⁴⁴ Max inició su carrera profesional en la famosa revista *El vibora* (1979), aunque ya antes había publicado sus primeras historietas en *El Rollo Enmascarado* (del grupo del que formaban parte, entre otros, Nazario y Javier Mariscal). En su larga trayectoria artística su estilo ha sufrido una constante evolución, mezclando diferentes temas y estéticas, formatos y soportes... Max nunca ha negado la influencia de otros artistas como Robert Crumb (y el «cómic underground» en sus inicios), Yves Chaland y Ever Meulen. Entre sus obras destacamos *Gustavo contra la actividad del radio* (1982), *El carnaval de los ciervos* (1984 –esta obra supuso, además de un importante cambio estético y temático, su primera incursión en temas mitológicos y fantásticos, habituales en su obra a partir de entonces–), *Peter Punk* (1985 –parodia del personaje creado por James Matthew Barrie y animado por la factoría Disney–), *El beso secreto* (1987), *Mujeres fatales* (1990), *El grito* (1992 –cuenta la historia del dios Pan y el origen de la palabra ‘pánico’–), *Como perros!* (1995), *Alicia en la Ciudad Virtual* (1996), *El prolongado sueño del Sr. T* (1998), *Hechos, dichos, ocurrencias y andanzas de Bardin el Superrealista* (I Premio Nacional del Cómic en 2006 –que ya había sido autoeditado en 1999–), etc. En ellas queda patente su voluntad de ruptura y experimentación. Además es ilustrador de un buen número de libros (tanto de adultos como infantiles y juveniles) y sus servicios han sido contratados por la revista *New Yorker*, los relojes *Swatch* o el *Fútbol Club Barcelona*, entre otros.

muestran que su autor ha tenido que realizar una tarea previa de documentación para plasmar iconográficamente el mito de Orfeo y Eurídice. Así, por ejemplo, representa el efecto encantador de la música de Orfeo [Fig. 28], Orfeo tocando la lira, el amor de Orfeo y Eurídice, Orfeo ante el guardián infernal Cerbero [Fig. 30], Orfeo entrando en el mundo de los muertos [Fig. 29], Orfeo caminando por el inframundo (un profundo bosque), Orfeo muerto por las bacantes⁴⁵...

Pero lo que nos interesa aquí es el pequeño cómic titulado *Katábasis* que Max incluye en este libro-catálogo (pp.143-152) y que después recopilará en *Como perros!* (Barcelona, La Cúpula, 1995; 2007²), obra considerada el máximo exponente de su madurez artística⁴⁶.

Katábasis es una historia corta, cruda y reflexiva, en la que el autor recrea una parte del mito de Orfeo y Eurídice: desde la respuesta de Hades al sonido de la lira órfica en sus dominios hasta la fatídica mirada atrás. En ella, Max no sólo va a ofrecer su visión sobre el mundo de la muerte sino también va a psicoanalizar al héroe. De hecho el narrador es el propio Orfeo, en primera persona.

El cómic comienza *in medias res*, representado en el plano formal por unos puntos suspensivos. Nada se dice de la muerte de Eurídice, del dolor de Orfeo, de su entrada en el mundo de los muertos ni del canto que el héroe realiza en los dominios infernales. La historia, que se desarrolla íntegramente en el mundo de los muertos, comienza con un expectante Orfeo y un enfadado Hades frente a frente; el primero espera que el efecto encantador de su música produzca los frutos deseados, cuando el soberano infernal emite las siguientes palabras: «¡¡Basta Orfeo!! Cállate!! Nunca nada había perturbado mi morada como lo has hecho tú! Tu canto ha traído el tiempo a este lugar sin tiempo, y ahora mi fatiga se hace intolerable!!».

Con su música, Orfeo introduce el tiempo en el mundo infernal. Es allí, además, una *rara avis* por su condición de humano vivo. Sin embargo el héroe obtiene el favor de Perséfone⁴⁷ que consigue que su esposo le devuelva a Eurídice para que el músico calle y el silencio vuelva a adueñarse del mundo de los muertos, pero con la prohibición de mirarla antes de haber abandonado sus dominios. En su viaje de regreso, Orfeo recibe la ayuda de unos perros blancos que le aconsejan seguir el camino que descende («el infierno no es un lugar en el espacio, Orfeo. Tu geometría no tiene sentido aquí»), que no haga preguntas y que salga de allí cuanto antes, que es más difícil salir

⁴⁵ Extractados del citado catálogo *Órficas*. De ellas destacamos la Fig. 29 porque, creemos, parece inspirarse en *El perro semihundido* de Goya (calificado por Rafael Canogar como «poema visual» y primera obra occidental de carácter simbolista), al reflejar la insignificancia del ser vivo ante el espacio que le rodea.

⁴⁶ *Como perros!* recibió el premio del Salón del Cómic de Barcelona a la mejor obra (año 1996) e incluye cinco trabajos que habían sido publicados de forma dispersa en libros y revistas: *La construcción de la torre*, *Los invasores*, *Katábasis*, *Nosotros somos los muertos* (una dura historia sobre la guerra de los Balcanes, autopublicada en 1993 y que se convertirá en el germen de la revista homónima, conocida por sus siglas *NSLM*, en que, desde entonces y hasta su último número en 2007, Max y Pere Joan han editado trabajos de varios autores con sus mismas inquietudes) y *Bienvenido al infierno*. En ellos Max refleja su particular visión de la vida, el horror, el miedo y la muerte.

⁴⁷ Como en las fuentes clásicas, es Perséfone quien intercede por Orfeo. Aunque la soberana infernal no hace aquí acto de presencia, Hades dirá a Orfeo: «has logrado conmovier el helado corazón de mi esposa, a quién no me está permitido negar nada».

que entrar en el infierno, que el infierno no tiene forma («para cada uno es como cada uno hace que sea»)... En este punto conocemos el porqué de la atípica presencia de los perros en el mito: Orfeo había soñado que el infierno era una inmensa llanura habitada por perros blancos, con el suelo cubierto de huesos y el cielo rojo⁴⁸. Sin embargo, a pesar de la presencia de los perros, se encuentra en un espeso bosque⁴⁹ que parece corresponderse con el infierno de Eurídice, pero duda de que así sea porque no la ve, ni oye sus pasos ni su voz. Los perros, producto de su imaginación, no pueden ayudarlo porque están ciegos y todo allí huele a muerto, aunque le siguen insistiendo en que no se detenga y siga adelante. Orfeo siente el silencio como una pesada carga e intenta hablar con Eurídice, sin obtener respuesta⁵⁰. La duda de si Hades se ha burlado de él acampa en su interior. La racional voz de la conciencia surge por boca de uno de los perros: «Este es tu infierno: la incertidumbre. ¿No serás tú quien se está burlando cruelmente de ti mismo? Deja de torturarte!».

Como Orfeo sigue insistiendo en hablar con Eurídice, se demora, desobedeciendo la petición de los perros de salir de allí cuanto antes. Al percatarse éstos de que el héroe no los escucha y de que su labor es inútil, se van. Avanzan las viñetas y avanzan las dudas e inseguridades del héroe. El silencio vuelve a abrumar a Orfeo, pues a la muda Eurídice se une ahora la falta de conversación con los perros. En uno de los monólogos con su amada, sobre si lo ha traicionado Hades o una Eurídice que no le dice nada, Orfeo se desprende de su lira. Es entonces cuando aparece uno de los perros, cuando se vislumbra la salida y cuando al héroe lo reconcomen sus pensamientos. Al final, mira hacia atrás y descubre que no había ninguna traición [Fig. 31]:



Fig. 31

⁴⁸ Es éste el primer infierno que imagina el autor en el citado *Bienvenidos al infierno*; el segundo, un demonio volando al atardecer; y el tercero, nieve, bosques, abismos, tiempo que transita de noche como un insecto.

⁴⁹ Este bosque infernal también aparece en las ilustraciones realizadas para la exposición. Ya en el canto I de «Inferno» de *La Divina Commedia* de Dante: «Nel mezzo del cammin di nostra vita, | mi ritrovai per una selva oscura | ché la diritta via era smarrita».

⁵⁰ Ya Ovidio señaló el silencio infernal en *Met.* 10.53: *Carpitur adcliuis per muta silentia trames*. Herreros (2002, p.626) señala como fuente de Max la obra de R. Graves (1985).

El *zoom* de la última viñeta muestra la pérdida de Eurídice. Al no aparecer ésta en ninguna ilustración el lector empatiza con la actitud de un solitario e inseguro Orfeo que camina por un bosque eterno y repetitivo; incluso justifica su acción (la humanización del héroe clásico): si fracasa es porque es humano. Sus miedos e inseguridades son fruto de su imaginación. A través de la imagen del infierno el autor penetra en el subconsciente psíquico. Evidentemente, toda la historia de Orfeo retratada por Max es una «anábasis», o subida al mundo de los vivos y no una «katábasis» o descenso al mundo de los muertos. Sin embargo el título alude a la «katábasis» al inconsciente: el mundo de las sombras es una metáfora de las peligrosas contradicciones internas de los humanos que no se rigen por leyes racionales. Cualquier intruso en ese espacio, como Orfeo, está condenado a la incertidumbre («Este es tu infierno, Orfeo, la incertidumbre»), a la confusión, a una *subita dementia*⁵¹.

5. CONCLUSIONES

No podemos obviar que el cómic es un género literario como cualquier otro que, como hemos analizado, ha bebido de las fuentes literarias grecolatinas. A pesar de que los círculos académicos le dan la espalda por considerarla una literatura marginal, sin embargo la crítica considera a uno de nuestros autores, Buzzati, uno de los grandes narradores italianos del siglo XX. El hecho de que Orfeo y Eurídice aparezcan en un cómic no supone ninguna degradación ni que hayan «descendido» de escala social y artística. Su presencia en las historietas que hemos analizado se encuentran a la misma altura, o incluso en determinados aspectos por encima de la media, que otras recreaciones literarias e iconográficas del mito grecolatino. Los autores de cómic recurren como cualquier otro a historias míticas que les permiten satisfacer sus fines y necesidades, y en nuestro caso, además, para filosofar sobre un desconocido mundo paralelo.

Creemos que los tres autores aquí tratados no conocían entre sí su obra. En estas adaptaciones contemporáneas, hemos visto cómo Buzzati, Gaiman y Max reelaboran el mito clásico recurriendo a diferentes modos de adaptación: la ampliación, la supresión, la transformación y la contaminación de una tradición que cuenta con dos mil años, desde que Virgilio sentó la versión canónica y forjó el mito literario. No sólo se establecen relaciones intertextuales directas entre las obras de los clásicos y los modernos; también se encuentran huellas de otras versiones que recrean nuestro mito o el descenso al infierno a lo largo de la historia literaria y de manuales y ensayos sobre mitología clásica.

⁵¹ VERG. *Geórg.* 4.488, que además es *ignoscenda* (perdonable). La humanización del héroe ya se gesta, entonces, en el mito literario.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ÁLVAREZ RODRÍGUEZ, I. – MANDADO SERRANTES, L. (1998), «De Milton a Gaiman: Satán, evolución de un mito en el cómic de autor», en NAVARRO GONZÁLEZ, A. *et al.* (coord.), *Mitos. Actas del VII Congreso Internacional de la Asociación Española de Semiótica (Investigaciones Semióticas VII) celebrado en la Universidad de Zaragoza del 4 al 9 de noviembre de 1996*, I, Zaragoza, pp.345-349.
- ANTONINI, A.M.^a (2000), «La ricezione critica di Dino Buzzati in Spagna», *Cuadernos de Filología Italiana* 7, 785-798.
- APARICI, R. (1992), *El cómic y la fotonovela en el aula*, Madrid, Ediciones de la Torre.
- ARTABE, L.M. (2004), «El cómic como herramienta docente», en GARCÍA CASADO, M. *et al.* (coord.), *Encuentro de lenguas y literaturas*, Santander, TGD, pp.157-160.
- BECERRA ROMERO, D. – JORGE GODOY, S. (2008), «El cómic como elemento de atracción para la enseñanza del mundo clásico: entre la literatura y la rigurosidad histórica», en CASTILLO PASCUAL, M.J. (coord.), *Congreso Internacional «Imágenes»: La Antigüedad en las Artes escénicas y visuales. International Conference «Imágenes»: The reception of Antiquity in performing and visual Arts (Universidad de La Rioja, Logroño 22-24 de octubre de 2007)*, Logroño, pp.777-790.
- BERMÚDEZ, T. – GARCÍA SÁNCHEZ, E. (1999), *El mapa de los sueños. Guía de lectura de Sandman*, Madrid, La Factoría de Ideas.
- CANTERO PASTOR, J.L. (1991), *El cómic: plástica y estética de un arte figurativo y cotidiano*, Tesis Doctoral, Madrid, Universidad Complutense.
- CLAVO SEBASTIÁN, M.^aT. (1996), «Nazario: Helena (1989)», en PUIG, M. (ed.), *Tradició Clàssica (Actes de l'XIè Simposi de la Secció Catalana de la SEEC)*, Andorra, pp.249-256.
- ESPIÑO MARTÍN, J. (2002), «La reinterpretación del mito clásico en el comic-book USA. Un análisis del mito en el *Sandman* de Neil Gaiman y el *Epicurus el Sabio* de Messner-Loeb», en ALVAR, C. (ed.), *El mito, Los mitos*, Madrid, pp.45-54.
- GARCÍA I QUERA, O. (2004), «El còmic i la història», *Treballs d'Arqueologia* 10, 79-86.
- GASCA, L. – GUBERN, R. (1991), *El discurso del cómic*, Madrid, Cátedra (2^a ed.).
- GIANNETTO, N. (2005), «Orfeo e il viaggio nell'oltretomba: percorsi buzzatiani dalle origini a *Poema a fumetti*», *Lettere italiane* 57.3, 356-366.
- GIL, L. (1975) *Transmisión mítica*, Barcelona, Planeta.
- GONZÁLEZ DELGADO, R. (1999), «El mito clásico en el cine: *Orfeo negro* de M. Camus», en CARAMÉS, J.L. *et al.* (eds.), *El cine: otra perspectiva del discurso artístico*, I, Universidad de Oviedo, pp.331-341.
- GONZÁLEZ DELGADO, R. (2002), «Un héroe, una raza, un país, una música (Tradición clásica en *Orfeu da Conceição* de Vinicius de Moraes)», en RUIZ, A. – ORTEGA, B. (eds.), *La recepción del mito clásico en la literatura y el pensamiento*, Universidad de Burgos, pp.284-310.
- GONZÁLEZ DELGADO, R. (2003), «A la sombra del héroe. Eurídice, entre el amor y la muerte», en CID, R.M.^a – GONZÁLEZ, M. (eds.), *Mitos femeninos de la cultura clásica: creaciones y recreaciones en la historia y la literatura*, Oviedo, Ediciones KKK, pp.63-96.
- GONZÁLEZ DELGADO, R. (2008), *Orfeo y Eurídice en la Antigüedad. Mito y literatura*, Madrid, Ediciones Clásicas.
- GRAVES, R. (1985), *Los mitos griegos*, Madrid, Alianza.
- GUBERN, R. (1974), *El lenguaje de los cómics*, Barcelona, Península.

- GUILLÉN, C. (2005), *Entre lo uno y lo diverso. Introducción a la literatura comparada. (Ayer y hoy)*, Barcelona, Tusquets.
- GUTIÉRREZ, Ó. (2005), «Cómic español e historia antigua: *El Jabato*», *Historia Abierta* 36, 18-19.
- HERREROS TABERNEIRO, E. (2002), «Mitología clásica y cómic», en GONZÁLEZ CASTRO, J.F. – VIDAL, J.L. (eds.), *Actas del X Congreso Español de Estudios Clásicos*, III, Madrid, SEEC, pp.619-626.
- IGUÁCEL, P. (2008), «*Tartessos*: el mito en lenguaje de cómic», en CASTILLO PASCUAL, M.J. (coord.), *Congreso Internacional «Imagines»: La Antigüedad en las Artes escénicas y visuales. International Conference «Imagines»: The reception of Antiquity in performing and visual Arts (Universidad de La Rioja, Logroño 22-24 de octubre de 2007)*, Logroño, pp.645-658.
- LILLO REDONET, F. (1995), «Una revisión del cómic de tema clásico», *Estudios Clásicos* 108, pp.135-145.
- LILLO REDONET, F. – VALVERDE GARCÍA, A. (1992), «*Mirabilia Urbis Salmanticae*: el cómic como puente entre dos mundos», en GUZMÁN, A. et al. (eds.), *Aspectos modernos de la Antigüedad y su aprovechamiento didáctico*, Madrid, Ediciones Clásicas, pp.363-373.
- LÓPEZ MARDONES, A. (2005), «*La edad de bronce*: el cómic de la guerra de Troya», *Historia Abierta* 36, 24.
- MARTIGNONE, H. (2009), «*Lisístrata*, de Aristófanes a König», *Extravío. Revista electrónica de literatura comparada* 4, 33-47 [en línea <<http://www.uv.es/extravio>>; consulta: 12/08/2009].
- MARTIN, P.M. (1985), «César dans Astérix», *Histoire et Arqueologie* 92, 32-39.
- MARTÍNEZ, R. (2002), «La materia de los sueños», *Revista Yellow Kids* 2 [en línea <<http://www.gigamesh.com/criticascomics/lamateriadelosuenos.html>>; consulta: 25/08/2009].
- MCCLOUD, S. (2007), *Entender el cómic. El arte invisible*, Bilbao, Astiberri.
- MORALES PECO, M. (1999), «La iniciación órfica en el film *Le testament d'Orphée* de Jean Cocteau», en CARAMÉS, J.L. et al. (eds.), *El cine: otra perspectiva del discurso artístico*, II, Universidad de Oviedo, pp.157-178.
- NIETO HEREDIA, A. (2005), «Percepción y memoria de la Antigüedad a través del cómic», *Historia Abierta* 36, 14-17.
- POZO SÁNCHEZ, B. (2009), «Dino Buzzati y los márgenes de la escritura», *Extravío. Revista electrónica de literatura comparada* 4, 62-72 [en línea <<http://www.uv.es/extravio>>; consulta: 12/08/2009].
- RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J.L. (1988), *El cómic y su utilización didáctica*, Barcelona, Gustavo Gili.
- ROMERO JÓDAR, A. (2006), «The quest for a place in culture: The verbal-iconical production and the evolution of comic-books towards graphic novels», *Estudios ingleses de la Universidad Complutense* 14, 93-110.
- ROMERO JÓDAR, A. (2007), «Somewhere over the Rainbow: Representation of Identities in Neil Gaiman's *The Sandman*», *Revista canaria de estudios ingleses* 54, 149-168.
- RULL FERNÁNDEZ, E. (2002), «Cocteau: del teatro al cine a través de Orfeo», en ROMERO LÓPEZ, D. – GUTIÉRREZ CARBAJO, F. (eds.), *Del teatro al cine y la televisión en la segunda mitad del siglo XX*, Madrid, Visor, pp.511-522.
- SALISBURY, M. (2001), *Los secretos de los guionistas de cómic book*, Madrid, La Factoría de Ideas.

- SAN MARTÍN, D. (1996), «*La Divina Comedia* y el infierno», *Ficciones* [en línea <<http://www.ficciones.com.ar/Critica/alighieribuzzati.htm>>; consulta: 11/08/2009].
- SANJUÁN IGLESIAS, E.M^a (2004), «Amazonas en el siglo XX: Wonder Woman, actualización de un mito», *Minus* 12, 25-40.
- TOLA, E. (2009), «El Orfeo de J. Cocteau: metamorfosis de un mito plurivalente», en LÓPEZ, A. – POCIÑA, A. (eds.), *En recuerdo de Beatriz Rabaza. Comedias, tragedias y leyendas grecorromanas en el teatro del siglo XX*, Universidad de Granada, pp.669-676.
- TOMÉ MARTÍN, P. (1999), «¿Están locos estos romanos? Relaciones entre el cómic y los contextos culturales», *Revista de antropología social* 8, 57-80.
- TOSCANI, C. (2001), «Presentazione», en BUZZATI, D. *Poema a fumetti*, Milán, Mondadori, pp.5-12.
- UNCETA GÓMEZ, L. (2007), «Mito clásico y cultura popular: reminiscencias mitológicas en el cómic estadounidense», *Epos* 23, 333-344.
- VALERO GARCÉS, C. (2000), «La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados», *Trans* 4, 75-88.
- VALVERDE ABRIL, J.J. (2009), «*Eurydice* de Jean Anouilh: una reescritura dramatizada del mito y del misterio órfico», en LÓPEZ, A. – POCIÑA, A. (eds.), *En recuerdo de Beatriz Rabaza. Comedias, tragedias y leyendas grecorromanas en el teatro del siglo XX*, Universidad de Granada, pp.685-701.
- VICH SÁEZ, S. (1990), «La historia antigua en el cómic», *Historia* 16 175 (noviembre), 88-101.