

La Bruja Escarlata y la manipulación de la ficción en el Universo Marvel.

De la suspensión de la incredulidad a la desaparición del relato

The Scarlet Witch and the manipulation of fiction in the Marvel Universe.

From the suspension of disbelief to the disappearance of the story

MATÍAS LÓPEZ-IGLESIAS

Universidad Europea Miguel de Cervantes (UEMC) Instituto Politécnico de Bragança (IPB)

SANTIAGO BELLIDO-BLANCO

Universidad Europea Miguel de Cervantes (UEMC)

Matías López Iglesias es profesor de la Universidad Europea Miguel de Cervantes desde el 2006 y Profesor visitante de la Escola Superior de Comunicação del Instituto Politécnico de Bragança desde el 2022. Imparte clases de Teoría de la Imagen, Estética Digital, Diseño Gráfico, Técnicas de infografía y animación y videojuegos. Es Licenciado en Publicidad y RR.PP. por la Universidad Complutense de Madrid (2002), European Animation Master en la Fernseh Akademie Mitteldeutschland e.V. (2002) y Doctor en Comunicación por la Universidad de Valladolid (2011).

Santiago Bellido Blanco es arquitecto y profesor de Expresión Gráfica y Movimientos Artísticos Contemporáneos en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Europea Miguel de Cervantes. Desarrolla su carrera como ilustrador y pintor con publicaciones que incluyen libros propios sobre representación y dibujo, ilustración de cuentos y otras formas narrativas o cómics divulgativos. Ha expuesto su obra artística en lugares como el Museo Patio Herreriano de Arte Contemporáneo Español de Valladolid. Colabora como conferenciante con varias universidades y participa periódicamente en eventos y salones de cómic.

Fecha de recepción: 22 de diciembre de 2022

Fecha de aceptación definitiva: 25 de marzo de 2023

DOI: 10.37536/cuco.2023.20.2085

Resumen

La suspensión de la incredulidad ha formado parte del proceso cognitivo de la narrativa desde el cómic hasta las actuales sagas cinematográficas y series televisivas. Pero el establecimiento de una relación empática entre el personaje de ficción y el lector-espectador se ve desvirtuada cuando el primero es excluido de una evolución que lo someta a cambios. Últimamente, los universos cinematográficos de Marvel y DC se han aprovechado de la condición icónica de determinados personajes provocan la inmovilidad de sus personajes al desplazarse sus propuestas evolutivas a formatos alternativos respecto de los principales sin que hubiera posibilidad de continuidad. Para ello, estos emporios audiovisuales ofrecen al público una infinidad de versiones de personajes icónicos y recurren al concepto de los *multiversos*. En ese entorno ficcional adulterado, encontramos el personaje de La Bruja Escarlata en la serie *Wandavision* y en la que se reclama la intervención sobre la continuidad consensuada como una forma de recuperar las repercusiones en la narrativa de ficción.

Palabras clave: Cómic, Producción televisiva, Industria cinematográfica, Literatura de ficción, Comunicación.

Abstract

Suspension of disbelief has been part of the cognitive process of narrative from comic books to current film sagas and television series. But the establishment of an empathetic relationship between the fictional character and the reader-viewer is distorted when the former has been denied the possibility of change through a process of evolution. Lately, the Marvel and DC cinematic universes have taken advantage of the iconic status of certain characters: they provoke the immobility of their characters, as their evolutionary proposals move to alternative formats to the main ones without the possibility of continuity. To this end, these audiovisual emporiums offer the public an infinite number of versions of iconic characters, resorting to the concept of multiverses. In this distorted fictional environment, we can find the character of The Scarlet Witch in the *Wandavision* TV series, claiming an involvement on the consensual continuity as a way to recover the repercussions in the fictional narrative.

Key Words: Comic, Television production, Film industry, Fiction, Communication.

Cita bibliográfica

LÓPEZ-IGLESIAS, M. y BELLIDO-BLANCO, S. «La Bruja Escarlata y la manipulación de la ficción en el Universo Marvel. De la suspensión de la incredulidad a la desaparición del relato», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 20 (2023), pp. 7-28.

Introducción. El universo transmedia de Marvel. Del cómic al cine

Wanda y Visión en el Universo Cinematográfico de Marvel

La serie televisiva *Wandavision*¹ construye su nombre invirtiendo el orden del título de los dos volúmenes del cómic original de Marvel: *Vision and the Scarlet Witch Vol. 1*² y *Vision and the Scarlet Witch Vol. 2*.³ De esta manera, forma una palabra compuesta que remite a los eslóganes publicitarios utilizados en los avances cinematográficos de la época pop de mediados del siglo XX, lo que tiene mucho que ver con el planteamiento de la propia serie. La historia de ambos superhéroes se remonta a los años 60 del siglo XX y los cientos de historias en los que han participado han construido una historia compleja que han servido de inspiración para la serie solo de manera parcial. De hecho, los lectores notarán mucho más las diferencias que las similitudes, ya que todo el Universo Cinematográfico de Marvel, conocido por las siglas UCM, funciona como una realidad alternativa que permite sintetizar tramas complejas y presentar a los personajes de una forma adecuada al público actual, por su simplificación y por su adhesión a formas de comportamiento contemporáneas.

De forma generalizada, el UCM desarrolla los personajes de Los Vengadores, *Avengers Vol. 1#1*,⁴ a los que Wanda y Visión pertenecen, a través de varias películas cinematográficas^{5,6} que presentan en su estructura y sus esquemas argumentales diferencias respecto a lo visto previamente en los cómics de estos personajes. Las películas han servido para incrementar la difusión de personajes consagrados como son, en este caso, Wanda Maximoff, alias La Bruja Escarlata, y La Visión. Sus orígenes en el medio impreso son diferentes, pero ambos convergen en el cómic de *Avengers* y forman en él una relación de pareja que permite su tratamiento conjunto a lo largo de la propia colección y de diversas miniseries, antes de ser redefinidos en el UCM. Con una evolución muy marcada y desarrollada a lo largo de varias décadas, no contaban con la fama de otros personajes icónicos de la empresa como Spiderman, Hulk o el Capitán América. Sin embargo, su aparición en varias películas del UCM ha propiciado su relanzamiento y la adquisición de un carácter que ha permitido que desarrollen una serie propia en el medio televisivo: *Wandavision*. Si bien Wanda y Visión no han alcanzado, por el momento, la fama de otros personajes con los que se relacionan, las características especiales de su trasfondo nos permiten situarlos como un hito en el discurso narrativo de la ficción superheroica.⁷ De hecho, esta condición

¹ SCHAEFFER, J. (creador) y SHAKMAN, M. (dir.). *Wandavision*, [serie de televisión]. EE. UU., Marvel, 2021.

² MANTLO, B. y LEONARDI, R. *Vision and the Scarlet Witch Vol. 1*. EE.UU., Marvel, 1982.

³ ENGLEHART, S. y HOWELL, R. *Vision and the Scarlet Witch Vol. 2*. EE. UU., Marvel Comics. 1985 –1986.

⁴ LEE, S. y KIRBY, J. *Avengers Vol. 1*. EE.UU., Marvel, 1963–2018.

⁵ TAYLOR, J. C. «Reading the Marvel Cinematic Universe: *The Avengers'* Intertextual Aesthetic», en *JCMS: Journal of Cinema and Media Studies*, vol. 60, n.º 3 (2021), pp. 129-156. Disponible en <https://doi.org/10.1353/cj.2021.0030>

⁶ ARCONES, J. «El orden cronológico de las películas y series del universo cinematográfico Marvel, explicado», en *Fotogramas*, 31 de mayo de 2023. Disponible en <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g26616757/orden-peliculas-marvel-vengadores-4>

⁷ GORDON, I. *Superman: The Persistence of an American Icon*. EE.UU., Rutgers University Press, 2017.

anicónica los dota de una versatilidad que posibilita una dinámica narrativa que otros personajes han perdido.

¿Qué supone que un personaje alcance el estatus de icono popular, en este caso, *transmedia*? Tras construido un personaje icónico,⁸ la ficción permite situarlo en un entorno alternativo sin solución de continuidad, de manera que las condiciones vitales en que se encuentra en un determinado relato pueden verse alteradas en otro sin que por ello el personaje pierda coherencia y cuyas cualidades se han fijado anteriormente.^{9,10} Así, no nos sorprende ver a Mickey como aprendiz de mago en la película *Fantasia*¹¹ o como sastre en *El sastrecillo valiente*,¹² sin que ninguno de esos argumentos presente continuidad con otros.¹³ Un personaje icónico se reescribe una vez tras otra con la complicidad del lector-espectador sin menoscabo de su realidad fundamental,¹⁴ que se basa en una personalidad definida. Jorge Luis Borges señala que la esencia del *storytelling* radica en la degeneración del personaje.¹⁵ En este sentido, la ausencia de degeneración, «la continuidad sin evolución», nos remite a la interrupción del discurso narrativo y la desaparición de la situación de suspensión de la incredulidad. El espectador se adentra, de la mano de los personajes icónicos, en juegos argumentales asumidos por ambas partes que no persiguen el desarrollo del personaje.

Este recurso se utiliza libremente en todo tipo de *cartoons*¹⁶ destinados a un público infantil en forma de documentos de consumo instantáneo independientes argumentalmente entre sí. Personajes similares se encuentran en productos destinados a un público general desde los primeros tiempos del cinematógrafo.¹⁷ Así, en el cine mudo la iconicidad de los personajes interpretados por Charlie Chaplin o Buster Keaton permitió su uso libremente en largometrajes diferentes sin necesidad de interrelacionar el trasfondo, sin que hubiera diferencias sustanciales en el

⁸ PAGELLO, F. «The “origin story” is the only story: Seriality and temporality in superhero fiction from comics to post-television», en *Quarterly Review of Film and Video*, vol. 34, n.º 8 (2017), pp. 725-745. Disponible en <https://doi.org/10.1080/10509208.2017.1347864>

⁹ MURRAY, S. «Materializing adaptation theory: The adaptation industry», en *Literature/Film Quarterly*, vol. 36, n.º 1 (2008), pp. 4-20. Disponible en <https://www.jstor.org/stable/43797393>

¹⁰ LEITCH, T. (ed.). *The Oxford handbook of adaptation studies*. EE.UU., Oxford University Press, 2017.

¹¹ DISNEY, W. y SHARPSTEEN, B. (productores). *Fantasia* [película]. EE.UU., Walt Disney Productions, 1940.

¹² ROBERTS, B. y GILLET, B. (dirs.). *Brave Little Tailor* [película]. EE.UU., Walt Disney Productions, 1938.

¹³ KALITAN, D. «In search of the Sorcerer's Apprentice: between Lucian and Walt Disney», en *The Journal of Education, Culture, and Society*, vol. 3, n.º 1 (2012), pp. 94-101. Disponible en <https://doi.org/10.15503/jecs20121.94.102>

¹⁴ ÁLVAREZ, R. y RAJAS, M. «¿Otra manera de contar historias?», en *Paradigmas de la Narrativa Audiovisual. Flujos de la imagen. ASRI*, n.º 18 (2020), pp. 1-2. Disponible en <https://www.eumed.net/rev/asri/18/index.htm>

¹⁵ BORGES, J. L. «El arte de contar historias», en *Literatura Comparada: Arte poética*. Barcelona, Editorial Crítica, 2001, pp. 61-74.

¹⁶ DIXON, W. W. y GRAHAM, R. «The Marvel Universe», en DIXON, W. W. y GRAHAM, R. *A Brief History of Comic Book Movies*. S.l., Palgrave Macmillan, 2017, pp. 29-45.

¹⁷ PRICE, L. «Fanning Flames: A Review of *The Adoring Audience*», en *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, vol. 3, n.º 1-8 (2013), pp. 1-3. Disponible en <https://www.comicsgrid.com/article/3498/gallery/5327/download/>

comportamiento o en el aspecto de los personajes.¹⁸ La condición necesaria para esta traslación de entornos es que el personaje utilizado mantenga sus características principales y siga siendo reconocible para el público en diferentes situaciones,¹⁹ para lo cual debe alcanzar un estado de popularidad determinado.²⁰

Evolución de los personajes en el cómic

Esta situación de popularidad en la industria del cómic y, concretamente, la del cómic americano de superhéroes de las editoriales DC y Marvel²¹ se ha alcanzado hace varias décadas.²² La vinculación de ambos universos ficticios, cuyas editoriales producen cómics generalmente independientes entre sí, ha alcanzado cotas extraordinarias tras su vinculación con las industrias de Warner Bros. y Disney, respectivamente. Sin que la popularidad de sus personajes se deba únicamente a esta circunstancia, sí que es cierto que determinados protagonistas ostentaban ya la iconicidad necesaria para permitir sobre ellos el juego de discontinuidades en la coherencia mencionado anteriormente. Por parte de DC, Superman o Batman, los más antiguos, han conocido numerosas versiones y reescrituras. En Marvel,²³ personajes como Spiderman, Capitán América o Hulk ostentan ya también niveles similares de popularidad.

Si bien desde un primer momento, próximo a la década de los años 30 del siglo XX, las colecciones de los diferentes superhéroes seguían argumentos lineales en los que se producía poca o nula evolución, ese proceso empieza a hacerse más patente con la llegada de los personajes de Marvel. El ejemplo paradigmático es el caso de Spiderman que pasa de ser un adolescente estudiante de secundaria a estudiar en la universidad, conseguir un trabajo, graduarse, entrar en la institución como becario e, incluso, llega a casarse con uno de los personajes secundarios y cambia su condición civil.²⁴ Estas situaciones de evolución natural corren el riesgo, sin embargo, de no ser acompañadas por la evolución de los lectores-espectadores, con la consiguiente pérdida de popularidad o credibilidad de los personajes.²⁵ En el caso de Spiderman, en concreto, la editorial se ocupó más adelante de proveer una explicación para despojarlo de su condición de marido y padre e, incluso, lo ha infantilizado progresivamente para acercarlo a públicos más jóvenes

¹⁸ GEHRING, W. «Charlie Chaplin & Buster Keaton, Comic Antihero Extremes during the 1920s», en *SCIO: Revista de Filosofía*, n.º 13 (2017), pp. 77-96. Disponible en <https://revistas.ucv.es/index.php/scio/article/view/536/515>

¹⁹ MURRAY, S. *Op. cit.*, s.p.

²⁰ ÁLVAREZ, R. y RAJAS, M. *Op. cit.*, s.p.

²¹ MCENIRY, M. J., PEASLEE, R. M. y WEINER, R. G. (eds.). *Marvel comics into film: Essays on adaptations since the 1940s*. EE.UU., McFarland & Company, 2016.

²² PAGELLO, F. *Op. cit.*, s.p.

²³ DIXON, W. W. y GRAHAM, R. *Op. cit.*, s.p.

²⁴ AHRENS, J. y METELING, A. (eds.) *Comics and the City: Urban Space in Print, Picture and Sequence*. EE.UU., Bloomsbury Publishing, 2010.

²⁵ MARAZI, K. «Superhero or vigilante? A matter of perspective and brand management», en *European Journal of American Culture*, vol. 34, n.º 1 (2015), pp. 67-82. Disponible en https://doi.org/10.1386/ejac.34.1.67_1

y recuperar su condición icónica. Esta acusada inmovilización de los personajes es especialmente perceptible en aquellos más famosos.

Este juego de relectura se convirtió en un recurso habitual, especialmente, cuando ciertos argumentos postmodernos alcanzaron los comics de superhéroes al aprovechar que la industria de los años 80 buscaba un público alternativo más adulto, susceptible de acceder a formatos más caros y con planteamientos diferentes. Fue la época del aumento de las novelas gráficas en forma de cómics especiales, con argumentos distintivos, mejor calidad del papel y de la encuadernación y, por tanto, con un mayor precio.²⁶ Estas publicaciones permitían tomar personajes conocidos y explicar sobre ellos historias especiales que no necesitaban de la continuidad de las series regulares, lo que daba la posibilidad de explorar otros aspectos o ambientaciones. Es bajo estas circunstancias cuando se producen las versiones alternativas de determinados héroes, como Batman, en ambientaciones victorianas, futuristas o deliberadamente adultas.²⁷ Hay determinadas propuestas, como el Batman de Miller, que llegan a ser tan coherentes con la evolución del personaje que resultan más convincentes para el lector que las series continuas regulares.

Si bien esta situación creativa resultaba tremendamente fértil, también extraía de las colecciones originales la necesidad de hacer evolucionar al personaje, ya que toda la experimentación se situaba en esos universos alternativos²⁸ donde podía verse envejecer a personajes consagrados, resucitar a los muertos o alterar sus relaciones o filiaciones.²⁹

Bajo este recurso, en las últimas cuatro décadas se ha podido observar la eclosión descontrolada del argumento basado en los mundos alternativos frente a la continuidad reconocida. Ya en 1985, la editorial DC intentaba aclarar la situación real de sus personajes al establecer un modelo en el que se eliminaban las discontinuidades y multiplicidades de esos otros mundos posibles a través de la miniserie *Crisis de las tierras infinitas*.³⁰ 30 años más tarde, Marvel realizará una operación similar en *Secret Wars*,³¹ que pretendía unificar criterios, eliminar duplicidades y sentar las bases para un estatus más ordenado. Ambas iniciativas han demostrado su utilidad por un tiempo determinado, antes de que los guionistas recurriesen nuevamente a los universos paralelos para acceder a versiones diferentes de los personajes originales que interactuaban con los clásicos.

²⁶ PAGELLO, F. *Op. cit.*, s.p.

²⁷ EMERSON, D. L. «Michael Moorcock: Fiction, Fantasy and the World's Pain, by Mark Scroggins, and The Law of Chaos: The Multiverse of Michael Moorcock, by Jeff Gardiner», en *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, vol. 39, n.º 1 (2020). Disponible en <https://dc.swosu.edu/mythlore/vol39/iss1/16>

²⁸ WERSHLER, D. y SINERVO, K. A. «Marvel and the Form of Motion Comics», YOCKEY, M. (ed.). *Make Ours Marvel: Media Convergence and a Comics Universe*. S.I., University of Texas Press, 2021, pp. 187-206. Disponible en <https://doi.org/10.7560/312490-008>

²⁹ MÉON, J. M. «Sons and Grandsons of Origins: Narrative Memory in Marvel Superhero Comics», en AHMED, M. y CRUCIFIX, B. (eds.). *Comics Memory*. S.I., Palgrave Macmillan, 2018, pp. 189-209.

³⁰ WOLFMAN, M. y PÉREZ, G. *Crisis on Infinite Earths*. EE.UU., DC Comics, 1985-1986.

³¹ HICKMAN, J. y RIBIĆ, E. *Secret Wars Vol. 1*. EE.UU., Marvel Comics, 2015-2016.

Spiderman quizá sea el personaje que más variaciones ha recibido³² y en el número 9 de la serie de cómics *Amazing Spider-Man Vol. 3*³³ se encuentra con versiones de sí mismo de raza negra, de nacionalidad británica, de sexo femenino, de configuración porcina, a su propia hija como heroína, a su antigua novia, con poderes cósmicos, etc. En el largometraje *Spider-Man: Into the Spider-Verse*³⁴ se le vincula a una red *multiversal* de personajes araña. Una condición trascendente similar se atribuye al personaje de Wanda, reconocida en *West Coast Avengers Vol. 1*³⁵ como «la esposa de Visión»,³⁶ que pasa a convertirse en «un ser del nexo» en *West Coast Avengers Vol. 2*³⁷ donde pertenece simultáneamente a todas las realidades y las conecta. Sin embargo, su papel es opuesto al que representaba Spiderman, ya que él multiplicaba su presencia con versiones diferentes en cada *multiverso*,³⁸ mientras que Wanda aparece de forma única y adquiere un significado constante frente a otros personajes que tienen versiones alternativas.

La mutación de los personajes de los cómics al medio cinematográfico

Algunas de las derivas creativas de los personajes originales han tenido lugar no ya por digresiones en los medios publicados tradicionales, sino por la aparición y auge de los universos cinematográficos vinculados a las distintas franquicias de superhéroes. En concreto, el llamado Universo Marvel al que pertenecen Wanda y Visión ha tenido su réplica en el Universo Cinemático de Marvel, en el que las necesidades de adaptación a los medios cinematográficos y televisivos han supuesto la revisión de argumentos, personajes e historias. De esta manera, los nuevos seguidores de los personajes se encuentran con contextos diferentes a los que conocían los seguidores de los cómics clásicos.³⁹ Estas revisiones incluyen la transformación de los personajes originales en cuestiones de edad, género, raza, etc.⁴⁰ al buscar su expansión hacia un público más universal y acorde a las exigencias actuales. En esta situación de continuas propuestas alternativas, la existencia de un Universo Cinemático de Marvel diferente del publicado en papel diluye su carácter trasgresor, ya que los seguidores de los personajes han aprendido a aceptar las versiones más o menos afortunadas de los clásicos.

³² JUANDA, C. y TAHRUN, M. «Hero and Villain Representation in the “Spiderman” Movie by Sam Raimi», en Proceedings of the International Conference on Education Universitas PGRI Palembang (INCoEPP) (Online, January 2021). En línea, Advances in Social Science, Education and Humanities Research, vol. 565 (2021) pp. 1193-1195. Disponible en <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210716.237>

³³ SLOTT, D. y COIPEL, O. *Amazing Spider-Man Vol. 3*. EE.UU., Marvel Comics, 2015.

³⁴ PERSICHETTI, B., RAMSEY, P. y ROTHMAN, R. (dirs.). *Spider-Man: Into the Spider-Verse* [película]. EE.UU., Columbia Pictures, Sony Pictures Animation, Marvel Entertainment y Pascal Pictures, 2018.

³⁵ STERN, R. y HALL, B. *West Coast Avengers Vol. 1*. EE. UU., Marvel Comics, 1984.

³⁶ THOMAS, R. y BUSCEMA, J. *The Avengers Vol. 1#57: Behold... The Vision!* EE.UU., Marvel Comics, 1968.

³⁷ ENGLEHART, S. y MILGROM, A. *West Coast Avengers Vol. 2*. EE. UU., Marvel Comics, 1985-1994.

³⁸ MOORCOCK, M. *The eternal Champion*. Barcelona, Editorial Martínez Roca, 1985. Traducción de Hernán Sabaté.

³⁹ HAVARD, C. T., et al. «Using the Marvel Cinematic Universe to build a defined research line», en *Transformative Works and Cultures*, n.º 30 (2019). Disponible en <https://doi.org/10.3983/twc.2019.1837>

⁴⁰ FOX, S. T., et al. «Anticipating the ageing trajectories of superheroes in the Marvel cinematic universe», en *BMJ*, n.º 375 (2021). Disponible en <https://doi.org/10.1136/bmj-2021-068001>

Metodología

Chatman⁴¹ señala que hay que analizar la psique del personaje, su evolución narrativa a lo largo de la historia. Es importante indicar que Wanda es un personaje poco o nada «plano»,⁴² si bien si podemos calificarlo de «redondo»,⁴³ aunque son muchas las capas que la definen como personaje: los elementos discursivos, la apariencia, la expresión, el carácter, sus metas y motivaciones.⁴⁴ Si tomamos como base esta triple dimensión física, psicológica y sociológica,⁴⁵ podemos determinar la existencia de alguna relación *transmedia* entre la serie y el cómic.

Metodológicamente, se realizó un visionado comparativo del corpus impreso y audiovisual. Para cotejar la narrativa gráfica se recabó la información de *Marvel Database*⁴⁶, creada por iniciativa de Jamie Hari⁴⁷ y catalogada por expertos⁴⁸ en análisis de textos mediáticos como la segunda con más información dentro de su área, solo por detrás de Wookieepedia. Cabe señalar que este tipo de bases de datos son usadas en múltiples estudios, como los de Mittel⁴⁹ o Berenbaum,⁵⁰ entre otros. Para el análisis de la serie televisiva y otros medios cinematográficos se utilizó *Internet Movie Data Base*,⁵¹ una base de datos ampliamente validada para este tipo de estudios por

⁴¹ CHATMAN, S. *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. Madrid, Taurus, 1990.

⁴² FORSTER, E. M. *Aspectos de la novela*. Madrid, Debate, 1983.

⁴³ CASETTI, F. y DI CHIO, F. *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós, 1998.

⁴⁴ PÉREZ RUFÍ, J. P. «Metodología de análisis del personaje cinematográfico: una propuesta desde la narrativa filmica», en *Razón y Palabra: Dinámica de la Cultura, la Ciudadanía y la Inclusión Social*, vol. 20, n.º 4-95 (2016), pp. 534-552. Disponible en <http://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/685>

⁴⁵ GALÁN FAJARDO, E. «Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales», en *Enlaces: revista del CES Felipe II*, n.º 7 (2007). Disponible en <http://hdl.handle.net/10016/5554>

⁴⁶ MARVEL DATABASE: *Marvel Database* [base de datos]. EE.UU., San Francisco Fandom Foundation, 2004. Disponible en <https://marvel.fandom.com/>

⁴⁷ PRICE, M. «Wiki profiles Marvel comic characters», en *The Oklahoman*, s.f. Disponible en <https://eu.oklahoman.com/story/entertainment/books/2007/06/15/wiki-profiles-marvel-comic-characters/61768454007/>

⁴⁸ PRICE, L. *Op. cit.*, s.p.

⁴⁹ MITTELL, J. «Wikis and Participatory Fandom», en DELWICHE, A. y JACOBS HENDERSON, J. [eds.] *The Participatory Cultures Handbook*. S.I., Routledge, 2012, pp. 35-42.

⁵⁰ BERENBAUM, M. «The superposition principle», en *American Entomologist*, vol. 64, n.º 4 (2018), pp. 204-06. Disponible en <https://doi.org/10.1093/ae/tmy058>

⁵¹ IMDB: *Internet Movie Data Base* [base de datos], Reino Unido, Amazon IMDb.com, Inc. 1990. Disponible en <https://www.imdb.com/>

autores como Rivas Romero,⁵² Peralta,⁵³ Jung⁵⁴ o Keerthi Kumar.⁵⁵ El cómic y la serie se nutren de personajes propios y relacionados con otras series y tramas, lo que enriquece el universo Marvel en ambas manifestaciones. Por ello, el número de personajes principales, secundarios o esporádicos presentes en ambos medios es muy alto. En total, contamos 116 personajes en el cómic y 53 en la serie. Para la clasificación de los personajes se ha consultado a Márquez y Castillo⁵⁶ o Toledo y Sánchez.⁵⁷

Resultados

Aspectos comunes entre la serie televisiva y el cómic

El cómic que mejor inspira la trama de la serie es la miniserie escrita por Steve Englehart e ilustrada por Richard Howell, *Vision and the Scarlet Witch Vol. 2*,⁵⁸ formada por doce números publicados entre octubre de 1985 y septiembre de 1986, mientras que la versión televisiva, creada por Jac Schaeffer y dirigida por Matt Shakman,⁵⁹ consta de apenas nueve episodios. La serie televisiva *WandaVision* se inspira además en otras series de cómic: *Vision and the Scarlet Witch Vol. 1*,⁶⁰ los números creados por Byrne para *West Coast Avengers Vol. 2*⁶¹ y *House of M. Vol. 1*.⁶² En el análisis realizado se ha seguido la literatura científica que marca las pautas para este tipo de investigación.

⁵² RIVAS ROMERO, M. Á. «IMDB, un recurso digital para almacenar las estrellas de la pantalla», en *Eviterna*, n.º 2 (especial) (2017), pp. 46-49. Disponible en <http://dx.doi.org/10.24310/Eviternare.v0i0.8408>

⁵³ PERALTA, V. *Extraction and integration of MovieLens and IMDb Data*. Francia, Université de Versailles: Laboratoire Prisme, 2007. Disponible en http://apmd.prism.uvsq.fr/Publications/Rapports/Extraction%20and%20Integration%20of%20MovieLens%20and%20IMDb%20Data_Veronika%20Peralta

⁵⁴ JUNG, J. J. «Attribute selection-based recommendation framework for short-head user group: An empirical study by MovieLens and IMDb», en *Expert Systems with Applications*, vol. 39, n.º 4 (2012), pp. 4049-4054. Disponible en <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2011.09.096>

⁵⁵ KEERTHI KUMAR, H. M., HARISH, B. S., y DARSHAN, H. K. «Sentiment Analysis on IMDb Movie Reviews Using Hybrid Feature Extraction Method», en *International Journal of Interactive Multimedia & Artificial Intelligence*, vol. 5, n.º 5 (2019), pp. 109-114. Disponible en <http://dx.doi.org/10.9781/ijimai.2018.12.005>

⁵⁶ MÁRQUEZ, Z. y CASTILLO, J. «Herramienta observacional para el estudio de conductas violentas en un cómic audiovisual», en *Psicogente*, vol. 15, n.º 27 (2012), pp. 36-48. Disponible en <http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/psicogente/article/view/1898>

⁵⁷ TOLEDO, P. y SÁNCHEZ SEVILLA, J. «El personaje de héroe en el cómic. ¿Qué piensan nuestros alumnos?», en *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, n.º 15 (2000), pp. 175-183. Disponible en <https://doi.org/10.3916/C15-2000-27>

⁵⁸ ENGLEHART, S. y HOWELL, R. *Op. cit.*, s.p.

⁵⁹ SCHAEFFER, J. (creador) y SHAKMAN, M. (dir.). *Op. cit.*

⁶⁰ MANTLO, B. y LEONARDI, R. *Op. cit.*

⁶¹ BYRNE, J. *West Coast Avengers Vol. 2*. EE. UU., Marvel Comics, 1989-1994.

⁶² BENDIS, B. M. y COIPEL, O. *House of M. Vol. 1*. EE.UU., Marvel Comics, 2005.

Taxonomía de la serie de Wandavision

La serie televisiva *Wandavision*, de nueve episodios, aparece desgajada de los productos cinematográficos y televisivos para adoptar un nuevo formato.⁶³ Es un recurso equiparable al utilizado en las miniseries de cómic que anteceden a la serie. En sus capítulos iniciales, *Wandavision* versiona las comedias de situación o *sitcoms* estadounidenses⁶⁴ al hacer alusiones claras a series reales desarrolladas desde los años 60.⁶⁵ Las situaciones y ritmos, incluso el cromatismo, de *Wandavision* copia los de esas series y dan a los episodios un carácter satírico y alegre, muy alejado del resto de los productos del UCM. En la serie, se presenta el matrimonio de Wanda y Visión integrado en una urbanización residencial en los años 50 y copia los esquemas cómicos y el estilo televisivo de la época como las risas enlatadas, los encuadres y escenarios, la publicidad e, incluso, el formato de pantalla. Estas incorporaciones, el espíritu cómico de la serie, la han convertido en un éxito inmediato entre los seguidores de los personajes. La serie evoluciona en los siguientes episodios para seguir, década a década, el estilo visual de otras series previas conocidas⁶⁶ y, poco a poco, van introduciéndose elementos que explican esta transformación. En los últimos episodios se descubre que Wanda, gracias a su poder mágico, ha creado una realidad localizada, una burbuja, que la obedece y en la que manipula las mentes, el aspecto y las actitudes de todos los habitantes de la zona contra su voluntad.

¿De dónde proviene esta situación? En los largometrajes de Los Vengadores, Wanda ha sufrido importantes traumas: ha visto morir a su hermano Pietro⁶⁷ y a su amante, el superhéroe Visión, al ser este último destruido, ya que se trata de un hombre sintético. Lo que encontramos en la serie contradice esa situación conocida por medio de los largometrajes del UCM. Aparentemente, no existe ninguna situación traumática y, por el contrario, Wanda disfruta de una vida tranquila en una población acogedora junto a su pareja Visión. Al final de la serie, se revela que la propia Wanda ha recreado al desmantelado Visión como un marido perfecto, mientras que el verdadero Visión será reconstruido por el gobierno en una versión alterada, más robótica y sin sentimientos: Visión Blanco.

⁶³ ÁLVAREZ, R. y RAJAS, M. *Op. cit.* s.p.

⁶⁴ BORT GUAL, I. *Nuevos paradigmas en los telones del relato audiovisual contemporáneo: partículas narrativas de apertura y cierre en las series de televisión dramáticas norteamericanas* [tesis doctoral]. Universitat Jaume I, 2012, p. 76. Disponible en <http://hdl.handle.net/10803/81927>

⁶⁵ CARRIÓN DOMÍNGUEZ, Á. «La Quality TV y la edad de oro de las ficciones seriadas», en *Zer: Revista de Estudios de Comunicación*, vol. 46, n.º 24 (2019), pp. 111-128. Disponible en <http://dx.doi.org/10.1387/zer.20386>

⁶⁶ GRANDÍO PÉREZ, M. M. y DIEGO GONZÁLEZ, P. «La influencia de la sitcom americana en la producción de comedias televisivas en España. El caso de "Friends" y "7 vidas"», en *Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación*, n.º 18 (2009), pp. 83-97. Disponible en <http://hdl.handle.net/11441/68205>

⁶⁷ *Idem.*

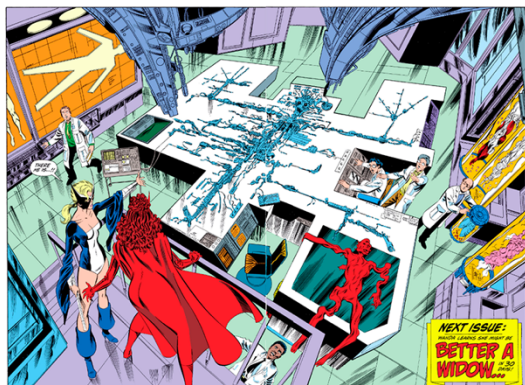


FIG. 1. Visión desmantelado por el gobierno, en *West Coast Avengers Vol.2* de BYRNE, J. n.º 43 (1989-1994), p. 21.

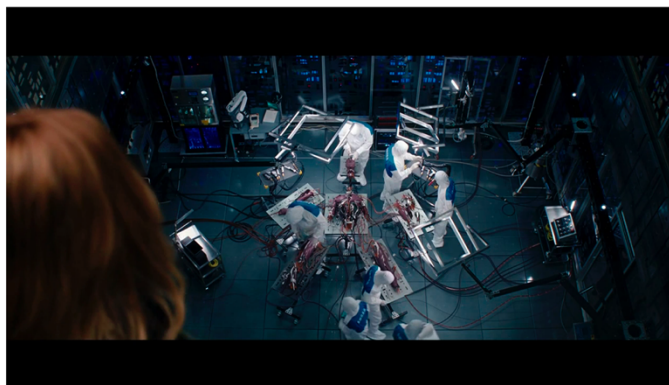


FIG. 2. Fotograma de la primera temporada de la serie *WandaVision*, episodio 8 «Previously On», de de SCHAEFFER, J. (creador) y SHAKMAN, M. (dir.), 2021.

Los primeros episodios de la serie pueden remitir al espectador al segundo volumen del cómic *Vision and the Scarlet Witch Vol. 2*⁶⁸ en el que la pareja intentaba llevar una vida tranquila entre sus vecinos del barrio, al alejarse de las habituales luchas de superhéroes. En esos cómics, la pareja se encontraba en una situación ideal con una relación feliz que desembocaba en la creación de una familia con el nacimiento de sus gemelos. Ese trasfondo ayuda a justificar el idílico entorno que se muestra en la serie, lo que hace que el espectador asuma el juego de irrealidad que se presenta como un giro de orientación en la producción televisiva y no como lo que se revelará que es realmente: una aberración localizada provocada por un personaje desquiciado. Los últimos episodios se vinculan directamente con la miniserie del cómic *House of M*⁶⁹ donde Wanda revela toda la capacidad de sus poderes para reformar el mundo y las mentes de quienes lo habitan de manera que la satisfaga.

Lecturas de la serie televisiva y juegos con el discurso

Las referencias a las *sitcoms* estadounidenses

El inicio de la serie contrasta de forma radical con la situación que los espectadores esperan contemplar tras los acontecimientos narrados en los largometrajes de Los Vengadores.⁷⁰ Como hemos mencionado anteriormente, lo que rompe con el universo autónomo y cohesionado en Marvel⁷¹ tiende a ser interpretado como una propuesta lúdica descontextualizada⁷² sin solución de continuidad en la narrativa del personaje. Como parte del proceso cognitivo, el espectador

⁶⁸ ENGLEHART, S. y Howell, R. *Op. cit.*

⁶⁹ BENDIS, B. M. y Coipel, O. *Op. cit.*

⁷⁰ ARCONES, J. *Op. cit.*, s.p.

⁷¹ MARTÍN, J. «La sombra sobre Marvel: reescrituras del horror arquetípico en los cómics del Doctor Extraño», en *Brumal: Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, vol. V, n.º 1 (2017), p. 250. Disponible en <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.378>

⁷² CARREÑO VILLADA, J. L. «Narrativas transmedia en la era de la sociedad móvil, Carlos, rey emperador», en *Fonseca: Journal of Communication*, n.º 12 (2016), p. 85. Disponible en <http://dx.doi.org/10.14201/fjc2016127995>

suspende su proceso de continuidad y pasa a adoptar un papel incrédulo, acorde con las actitudes del espectador postmoderno, al interesarse por la propuesta creativa y que superpone fuera de la narrativa aceptada.

Inmersos en una serie que adopta la estética de los años 50, Wanda y Visión participan en un guion con giros acordes a esa época, con visionado en blanco y negro y un encuadre de formato televisivo antiguo. Para el espectador es una propuesta irreal, aunque poco a poco se irán recibiendo alusiones que muestra que la situación abarca más de lo que parece, lo que hace que disfrute de la originalidad de la propuesta. En los siguientes episodios, la estética avanzará década a década y homenajeará en el camino a series como *The Dick Van Dike Show*,⁷³ *Bewitched*,⁷⁴ *The Brady Bunch*⁷⁵ o *Family Ties*⁷⁶. En paralelo, van cambiando los formatos de pantalla y aparece el color.



FIG. 3. Wanda hace vida normal en el cómic *Vision and the Scarlet Witch* de ENGLEHART, S. y HOWELL, R., vol. 2, n.º 5 (1985-1986), p. 18.

FIG. 4. Fotogramas de la cabecera con dibujos animados del segundo capítulo, «Don't Touch That Dial» de la serie *WandaVision* de SCHAEFFER, J. (creador) y SHAKMAN, M. (dir.), 2021.

⁷³ REINER, C. (creador). *The Dick Van Dike Show* [serie de televisión]. EE. UU., CBS Productions, 1961-1966.

⁷⁴ SAKS, S. (creadora). *Bewitched* [serie de televisión]. EE.UU., Ashmont Productions y Screen Gems Television, 1964-1972.

⁷⁵ SCHWARTZ, S. (creador). *The Brady Bunch* [serie de televisión]. EE.UU., Paramount Television, Redwood Productions, 1969-1974.

⁷⁶ GOLDBERG, G. D. (productor). *Family Ties* [serie de televisión]. EE.UU., Paramount Television, Ubu Productions, 1982-1989.

Además, aparecen anuncios comerciales⁷⁷ fingidos, introducidos en mitad de los episodios, que aluden a productos o nombres relacionados con situaciones de la historia de los personajes o de los cómics de Marvel y que son lanzados para captar la simpatía de los seguidores más avezados. Con estos ingredientes, el espectador ya no necesita que la historia se imbrique en la continuidad de la trama desarrollada por los largometrajes, ya que la divertida propuesta de la serie tiene sus propios valores como producto lúdico.

La inesperada reaparición de Pietro, el hermano perdido de Wanda

Bajo el alias de Mercurio o Quicksilver, Pietro es un personaje importante en los cómics Marvel y está estrechamente relacionado con su hermana Wanda. De hecho, su primera aparición coincide con la de Wanda en *X-Men Vol. 1#4*.⁷⁸ En *Vision and the Scarlet Witch Vol. 1*,⁷⁹ Pietro aparece mencionado en el segundo número y cobra protagonismo en el cuarto y último capítulo. En el siguiente volumen, de Steve Englehart y Richard Howell⁸⁰ le dedican el segundo número titulado específicamente «*Brothers*» y aparece asiduamente en más de la mitad de los episodios: 2,3,5,6,8,10 y 11. En el UCM, el actor Aaron Taylor Johnson fue el encargado de interpretar a Pietro en la película *Avengers: Age of Ultron*.⁸¹ El personaje había aparecido con anterioridad en *X-Men: Days of Future Past*⁸² dentro de la saga de los X-Men e interpretado por el actor Evan Peters. Debido a una situación de venta de derechos, las películas de Los Vengadores y X-Men pertenecían a productoras diferentes, Disney y 20th Century Fox, respectivamente, lo que dio lugar a un problema de apropiación del personaje,⁸³ pero tras la compra de los derechos por Disney, desapareció ese problema. Sin embargo, Pietro ya había muerto en el UCM y esta pérdida es uno de los motivos que provocan el delirio de Wanda.

⁷⁷ GALÁN, R. «WandaVision»: ¿Qué significan los anuncios de la serie «Bruja Escarlata y Visión»?», en *Esquire*, 15 de enero de 2021. Disponible en <https://www.esquire.com/es/actualidad/tv/a35225757/anuncios-wandavision-bruja-escarlata-vision/>

⁷⁸ LEE, S. y KIRBY, J. *X-Men Vol. 1#4: The Brotherhood of Evil Mutants!* EE.UU., Marvel Comics, 1964.

⁷⁹ MANTLO, B. y Leonardi, R. *Op. cit.*

⁸⁰ ENGLEHART, S. y Howell, R. *Op. cit.*

⁸¹ WHEDON, J. (dir.). *Avengers: Age of Ultron* [película]. EE. UU., Marvel Studios, 2015.

⁸² SINGER, B. (dir.) *X-Men: Days of Future Past* [película]. EE.UU., 20th Century Fox, 2014.

⁸³ MCCLAIN, K. «"It's nowhere special": Representations of Eastern Europe in Avengers: Age of Ultron», en *Slayage: The Journal of Whedon Studies*, vol. 17, n.º 1 (2019), pp. 36-57. Disponible en <https://www.whedonstudies.tv/volume-17.html>



FIG. 5. Nacimiento de los gemelos en el cómic *Vision and the Scarlet Witch* de ENGLEHART, S. y HOWELL, R. vol. 2, n.º 12 (1985-1986), p. 38.



FIG. 6. Nacimiento de los gemelos en el tercer capítulo, «Now in Color», de la serie *WandaVision* de SCHAEFFER, J. (creador) y SHAKMAN, M. (dir.), 2021.

En la serie *WandaVision*, Wanda tergiversará la realidad mediante magia para crear vida, lo que se hace patente con el nacimiento antinatural de los gemelos, Thomas y William. Los guionistas deciden poner a prueba la complicitad del público con la aparición de Pietro revivido en el quinto episodio «*On a Very Special Episode...*». Para ello, utilizan al actor Evan Peters, quien no había actuado aún en el entorno de Los Vengadores. Los seguidores de los personajes lo interpretan como una rectificación de la productora para recuperar al personaje perdido y poder integrarlo en futuras producciones, a merced de la capacidad de Wanda para reescribir la realidad. Sin embargo, al final de la serie se descubre que solo era un habitante de la ciudad transformado para engañar a Wanda y hacerle creer en la vuelta de su hermano. Jac Schaeffer, guionista principal de la serie, reveló en *The Empire Film Podcast*⁸⁴ que seleccionaron al actor de X-Men porque según los psicólogos el duelo hace recordar de manera inexacta a los seres queridos que se pierden, aunque también puede asumirse la teoría de que el actor Evan Peters cuenta con mayor tirón entre los fans de los personajes.⁸⁵

⁸⁴ HEWITT, C., DYER, J. y O'HARA, H. *The Empire Film Podcast: Revisiting WandaVision ft. Jac Schaeffer* [podcast], en *Spotify*, abril 2021. Disponible en <https://open.spotify.com/episode/7DMvDTTrAb6HGO5JZEL8sMk?si=YXq8xGmKStO920yS129zCg>

⁸⁵ CASTILLO, M. «El triste motivo por el cual Evan Peters es Quicksilver en WandaVision», en *Hipertextual*, 8 de abril de 2021. Disponible en <https://hipertextual.com/2021/04/el-triste-motivo-por-el-cual-evan-peters-es-quicksilver-en-wandavision-bruja-escarlata-y-vision>



FIG. 7. Wanda junto a sus hijos en su mundo irreal en el cómic *Avengers Disassembled* de BENDIS, B.M. y FINCH, D., vol.1, n.º 4 (2004), p. 14.



FIG. 8. Wanda junto a sus hijos en su mundo irreal en el en el sexto capítulo, «All-New Halloween Spooktacular!», de la serie *WandaVision* de SCHAEFFER, J. (creador) y SHAKMAN, M. (dir.), 2021.

La aparición por sorpresa del hermano perdido lo convierte en uno de los personajes indispensables para mantener la trama. En este punto, el juego de lo que es real o no presentado al espectador forma parte esencial de la construcción *transmedia*. Las redes sociales permiten que el público participe al especular sobre la trama y proponga resoluciones coherentes y, con ello, la percepción de la serie se modifica y se enriquece. Al final de la serie, se revela cómo Wanda ha transformado la realidad en la localidad de Westview. Al mismo tiempo que se mantiene alejada del exterior, fuerza a la población confinada a que se comporten según un guion impuesto para aparentar coherencia dentro de su delirio mágico. El argumento se reconvierte en una lucha entre protagonistas y antagonistas. Es difícil utilizar los términos *héroes* y *villanos* cuando las simpatías del espectador están alineadas con Wanda, que ha esclavizado a una población. En los últimos episodios de la serie es cuando identificamos el uso de recursos narrativos típicos del cine superheróico. Esto plantea un retorno al Universo Cinematográfico de Marvel. Inequívocamente, la «realidad alternativa» de Wanda provocará cambios en el propio UCM al alterar su curso narrativo de aquí en adelante.

La continuidad de la ficción dramática. La iconicidad de los personajes en la ficción cinematográfica

En las series y películas de las franquicias de DC o Marvel se recrean los orígenes de sus icónicos héroes y villanos de cómic. Gracias a los matices de la interpretación de los actores, el aporte de los productores y los gustos de los directores, estos personajes conformarán una personalidad distinta al de sus originales. Ocurre con Batman, tan distinto en la tetralogía de Burton-

Schumacher de 1989 a 1997 respecto de la creada por Nolan entre 2005–2010. En al menos cuatro ocasiones Spiderman ha reinterpretado sus orígenes en 1977, 2002, 2012 y 2016. Los intervalos de renovación de los personajes disminuyen en función de su necesidad de explotación.

Las generaciones a las que se dedican estas películas son principalmente dos: los seguidores clásicos, a los que les gusta explorar las diferentes interpretaciones de los directores y actores sobre el motivo principal de creación del superhéroe; y las generaciones más jóvenes, acostumbradas a ver solo producciones en estreno, que ignoran las series anteriores y son ajenos a las posibles evoluciones de los personajes. Es este segundo grupo el que tiene una influencia más fuerte en la evolución del mercado multimedia y para ellos surge la necesidad de volver a explicar de forma constante cómo aparece el personaje y cuáles son sus vicisitudes. Dentro de esta corriente de «eterno retorno», se hace necesario que los espectadores perciban cierta coherencia entre los productos cinematográficos y las publicaciones de los cómics. Si bien en un primer momento las películas funcionaban como gancho para atraer a nuevos lectores, en los últimos tiempos se ha invertido la tendencia. Los nuevos seguidores consumen productos cinematográficos y televisivos, mientras que los cómics se ven como un elemento de apoyo que se ve superado a un papel de acompañamiento y refuerzo para los lanzamientos de las películas. A menudo se lanzan nuevas series de cómics o se reenumeran las antiguas, lo que ofrece al lector la sensación de novedad, que acompaña al audiovisual.

La necesaria coherencia entre el medio impreso y el audiovisual queda patente en dos aspectos: el reinicio argumental al *status quo* pretérito y la creación de un «universo alternativo» apartado de la narrativa oficial. El primero es la sumisión de los cómics a los argumentos de reinicio de las películas. El personaje renuncia a su crecimiento y maduración para estar siempre «fresco» para la siguiente generación de lectores. Lamentablemente, esto supone que deja de existir la sensación de peligro sobre el personaje, ya que descarta la posibilidad de cambio. En el improbable caso de que este ocurriera, es revertido rápidamente tras el primer efecto dramático para recuperar el *statu quo* inicial. Los lectores ya están acostumbrados a estos retrocesos y la situación redundante en la pérdida de interés por los personajes. En los espectadores más jóvenes, se aprecia el efecto de la continuidad asumida, acorde a edades infantiles, al producir satisfacción por la familiaridad con el entorno conocido. La segunda forma de coherencia entre el cómic y el medio audiovisual se consigue al desplazar los experimentos argumentales a números especiales o novelas gráficas fuera de continuidad. Esto quedó patente en series principales de cómics como, por ejemplo, *What if*^{86,87} o *Edge of Spider-Verse Vol. 1*⁸⁸, en versiones audiovisuales televisivas como *What If?*⁸⁹ o cinematográficas como *Spider-Man: Into the Spider-Verse*,⁹⁰ entre otros. En

⁸⁶ THOMAS, R. y CRAIG, J. *What If? Vol. 1#1: What If Spider-Man Had Joined the Fantastic Four?* EE.UU., Marvel Comics, 1976.

⁸⁷ THOMAS, R. y TRIMPE, H. *What If? Vol. 1#2: What If the Hulk Had the Brain of Bruce Banner?* EE.UU., Marvel Comics, 1977.

⁸⁸ HINE, D., SAPOLSKY, F. y ISANOVE, R. *Edge of Spider-Verse Vol. 1*. EE.UU., Marvel Comics, 2014.

⁸⁹ BRADLEY, A. C. (creador). *What If...?* [serie de televisión]. EE.UU., Marvel Studios, Disney+, 2021–2023. Disponible en <https://www.disneyplus.com/es-es/series/wp/7672ZVj1ZxU9>

⁹⁰ PERSICETTI, B., RAMSEY, P. y ROTHMAN, R. (dirs.). *Op. cit.*

ellas, el lector asume que se trata de una propuesta original sin solución de continuidad y disfruta del relato sin esperar que afecte a las raíces del personaje.

Por estos motivos hablamos de un fenómeno de «desaparición del relato» frente a la «suspensión de la incredulidad», protagonista en generaciones anteriores, donde los héroes se encontraban en peligro al final de cada número y los lectores esperaban anhelantes la solución por venir. En ocasiones, había repercusiones narrativas que, aunque no anulaban al protagonista, sí cambiaban su entorno.

Conclusiones

El papel singular de La Bruja Escarlata

El personaje de Wanda resulta ejemplar en el entorno de los cómics de superhéroes del siglo XXI por su vinculación a una línea argumental que evoluciona sin ser restringida a un estándar que mantenga al personaje en sus condiciones originales. Si bien estuvo a punto de perderse la lógica de la evolución del personaje en los cómics con el borrado de su memoria en *West Coast Avengers Vol. 2#52*,⁹¹ el guionista de *New Avengers*⁹² finalmente produjo toda una serie de repercusiones encadenadas que han dado al personaje una consistencia y una profundidad inéditas en otros superhéroes.

¿Qué supone el argumento de WandaVision dentro de este multiverso transmedia?

El personaje de Wanda aporta una ruptura singular en el tratamiento que se da a los personajes superheroicos. Pese a que el personaje existe desde 1964, apareció en series importantes y se volvió popular, nunca había figurado como uno de los protagonistas principales de Marvel⁹³. Ello le concede cierta capacidad de cambio y maleabilidad sin afectar a los iconos editoriales precedentes. Su evolución en el papel desde villana a heroína y de nuevo villana torturada se plasma en la serie como un proceso de adaptación, rectificación y reajuste necesario para su inclusión en el UCM. La novedad principal que aporta Wanda dentro del género es el de «transformadora de la realidad». Sus actuaciones no se circunscriben a universos alternativos, escindidos y, por tanto, controlados argumentalmente. Su inmenso poder justifica que las consecuencias de su locura se manifiesten en la realidad consensuada y entren a formar parte del hilo argumental principal: se construye con la capacidad de tener repercusiones estables.

La innovación de la serie *WandaVision* no es el guiño a las series de décadas precedentes. Evidentemente, el cambio de tono con respecto a las otras series del UCM hizo las delicias de los espectadores, quienes disfrutaron al estar ante un producto singular, irónico y aislado de la trama principal. La trama alternativa adquiriría así el valor de una singularidad, ajena y a la vez inocua,

⁹¹ BYRNE, J. *Op. cit.*

⁹² BENDIS, B. y FINCH, D. *New Avengers Vol. 1*. EE.UU., Marvel, 2005.

⁹³ PROCTOR, W. «Schrödinger's Cape The Quantum Seriality of the Marvel Multiverse», en YOCKEY, M. (ed.). *Make Ours Marvel: Media Convergence and a Comics Universe*. S.l., University of Texas Press, 2021, pp. 319-346. Disponible en <https://doi.org/10.7560/312490-014>

que permitía disfrutar de recursos estéticos y de referencias a la cultura televisiva norteamericana. Los productores de la serie han sabido conjugar el gusto del lector «tradicional» de cómics y referencias televisivas memorables para un público experimentado con las nuevas tendencias de consumo audiovisual en el mercado de vídeo bajo demanda. La interpretación de la serie se convierte así en un juego de relecturas y referencias constantes para una amplia pluralidad de públicos. No obstante, lo más importante de la serie es el descubrimiento paulatino de que la «desaparición del relato» no es tal, puesto que en realidad estamos asistiendo a un argumento entroncado en la continuidad argumental del UCM. Progresivamente, recuperamos la «suspensión de la incredulidad», al darnos cuenta de que hemos estado viviendo una situación coherente e imbricada en las tramas generales, a pesar de su excentricidad. Ese retorno a la ficción impacta poderosamente en el espectador, acostumbrado a metarrelatos inocuos y etéreos abocados a ser olvidados en futuras historias.

Referencias

- AHRENS, J. y METELING, A. (eds.) *Comics and the City: Urban Space in Print, Picture and Sequence*. EE.UU., Bloomsbury Publishing, 2010.
- ÁLVAREZ, R. y RAJAS, M. «¿Otra manera de contar historias?», en *Paradigmas de la Narrativa Audiovisual. Flujos de la imagen*. ASRI, n.º 18 (2020), pp. 1-2. Disponible en <https://www.eumed.net/rev/asri/18/index.htm>
- ARCONES, J. «El orden cronológico de las películas y series del universo cinematográfico Marvel, explicado», en *Fotogramas*, 31 de mayo de 2023. Disponible en <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g26616757/orden-peliculas-marvel-vengadores-4>
- BENDIS, B. M. y COIPEL, O. *House of M. Vol. 1*. EE.UU., Marvel Comics, 2005.
- y FINCH, D. *New Avengers Vol. 1#503*. EE.UU., Marvel, 2005.
- BERENBAUM, M. «The superposition principle», en *American Entomologist*, vol. 64, n.º 4 (2018), pp. 204-06. Disponible en <https://doi.org/10.1093/ae/tmy058>
- BORGES, J. L. «El arte de contar historias», en *Literatura Comparada: Arte poética*. Barcelona, Editorial Crítica, 2001, pp. 61-74.
- BORT GUAL, I. *Nuevos paradigmas en los telones del relato audiovisual contemporáneo: partículas narrativas de apertura y cierre en las series de televisión dramáticas norteamericanas* [tesis doctoral]. Universitat Jaume I. 2012. Disponible en <http://hdl.handle.net/10803/81927>
- BRADLEY, A. C. (creador). *What If...?* [serie de televisión]. EE.UU., Marvel Studios, Disney+, 2021-2023. Disponible en <https://www.disneyplus.com/es-es/series/wp/7672ZVj1ZxU9>
- BYRNE, J. *West Coast Avengers Vol. 2*. EE. UU., Marvel Comics, 1989-1994.
- CARREÑO VILLADA, J. L. «Narrativas transmedia en la era de la sociedad móvil, Carlos, rey emperador», en *Fonseca: Journal of Communication*, n.º 12 (2016), pp. 79-95. Disponible en <http://dx.doi.org/10.14201/fjc2016127995>

CARRIÓN DOMÍNGUEZ, Á. «La Quality TV y la edad de oro de las ficciones seriadas», en *Zer: Revista de Estudios de Comunicación*, vol. 46, n.º 24 (2019), pp. 111-128. Disponible en <http://dx.doi.org/10.1387/zer.20386>

CASSETTI, F. y DI CHIO, F. *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós, 1998.

CASTILLO, M. «El triste motivo por el cual Evan Peters es Quicksilver en WandaVision», en *Hipertextual*, 8 de abril de 2021. Disponible en <https://hipertextual.com/2021/04/el-triste-motivo-por-el-cual-evan-peters-es-quicksilver-en-wandavision-bruja-escarlata-y-vision>

CHATMAN, S. *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. Madrid, Taurus, 1990.

DISNEY, W. y SHARPSTEEN, B. (productores). *Fantasia* [película]. EE.UU., Walt Disney Productions, 1940.

DIXON, W. W. y GRAHAM, R. «The Marvel Universe», en DIXON, W. W. y GRAHAM, R. *A Brief History of Comic Book Movies*. S.I., Palgrave Macmillan, 2017, pp. 29-45.

EMERSON, D. L. «Michael Moorcock: Fiction, Fantasy and the World's Pain, by Mark Scroggins, and The Law of Chaos: The Multiverse of Michael Moorcock, by Jeff Gardiner», en *Mythlore: A Journal of JRR Tolkien, CS Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, vol. 39, n.º 1 (2020). Disponible en <https://dc.swosu.edu/mythlore/vol39/iss1/16>

ENGLEHART, S. y HOWELL, R. *Vision and the Scarlet Witch Vol. 2*. EE. UU., Marvel Comics, 1985-1986.

— y MILGROM, A. *West Coast Avengers Vol. 2*. EE. UU., Marvel Comics, 1985-1994.

FORSTER, E. M. *Aspectos de la novela*. Madrid, Debate, 1983.

FOX, S. T., et al. «Anticipating the ageing trajectories of superheroes in the Marvel cinematic universe», en *BMJ*, n.º 375 (2021). Disponible en <https://doi.org/10.1136/bmj-2021-068001>

GALÁN FAJARDO, E. «Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales», en *Enlaces: revista del CES Felipe II*, n.º 7 (2007). Disponible en <http://hdl.handle.net/10016/5554>

GALAN, R. «“WandaVision”: ¿Qué significan los anuncios de la serie “Bruja Escarlata y Visión”?», en *Esquire*, 15 de enero de 2021. Disponible en <https://www.esquire.com/es/actualidad/tv/a35225757/anuncios-wanda-vision-bruja-escarlata-vision/>

GEHRING, W. «Charlie Chaplin & Buster Keaton, Comic Antihero Extremes during the 1920s», en *SCIO: Revista de Filosofía*, n.º 13 (2017), pp. 77-96. Disponible en <https://revistas.ucv.es/index.php/scio/article/view/536/515>

GOLDBERG, G. D. (productor). *Family Ties* [serie de televisión]. EE.UU., Paramount Television, Ubu Productions, 1982-1989.

GORDON, I. *Superman: The Persistence of an American Icon*. EE.UU., Rutgers University Press, 2017.

GRANDÍO PÉREZ, M. M. y DIEGO GONZÁLEZ, P. «La influencia de la sitcom americana en la producción de comedias televisivas en España. El caso de "Friends" y "7 vidas"», en *Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación*, n.º 18 (2009), pp. 83-97. Disponible en <http://hdl.handle.net/11441/68205>

HAVARD, C. T., et al. «Using the Marvel Cinematic Universe to build a defined research line», en *Transformative Works and Cultures*, n.º 30 (2019). Disponible en <https://doi.org/10.3983/twc.2019.1837>

HEWITT, C., DYER, J. y O'HARA, H. *The Empire Film Podcast: Revisiting WandaVision ft. Jac Schaeffer* [podcast], en *Spotify*, abril 2021. Disponible en <https://open.spotify.com/episode/7DMvD-TrAb6HGO5JZEL8sMk?si=YXq8xGmKStO920yS129zCg>

HICKMAN, J. y RIBIĆ, E. *Secret Wars Vol. 1*. EE.UU., Marvel Comics, 2015-2016.

HINE, D., SAPOLSKY, F. y ISANOVE, R. *Edge of Spider-Verse Vol. 1*. EE.UU., Marvel Comics, 2014.

IMDB: *Internet Movie Data Base* [base de datos], Reino Unido, Amazon IMDb.com, Inc. 1990. Disponible en <https://www.imdb.com/>

JUANDA, C. y TAHRUN, M. «Hero and Villain Representation in the “Spiderman” Movie by Sam Raimi», en *Proceedings of the International Conference on Education Universitas PGRI Palembang (INCoEPP)* (Online, January 2021). En línea, *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, vol. 565 (2021) pp. 1193-1195. Disponible en <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210716.237>

JUNG, J. J. «Attribute selection-based recommendation framework for short-head user group: An empirical study by MovieLens and IMDB», en *Expert Systems with Applications*, vol. 39, n.º 4 (2012), pp. 4049-4054. Disponible en <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2011.09.096>

KALITAN, D. «In search of the Sorcerer’s Apprentice: between Lucian and Walt Disney», en *The Journal of Education, Culture, and Society*, vol. 3, n.º 1 (2012), pp. 94-101. Disponible en <https://doi.org/10.15503/jecs20121.94.102>

KEERTHI KUMAR, H. M., HARISH, B. S. y DARSHAN, H. K. «Sentiment Analysis on IMDb Movie Reviews Using Hybrid Feature Extraction Method», en *International Journal of Interactive Multimedia & Artificial Intelligence*, vol. 5, n.º 5 (2019), pp. 109-114. Disponible en <http://dx.doi.org/10.9781/ijimai.2018.12.005>

LEE, J. R. «The Digitizing Force of Decipher’s Star Wars Customizable Card Game», en GUYNES, S. y HASSLER-FOREST, D. (eds.). *Star Wars and the History of Transmedia Storytelling*. Amsterdam, Amsterdam University Press, 2018, pp. 129-142.

LEE, S. y KIRBY, J. *Avengers Vol. 1*. EE.UU., Marvel, 1963–2018.

— *X-Men Vol. 1#4: The Brotherhood of Evil Mutants!* EE.UU., Marvel Comics, 1964.

LEITCH, T. (ed.). *The Oxford handbook of adaptation studies*. EE.UU., Oxford University Press, 2017.

MANTLO, B. y LEONARDI, R. *Vision and the Scarlet Witch Vol. 1*. EE.UU., Marvel, 1982.

MARAZI, K. «Superhero or vigilante? A matter of perspective and brand management», en *European Journal of American Culture*, vol. 34, n.º 1 (2015), pp. 67-82. Disponible en https://doi.org/10.1386/ejac.34.1.67_1

MÁRQUEZ, Z. y CASTILLO, J. «Herramienta observacional para el estudio de conductas violentas en un cómic audiovisual», en *Psicogente*, vol. 15, n.º 27 (2012), pp. 36-48. Disponible en <http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/psicogente/article/view/1898>

MARTÍN, J. «La sombra sobre Marvel: reescrituras del horror arquetípico en los cómics del Doctor Extraño», en *Brumal: Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, vol. V, n.º 1 (2017) pp. 247-273. Disponible en <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.378>

MARVEL DATABASE: *Marvel Database* [base de datos]. San Francisco Fandom Foundation, 2004. Disponible en <https://marvel.fandom.com/>

MCCLAIN, K. «"It's nowhere special": Representations of Eastern Europe in Avengers: Age of Ultron», en *Slayage: The Journal of Whedon Studies*, vol. 17, n.º 1 (2019), pp. 36-57. Disponible en <https://www.whedonstudies.tv/volume-17.html>

MCENIRY, M. J., PEASLEE, R. M. y WEINER, R. G. (eds.) *Marvel comics into film: Essays on adaptations since the 1940s*. EE.UU., McFarland & Company, 2016.

- MÉON, J. M. «Sons and Grandsons of Origins: Narrative Memory in Marvel Superhero Comics», en AHMED, M. y CRUCIFIX, B. (eds.). *Comics Memory*. S.l. Palgrave Macmillan, 2018, pp. 189-209.
- MITTELL, J. «Wikis and Participatory Fandom», en DELWICHE, A. y JACOBS HENDERSON, J. [eds.] *The Participatory Cultures Handbook*. S.l., Routledge, 2012, pp. 35-42.
- MOORCOCK, M. *The eternal Champion*. Barcelona, Editorial Martínez Roca, 1985. Traducción de Hernán Sabaté.
- MURRAY, S. «Materializing adaptation theory: The adaptation industry», en *Literature/Film Quarterly*, vol. 36, n.º 1 (2008), pp. 4-20. Disponible en <https://www.jstor.org/stable/43797393>
- PAGELLO, F. «The “origin story” is the only story: Seriality and temporality in superhero fiction from comics to post-television», en *Quarterly Review of Film and Video*, vol. 34, n.º 8 (2017), pp. 725-745. Disponible en <https://doi.org/10.1080/10509208.2017.1347864>
- PERALTA, V. *Extraction and integration of MovieLens and IMDb Data*. Francia, Université de Versailles: Laboratoire Prisme, 2007. Disponible en http://apmd.prism.uvsq.fr/Publications/Rapports/Extraction%20and%20Integration%20of%20MovieLens%20and%20IMDb%20Data_Veronika%20Peralta.pdf
- PÉREZ RUFÍ, J. P. «Metodología de análisis del personaje cinematográfico: una propuesta desde la narrativa fílmica», en *Razón y Palabra: Dinámica de la Cultura, la Ciudadanía y la Inclusión Social*, vol. 20, n.º 4-95 (2016), pp. 534-552. Disponible en <http://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/685>
- PERSICHETTI, B., RAMSEY, P. y ROTHMAN, R. (dirs.). *Spider-Man: Into the Spider-Verse* [película]. EE. UU., Columbia Pictures, Sony Pictures Animation, Marvel Entertainment y Pascal Pictures, 2018.
- PRICE, L. «Fanning Flames: A Review of *The Adoring Audience*», en *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, vol. 3, n.º 1-8 (2013), pp. 1-3. Disponible en <https://www.comicsgrid.com/article/3498/gallery/5327/download/>
- PRICE, M. «Wiki profiles Marvel comic characters», en *The Oklahoman*, s.f. Disponible en <https://eu.oklahoman.com/story/entertainment/books/2007/06/15/wiki-profiles-marvel-comic-characters/61768454007/>
- PROCTOR, W. «Schrödinger’s Cape the Quantum Seriality of the Marvel Multiverse», en YOCKEY, M. (ed.). *Make Ours Marvel: Media Convergence and a Comics Universe*. S.l., University of Texas Press, 2021, pp. 319-346. Disponible en <https://doi.org/10.7560/312490-014>
- REINER, C. (creador). *The Dick Van Dike Show* [serie de televisión]. EE. UU., CBS Productions, 1961-1966.
- RIVAS ROMERO, M. Á. «IMDB, un recurso digital para almacenar las estrellas de la pantalla», en *Eviterna*, n.º 2 (especial) (2017), pp. 46-49. Disponible en <http://dx.doi.org/10.24310/Eviternare.v0i0.8408>
- ROBERTS, B. y GILLET, B. (dirs.). *Brave Little Tailor* [película]. EE.UU., Walt Disney Productions, 1938.
- SAKS, S. (creadora). *Bewitched* [serie de televisión]. EE.UU., Ashmont Productions y Screen Gems Television, 1964-1972.
- SCHAEFFER, J. (creador) y SHAKMAN, M. (dir.). *Wandavision*, [serie de televisión]. EE. UU., Marvel, 2021.
- SCHWARTZ, S. (creador). *The Brady Bunch* [serie de televisión]. EE.UU., Paramount Television, Redwood Productions, 1969-1974.
- SINGER, B. (dir.) *X-Men: Days of Future Past* [película]. EE.UU., 20th Century Fox, 2014.
- SLOTT, D. y COIPEL, O. *Amazing Spider-Man Vol. 3*. EE.UU., Marvel Comics, 2015.
- STERN, R. y HALL, B. *West Coast Avengers Vol. 1*. EE. UU., Marvel Comics, 1984.

- TAYLOR, J. C. «Reading the Marvel Cinematic Universe: *The Avengers'* Intertextual Aesthetic», en *JCMS: Journal of Cinema and Media Studies*, vol. 60, n.º 3 (2021), pp. 129-156. Disponible en <https://doi.org/10.1353/cj.2021.0030>
- THOMAS, R. y BUSCEMA, J. *The Avengers Vol. 1#57: Behold... The Vision!* EE.UU., Marvel Comics, 1968.
- CRAIG, J. *What If? Vol. 1#1: What If Spider-Man Had Joined the Fantastic Four?* EE.UU., Marvel Comics, 1976.
- TRIMPE, H. *What If? Vol. 1#2: What If the Hulk Had the Brain of Bruce Banner?* EE.UU., Marvel Comics, 1977.
- TOLEDO, P. y SÁNCHEZ SEVILLA, J. «El personaje de héroe en el cómic. ¿Qué piensan nuestros alumnos?», en *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, n.º 15 (2000), pp. 175-183. Disponible en <https://doi.org/10.3916/C15-2000-27>
- WERSHLER, D. y SINERVO, K. A. «Marvel and the Form of Motion Comics», YOCKEY, M. (ed.). *Make Ours Marvel: Media Convergence and a Comics Universe*. S.l., University of Texas Press, 2021, pp. 187-206. Disponible en <https://doi.org/10.7560/312490-008>
- WHEDON, J. (dir.). *Avengers: Age of Ultron* [película]. EE. UU., Marvel Studios, 2015.
- WOLFMAN, M. y PÉREZ, G. *Crisis on Infinite Earths*. EE.UU., DC Comics, 1985-1986.