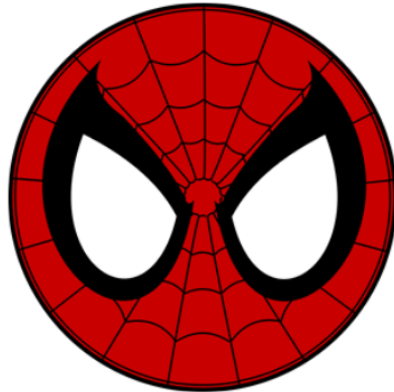


TRABAJO DE FIN DE GRADO



# SPIDER-MAN: EL HÉROE TRANSMEDIA

Un análisis de las variaciones identitarias que producen los medios en la construcción de un personaje transmedia en el marco de una lógica narrativa *character-centered*.

---

**Àlex Valverde Valencia**

**Tutor:** Dr. Carlos Alberto Scolari

**Curso:** 2021/2022

## **Agradecimientos**

Me gustaría agradecer a mi tutor, Carlos A. Scolari, su acompañamiento a lo largo de este trabajo así como sus sugerencias, comentarios y el diálogo de conocimiento compartido que ha surgido a raíz de esta investigación.

A mis padres, mi hermano y mis amigos por ser mi gran apoyo en mis muy demasiados proyectos, pero sobretodo por animarme a perseverar en todo lo que hago y por creer en mí aún cuando yo no lo hago.

También me gustaría reconocer el apoyo recibido por tres mecenas que han financiado parte de este proyecto a través de la compra de mis NFTs. Gracias a:

Jlhortelano - juanluis.eth

Rokomadethat - 0x31d7CcC3adb1Ea479Efa6D8B5dc80864ce506e5a

lepant - 0x9DA2f0Eb230763AC732E1751392206D3174c9e3A

Gracias por hacer posible esta investigación, y todas las que vendrán.

**Resumen:**

---

Un personaje transmedia es un héroe de ficción cuyas aventuras se cuentan en diferentes medios y formatos. En esta travesía mediática, cada aparición supone un nuevo reto de construcción identitaria.

Spider-Man es uno de los mayores héroes transmedia de la historia y en esta investigación se analiza su construcción en distintos medios. A través de un análisis comparativo de contenido, se han estudiado distintas piezas textuales para observar las variaciones que produce cada medio en el esquema identitario del personaje. Se ha podido observar como los medios y el personaje establecen un vínculo muy estrecho, pero también que el medio originario juega un papel fundamental en la expansión transmedia del personaje. También se ha evidenciado la necesidad de que las estrategias transmediáticas tengan en cuenta tanto los recursos intrínsecos de los medios, como los niveles de diferenciación identitaria que requiere un personaje transmedia.

**Palabras clave:** Transmedia, personajes, *character-centered*, identidades, medios, construcción narrativa

**Abstract:**

---

A transmedia character is a fictional hero whose adventures are told in different media and formats. In this journey, each appearance is a new challenge of identity construction.

Spider-Man is one of the greatest transmedia heroes in history and this research analyzes his construction in several media. Through a comparative content analysis, different textual pieces have been studied to observe the variations produced by each medium in the character's identity scheme. It has been possible to observe how the media and the character establish a very close relationship, but also that the original medium plays a fundamental role in the transmedia expansion of the character. It has also shown the need for transmedia strategies to take into account both the intrinsic resources of the medium and the levels of identity differentiation required by a transmedia character.

**Keywords:** Transmedia, characters, character-centered, identities, media, narrative construction.

**Índice de contenidos**

1. Introducción.....	5
2. Marco teórico.....	6
a. Una tipología del personaje transmedia.....	11
3. Método y objeto de estudio.....	17
a. Marco metodológico.....	17
b. Objeto de estudio.....	19
4. Análisis de contenido.....	23
a. El primer balanceo del hombre araña.....	23
b. El <i>Spider-Verse</i> en el cómic.....	29
c. Spider-Man en la pequeña pantalla.....	36
d. <i>Into the Spider-Verse</i> : Cómic animado en la gran pantalla.....	43
e. <i>No Way Home</i> : la película que lo empezó todo.....	50
5. Resultados.....	61
6. Conclusiones y futuras líneas de investigación.....	64
7. Difusión y promoción.....	65
8. Referencias bibliográficas.....	65

## 1. Introducción

El 16 de diciembre de 2021 se estrenaba en España y en el mundo entero la última película de Marvel Studios y SONY: *Spider-Man: No Way Home* (Jon Watts, 2021). La película del hombre araña recaudó más de 1.690 millones de dólares en taquilla, convirtiéndose en la sexta película más taquillera de la historia. Esto generó un verdadero tsunami mediático y copó durante muchos días las tendencias en redes sociales que la encumbraron como una de las películas del año. La cultura popular pocas veces es el foco de estudios académicos e investigaciones profesionales, pero si queremos comprender las narrativas y los medios actuales, debemos sumergirnos de lleno en estas historias.

Este trabajo es, parafraseando a Joseph Campbell, un viaje del superhéroe. Lo aquí se propone es adentrarse en las profundidades narrativas de este personaje para descubrir aquello que lo hace único y aquello que lo hace común. Desde que Spider-Man nació en 1963, ha vivido una verdadera odisea mediática y ha encontrado un hueco en prácticamente todos los medios y formatos comunicativos existentes. Esto nos ofrece una oportunidad excelente para estudiar la alteración que sufre un personaje tan consolidado como Spider-Man al viajar entre tantos medios.

Este trabajo también es una reivindicación de la cultura popular como vehículo de expresión y como fuente de creación artística. El autor pretende encumbrar la cultura popular, y en concreto el género superheróico, como un objeto de estudio legítimo del que podemos aprender y extraer valiosas lecciones. Una mirada académica a un fenómeno democratizador y accesible. Todo esto sumado al surgimiento del transmedia como una de las principales estrategias narrativas actuales. ¿Qué hay que tener en cuenta cuando todos los medios cuentan?

La investigación pretende ser un recorrido mediático que permita conocer a nivel narrativo, pero también a nivel semiótico, la interacción entre los medios y las identidades de un personaje transmedia. Así pues, el objetivo general de este trabajo es **estudiar la construcción de un personaje transmedia en los diferentes medios del ecosistema mediático actual, teniendo en cuenta las variaciones identitarias que producen en este y la conexión que surge entre medio y personaje.**

Para cumplir este objetivo se analizarán las teorías que han ayudado a conceptualizar el fenómeno transmedia y se dialogará con aquellos textos y autores que pusieron la primera piedra en el análisis de personajes transmedia. Se añadirá también la dimensión semiótica para comprender a nivel profundo los valores y estrategias que subyacen al personaje analizado. Todo esto con el propósito de comprender la construcción de un personaje desde distintos medios para, en última instancia, desarrollar estrategias transmedia coherentes y sólidas que puedan sacar el máximo partido a las identidades de un personaje concreto.

## 2. Marco Teórico

### El Big Bang transmedia

Actualmente, la cultura popular está influenciada enormemente por los avances tecnológicos y la irrupción de nuevos medios en el ecosistema mediático. Esta atomización de medios ha provocado una carrera por el desarrollo de narrativas transmedia que cuentan historias a lo largo y ancho del ecosistema mediático. El surgimiento de grandes franquicias transmediáticas de éxito mundial como *Harry Potter*, *Star Wars*, *Lost* o *Marvel* ha comportado un creciente interés en el estudio del impacto cultural de dichas franquicias. Desde Henry Jenkins (2006) hasta Matthew Freeman (2016) muchos han sido los teóricos que han examinado los aspectos más importantes de estas narrativas, teniendo en cuenta sus procesos productivos, la ambientación, la construcción de mundos narrativos y su recepción e interacción con el público. A pesar de esto, el enfoque seguido hasta entonces se centra en lo que se ha venido a llamar una lógica centrada en el mundo narrativo o *world-centered* (Bertetti 2014) y esto ha provocado un escaso corpus teórico que tenga en cuenta a los personajes de dichas narrativas.

Thon, J. & Wilde, L. (2019) nos hablan de este vacío respecto a los personajes:

A pesar de que los estudios sobre narrativas transmedia mencionan a los personajes y existe un consenso generalizado sobre su papel fundamental en las franquicias transmediáticas, hay muy pocos estudios al respecto centrados en los personajes de las narrativas transmedia.

Algunas de las primeras investigaciones en este campo han ido encaminadas a concretar y definir al personaje y su relación con los medios. Son ejemplo de esto algunos estudios que hablan sobre “personajes intertextuales” (Margolin 1996), “personajes transtextuales” (Richardson 2010) o “personajes transmedia” (Bertetti 2014).

Como punto de partida para esta investigación y como base para el marco teórico se ha escogido el artículo *Toward a Typology of Transmedia Characters* a cargo de Paolo Bertetti porque realiza una primera aproximación de los personajes en entornos transmedia y existe un diálogo entre esta aproximación de Bertetti y otras investigaciones relacionadas con las narrativas transmedia como Scolari (2009) o Jenkins (2010). Las aportaciones de Bertetti están fuertemente influenciadas por la semiótica estructuralista y en especial por el trabajo de A. Greimas. Como veremos más adelante, la semiótica del texto y el análisis de personajes que propone Bertetti recoge y retoma algunos conceptos de la semiótica greimasiana y ayuda a entender al personaje como una construcción socio-semiótica. También permite ahondar en la construcción de personajes en niveles narrativos profundos.

Antes de empezar y para contextualizar la investigación, se resumen algunas de las contribuciones a la teoría de las narrativas transmedia. La primera noción de narrativas transmedia fue apuntada por Henry Jenkins en 2003 en un artículo que exploraba las posibilidades de narrativas más allá de un medio. En este artículo, Jenkins habla de la importancia de trasladar a los personajes de un medio a otro para reforzarlos. Algo muy importante de este artículo es que también se apunta a la inevitabilidad de las narrativas transmedia debido a lo que él llama la “era de la convergencia mediática”, que facilitará el flujo de contenido entre medios. En 2006, Jenkins retoma esta idea en *Convergence Culture*<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.

En este libro se puso de manifiesto la relación entre los viejos y los nuevos medios llamada cultura convergente y la relación de esta con la cultura participativa y la inteligencia colectiva. Esta “cultura convergente” fue el concepto que usó Jenkins para definir el flujo de contenido que salta entre medios y plataformas y que bebe de la cooperación entre diferentes industrias mediáticas. A partir de aquí, hubo una explosión de estudios académicos que empezaron a analizar aquellas narrativas donde el contenido se expandía a través de diversos medios.

La definición del concepto de narrativas transmedia ha sido una tarea complicada que ha dividido a los académicos. Para este estudio se toma en cuenta la definición propuesta por Scolari (2013) que define la narrativa transmedia como **“un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión.”** Esta definición nos proporciona un marco amplio para entender y analizar producciones transmediáticas teniendo en cuenta que el usuario o consumidor asume un papel importante.

### **Los personajes transmedia: nacimiento, crecimiento y reproducción**

Estos primeros estudios sientan la base del análisis de narrativas transmedia que más tarde cristalizó en numerosas investigaciones sobre el ámbito. Como se venía diciendo arriba, estas investigaciones han estado centradas en franquicias transmedia que han tomado como base su mundo narrativo. Posiblemente, la primera narrativa que se centró en un mundo narrativo más allá de los personajes fue el universo de *El Mago de Oz* de Lyman Frank Baum en 1900. La tendencia a lo largo del siglo XX y XXI ha sido la del *world-building*, es decir, la generación de mundos narrativos que albergarán los personajes. No obstante esto, muchas de las primeras franquicias transmedia se centraban en el personaje o personajes principales y cambiaban todo su entorno al moverse de medio.

Un ejemplo lo encontramos en Scolari, Bertetti & Freeman (2014) con la franquicia de Conan el Bárbaro. Bertetti nos explica cómo al pasar de un medio a otro el personaje de Conan el Bárbaro sufre grandes cambios. En las historias de Robin E. Howard, Conan nació y creció en Cimmeria y abandonó su tierra natal a los 19 años para unirse a los reinos civilizados del sur. Sin embargo, en la película épica de John Milius, Conan es un esclavo ya desde su infancia y crece como tal con toda su tribu. Estos cambios en las identidades del personaje surgen como consecuencia de trasladar al personaje de un medio a otro. Estos cambios y mutaciones son algo intrínseco en la naturaleza de un personaje transmedia. Para Paolo Bertetti, un personaje transmedia puede variar en su apariencia física, su estatus social, sus relaciones con los demás, la motivación de sus actos... Un personaje transmedia no puede ser definido de forma unívoca, pero debe ser siempre reconocible por el lector (Bertetti 2014).

El reconocimiento es un tema central en la teoría de las narrativas transmedia *character-centered*. Así pues, el lector podrá aceptar en mayor o menor medida los cambios que sufra el personaje siempre que este sea reconocible. De hecho, el lector podrá considerar estos cambios como más canónicos o como algo más libre y creativo (Marrone 2003). Retomando el trabajo de Bertetti y Marrone podemos apuntar ciertos aspectos que configuran la definición de un personaje transmedia. Así pues, un personaje transmedia puede ser entendido como una entidad más allá de su propio texto. Un personaje transmedia es un constructo sociocultural (Bertetti 2014). Esta flexibilidad del personaje transmedia hace que su naturaleza rompa la inmanencia del texto y apunte a una trascendencia textual. Es decir, el

personaje transmedia tiene una identidad cambiante, pero reconocible, que es construida a lo largo de todos los textos que lo definen (Bertetti 2014).

Para añadir más profundidad a la definición de personaje transmedia se puede recurrir a la perspectiva de Gianfranco Marrone que entiende los personajes como entidades culturales y no entidades textuales. Nuevamente, vemos como el personaje pierde contacto con el texto y se convierte en un objeto viviente en la mente del lector. La construcción semiótica de personajes es el resultado de una combinación de relaciones intertextuales (Marrone 2003). En el caso de los personajes transmedia, los diferentes medios rehacen, reescriben, modifican y traducen al personaje (Bertetti 2014). Si a todo esto le sumamos lo anteriormente mencionado, tenemos una concepción de los personajes transmedia como entidades socio-semióticas que nos permite introducir el análisis semiótico a los personajes transmedia.

Después de estas consideraciones, Bertetti apunta una posible definición de personaje transmedia como aquel héroe de ficción cuyas aventuras se cuentan en diferentes medios y cada uno aporta más detalles de la vida de ese personaje (Bertetti 2014). Como vemos, el tema de las definiciones en la teoría transmedia resulta un tanto espinoso, ya que fácilmente podemos excluir medios o formas transtextuales que otros teóricos consideran propiamente transmedia. De acuerdo con el propósito amplio de este estudio y siguiendo la definición nada restrictiva que hemos seguido para definir las narrativas transmedia, nos vemos obligados a complementar la definición de Bertetti añadiendo también aquellas adaptaciones fieles o traducciones inter-semióticas del mismo personaje en diferentes medios. Así pues, una definición amplia de personaje transmedia sería la de **un héroe de ficción cuyas aventuras se cuentan en diferentes medios y en diferentes formatos, donde cada medio puede aportar detalles a la vida del personaje.**

A continuación se propone una tabla para sintetizar todos los conceptos trabajados hasta ahora.

Concepto	Definición
Narrativa Transmedia	Historia que se cuenta en múltiples medios y plataformas comunicativas donde el consumidor participa activamente.
Personaje Transmedia	Héroe de ficción cuyas aventuras se cuentan en diferentes medios y formatos.
Lógica narrativa <i>world-centered</i>	Técnica narrativa que toma como base la generación de un mundo de ficción y mediante éste se expande para dar lugar a los personajes que lo habitan y sus historias.
Lógica narrativa <i>character-centered</i>	Técnica narrativa que se centra en un personaje concreto y a través del mismo genera un entorno y personajes secundarios alterables.

Tabla 1: Resumen de los conceptos fundamentales del marco teórico. Elaboración propia en base a Bertetti 2014, 2022.



### **De Conan el Bárbaro a Tatoonie: el paso del personaje al mundo narrativo**

Una vez definido lo que entendemos por narrativa transmedia y personaje transmedia, toca profundizar en las últimas teorías que relacionan ambos conceptos, así como revisar de forma breve algunas de las experiencias transmediáticas más recientes y las enseñanzas que extraemos de ellas.

Como se venía diciendo más arriba, las primeras narrativas transmedia estuvieron centradas en los personajes principales que se mantenían más o menos firmes mientras todo a su alrededor cambiaba de medio. Hemos visto ejemplos de esto con Conan el Bárbaro, donde Bertetti nos exponía los cambios que sufrían el entorno y hasta la biografía del personaje cuando se movía de la televisión al cine. Estas primeras narrativas tenían un potencial muy limitado y sobre todo muy atado al desarrollo del personaje. Es por esto que las narrativas transmedia sufrieron un gran cambio de paradigma que podemos sintetizar en la frase de Henry Jenkins: “*Un buen mundo puede sostener múltiples personajes (y sus historias) y esto puede lanzar de manera exitosa una franquicia transmedia.*” (Jenkins 2006: 103-110). Este cambio de pensamiento dio paso a las grandes franquicias transmediáticas como Star Wars, El Señor de los Anillos, Star Trek, Doctor Who... Muchas de estas franquicias se vincularon a la fantasía y a la ciencia ficción, cosa que permitía explorar los mundos narrativos en los que se desarrollaban estas narrativas. Además, el surgimiento del merchandising como parte fundamental de las narrativas ha facilitado el éxito de estas franquicias y las ha llevado a un nuevo nivel dentro de la sociedad de consumo.

En este contexto, encontramos una gran investigación y aportación teórica en este campo, destinada a explorar el funcionamiento de las narrativas centradas en los mundos narrativos o como lo hemos venido llamando narrativas con lógica *world-centered*. Siguiendo con lo mencionado anteriormente, encontramos que las principales aportaciones teóricas ahondan en estos mundos narrativos sin contemplar a sus personajes. En esta lógica *world-centered* las historias transmedia no se basan en personajes individuales o en argumentos concretos, sino en mundos ficcionales complejos que puedan llegar a sostener una gran cantidad de personajes interrelacionados y sus historias (Jenkins 2007).

Otros teóricos como Umberto Eco también aportaron profundidad en este tema, analizando las narrativas y los universos ficcionales desde el prisma de la semiótica. Desde un punto de vista semiótico, un universo ficcional compartido no es solo un *background* común, sino que implica un universo compartido de lugares y objetos, también implica la totalidad de acciones y eventos que ocurren en él (Eco 1979). La amplitud y profundidad de estudios centrados en narrativas transmedia *world-centered* contrasta con la relativa poca investigación que se ha hecho de aquellas narrativas centradas en los personajes o *character-centered*. A pesar de esto, han sido varios teóricos los que han empezado a estudiar y analizar las narrativas y sus personajes desde una óptica centrada en estos mismos personajes. Teóricos como Paolo Bertetti y Jan-Nöel Thon han desarrollado sendos estudios en este ámbito.

Ya hemos destacado antes algunas aportaciones de Bertetti que nos ayudan a entender de forma esquemática cómo se entienden a estos personajes transmedia. Antes de repasar en profundidad el comportamiento y la naturaleza de estos personajes veremos en qué puntos chocan las narrativas *world-centered* y las *character centered*.

Las aportaciones de Eco y Jenkins, entre otros, nos dirigen a una orientación más amplia de los mundos ficcionales y en ese contexto aparece de forma muy necesaria el concepto de coherencia narrativa. Si antes hablábamos que para los personajes transmedia un concepto fundamental era la capacidad de reconocimiento entre los medios, ahora vemos que la coherencia toma un papel fundamental en narrativas *world-centered*. La clave para mantener la coherencia narrativa es evitar diferentes cursos de acción que choquen entre sí. (Jenkins 2006).

Esta coherencia será una problemática común a las narrativas centradas en personajes, ya que, al moverse de medio, los textos atribuyen historias que contrastan con las otras ya establecidas y se genera falta de coherencia. Aquí empezamos a encontrar divergencias entre la lógica *world-centered* y la *character-centered*. Un gran mundo ficcional puede conservar la coherencia mientras salta de medio, pero una narrativa centrada en un personaje concreto inevitablemente acabará cruzando líneas narrativas y entrará en contradicción con la historia canónica.

A continuación se muestra una tabla que enfrenta la lógica narrativa *world-centered* y la *character-centered* que servirá para esquematizar esta oposición:

	<b>Lógica narrativa <i>world-centered</i></b>	<b>Lógica narrativa <i>character-centered</i></b>
<b>Elemento primigenio</b>	Mundo narrativo.	Personaje principal.
<b>Elementos variables</b>	Personajes (principales y secundarios) y tiempo narrativo.	Personajes secundarios, espacio y tiempo narrativo.
<b>Acción narrativa</b>	Lineal y cronológica. Un único transcurso de eventos.	Discontinua. Múltiples transcurros de eventos.
<b>Expansión narrativa</b>	Historias que preceden, suceden, completan o complementan la acción narrativa original.	Historias que complementan o alteran la vida del personaje principal.
<b>Concepto cohesionador</b>	Coherencia narrativa.	Reconocimiento del personaje principal.
<b>Ejemplos</b>	<i>Star Wars</i> El Señor de los Anillos El Mago de Oz	Cónan el Bárbaro <i>Spider-Man</i> Lara Croft

Tabla 2: Comparativa entre la lógica narrativa *world-centered* y *character-centered*. Elaboración propia en base a múltiples referencias. 2022.

### a. Una tipología del personaje transmedia

La última parte de este marco teórico viene a referir las aportaciones de Bertetti que vinculan todo lo anteriormente dicho con un análisis exhaustivo de los personajes transmedia. Esta última sección está basada principalmente en Bertetti (2014), anteriormente citado. Del artículo de Bertetti ahora se recogerán y expondrán los conceptos que nos ayudan a comprender y delimitar la profundidad de un personaje transmedia. Esta profundidad viene dada por el análisis semiótico que hace Bertetti influenciado por Greimas.

En esta subsección abordaremos al personaje desde una perspectiva identitaria y narratológica. Bertetti parte de dos niveles identitarios basados en la perspectiva greimasiana (el nivel discursivo y el semio-narrativo) y confiere al personaje dos identidades principales: la identidad existencial y la identidad ficcional. A continuación se desglosan las identidades de los personajes para una mayor comprensión:

La identidad existencial, que se manifiesta en el nivel discursivo, se divide en:

1. Identidad propia: Es el conjunto de elementos que se relacionan con el comportamiento del personaje. Esta a su vez se divide en:
  - a. Identidad figurativa: Consiste en todos los atributos figurativos del personaje incluido su nombre y su imagen.
  - b. Identidad temática: Es el conjunto de roles que el personaje lleva a cabo.
2. Identidad relacional: Se basa en la relación del personaje con su entorno, tanto a nivel temporal-espacial como a nivel actoral con otros personajes.
  - a. Actoral: Relaciones con otros personajes.
  - b. Espacial: Relación con el espacio donde toma lugar la acción.
  - c. Temporal: Relación con el tiempo narrativo.

La identidad ficcional, propia del nivel semio-narrativo, se concreta en:

1. Identidad actancial: Habla de los roles actanciales que toma el personaje en cada momento.
2. Identidad modal: Se basa en las diferentes modalizaciones del personaje. Según Greimas (1983) esto se refiere al conjunto de características que definen la motivación y habilidades del sujeto: Querer, Hacer, Saber y Deber. Estas cuatro modalizaciones conectan con cuatro aspectos fundamentales del desarrollo del personaje, que son: el Conocimiento, las Habilidades, la Motivación y la Obligación, respectivamente.
3. Identidad axiológica: Refleja los valores profundos que guían las acciones del personaje.

Este sería el esquema identitario de un personaje propuesto por Bertetti y será el que se use más adelante en el análisis de contenido. No obstante, Bertetti también propone un primer esbozo de las variaciones y tensiones que se producen en las identidades de los personajes al cambiar de medio. Si queremos interpretar este esquema identitario en clave transmedia, debemos añadir y valorar la coherencia y el reconocimiento del que se hablaba más arriba.

Este esquema narrativo interpretado en clave transmedia implica que en cada nivel se pueden encontrar tensiones entre la coherencia y la incoherencia y entre la continuidad y la

discontinuidad, esto dependerá de si los rasgos que identifican a los personajes en los diferentes niveles se mantienen o varían de un texto a otro.

El marco teórico que hemos ido desarrollando nos lleva a entender que cada medio puede desarrollar formas peculiares de discursos narrativos (Bertetti, 2012) y estrategias peculiares de construcción de personajes que responden a contingencias históricas y culturales. Estas diferentes estrategias de construcción de personajes en los diferentes medios será un tema central en esta investigación.

El modelo que propone Bertetti para analizar personajes se centra en la consistencia narrativa, que retoma los ya mencionados conceptos de coherencia y continuidad narrativa. Siguiendo la consistencia narrativa podemos distinguir entre dos tipos de personajes: aquellos basados en un transcurso único de eventos o aquellos basados en múltiples transcurros de eventos. Los primeros, según Bertetti, constan de continuidad narrativa, mientras que los segundos no.

Para cerrar este marco teórico, veremos brevemente cómo se comportan a nivel identitario estos dos tipos de personajes, teniendo en cuenta el esquema descrito anteriormente. Para ello veremos que variaciones identitarias se producen en los personajes cuando estos cambian de medio:

a. Personajes basados en un transcurso único de eventos:

En este caso, las acciones del personaje en los diferentes textos y medios se refieren siempre al mismo transcurso de los eventos. Cada texto muestra momentos que pueden ser o no consecutivos/cronológicos, pero que son lógicos y ficcionalmente consistentes.

La noción clásica de narrativa transmedia implica este tipo de personajes, ya que involucra un universo ficcional consistente entendido como una sucesión de eventos. La identidad ficcional del personaje no varía, pero la identidad existencial si puede variar. Estas variaciones de la identidad existencial se dividen en:

- Variaciones de identidad relacional:

Un personaje puede tener una identidad relacional fuerte o débil con su mundo ficcional. Las *sitcoms* son un ejemplo de personajes con fuertes identidades relacionales que no varían mucho.

En el caso de los personajes con identidades relacionales débiles, la relación con su entorno es más flexible. En casos extremos el personaje actúa en diferentes espacios y tiempos e interactúa con diferentes personajes secundarios dependiendo del texto. Según Bertetti, una identidad relacional débil es más difícil de mantener en una narrativa transmedia por la necesidad de estructuras relacionales fuertes y recurrentes de algunos formatos textuales como la TV.

El orden temporal en un transcurso de eventos único puede tener:

- Continuidad temporal: Diferentes narrativas en orden cronológico.

- Discontinuidad temporal: Las diferentes narrativas no siguen orden cronológico, pero no son incoherentes entre sí. Este sería el caso de aquellas narrativas que visitan el pasado del personaje para añadir más profundidad a su personalidad. En una narrativa transmedia esto se puede articular a través de un macrorrelato en un medio principal y otros textos en diferentes medios a modo de microrrelatos intersticiales (Scolari, 2009). Estos microrrelatos pueden llenar huecos en la historia principal, narrar hechos precedentes o extender el relato de eventos principales que no se detallan en el macrorrelato.
- Variaciones de la Identidad Propia  
Respecto a la identidad temática, un personaje puede asumir diferentes roles a lo largo del tiempo, siempre que estén justificados a nivel narrativo. Según Bertetti, una narrativa transmedia tenderá a mantener una cierta uniformidad en los roles de los personajes.

La identidad figurativa puede cambiar de forma consistente. Puede cambiar a través del tiempo (el personaje envejece, cambia su apariencia o ropa...) pero también puede cambiar a nivel gráfico al pasar de un medio a otro. En un principio y si están justificados, estos cambios estéticos no dificultan el reconocimiento del personaje y la percepción de coherencia del mundo narrativo.

b. Personajes basados en múltiples transcurso de eventos

Las historias de estos personajes varían en cada aparición y no guardan relación aparente con las historias anteriormente contadas en otros textos o medios.

Estos personajes responden al concepto descrito en Eco 1985 de serie iterativa o recursiva, donde el orden de los episodios es completamente intercambiable. Un ejemplo serían las series de detectives, donde en cada episodio se cuenta una historia en sí misma y el único vínculo que hay son los personajes en común y una estructura narrativa similar (Barbieri, 1992, p. 46).

El personaje puede variar enormemente de una aparición a otra y puede existir contradicción entre los eventos. Las variaciones pueden ser a nivel ficcional y existencial:

- Variaciones de la identidad Ficcional:  
El hecho de que diferentes textos se refieran a diferentes transcurso de eventos no necesariamente implica que sus historias y eventos se contradigan entre sí. De todas maneras, como esta serialidad no está ligada a la continuidad, la biografía del personaje puede ser libremente reinterpretada sin la necesidad de mantener un mismo universo diegético.

Esto pasa especialmente cuando pasamos de un medio a otro, cuando la línea temporal no es la misma en los diferentes medios. Otro caso se da en las permutaciones o el contenido generado por los usuarios o *fandom* (Scolari 2010). En estos casos se puede alterar seriamente la identidad ficcional de los

personajes. Estas alteraciones se dan tanto en los niveles actancial y modal como en la identidad axiológica.

- Variaciones de la identidad Existencial:

Las variaciones de la identidad existencial a su vez se pueden concretar en:

- Variaciones en la identidad Propia:

- Variaciones Temáticas:

El personaje puede jugar diferentes roles y algunos pueden entrar en contradicción.

- Variaciones Figurativas:

La identidad figurativa tiende a permanecer relativamente estable, o al menos sus rasgos esenciales. Esto se hace para asegurar el reconocimiento del personaje. Una variación temática se puede expresar también a través de una variación figurativa en el aspecto del personaje o incluso en el nombre.

Un ejemplo de esto es el caso de personajes a través de un multiverso narrativo que comparten el manto de un héroe, sus variaciones temáticas y de comportamiento también se explican a través de sus variaciones figurativas. Un personaje con un trasfondo más oscuro o con comportamientos más oscuros lleva aparejado un nombre que evoque este comportamiento. Esta técnica se usa para garantizar y facilitar el reconocimiento.

- Variaciones en la Identidad Relacional:

- Variaciones espaciales:

Cuando la historia toma lugar en diferentes entornos a través de diferentes textos o medios.

- Variaciones temporales:

Historias que toman parte en diferentes líneas temporales.

- Variaciones espacio-temporales:

Muchas veces estas variaciones generan universos narrativos autónomos que tienen continuidad dentro del propio universo. La única conexión canónica la dan los propios personajes que son similares a los de las historias ya contadas (P. ej. *Marvel's What If?*)

Estas variaciones pueden conllevar o no cambios en la identidad actoral de los personajes. La relación entre personajes puede mantenerse invariable en las variaciones espacio-temporales.

Las variaciones en las identidades relacionales son habituales en las narrativas transmedia, ya que estas se adaptan a las ventajas de cada medio. En un medio como la televisión, la narrativa tiende a ensancharse y permitir múltiples personajes y puntos de vista.

Bertetti propone la siguiente tabla para explicar las variaciones de las diferentes identidades de los personajes:

		Personajes basados en un transcurso de eventos	Personajes basados en múltiples transcurros de eventos
Variaciones en la identidad ficcional		Sin variaciones	Variaciones Actanciales, Modales y Axiológicas
Variaciones en la identidad existencial	Variaciones en la identidad relacional	Variaciones Actorales, Espaciales y Temporales	
	Variaciones en la identidad propia	Variaciones Temáticas y Figurativas	

Tabla 3: Fuente Paolo Bertetti: *Toward a typology of Transmedia Characters. International Journal of Communication 8 (2014), 2344–2361. 2022.*

Gracias a esto hemos podido ver la propuesta de Bertetti para ampliar la lógica narrativa *character-centered*. Cuando se habla de una franquicia *character-centered* la consistencia y coherencia no son tan importantes como la capacidad de reconocimiento del personaje y su identidad. La identidad del personaje y sus características no están firmemente definidas y pueden variar al cambiar de medio o de texto. Es por esto que el artículo de Bertetti sienta las bases para un análisis narrativo socio-semiótico.

Después de este recorrido teórico a lo largo de las narrativas transmedia, los personajes transmedia y sus diferentes identidades, podemos apuntar una línea de investigación que está destinada a ampliar y profundizar el trabajo de Bertetti, entre otros, y que puede aportar mayor profundidad a la lógica narrativa *character-centered* que está viviendo un auge recientemente. Gracias al trabajo de Bertetti podemos conocer a nivel identitario un personaje transmedia, pero aún no se ha estudiado en profundidad cómo se comportan estas identidades al cambiar de medio.

De hecho, en este párrafo de las conclusiones de *Toward a typology of Transmedia Characters*, Bertetti deja claro la necesidad de un estudio comparativo para probar y demostrar la efectividad de la tipología que propone:

*“The heuristic value of such a typology should then be proved by its application to a higher number of examples. [...]At the present, this grid shows the most general transtextual strategies of construction of the character (even only within a single medium), rather than those specifically transmedia strategies that should emerge only from more extensive comparative studies about the different ways of construction in each medium.”* (Bertetti 2014 p.15)

Así pues, en línea con los objetivos de este trabajo, el próximo paso que conviene desarrollar es **una comparación de los diferentes medios de acuerdo a las variaciones que producen en un personaje transmedia**. Esta tipología de los medios permitiría una mayor claridad a la hora de desarrollar estrategias transmedia en una lógica *character-centered*.

### 3. Método y objeto de estudio

Después de repasar el marco teórico se ha podido observar el vacío teórico que este trabajo viene a ocupar. Para ello, a continuación se expone el marco metodológico que se utilizará en la investigación, así como el objeto de estudio escogido y su justificación.

#### a. Marco metodológico

El método que se usará en esta investigación combinará el análisis de contenido con la aplicación del esquema identitario propuesto por Bertetti así como un análisis semiótico de las diferentes variables descritas anteriormente. Como hemos visto anteriormente, Bertetti divide a los personajes entre personajes con continuidad narrativa o personajes sin continuidad narrativa. Estos últimos son aquellos personajes basados en múltiples transcurros de eventos, donde la coherencia entra en conflicto y el reconocimiento del personaje a través de los diferentes medios resulta fundamental. Es por ello que el análisis se centrará en un personaje basado en múltiples transcurros de eventos, ya que estos también son los que presentan más variaciones identitarias al cambiar de medio.

Esta investigación pretende responder a tres preguntas en línea con los objetivos planteados al inicio. Estas preguntas son:

1. ¿Qué grado de afectación tienen los diferentes medios del panorama actual sobre las identidades de un personaje transmedia?
2. ¿Cómo se garantiza el reconocimiento y diferenciación de los personajes cuando coexisten varias identidades en el mismo texto?
3. ¿Cómo se articula la oposición entre narrativas transmedia con lógica *world-centered* y narrativas transmedia con lógica *character-centered*?

Para responder a estas preguntas se realizará un análisis de contenido y semiótico de las apariciones de un personaje transmedia a lo largo de diferentes medios. La elección de este personaje se explicará y justificará más adelante. Por ahora, conviene saber que el objetivo del análisis es efectuar una comparación entre las identidades del personaje en los diferentes medios para poder cotejar y estudiar las variaciones que se producen al cambiar de medio. Para ello, se usará una tabla de doble entrada que retoma el esquema identitario de Bertetti.

En el marco teórico ya se han descrito todas las variables que componen el esquema identitario y a continuación se reproduce el esquema que se usará en el análisis:



Personaje analizado		Texto y medio analizado
<b>Identidad Existencial (nivel discursivo)</b>	Identidad Propia	I. Figurativa
		I. Temática
	Identidad Relacional	I. Actoral
		I. Espacial
		I. Temporal
	<b>Identidad Ficcional (nivel semio-narrativo)</b>	I. Actancial
I. Modal		
I. Axiológica		

Tabla 4: Tabla de análisis. Elaboración propia con base en Paolo Bertetti: *Toward a typology of Transmedia Characters. International Journal of Communication* 8 (2014), 2344–2361. 2022

El objetivo de este esquema es facilitar la comparación entre las apariciones del personaje en los diferentes medios. Para ello, primero se realizará un análisis de la primera aparición del personaje en su medio original y posteriormente se analizará las sucesivas apariciones en los diferentes medios para ver cómo varían estas identidades, teniendo en cuenta las características intrínsecas de dichos medios.

### b. Objeto de estudio

Para responder a todas las preguntas se ha escogido un personaje transmedia que está viviendo un auge importante actualmente: Spider-Man. Los textos de Spider-Man nos proporcionan un rico campo de análisis y también nos ofrecen diversas vías para comparar a nivel identitario la construcción del personaje en distintos medios. Así pues, la elección del personaje está motivada por su relevancia actual y por la profundidad del universo transmedia que ha generado.

En la Figura 1 podemos ver un esquema visual que demuestra la amplitud y profundidad del universo transmedia generado por Spider-Man.



Ilustración 1: Universo transmediático de Spider-Man. Elaboración propia. 2022.

A continuación se presenta una tabla con las principales obras del universo narrativo de Spider-Man. Por razones de extensión se han seleccionado solamente las obras más destacadas de cada medio. Se han obviado los textos de contenido generado por usuario (UGC), juguetes y merchandising debido a la gran cantidad de piezas que existen en estos medios, esto no significa que no se hayan tenido en cuenta en el posterior análisis.

Sin lugar a dudas, el medio con más obras es el cómic, con mucha diferencia respecto a los otros medios. En la tabla se muestran las piezas textuales del cómic agrupadas en las series que las engloban. También de este medio se han excluido las obras autoconclusivas que conforman historias separadas de la continuidad narrativa original.

Se ha hecho distinción entre películas y series animadas y películas y series *live-action* porque el método de representación tiene muchas implicaciones en las identidades de los personajes.

<b>Universo Transmedia de Spider-Man</b>			
<b>Año</b>	<b>Título</b>	<b>Medio</b>	<b>Autor</b>
1962	Amazing Fantasy n.º15 (Origen)	Cómic	Marvel Comics (Stan Lee y Steve Ditko)
1963 - 1998	The Amazing Spider-Man Vol.1 (serie propia)	Cómic	Marvel Comics (Stan Lee y Steve Ditko)
1967 - 1970	Spider-Man	Serie Animada de Televisión	Grantray - Lawrence Animation y Ralph Bakshi
1970	Spider-Man Mayhem in Manhattan, Crime Campaign y Murder Moon	Novela	Len Win, Marv Wolfman y Paul Kupperberg
1979	The Amazing Spider-Man	Serie de Televisión	Stan Lee
1981-1982	Las nuevas aventuras de Spider-Man	Serie Animada de Televisión	Stan Lee y Jack Kirby
1981-1983	Spider-Man and His Amazing Friends	Serie Animada de Televisión	Stan Lee y Steve Ditko
1982	Spider-Man	Videojuego	Parker Brothers
1990	The Amazing Spider-Man	Videojuego	LJN
1992	Spider-Man: Return of the Sinister Six	Videojuego	Bits Studios
1994-1998	Spider-Man: The Animated Series	Serie Animada de Televisión	Stan Lee, Steve Ditko y John Semper Jr.
1995 - 1996	Spider-Man	Programa de radio	BBC Radio 1 (Brian May)
1999	The Amazing Adventures of Spider-Man	Atracción temática	Universal's Islands of Adventure
1999 - 2003	The Amazing Spider-Man Vol.2	Cómic	Marvel Comics
1999 - 2000	Spider-Man: Unlimited	Serie Animada de Televisión	Stan Lee y Avi Arad
2000	Spider-Man	Videojuego	Neversoft
2000 - 2011	Ultimate Spider-Man	Cómic	Michael Bendis, Mark Bagley y Stuart Immonen
2002	Spider-Man	Película	Sony (Sam Raimi)

2003 - 2013	The Amazing Spider-Man Vol.3	Cómic	Marvel Comics
2004	Spider-Man 2	Película	Sony (Sam Raimi)
2005	Ultimate Spider-Man	Videojuego	Treyarch
2007	Spider-Man 3	Película	Sony (Sam Raimi)
2010	Spider-Man: Shattered Dimensions	Videojuego	Activision
2011	Spider-Man: Turn off the dark	Musical de teatro	Bono y The Edge
2012 - 2017	Ultimate Spider-Man	Serie Animada de Televisión	Michael Bendis, Paul Dini, <i>Man of Action</i> .
2018	Spider-Man	Videojuego	Insomniac
2012	The Amazing Spider-Man	Película	Sony (Marc Webb)
2014	The Amazing Spider-Man 2: Rise of Electro	Película	Sony (Marc Webb)
2015 - 2016	The Amazing Spider-Man Vol.4	Cómic	Marvel Comics
2017	Spider-Man: Homecoming	Película	Sony, Marvel Studios (Jon Watts)
2017 - 2020	Spider-Man	Serie Animada de Televisión	Kevin Shinick y Philip Pignotti
2018	Spider-Man: Into the Spideverse	Película animación de	Sony (Peter Ramsey, Rodney Rothman, Bob Persichetti)
2018 - 2022	The Amazing Spider-Man Vol.5	Cómic	Marvel Comics
2019	Spider-Man: Far from home	Película	Sony, Marvel Studios (Jon Watts)
2020	Spider-Man: Miles Morales	Videojuego	Insomniac
2021	Spider-Man show in Avengers Campus	Atracción temática	Disney California Adventure Park
2021	Spider-Man: No Way Home	Película	Sony, Marvel Studios (Jon Watts)

Tabla 5: Universo transmedia de Spider-Man. Elaboración propia con datos de Wikipedia y Fandom: Spider-Man Wiki, 2022.

El objeto de estudio del universo de Spider-Man es muy extenso y abarca décadas de producciones textuales. Es por esto que el corpus de estudio demanda ser acotado. El

objetivo de esta investigación es estudiar cómo se comportan las identidades de un personaje al cambiar de medio. Por ello se propone un recorte de estudio a aquellas producciones textuales de Spider-Man situadas entre los años 2000-2021, donde una o más identidades del personaje entran en conflicto y la diferenciación identitaria se vuelve necesaria. Esta coexistencia entre personajes con identidades similares nos permitirá ver de forma más clara cómo se articula la construcción del personaje con el objetivo último de facilitar el reconocimiento por parte del lector.

En esta investigación, se toma de referencia el Spider-Man del Universo 616 (el original en los cómics) y se considerarán todos los demás como variaciones del mismo personaje. Una futura línea de investigación puede ayudarnos a determinar qué nivel de variación debe tener la variante de un personaje para considerarse un personaje diferente.

Como el análisis es comparativo, también se analizarán las piezas textuales que componen la primera aparición del personaje en su medio original para emplearlas de base comparativa y observar cómo difiere a nivel identitario el personaje de su homólogo original. Así pues, se analizará y realizará un prototipo del personaje matriz (el original del cómic) y luego se comparará con las diferentes apariciones en otros medios.

En la siguiente tabla se muestran las producciones textuales que se analizarán:

<b>Objeto de Estudio</b>		
<b>Año</b>	<b>Título</b>	<b>Medio</b>
1963	Amazing Fantasy n.º15	Cómic
1963	The Amazing Spider-Man 1-3	Cómic
2015	The Amazing Spider-Man 9-15. (Spider-Man: Universo Spiderman)	Cómic
2015	Ultimate Spiderman T3 Episodios 12-15	Serie de TV
2018	Spiderman: Into the spiderverse	Cine de animación
2021	Spiderman: No Way Home	Cine <i>live-action</i>

Tabla 6: Objeto de estudio. Elaboración propia. 2022

El protocolo que se seguirá a lo largo del trabajo será el siguiente:

1. Análisis del personaje en su primera aparición y definición de las identidades originales.
2. Análisis del personaje en los diferentes textos seleccionados y clasificación de las identidades observadas.
3. Comparación identitaria entre el texto original y las producciones posteriores.
4. Valoración de las variaciones identitarias observadas en relación con las características del medio analizado.





### La estética del primer Spider-Man y el rol que juega



Ilustración 3: Viñetas *Amazing Fantasy* nº15. Edición española. Steve Ditko & Stan Lee, 1963.

Si vamos a Peter Parker encontramos el clásico aspecto del *nerd* estadounidense. En esta primera aparición, Peter Parker viste chaleco y camisa y unas gafas circulares. Esta primera identidad figurativa del personaje de Peter sufrirá muchos cambios a lo largo de los años. Más adelante veremos que estos cambios estéticos son debidos, en parte, a la vinculación de la Identidad Figurativa con la Identidad Temática de Peter Parker. Es decir, la evolución estética del personaje de Peter vendrá ligada a la evolución visual del concepto de *nerd* y cómo se concibe estéticamente a este rol.

Si entramos a valorar la identidad visual de Spider-Man observamos colores bastante llamativos y una estructura que se mantendrá como referencia en los textos posteriores. Esta identidad figurativa sienta muchas bases de cara al futuro del personaje como es el uso del rojo y el azul como color principal, la estética de los ojos y la máscara del personaje, la simbología arácnida en el pecho y en la espalda...

El cómic permite ciertas licencias gráficas que ayudan a la representación del personaje. Un ejemplo sería la cabeza flotante que se ve en la figura 2, pero también permite una representación exagerada de sus habilidades superhumanas. Las líneas de expresión en el cómic acentúan los movimientos del personaje y le confieren mayor dinamismo. También a nivel expresivo, las emociones del personaje vienen condicionadas por su visualización en el cómic. Es por esto que encontramos cierta exageración en los gestos faciales para evidenciar las emociones del personaje, así como para complementar sus pensamientos.

Siguiendo con la Identidad Propia del personaje, toca repasar su Identidad Temática. En ella encontramos los roles que definen al personaje y su comportamiento. Estos roles no deben ser confundidos con la situación del personaje en el esquema actancial de Greimas. La Identidad Temática nos aporta información sobre cómo es el personaje en su propio mundo narrativo y sobre todo cómo se comporta. Así pues, la primera aparición de Peter Parker nos muestra un *nerd* que sufre las burlas de sus compañeros de clase y que muestra cierto resentimiento. En esta primera aparición se puede intuir un componente vengativo en algunas expresiones de Peter cuando dice: “¡Algún día me las pagaréis! ¡Lamentaréis... haberos reído

*de mí!*" [sic]. Este es un aspecto del personaje que se irá puliendo a lo largo de los años y se alejará de ese resentimiento. No obstante, el componente vengativo es algo que irá apareciendo en futuras historias de Spider-Man y servirá como elemento que marca el crecimiento y maduración del personaje. Cuando el personaje sufre un momento fundacional como es la muerte de su tío Ben Parker, su primer impulso es el de buscar venganza. Cuando descubre que él ha sido el causante indirecto de su muerte, se produce un cambio en el rol del personaje que pasará a ser mucho menos resentido y violento y buscará honrar la memoria de su tío.

Otro elemento destacable de su identidad temática original es su relación con el dinero y el rol que adopta Spider-Man en su inicio. En estas primeras viñetas, la complicada situación financiera de Peter le hace usar las habilidades de Spider-Man para el espectáculo con el fin de generar ingresos. Este primer impulso le hace desarrollar una doble personalidad y vemos como cuando viste el traje de Spider-Man, Peter se comporta de forma mucho más atrevida, agresiva y casi chulesca. Esta doble personalidad también será un elemento recurrente en las historias del personaje.

Como vemos, la personalidad y el rol del personaje sufren grandes cambios en las primeras páginas. Vemos como pasa del resentimiento y la venganza hacia la simpatía y el perdón. El afán recaudatorio del personaje deja paso a un sentimiento de deber y la necesidad de hacer el bien.

### **En las calles de Nueva York...**

Siguiendo en un nivel más discursivo, toca repasar las Identidades Relacionales del primer Spider-Man. Estas identidades hablan de cómo se relaciona el personaje con su entorno, tanto a nivel actoral (con otros personajes) como con el espacio y tiempo dónde suceden los hechos que cuenta.

En las primeras viñetas del trepa muros vemos una Identidad Actoral bastante simplificada, en parte debido al poco espacio para contar la historia. Al ser cómics cortos y mucho más en la presentación de un personaje nuevo, los personajes secundarios son más secundarios que nunca. Las emociones y motivaciones que guían a los personajes secundarios y su relación con el héroe son bastante sencillas. Si bien encontramos ya algunos de los personajes que marcarán a Spider-Man como son Tío Ben y Tía May, J.J. Jameson y algunos de los villanos. En estas primeras páginas no hay espacio para intereses amorosos, ya que el personaje principal está muy condicionado por el rol de *nerd* y funciona mucho mejor cuando se contrasta con los demás alumnos del instituto que se ríen de él. En este caso encontramos que, en un paralelismo con la doble-personalidad de Spider-Man/Peter Parker, la relación con los habitantes de la ciudad en general cambia mucho cuando Peter se pone el traje. Para evidenciar de forma clara la relación de Spider-Man con su entorno, se generaliza el comportamiento de todos los personajes en función de si interactúan con Peter o lo hacen con Spider-Man. En general, los personajes que interactúan con Peter lo hacen con cierto desprecio y aversión, cosa que ayuda a construir mejor al personaje discriminado o *nerd*. Cuando interactúan con Spider-Man lo hacen desde la admiración, pero también con cierto asombro, más que como un héroe, en las primeras páginas se trata a Spider-Man como un mono de feria.



Esta generalización no aplica a los personajes anteriormente mencionados, a saber, Tía May, Tío Ben, J.J. Jameson y los villanos. Su relación con el personaje es mucho más profunda. La relación de Peter con sus tíos se puede resumir en estas líneas extraídas del primer cómic: “Como podéis ver, Peter no era muy popular, pero, para su tío Ben, era un muchacho cariñoso y sumamente especial...”

*En cuanto a su tía May, para ella, Peter era la luz de sus ojos.”*

Esta relación, tan tierna, contrasta con la crueldad con la que tratan a Peter en el colegio y cumple dos funciones principales. Primero, de anclaje emocional del personaje. Para evitar una deshumanización completa y una crueldad desmedida, el personaje encuentra alivio en el calor del hogar. Además, teniendo en cuenta el trasfondo de la pérdida de los padres de Peter que se explorará más adelante. Este anclaje emocional le da mucha más trascendencia a la pérdida del tío Ben y ayuda a evidenciar el cambio vital que supone este hecho en la vida de Peter. Solo a través de esta construcción tan tierna de la relación de Peter con sus tíos podemos entender cuánto le afectó la muerte del tío Ben como para tomar la determinación de combatir el crimen.

La aparición de J. J. Jameson no ocurre hasta el primer número de *The Amazing Spider-Man* y funciona para añadir un antagonista moral al héroe. De esta forma, al héroe se le enfrentan dos villanos, uno que pone a prueba su habilidad física y otro que reta su moralidad y ética. El papel de Jameson en las primeras viñetas de Spider-Man es el de ser la voz de la opinión pública. Míticas son las palabras del director del Daily Bugle contra Spider-Man, que lo cataloga como “Amenaza Pública”. Para añadir más complejidad a esta relación, Peter Parker trabaja como fotógrafo para Jameson y aquí se construye una triple relación entre el superhéroe, Peter y Jameson. En sus primeras apariciones, Jameson trata de poner sensatez y cuestiona la figura de Spider-Man dentro de la sociedad. También aboga por la necesidad de que los críos tengan referentes reales, como podría ser su hijo astronauta. Esta relación tan antagonica de Jameson con Spider-Man se evidencia cuando este salva a su hijo de la muerte y aun así Jameson denuncia al héroe y lo pone en busca y captura. Jameson funciona aquí también para poner a prueba los principios del personaje y su compromiso en la lucha contra el crimen.

Por último, los villanos de Spider-Man adquieren poco protagonismo, más allá de desafiar la destreza del personaje. Estos villanos aparecen ya desarrollados y sin mucha evolución. El cómic es un medio que favorece la dramatización de los personajes y esto ayuda a construir villanos sin necesidad de explicar su origen. Esto es algo que en medios como las películas cambia mucho. Los villanos del primer Spider-Man visten caracterizaciones grotescas y rápidamente identificables con el mal para simplificar la tarea del lector. Estos primeros villanos carecen de una motivación creíble y se dedican a hacer el mal porque son malvados, sin ningún impulso racional para ello.

Antes de pasar a las identidades espacio-temporales, cabe mencionar que, en los primeros números, Spider-Man tiene un breve encuentro con los 4 fantásticos que no acaba por salir bien. Esto funciona muy bien para construir la individualidad del personaje y para ubicarlo en un universo mucho más amplio. Más adelante, a esta técnica se le llamará *crossover* y permite conectar personajes de diferentes franquicias en un mismo espacio narrativo.

A nivel espacial y temporal, Spider-Man siempre ha sido un personaje muy vinculado a la ciudad de Nueva York. Más teniendo en cuenta la particularidad de sus habilidades, un superhéroe como Spider-Man no podría existir en una ciudad como Barcelona, carente de tantos rascacielos. Esto crea una simbiosis entre la ciudad y el personaje que se mueve por ella como si estuviera en su casa. La identidad temporal es algo que se mantendrá relativamente estable en todos los textos de Spider-Man, ya que se intenta mantenerlo atado al presente. Esto es, salvo excepciones, que Spider-Man es un superhéroe contemporáneo y siempre acompañará al lector al momento en el que fue escrito. Ya veremos cómo, a pesar de que estas identidades se mantienen fijas, los conceptos asociados a ellas varían. Por ejemplo, el concepto de *nerd* va aparejado al tiempo narrativo. No es lo mismo un *nerd* de los 60 que un *nerd* actual.

### **El Spider-Man clásico y Greimas**

Una vez repasadas las identidades del Nivel Discursivo, toca centrarnos en las identidades más profundas. Aquellas que definen el rol actancial del personaje, su motivación y los valores que guían sus acciones. Para ello, de acuerdo al marco teórico propuesto, se tomarán como referencia las 3 identidades propuestas por Bertetti: Actancial, Modal y Axiológica. Estas identidades, como reza el título, beben de la influencia de la semiótica estructural de A. Greimas.

Para ello empezaremos con la Identidad Actancial que refleja el rol que asume el personaje en el esquema actancial clásico propuesto por Greimas. Este esquema comprende los actantes siguientes: Destinador, Sujeto, Destinatario, Ayudante, Objeto y Oponente. En los primeros cómics, Spider-Man toma el papel de Sujeto, pero también el de Destinador, ya que es el propio Spider-Man con su compromiso impuesto el que se lanza a luchar contra el crimen en favor de un Destinatario que va cambiando, pero que acaba siendo la propia ciudad de Nueva York. En estos primeros cómics, Spider-Man carece de ayudante explícito, salvo Tía May como apoyo moral y ético. Entre los oponentes, aparte de los villanos y a Jameson también encontramos al propio Peter cuando su vida entra en colisión con la del superhéroe. Así pues, Spider-Man en los primeros textos copa gran parte del esquema actancial.

La Identidad Modal del personaje se refiere a las modalizaciones del personaje, es decir, al conjunto de características que definen la motivación y las habilidades del personaje. Greimas lo resumió en 4: querer, hacer, saber y deber. El Querer del sujeto en este caso está muy ligado al Deber y al compromiso que asume el personaje tras la muerte del tío Ben. A medida que avancen las historias de Spider-Man veremos como el querer y el deber se alejan y esto trae conflictos internos para el propio personaje. El Hacer está muy ligado al Saber también, ya que al ser un superhéroe adolescente, tanto su desarrollo como adulto como su desarrollo como superhéroe nunca están completos del todo. Esto quiere decir que Spider-Man existe siempre en constante crecimiento y aprendizaje, aún más en estas primeras viñetas cuando el personaje descubre sus habilidades. El aumento en el Hacer y Saber del personaje a su vez influirá en la motivación y en el Querer y Deber que lo impulsarán a combatir amenazas cada vez mayores.

Por último, la Identidad Axiológica habla de los valores profundos que guían al personaje y sus acciones. En estas primeras apariciones, el personaje no ahonda mucho en sus valores ni principios y vemos impulsos bastante sencillos. Es decir, los valores que mueven al personaje no son profundos ni complejos, más bien todo lo contrario. Para simplificar la

concepción del personaje, se le asignan valores tradicionalmente asociados al bien como son la Justicia o la Compasión y se hace que el personaje se mueva a través de ellos. En futuras apariciones, veremos cómo estos valores se vuelven más complejos y dan más profundidad al personaje. Esto se ve muy bien cuando se compara con otros personajes como *Punisher*, ya que ambos están motivados por la Justicia, pero la concepción de esta por parte de ambos héroes difiere tanto como los métodos que utilizan para aplicarla.

A modo de resumen, se propone el siguiente cuadro para esquematizar las identidades primigenias del personaje de Spider-Man:

Primer Spider-Man		Amazing Fantasy 15 y The Amazing Spider-Man 1-3 (Cómic)
Identidad Existencial (nivel discursivo)	Identidad Propia	<b>I. Figurativa:</b> Traje clásico, líneas de expresión del cómic, Rojo y Azul muy saturados, Máscara y símbolos característicos.
		<b>I. Temática:</b> <i>Nerd</i> resentido y chulesco. Doble personalidad.
	Identidad Relacional	<b>I. Actoral:</b> Relación sencilla con el entorno, influenciada por su doble personalidad. Apoyo emocional en Tía May y Tío Ben. Oposición moral con J. J. Jameson y física con sus villanos.
		<b>I. Espacial:</b> Nueva York.
		<b>I. Temporal:</b> Contemporáneo (Años 60)
Identidad Ficcional (nivel semio-narrativo)		<b>I. Actancial:</b> Destinador, Sujeto y en parte Oponente.
		<b>I. Modal:</b> Querer y Deber autoimpuestos. Saber y Hacer ligados al crecimiento tanto humano como heroico del personaje.
		<b>I. Axiológica:</b> Valores de Justicia y Compasión, influenciados por sus familiares.

Tabla 7: Esquema narrativo del primer Spider-Man. Elaboración propia. 2022.

Este ha sido un breve repaso de las primeras identidades que mueven al personaje y que configuran un primer esquema identitario que nos servirá más adelante para valorar y estudiar las variaciones que se desarrollan en los diferentes medios. A falta de una palabra mejor, el autor propone el concepto de **Identidades Primigenias** para hacer referencia al esquema identitario inicial del personaje antes de la expansión transmedia.

### b. El Spider-Verse en el cómic

Tal y como se ha explicado más arriba, el corpus de estudio demanda ser acotado. La elección de piezas textuales en las que diversas variantes del personaje coexisten está motivada por la necesidad de diferenciación que exige esta confluencia. Es decir, al presentarse varios Spider-Man, las identidades deben estar mucho más definidas y diferenciadas para garantizar el correcto reconocimiento de los personajes por parte del lector. Como veremos más adelante, esta diferenciación no viene solo ligada al aspecto físico o al nombre, veremos como cada Spider-Man cambia profundamente a nivel identitario para preservar la coherencia y que el lector en todo momento sepa identificar el Peter Parker original.



Ilustración 4: Portada alternativa de Spider-Verse. Giuseppe Camuncoli, 2014.

Hablar del Peter Parker original siempre supone un tema espinoso. De hecho, en el propio cómic que ahora se analizará también se expone esta temática. En una conversación entre Superior Spider-Man y Pavitr Prabhakar (una variante de Spider-Man que vive en la India), el personaje de origen indio se pregunta si él no es más que una simple variación de Peter Parker. Lejos de rehuir el conflicto que supone juntar a tantísimas variantes del mismo personaje, los autores del cómic ahondan en esta problemática y la canonizan. Esto da pie a interpretaciones libres y deja a la tarea del lector definir cuál es el Spider-Man primigenio.

Como se decía más arriba, en esta investigación se tomará como referencia al Peter Parker del universo 616. De hecho, este Spider-Man es el que más apariciones ha tenido en todos los medios y también es el que ha recibido más protagonismo en las viñetas. Dicho esto, ahora repasamos brevemente la historia del cómic que se analiza.

El arco argumental conocido como Spider-Verse inicia en 2014 con la publicación de *The Amazing Spider-Man #9* y fue recogida posteriormente en la colección *Must Have* de Marvel.<sup>2</sup> Esta colección fue creada principalmente por Dan Slott y Olivier Copiel. Fue la primera vez que se abordó abiertamente el multiverso de Spider-Man en los cómics. Antes de pasar a las identidades que se presentan de Spider-Man, a continuación se ofrece una breve sinopsis de la historia.

Este cómic empieza con la muerte de una versión de Peter Parker, donde la humanidad ha colonizado la Luna. El asesino es Morlun, uno de los villanos más recientes del trepamuros. En esta historia se nos presenta la familia de Morlun, conocida como Los Herederos, que se dedican a exterminar versiones de Spider-Man a través del multiverso. Los Herederos poseen

<sup>2</sup> Fuente: Wikipedia 2022.

una tecnología que les permite viajar a través del multiverso y les conecta con las versiones alternas de Spider-Man. Ellos habitan lo que se conoce como Tierra 001 o Mundo Telar. La historia arranca cuando al Peter Parker de la tierra 616, el personaje principal, le sorprenden sus versiones alternativas que le advierten del peligro que suponen Los Herederos. Es a partir de aquí cuando se empiezan a reunir centenares de versiones del hombre araña, en algunos casos mujeres araña, que escapan de la cacería de Los Herederos y se empieza a reunir un equipo para combatirlos. Muchos Spider-Man caen y el equipo acaba por confrontarlos en Mundo Telar, en una última batalla muy disputada.

En esta historia se conocen versiones muy distintas de Spider-Man, desde algunos que simplemente nacieron en otro continente o algunos de futuros dispares o distópicos.



*Ilustración 5: Viñeta de Spider-Verse con algunas de las versiones alternas de Spider-Man. Dan Slott y Olivier Copiel, 2014.*

### **Spider-Man de 616 con ecos clásicos**

Como se ha expuesto más arriba, en este análisis se toma de referencia el Spider-Man del llamado universo 616. Esta distinción se hace más necesaria que nunca cuando abordamos el Spider-Verse, el universo compartido entre todos los personajes que poseen las habilidades de Spider-Man. De hecho, el cómic al inicio se atreve a jugar con el espectador asesinando a un Peter Parker, que creemos el de 616, y al final resulta ser una versión alterna. Con este inicio ya podemos suponer que el viaje será movido a lo largo de toda la historia.

El cómic es un medio que se presta mucho a los recursos visuales y estos serán clave para garantizar el reconocimiento del personaje principal, el Peter Parker del universo 616. Siguiendo con esto, podemos intuir que tanto el personaje principal como sus variantes tendrán unas identidades figurativas muy marcadas. Y es que las identidades figurativas, nombre y aspecto, son unos de los principales elementos diferenciadores en esta historia. Desde el Spider-UK o el ya mencionado Pavitr Prabhakar que poseen nombres distintos, hasta el Peter Parker de Tierra 13 que posee un traje cósmico y poderes a la altura de un



dios. Empezando por las identidades figurativas del Spider-Man principal, vemos que recupera el traje clásico de sus cómics predecesores. Aunque en anteriores entregas del personaje, este se ha mostrado con alguna modificación estética, aquí el traje y el atuendo es mucho más clásico, salvo diferencias de entintado intrínsecas al cómic. Así pues, el personaje luce visualmente igual y se llama como su versión más clásica y en esta historia no presenta divergencias significativas en cuanto a su identidad figurativa.

Como parte de la identidad propia del personaje, también tenemos que analizar su identidad temática, es decir, los roles más superficiales que asume el personaje a lo largo de la historia. Si en la historia original encontrábamos un Spider-Man con doble personalidad, *nerd* y con cierto resentimiento, aquí encontramos una diferencia importante. Para cuando se publicó esta historia, el personaje ya tenía muchísimo recorrido y la versión que se presenta de él, todo y que aún adolescente, es una mucho más experimentada y adulta. Así pues, el rol temático que asume el personaje no es tan simple como en su historia de origen y demuestra cierta evolución. De hecho, el propio Spider-Man se cuestiona su rol de liderazgo a lo largo de la historia. En un principio, este liderazgo es impuesto por sus compañeros, que alegan que él es el único Spider-Man que ha derrotado en una ocasión al villano Morlun. Más adelante, a medida que la historia avanza, el propio personaje asume su rol de líder de forma orgánica y pasa a liderar, esta vez bajo iniciativa propia, al ejército de Spider-Man's.

Otro condicionante que cambia significativamente la identidad temática del personaje es su entorno. Aunque esto lo abordaremos en profundidad en la identidad actoral, el hecho de estar rodeado de versiones alternas suyas, hace que el personaje no esté ligado a la doble personalidad que normalmente acarrea. Es decir, en este contexto, el personaje no debe ocultar su verdadera personalidad porque todos lo conocen. Esto evita uno de los conflictos más recurrentes del personaje y también esquivo ese desdoblamiento de la personalidad que veíamos en el cómic original. En esta historia, el personaje asume un rol mucho más activo y toma partido en las decisiones colectivas. Deja de lado su individualidad y se pone a pensar en favor, no ya de sus compañeros de equipo, sino de todos sus homólogos multiversales. Así pues, aquí encontramos una gran divergencia en la identidad temática con respecto a su identidad primigenia.

De las identidades más superficiales, probablemente las relacionales sean las más afectadas por la historia. Tanto la identidad actoral (la relación del personaje principal con los otros personajes) y la identidad espacio-temporal sufren severos cambios con respecto al cómic original. Como veíamos antes, al no existir ese desdoblamiento de personalidad ni esa doble vida del personaje principal, la relación de Spider-Man con su entorno prácticamente a su faceta superheroica. No obstante, vemos muchísimos matices más que en la identidad actoral de la historia primigenia. Así pues, vemos como el personaje principal lidia con intereses amorosos y establece una relación íntima con el personaje de Silk (Seda en la traducción al castellano). Nuevamente, el recorrido y la evolución del personaje nos hacen perder ese apoyo emocional y moral que tenía en su familia, pero lo recupera con sus homólogos arácnidos. Así pues, la función es la misma, pero el cambio está motivado por las circunstancias de la historia.

Si vemos un poco más en profundidad la relación entre personajes, vemos que solo unos pocos conectan a un nivel más profundo con nuestro Spider-Man. Estos serían sobre todo aquellos personajes que ya han aparecido en anterioridad y que, por lo tanto, tienen cierta

familiaridad con el personaje principal. Algunos de estos personajes son el llamado Superior Spider-Man (Una versión de Peter Parker controlada por Otto Octavius), Miles Morales (La versión de Spider-Man del universo Ultimate o Tierra 1610), la ya mencionada Silk... Estos personajes secundarios combaten al lado de Peter, pero algunos como Superior Spider-Man cuestionarán su liderazgo y presentarán problemas que motivarán la evolución del personaje principal. La relación que establece Peter con ellos está condicionada por sus interacciones pasadas, por ejemplo, con Miles Morales hay una relación de mentor-alumno en la que Peter cuida de Miles y le enseña a ser Spider-Man.

La relación con los villanos es bastante pobre. La única conexión pasada del personaje con este grupo es a través de Morlun, enemigo reciente de Spider-Man, pero el resto del grupo llamado Los Herederos son creados ad hoc para esta historia. Esta falta de conexión héroe-villano que en los cómics clásicos se convertía en algo personal, aquí se pierde bastante y convierte la lucha en algo reducido a combatir el mal. Así pues, la motivación de los villanos no tiene que ver específicamente con el personaje principal, sino que este simplemente se opone a sus planes y acaban enfrentándose. Si lo comparamos con la identidad primigenia, vemos que aquí se pierde el componente personal, pero la función de desafío físico sigue estando presente. El desafío moral vendrá condicionado por algunos miembros del equipo, como Superior Spider-Man, y por el devenir de los acontecimientos que pondrán a prueba los valores de nuestro personaje.

La relación del personaje principal con su espacio y tiempo es bastante peculiar en esta historia. Cuando analizamos el cómic original, se observó la vinculación de Spider-Man con la ciudad de Nueva York y esa vinculación aquí se pierde. El periplo multiversal lleva a los personajes a universos muy distintos y las diferencias entre estos universos sirven en cierta medida para diferenciar a los personajes entre ellos. Por ejemplo, cuando se visita el universo del Spider-Man clásico de la serie de animación, todo el entorno simula los gráficos de aquella serie. La identidad espacial aquí juega un papel de complementariedad con las demás identidades de los personajes y les diferencia. Así pues, no existe vinculación con el territorio, sino que la identidad espacial construye parte de la complejidad del personaje. En cierta medida, lo que pasa en esta historia con la identidad espacial es lo que pasa en cualquier medio con las demás identidades. Por ejemplo, en un medio como el cómic, la forma de representación del personaje a nivel gráfico condicionará no solo su aspecto, sino su desarrollo y evolución a lo largo de la historia. Esta afirmación quedará demostrada a medida que se analicen y comparen personajes de diferentes medios más adelante en este mismo trabajo.



Ilustración 6: Doble página de Spider-Verse que muestra la interacción del espacio alternativo (en este caso el universo de animación clásica) con los personajes. Muestra de la fuerte identidad espacial. Dan Slott y Olivier Coipel, 2014.

La identidad temporal fluctúa a medida que los personajes se desplazan entre universos, empezando en la contemporaneidad habitual para saltar adelante y atrás en el tiempo, aunque no tiene tanto peso para los personajes como el espacio en el que se mueven. En esta historia, identidad temporal y espacial van muy ligadas.

### **En las catacumbas semióticas del Spider-Verse**

El nivel semio-narrativo de una historia siempre es un terreno complejo, pero si se tiene en cuenta la cantidad de líneas narrativas que se cruzan en esta historia, esta complejidad se eleva a la enésima potencia. En una historia de este calibre convergen muchos programas narrativos distintos y a menudo los personajes saltan de una posición actancial a otra. A pesar de esto, vamos a intentar desentrañar las identidades ficcionales del Spider-Man 616.

La primera identidad a analizar es la Actancial y es aquella que ubica al personaje dentro del esquema de Greimas. El personaje principal empieza sin ser el Sujeto principal, de hecho empieza su programa narrativo siendo ayudante de los demás. Solo cuando se revela el hecho distintivo del personaje es cuando reclama su posición como el sujeto principal de la historia. Lo mismo pasa con los demás actantes, ya que al principio son los otros personajes tanto los destinatarios como los destinatarios del sujeto. Solo cuando el personaje asume su rol y su liderazgo es cuando se convierte también en destinatario de la acción. Esto recuerda a la auto imposición de la acción que el personaje realizaba en la historia clásica. Al final,



para demostrar la valía y la fortaleza tanto moral como física del personaje, se evidencia su propia motivación a través de esta posición de auto destinador.

Este tránsito de un rol actancial a otro del personaje se lleva a cabo a lo largo de la historia y marca su evolución. El personaje principal no es el único que transita entre varios roles actanciales, algunos de sus ayudantes eventualmente se vuelven oponentes y viceversa. Esto complementa la historia principal y le añade giros narrativos.

La segunda de las identidades semio-narrativas es la Identidad Modal, que habla de lo que motiva e impulsa las acciones del personaje principal. Como ya se ha comentado, estas motivaciones se estructuran en cuatro categorías llamadas Querer, Deber, Saber y Hacer. Al contrario que en la historia primigenia, aquí la evolución no se traduce tanto en un aumento del Saber y el Hacer, sino en el Deber. Como hemos visto, aquí se presenta un personaje maduro, con mucho recorrido y en una historia de etapa prácticamente adulta. Esta madurez del personaje implica que su aprendizaje se limita muchísimo. Las habilidades tanto físicas como intelectuales ya están prácticamente desarrolladas y no existe crecimiento en el Saber y el Hacer.

El salto más grande viene en el Deber y en el Querer. Ligado a la transición entre ser ayudante y ser sujeto y destinador, el personaje principal pasa de un Querer y Deber impuesto por la situación externa a una asunción del liderazgo y retorna al Querer y Deber autoimpuestos de la historia original. Es en esta posición cuando se exploran los límites morales del personaje y se exponen sus férreos valores. Así pues, a nivel modal, encontramos cierta diferencia entre el Saber y el Hacer que se mantienen invariables prácticamente durante toda la historia, y el Querer y Deber que se interiorizan a medida que avanza la trama.

Por último, la Identidad Axiológica nos revela los valores que funcionan como piedra angular del personaje. En la historia clásica veíamos como los cimientos identitarios de Spider-Man se construían a partir de los valores de Justicia y Compasión que el personaje aprendía, primero de sus familiares y más adelante de sí mismo. Estos valores se mantienen al inicio de la narración y prácticamente se mantendrán invariables en todas las historias del personaje. No obstante, la profundidad de los valores de Justicia y Compasión adquieren mucha más importancia. A través de las interacciones con sus variantes, Spider-Man pone a prueba su sentido de la Justicia y también se pone en entredicho su Compasión ante la crueldad del enemigo. Como hemos ido viendo, aquí aparece un nuevo valor que en la historia original no existía que era el de la Responsabilidad Colectiva.

El paso de auxiliar a líder también viene con la asunción de la responsabilidad para con sus variantes. Este tercer valor puede ser entendido también como una combinación de Justicia y Compasión a través de un prisma de colectividad. La coexistencia de varios personajes con un nexo común, hace que Spider-Man abandone su individualidad como superhéroe y empiece a pensar en todos. Otra forma en la que se demuestran los valores profundos del personaje es a través de la comparación con sus variantes. Por ejemplo, la variante de Superior Spider-Man (versión antihéroe de Spider-Man) cuenta con unos valores de Justicia y Compasión mucho más trastornados y que tienden a la crueldad. La yuxtaposición de estos valores, entendidos desde diferentes perspectivas, reafirma los cimientos identitarios del personaje principal y resaltan más los valores de Justicia, Compasión y Responsabilidad Colectiva.

Se muestra a continuación un cuadro resumen de este personaje:

Spider-Man 616		The Amazing Spider-Man Spider-Man: Universo Spider-Man (Cómic)	9-15.
Identidad Existencial (nivel discursivo)	Identidad Propia	<b>I. Figurativa:</b> Traje clásico y mismo nombre que en la versión primigenia debido a la necesidad imperiosa de diferenciación con sus variantes.	
		<b>I. Temática:</b> Sin desdoblamiento de personalidad. Personaje desarrollado y maduro. El rol principal que asume es el de líder.	
	Identidad Relacional	<b>I. Actoral:</b> Relaciones complejas, aparecen intereses amorosos, rivalidades, compañerismo... El apoyo emocional viene dado por sus compañeros arácnidos. La oposición física la dan los villanos y la oposición moral viene dada por las propias variantes del personaje. Desconexión evidente entre héroe y villano, relación empobrecida.	
		<b>I. Espacial:</b> Saltos multiversales, sin conexión concreta con el territorio. Se pierde la vinculación del personaje con Nueva York.	
Identidad Ficcional (nivel semio-narrativo)		<b>I. Temporal:</b> Principalmente contemporánea (2014) pero con saltos adelante y atrás en el tiempo.	
		<b>I. Actancial:</b> De ayudante evoluciona a Sujeto y Destinador.	
		<b>I. Modal:</b> Saber y Hacer prácticamente estáticos. Tránsito entre un Querer y Deber impuestos externamente hacia unos autoimpuestos y condicionados por su liderazgo.	
		<b>I. Axiológica:</b> Valores de Justicia y Compasión en contraposición con los mismos valores entendidos desde diferentes perspectivas. Aparece el valor de la Responsabilidad Colectiva.	

Tabla 8: Esquema identitario del Spider-Man de Spider-Verse. Elaboración propia. 2022

Este contexto de coexistencia entre variantes del mismo personaje refuerza sus identidades. Hemos visto cómo algunos valores que en la historia primigenia se dan por entendidos o se muestran vagamente, aquí toman más fuerza para diferenciar al personaje y optimizar su rendimiento.

### c. Spider-Man en la pequeña pantalla

La siguiente pieza textual a analizar es la serie de televisión *Ultimate Spider-Man* creada por Man of Action Studios y que se emitió en el canal Disney XD entre 2012 y 2017.<sup>3</sup> Teniendo en cuenta los textos ya analizados, esta es la primera pieza que no es un cómic y esto presenta desafíos añadidos pero también nuevas oportunidades. El hecho de que Spider-Man sea un personaje que nació en el cómic hace que sus identidades estén muy ligadas a este medio. De hecho, prácticamente la totalidad de los personajes de ficción están muy vinculados al medio que los vio nacer. Este pequeño salto mediático nos permite comparar cómo se construye el mismo personaje en diferentes medios y cómo afectan estos medios al desarrollo del propio personaje. Este es uno de los objetivos planteados al inicio de este trabajo y que se pretende acometer con esta investigación comparativa.

Así pues, antes de empezar el análisis propiamente dicho, revisemos brevemente la historia que acontece en el texto. La extensión de la serie obligaba a acotar los episodios a analizar y de acuerdo a la propuesta que se hizo en el corpus de estudio, se han escogido aquellos episodios en los que coinciden varias variantes del mismo personaje. Esto, como ya ha sido comentado, se hace para observar de forma más evidente las identidades de los personajes, ya que se necesita garantizar la diferenciación y el reconocimiento de todos ellos. La serie de *Ultimate Spider-Man* arranca siguiendo a Peter Parker en su segundo año como Spider-Man, mientras aprende lo que es convertirse en un superhéroe, Nick Fury lo recluta para convertirse en agente de SHIELD y así formarlo como superhéroe. Durante sus aventuras, Spider-Man colaborará con una gran variedad de superhéroes del universo Marvel. Los episodios que se han analizado (del 12 al 15) presentan el arco argumental llamado *El Spider-Verso* y en él se nos presentan una serie de variantes de Spider-Man que deberán combatir contra un enemigo común: el Duende Verde.



Ilustración 7.: Varietas de Spider-Man presentadas en los capítulos 12-15. Man of Action Studios, Disney Xd. 2015.

El Duende Verde planea obtener el ADN de diferentes variantes de Spider-Man para convertirse a su vez en una variante de Spider-Man y poder lograr sus objetivos maléficos. Esto obligará al Spider-Man principal a perseguir al Duende Verde a través de diferentes

<sup>3</sup> Fuente Wikipedia

universos para intentar salvar a sus variantes y de paso ayudarles en sus problemas. Al final, el Duende Verde consigue reunir el ADN, pero es detenido por el equipo de variantes de Spider-Man y el villano Electro, que acaba suponiendo una amenaza mayor. Al final, ambos villanos son derrotados y los diferentes Spider-Man regresan a sus respectivos universos.

A pesar de que estos capítulos se lanzaron el mismo año que la historia del Spider-Verse del cómic, encontramos notables diferencias entre unos y otros. La televisión y más concretamente las series de televisión guardan unas características comunes que las hacen especiales. Estas características a su vez moldean las producciones y los textos que allí se reproducen. Las series de televisión son un medio que se presta mucho a elementos repetitivos dada su condición de publicación recurrente que se diferencia de las películas y se acerca un poco más a los cómics. No obstante esto, en las series de televisión se debe conducir mucho más al espectador y recordarle constantemente de dónde se viene porque el espectador no puede mirar un par de páginas atrás como en el cómic. Esto lo vemos claramente en la serie de Ultimate Spider-Man cuando el protagonista recuerda a cada rato lo que ha pasado hace 10 minutos o también conecta con capítulos anteriores para situar al espectador.

No solo en los recordatorios encontramos repeticiones y elementos recurrentes, también en los propios programas narrativos o en recursos propios de la serie. En este caso, la serie cuenta con episodios de 24 minutos y esto hace que no se pueda innovar mucho en los programas narrativos de cada capítulo. Así pues, se tiende a repetir la misma estructura cambiando unos personajes por otros. Esto, pensando en un público infantil, funciona porque trae cierta familiaridad y aporta confort al espectador porque ya sabe lo que puede esperar de un capítulo. De hecho, los arcos argumentales grandes que involucran varios capítulos son más bien una excepción. Lo habitual son historias autoconclusivas que afectan poco o nada al desarrollo del personaje.

El otro elemento repetitivo en las series de televisión son los recursos propios, esto es, cuando un personaje, normalmente el principal, utiliza ciertos recursos o mecanismos para conectar con el espectador a otro nivel. Estos recursos juegan un doble papel, aportan más protagonismo si cabe al personaje principal, ya que le dotan de atributos y características que solo él posee, y segundo para crear complicidad con el espectador y generar un vínculo especial. Estos recursos son comunes en las series, como por ejemplo cuando el personaje principal se dirige a cámara y habla con el espectador o cuando podemos ver exteriorizados los sentimientos del personaje. En Ultimate Spider-Man esto lo vemos cuando Spider-Man habla a cámara, que paraliza completamente la escena, o cuando aparece una versión caricaturizada de él mismo para exteriorizar un sentimiento o emoción.

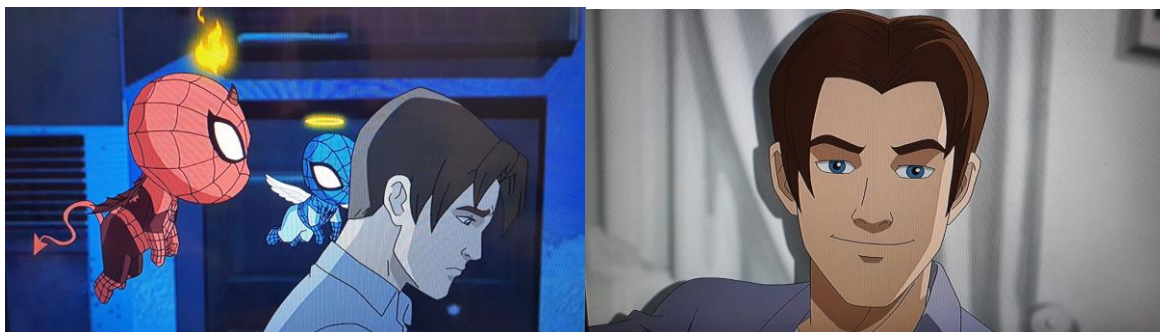


Ilustración 8: Exteriorización de las emociones y ruptura de la cuarta pared como recursos propios de Ultimate Spider-Man. Man of Action Studios, Disney XD. 2015.

Por último, algo a tener en cuenta del medio televisivo es nuevamente su duración. Esta brevedad y recurrencia de los capítulos condiciona enormemente el desarrollo y crecimiento del personaje principal, pero también de los secundarios. Así pues, podemos ver como el personaje principal efectivamente tiene un desarrollo y crecimiento orgánicos a través de toda la temporada o la serie, pero los personajes secundarios, al contar con menos minutos de pantalla, acaban por evolucionar de formas poco naturales y forzadas. Consecuentemente, los valores fundamentales de estos personajes son bastante básicos y no presentan grandes complejidades. Dicho lo cual, pasemos a analizar el esquema identitario del Spider-Man principal de esta serie de televisión.

### **El televisivo hombre araña**

Tanto el cómic como la televisión comparten ciertos códigos y ciertas licencias gráficas. Más aún si la serie es de animación, ya que podrá incorporar elementos que en *live-action* sería imposible. Teniendo en cuenta todo esto y si empezamos por la identidad más puramente superficial, nos encontramos cierta coincidencia con su homóloga del cómic. Este Spider-Man mantiene el mismo nombre y presenta prácticamente el mismo traje clásico al que estamos acostumbrados, salvo algunos matices de saturación. También las diferentes versiones de Spider-Man presentan las mismas identidades figurativas que sus respectivas variantes en los cómics. Así pues, Spider-Man del 2009 luce igual en las viñetas que en la pequeña pantalla.

Algo importante a destacar sobre la identidad figurativa de los personajes es que está muy vinculada a su entorno. Es decir, podemos observar cómo cambia el aspecto de los personajes a medida que cambian de universo. Aquí encontramos una pequeña diferencia con el Spider-Verse del cómic, ya que allí, los diferentes universos presentaban distintas manifestaciones visuales y gráficas, pero las identidades figurativas de los personajes se mantenían inalterables. A medida que Spider-Man va saltando de universo vemos como su aspecto se adapta a los códigos visuales de ese universo. Esto lo abordaremos más en profundidad cuando hablemos de las identidades espaciales y su relación con el personaje.

A nivel temático, es decir, el rol que asume el personaje en la historia, encontramos nuevamente a un joven Peter Parker. A diferencia del cómic de Spider-Verse, este Peter Parker sigue siendo joven e inexperto. De hecho, esto es algo que se explota a lo largo de toda la serie. Esta juventud e inexperiencia viene aparejada a una ingenuidad en algunas cosas y sobre todo un componente cómico muy alto. Aquí vemos en todo su esplendor el rol de Spider-Man como amigo y vecino y también como héroe con un gran sentido del humor.

En muchos casos, este humor resalta la juventud del personaje, pero también su confianza y valentía. Como veíamos en la historia original, existe un desdoblamiento de la personalidad entre la esfera privada de Peter y la esfera pública de Spider-Man, y su comportamiento está muy vinculado a estas dos esferas. En este caso, vemos como cuando asume el manto de Spider-Man, el personaje se convierte muchas veces en un charlatán e incluso con cierta chulería, pero sin llegar a ser ofensivo. Tanto la personalidad de *nerd* resentido de Peter como la de Spider-Man, chulesco y vengativo, están muy difuminadas, aunque conservamos ciertas trazas de ello. Así pues, este Spider-Man tiene un rol de joven, amigable y héroe simpático.

A nivel relacional, volvemos a encontrarnos una gran influencia hacia el personaje por parte de sus compañeros de historia y del entorno que habita. Empezando por la identidad actoral, este personaje se sitúa en el centro de la historia, ya que es el protagonista. Este protagonismo se reafirma mediante los mecanismos de los que ya hemos hablado. El personaje cuenta con ciertos recursos que lo hacen especial y lo conectan con el espectador, como la exteriorización de sus emociones o el diálogo que establece con el propio espectador. La relación que establece este Spider-Man con sus versiones alternas siempre entraña cierta superioridad en favor del protagonista. A pesar de que se encuentra con versiones más adultas de él mismo e incluso de diferentes géneros y especies, parece que el protagonista tiene siempre una lección que enseñar a sus homólogos arácnidos. Esto también se relaciona con la estructura repetitiva de la propia serie y de este arco argumental en el que Spider-Man viaja a un universo paralelo, se encuentra con su variante, ambos enfrentan al Duende Verde y pierden, luego enfrentan una amenaza del propio universo paralelo y al ganar, Spider-Man le enseña una valiosa lección a su variante que evoluciona de forma repentina.

La fórmula repetitiva ayuda a familiarizarse con los personajes y también a asumir su desarrollo acelerado. Este Spider-Man se encuentra con un total de 6 variantes suyas, cada una en un momento vital distinto y con una necesidad distinta. Muchas veces, la relación inicial de Spider-Man con sus variantes es mala y solo se arregla ante la amenaza de un enemigo común. Para el final del arco argumental, todas las versiones han aprendido algo y se unen en un equipo para derrotar a los villanos. Las relaciones entre personajes son mucho más simples y no da tiempo a ahondar en particularidades. En esencia, todos están contruidos por los mismos valores, aunque entendidos desde diferentes perspectivas. Esto hace que el personaje principal resulte mucho más profundo y desarrollado y de alguna manera, los personajes secundarios sirven para realzar las virtudes y logros del Spider-Man principal.

En cuanto a su relación con el entorno, ya hemos destacado más arriba que es algo muy importante. La identidad temporal nuevamente oscila a medida que el personaje viaja entre realidades, de hecho encontramos tanto saltos hacia el futuro visitando el año 2099 y también saltos hacia atrás con la época medieval. No obstante, la identidad temporal no acaba por afectar mucho a Spider-Man, ya que los otros personajes, aunque habitan en épocas diferentes, presentan problemas y necesidades atemporales que no están vinculadas a su tiempo. La identidad espacial sí que es mucho más relevante para el desarrollo de los personajes secundarios y también afecta en gran medida al principal.





Ilustración 9: Influencia de la identidad espacial en los personajes. Man of Action Studios, Disney XD. 2015.

Con cada salto multiversal, asistimos a un universo distinto con sus propias reglas gráficas. De hecho, gran parte de la personalidad de los personajes secundarios se construye a través de su entorno. Por ejemplo, cuando se visita el universo de Spider-Man Noir, el propio entorno ya da muestras del carácter de ese personaje. También el entorno de Spider-Man 2099, con una estética de animación 3D de los 2000, nos da mucha información sobre ese universo y el Spider-Man que lo habita. Estos cambios no afectan a la personalidad del personaje principal, pero sí a su aspecto, en algunos casos llegando a alterarlo de forma importante. Estos cambios estéticos, a pesar de su coherencia con el universo visual, dificultan el reconocimiento del personaje principal y pueden entorpecer la tarea del espectador a la hora de discernir entre variantes. En este caso, es mejor alternativa la que se seguía en el cómic de simplemente alterar el entorno sin afectar al aspecto de los personajes.

Además, existe cierta incoherencia entre la lógica que se sigue con las identidades espaciales y figurativas de los personajes. La serie plantea que cada universo afecta estéticamente a los personajes que lo habitan, pero cuando se reúnen todas las variantes en el universo del Spider-Man principal, algunos personajes no cambian de aspecto. Por ejemplo, Spider-Man Noir sigue conservando su aspecto con baja saturación y sin color de su universo.

### **En capítulos anteriores...**

Repasadas las identidades superficiales es hora de pasar revista a las identidades profundas del nivel semio-narrativo. Como ya se ha ido comentando, la serie de televisión es un medio que no permite personajes con grandes trasfondos, menos si cabe cuando se trata de animación con un perfil más infantil. Es por esto que encontramos identidades profundas poco complejas o que podrían estar mucho mejor desarrolladas. Salvo el personaje principal, los demás personajes son bastante planos y su evolución en ningún caso es orgánica.

El desarrollo de todos los personajes también está condicionado por la repetición de los esquemas narrativos. Este patrón repetitivo afecta también a la posición actancial de los personajes, generando cierto inmovilismo. Así como en otras historias veíamos como el personaje principal pasaba de ser el Ayudante para convertirse en Sujeto y Destinador, aquí las posiciones están bastante claras en todo momento. El Oponente siempre será el Duende Verde y en ningún momento se plantean dilemas internos que enfrentan al personaje principal con su propia consciencia o que invitan a una reflexión profunda. El Sujeto es, de principio a fin, el Spider-Man principal y también es el Destinador. Esta posición de Destinador sin ningún tipo de paso previo a ella se relaciona con la cierta superioridad de la que hablábamos antes. Si bien en el *Spider-Verse* del cómic vemos como el paso de Ayudante a Destinador y Sujeto está motivado por las circunstancias y por la naturaleza del propio personaje, aquí se asume que el personaje es el Destinador porque es el héroe principal y debe salvar a sus homólogos.

Nuevamente, esta identidad Actancial estática se traduce en una simplificación de la narrativa que se ajusta muy bien a los escasos minutos de duración de cada capítulo.

Este inmovilismo también se aprecia en cuanto a la identidad Modal del personaje. No hay gran evolución en cuanto al Saber (el conocimiento del personaje) ni al Hacer (habilidades). Tampoco existe un salto en la motivación o Querer, que impulsa al personaje principal ni al Deber, ya que, como hemos visto, su posición de salvador se asume desde el principio de la historia. Estas modalizaciones del personaje están muy condicionadas nuevamente por el medio. La brevedad y recurrencia de la serie televisiva exige un personaje familiar que sea reconocible de un capítulo a otro. Esto ata el crecimiento del personaje y le limita su desarrollo, en aras de garantizar el reconocimiento. Esto no necesariamente tiene que ser un aspecto malo, simplemente acota bastante el tipo de personajes que pueden encontrar su sitio en el medio televisivo.

La última identidad a analizar es la axiológica. Aquí otra vez se hace patente la simplificación de los personajes, ya que ninguno presenta unos valores profundos complejos. Si nos fijamos en el personaje principal, podemos encontrar los mismos valores que en otros textos, Justicia y Compasión pero estos valores están cogidos desde una perspectiva mucho más simple. Al no encontrar contrapartida con otras variantes, como era el caso de Superior Spider-Man con un valor de Justicia mucho más tergiversado, no se puede poner en cuestión los valores profundos del personaje principal. Vemos como si no hay una confrontación directa con valores semejantes, los valores profundos del personaje pierden dimensión. Así como cuando coexisten dos Spider-Man, el autor se asegura de diferenciarlos bien estéticamente, también debería hacerlo a nivel identitario profundo. Algunos atisbos de esta diferenciación axiológica se encuentran con las variantes de Spider-Man 2099 y Spider-Man Noir debido a su condición melancólica y solitaria, pero es rápidamente cortada con la evolución poco orgánica de estos personajes secundarios. Es decir, en la evolución pierden las identidades profundas que los hacían diferentes del personaje principal.

A continuación, se ofrece un cuadro resumen con las identidades del Spider-Man de la serie de animación de TV *Ultimate Spider-Man*.

Ultimate Spider-Man		Ultimate Spider-Man (Serie de Televisión)
Identidad Existencial (nivel discursivo)	Identidad Propia	<b>I. Figurativa:</b> Traje rojo y azul. Aspecto muy ligado a la Identidad Espacial.
		<b>I. Temática:</b> Desdoblamiento de personalidad relacionada con la doble vida del personaje. Asume el rol de joven amigable y héroe simpático e inexperto. Roles muy difuminados.
	Identidad Relacional	<b>I. Actoral:</b> Relaciones simplificadas, protagonismo del héroe reforzado por mecanismos intrínsecos a la serie (Ruptura de la cuarta pared, externalización de las emociones...). Relación de superioridad moral respecto a sus variantes.



		<p><b>I. Espacial:</b> Saltos multiversales que afectan enormemente a las identidades figurativas de los personajes. Falta de coherencia entre saltos espaciales, pero en general juegan un papel fundamental.</p>
		<p><b>I. Temporal:</b> Se lleva a cabo principalmente en el presente, pero se salta hacia adelante y hacia atrás en el tiempo. Esta identidad está muy ligada a la espacial.</p>
<b>Identidad Ficcional (nivel semio-narrativo)</b>		<p><b>I. Actancial:</b> Inmovilismo actancial. El héroe siempre es el Sujeto y el Destinador, el Oponente siempre es el mismo. Repetición de patrones narrativos.</p>
		<p><b>I. Modal:</b> Sin evolución aparente en el Hacer, el Saber, el Deber y el Querer. Desarrollo condicionado por la duración de los capítulos.</p>
		<p><b>I. Axiológica:</b> Simplificación de los valores de Justicia y Compasión. Sin contrapartida moral ni ética.</p>

*Tabla 9: Esquema identitario del Spider-Man de Ultimate Spider-Man. Elaboración propia. 2022.*

Hemos visto como el medio influye de manera significativa en las identidades de los personajes. La serie de televisión de animación con sus códigos y licencias propias representa a los personajes de una manera que en otro medio no tendría sentido. La limitación del desarrollo de los personajes, condicionado por la duración de los capítulos, hace que sus diferentes identidades sean bastante superficiales. Incluso los valores que sustentan a los personajes están poco desarrollados y se encuentran en un nivel más superficial.

#### **d. Into the Spider-Verse: Cómic animado en la gran pantalla**

La cuarta pieza textual a analizar es considerada por muchos la mejor película del personaje. Paradójicamente, también es la única en la que Peter Parker no es el protagonista principal de la acción. Hablamos de la película de animación *Spider-Man: Into the Spider-Verse* estrenada en 2018 y dirigida por Peter Ramsey, Bob Persichetti, Rodney Rothman. Esta película, traducida en España como *Spider-Man: Un nuevo universo* supuso una gran revelación en el cine de animación y en el universo cinematográfico de Spider-Man. Cabe destacar que esta película recibió el Óscar a la mejor película de animación en el 2019, entre otros premios y nominaciones.<sup>4</sup>

La animación de esta película presenta muchas innovaciones que la hacen merecedora de estos premios y sumergen al espectador en un universo visual a camino entre el cómic y la película de animación clásica. La apuesta innovadora de esta película va más allá de lo visual, ya que usa códigos y licencias propias de otros medios como el cómic o la serie de televisión. A pesar de que Peter Parker no sea el protagonista de la acción, esta película da muchos motivos para ser una pieza de análisis relevante. Primero, la combinación de mecanismos visuales y narrativos de muchos medios hace de esta historia un conglomerado de recursos estilísticos que rara vez se ve en cine convencional. Esta película recoge lo mejor que hace cada medio y lo pone al servicio de la historia. Además, encontramos una propuesta narrativa que difícilmente podríamos encontrar en otro medio. Si antes decíamos que esta película recogía recursos de varios medios, también explora los límites de la película de animación tanto visualmente como narratológicamente. Por último, la historia alternativa que nos presenta un Spider-Man alternativo, y dónde Peter Parker no es el protagonista, nos da la oportunidad de ver cómo se mueve el personaje matriz en posiciones claramente secundarias. Veremos si, a pesar de estar relegado a un segundo plano, las identidades del personaje se desarrollan bien o simplemente son esquemas poco profundos.

Dicho esto, repasaremos brevemente la sinopsis de la historia que se lleva a cabo en esta película. En un mundo donde Spider-Man es adorado y querido por todos, crece el joven Miles Morales, un chico afroamericano con ascendencia latina. Después de la picadura de una araña radioactiva, Miles recibe unas habilidades muy parecidas a las del trepa muros. Paralelamente, en un encuentro con múltiples villanos, el Spider-Man de esa tierra muere a manos de Kingpin. Antes de morir, consigue hablar con Miles para reconocerlo como su sucesor. Los planes malvados de Kingpin abren un portal multiversal y esta acción trae a variantes de Spider-Man a través del multiverso y las sitúa en la tierra de Miles. El joven aprendiz de superhéroe deberá desarrollar sus habilidades y conocer lo que significa ser Spider-Man antes de enfrentarse a Kingpin y los demás villanos. En el proceso, recibe lecciones principalmente del Peter Parker de otra tierra que funciona como su mentor.

La historia que se cuenta en esta película es muy ambiciosa, ya que involucra muchos personajes heroicos, pero también muchos oponentes y personajes secundarios variados. Esto fuerza a los directores y creadores de la película a realizar frecuentes elipsis o emplear recursos muy propios para agilizar la historia. Más arriba se comentaba la idea de que esta película recoge muchos mecanismos de otros medios para implementarlos a la historia. Uno de estos mecanismos recogido de las series de televisión es la repetición de patrones

---

<sup>4</sup> Fuente: Wikipedia 2022

narrativos y la ruptura de la cuarta pared. El hecho de tener muchos personajes implica una mínima presentación de cada uno. Esta presentación se articula en dos líneas diferentes para héroes y villanos. Empezando con los villanos, se recuperan villanos clásicos de las historias originales y simplemente se asume su trasfondo y habilidades. Ninguno es presentado en profundidad, ya que solamente representan oposición física. Los únicos villanos con presentación son Kingpin y Rondador, puesto que representan oposiciones morales y éticas a los héroes. En cuanto a los héroes y ayudantes, se sigue una estructura muy particular y metareferencial. La película inicia con una presentación en primera persona del Spider-Man de esa tierra que explica su vida de forma breve a través de un cómic ficticio del personaje que se muestra en pantalla. A medida que llegan nuevos héroes arácnidos, se sigue la misma presentación con voz extradiegética en la que el personaje se presenta al espectador y a los personajes de la película. El film cierra con la misma presentación, ahora de Miles Morales, cuando asume el manto de Spider-Man y su versión del cómic se une a la de los demás como se ven en las imágenes a continuación.

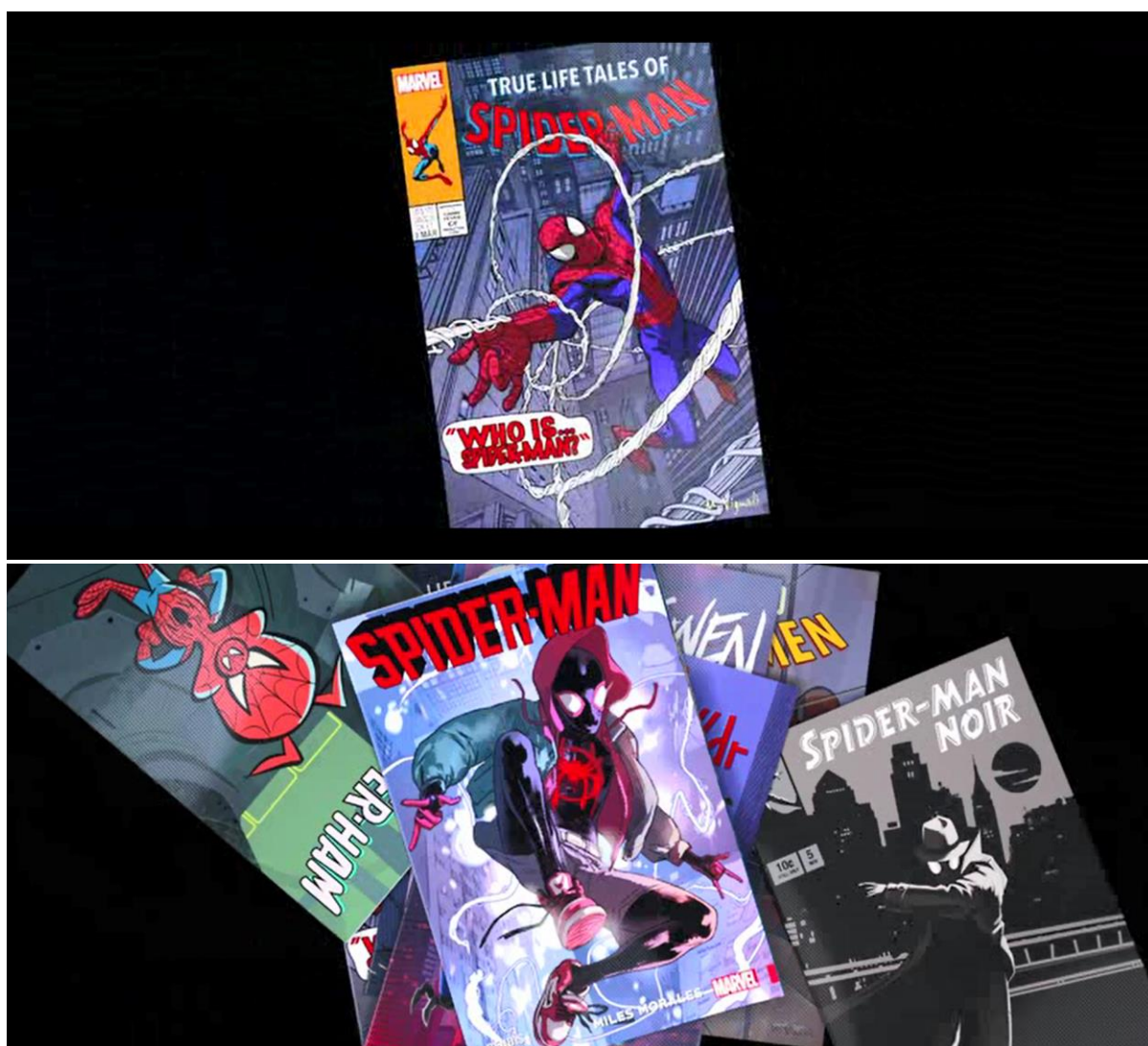


Ilustración 10: Recurso propio de la película de animación para presentar a los personajes. Peter Ramsey, Bob Persichetti, Rodney Rothman 2019.

Esto es solo un ejemplo de las licencias que se toma esta película, aprovechando recursos de otros medios para agilizar la narrativa y dinamizar la historia que se cuenta. Otros recursos

que se toman prestados de otros medios son el bocadillo de pensamiento, la exteriorización de las emociones y las líneas de expresión. Estos recursos, cogidos del cómic y de la serie de televisión, sitúan a los personajes en una atmósfera única y dota a la película de mucha personalidad. Además, genera complicidad con el espectador, ya que sirven también para destacar el protagonismo de, en este caso, Miles Morales.



Ilustración 11: Combinación de recursos heredados de otros medios. Peter Ramsey, Bob Persichetti, Rodney Rothman. 2019.

Nuevamente, vemos la relevancia de esta película para el análisis que se llevará a cabo. Pasemos a analizar las identidades del Peter Parker que vemos en pantalla.

### **Peter B. Parker: El Spider-Man con poca suerte en la vida**

Como se ha dicho más arriba, esta película desplaza al archiconocido Peter Parker a un lugar secundario. De esto nos damos cuenta cuando a los 25 minutos de film matan al Peter Parker de ese universo. El Spider-Man que vemos representa todo lo bueno del personaje y lo vemos en su momento de máximo esplendor. Minutos antes de morir, se compromete con Miles a entrenarlo y a educarlo para convertirlo en un buen Spider-Man. La temprana muerte de este personaje, representa un duro momento para Miles, ya que se encuentra completamente desamparado. La actitud y personalidad de este Peter Parker también servirán de contraste cuando se presente al verdadero mentor de Miles en esta historia.

Después de un encuentro accidentado entre Miles y un sujeto desconocido, se nos presenta a Peter B. Parker, una versión alterna del Peter Parker que conocemos que presenta diferencias tanto superficiales como profundas. Cabe destacar que tanto el carácter como el físico de Peter B. Parker se construyen en oposición al del Peter Parker original que muere al inicio de la película. La apariencia del héroe que conocemos en primera instancia es atlética y presenta el cabello rubio y un aspecto cuidado. Es un Spider-Man en plena forma y en pleno esplendor tanto físico como moral. Podemos decir que el personaje que vemos al inicio está en el zenit de su desarrollo. La versión que luego llega a este universo es completamente diferente. Su aspecto está mucho más descuidado, tiene el pelo marrón y presenta signos evidentes de mal envejecimiento. Como pasa muchas veces, la exteriorización de un personaje animado también refleja parte de su personalidad. Este mecanismo da coherencia a la construcción de los personajes y a su posterior desarrollo. Así pues, aquí vemos a un Spider-Man en mala forma física, con el rostro envejecido y con aspecto post-depresivo. Esto

nos da pistas del carácter y las identidades profundas que asumirá el personaje, siendo estas mucho más grises y desaliñadas de lo que estamos acostumbrados en Spider-Man.

Cuando Peter B. Parker nos hace una breve presentación de su vida, vemos en clave humorística, momentos que lo han definido y también observamos divergencias entre la vida del Peter original y la de este. De hecho, el mecanismo que comentábamos de presentación acelerada aquí sirve también para establecer comparativas entre unas variantes y otras. Así pues, a nivel figurativo observamos un personaje con un nombre ligeramente distinto al original, con una voz también distinta (aspecto importante en películas) y con unos rasgos físicos marcados por su historial emocional y conflictivo. En general observamos una versión de Peter Parker menos vital y más consumida por la vida de superhéroe.

A nivel temático, en esta pieza pasa como en el cómic del Spider-Verse, ya que la confluencia de muchas variantes de personajes arácnidos disuelve uno de los principales conflictos de estos personajes, que es el desdoblamiento de personalidad de acuerdo a la esfera pública y privada. Al convivir con “Spider-Personas” no es necesario ocultar su verdadera personalidad y los personajes se encuentran en un ambiente de confianza y relativa hermandad. Así pues, vemos muy poco de la esfera privada de Peter B. Parker por lo que solo podemos valorar su actuación como Spider-Man. También es cierto que en el caso de este personaje, se diluye mucho la línea entre Spider-Man y Peter B. Parker y la actitud de este último afecta enormemente a su desarrollo como héroe. Es por esto que inicialmente el personaje no quiere colaborar con el protagonista debido a su actitud antipática y supone mucho más una carga que una ayuda. Podemos decir que el rol principal que asume este personaje es el de líder del spider-grupo y eventualmente mentor de Miles. De hecho, el rol de mentor lo ejerce a lo largo de toda la película, pero la forma en la que lo ejerce varía enormemente. Esto es algo que veremos más en profundidad cuando tratemos la identidad actancial, pero ahora podemos concluir que el paso del rol de mentor impuesto externamente a un rol de mentor interiorizado es lo que marca el desarrollo de este personaje.

Esto es destacable, ya que los personajes secundarios no suelen tener un desarrollo muy orgánico porque no se presentan a grandes arcos narrativos, pero en este caso este personaje tiene un vínculo con el protagonista que lo hace crecer de manera orgánica. Esta interacción también es destacable porque Spider-Man suele estar en la posición de aprendiz y no de mentor, así que ver a Spider-Man en este rol nos permite ver identidades distintas a las que estamos acostumbrados.

Más arriba se ha observado que las identidades relacionales cogían un gran peso en un medio como el televisivo. El conjunto de relaciones del personaje con los demás personajes y con el espacio-tiempo define en gran medida su desarrollo. Aquí es pertinente resaltar nuevamente la singularidad de esta pieza, que extrae y combina mecanismos visuales y narrativos de diferentes medios. Esto afecta también a la construcción de relaciones. También es necesario puntualizar que, al analizar un personaje secundario, aquí las relaciones no están tan establecidas y concretadas como con las del protagonista. Si bien encontramos algunos matices interesantes que aportan un nuevo enfoque al personaje de Peter Parker.

Lo primero es su relación amorosa. Spider-Man siempre ha sido un personaje con un interés amoroso muy claro, primero Gwen Stacy y luego Mary Jane. Esto le servía al personaje como vía de conexión con el mundo terrenal pero también para conectar las dos personalidades. El

interés amoroso de Spider-Man es el nexo que lo une con la vida de Peter Parker y viceversa. Aunque estamos acostumbrados a ver sufrir al personaje, es de las pocas veces que se presenta un Peter Parker cuya relación con Mary Jane ha fracasado. Esto deja evidentes signos depresivos en el personaje y condiciona mucho su puesta en escena. Si bien la película explica esto en pocas escenas, encontramos sentimientos y conceptos muy profundos detrás de todo lo que se nos explica. La libertad de la película de animación permite conocer rápidamente el trasfondo de un personaje sin simplificarlo. Esta libertad se debe principalmente a que una película de animación no tiene que justificar una ruptura de la linealidad narrativa como lo hace una película *live-action*.

Así pues, las relaciones de este Spider-Man con su entorno más cercano, a pesar de explicadas brevemente, son profundas y permiten empatizar y conectar con puntos concretos del personaje. La otra gran relación que establece este Peter B. Parker es con Miles Morales y las demás "Spider-Personas". La relación con Miles ya ha sido dibujada más arriba, situando a este Peter en el papel del mentor. Esto reconforta al personaje y le devuelve a un punto mucho más cercano al heroico. En cierta manera, las relaciones que establece le ayudan a volver a ser el Spider-Man que todos conocemos. La oportunidad de ver un Spider-Man adulto nos permite conocer como interactúa con jóvenes que son un reflejo de él, como Miles.

También podemos apreciar el desgaste que ha generado en él tantos años de lucha contra el crimen. Aquí la crueldad y la deshumanización de prácticamente todos los villanos juegan un papel fundamental, ya que sitúan a los personajes heroicos en un punto dónde los villanos representan un reto físico pero también moral. El desafío a la moral del héroe generalmente viene del lado del oponente, pero también hemos visto como los propios ayudantes pueden suponer un desafío moral. En resumen, las identidades actorales funcionan aquí como una telaraña que se va entretejiendo entre los diferentes personajes y que los conecta. A pesar de que Miles juega un papel central, los personajes secundarios como Peter B. Parker también tienen un buen desarrollo de estas identidades.

Si bien en la serie de televisión encontrábamos cómo el espacio hablaba de la actitud de los personajes, aquí no podemos decir lo mismo. La identidad espacial se mantiene fija en el universo de Miles Morales, así que no podemos ver como interactúan los demás personajes con su entorno natal. De todas maneras, se usan pequeños recursos para poner de manifiesto la diferencia entre los universos paralelos de los personajes. Por ejemplo, cuando van a una hamburguesería, Peter B. Parker pide una hamburguesa que en su universo hace años que desapareció. Esto puede parecer intrascendente, pero este tipo de detalles van construyendo en la mente del espectador dos universos distintos y diferenciados. La identidad temporal se mantiene fija y estable en la contemporaneidad.

A diferencia de una narrativa *world-centered*, que se basaría en universos concretos y explotaría las diferencias a través de las propias características, los mismos, aquí encontramos cómo los propios personajes son los que nos ayudan a diferenciar los mundos de los que provienen. Es decir, en una narrativa *character-centered*, el lector aprecia las características del mundo a través de los personajes. Como una luz que pasa por un prisma y este proyecta diferentes haces de luz, siendo el prisma el personaje y los haces de luz toda la narrativa que observamos.



### **Las identidades profundas de un personaje secundario**

Como se ha reiterado varias veces, es complicado ver personajes secundarios con identidades profundas bien estructuradas. En este caso, podemos decir que gracias a las características intrínsecas del medio y a los recursos que toma prestados de otros, la historia es capaz de construir personajes secundarios con valores profundos sólidos. La identidad actancial está bastante clara y es determinante para diferenciar a los personajes y garantizar el reconocimiento de todos ellos. En este caso, para diferenciar entre diferentes Spider-Man's, no solo vale el aspecto, sino que su posición en el esquema narrativo también es importante.

Como veníamos diciendo, este Peter B. Parker está siempre en la posición del Ayudante. A pesar de entrar a la historia jugando una breve posición de Oponente, su desarrollo como Ayudante del Sujeto será clave para la historia. Así pues, la profundización del Ayudante en su papel de mentor del Sujeto ayudará a que este consiga su pleno desarrollo y cumpla la tarea que el Destinador le encomienda. A diferencia de la serie de televisión, aquí no se repiten los esquemas narrativos, sino que se proyecta un gran programa narrativo que, con mínimas variaciones a lo largo de la historia, nos lleva a la conclusión de la acción y a la transformación del Sujeto. El viaje del héroe, en este caso, está muy claro y sigue un esquema típico. No obstante, la implementación de recursos y personajes conflictivos le aporta riqueza a una historia aparentemente común.

A nivel modal, el desarrollo del personaje está muy marcado por su avanzada edad. Se ha visto como es infrecuente encontrar un Spider-Man de edad adulta y esto implica que su Hacer (Habilidades), Saber (Conocimiento), Querer (Motivación) y Deber (Obligación) están muy solidificados. A pesar de que el personaje llegue a la historia con la identidad modal prácticamente madura y desarrollada, vemos como su papel de mentor hace evolucionar el Querer y el Deber. Posiblemente, sean los dos aspectos de la identidad modal más complicados de visibilizar y exteriorizar, por lo que un cambio aquí es más complicado de apreciar por el espectador. No obstante, nuevamente el medio juega un papel fundamental, ya que refuerza la expresividad del personaje en puntos clave para evidenciar esta transición. La motivación y la obligación del personaje se evidencian, pues gracias a la expresividad del personaje y el entorno que lo acompaña, entendiendo por entorno la música, el espacio y los recursos visuales adicionales.

Por último, a nivel axiológico vemos como este personaje presenta variaciones respecto a todo lo que habíamos visto. Cuando lo conocemos, no encontramos los valores de Justicia y Compasión clásicos en Spider-Man. Esta valoración negativa del personaje también nos ayuda a diferenciarlo de otras variantes. Se presenta a un Peter Parker más antipático y cruel, donde la Justicia es substituida por el Individualismo y la Compasión por la Indiferencia. Estos valores, aunque complicados de visibilizar, son puestos de manifiesto gracias a la historia del propio personaje y a los actos que comete en un inicio. Solo con el paso del tiempo cambia la valoración de este personaje. Al final del tercer acto de la película, vemos la Responsabilidad Colectiva y a través de este valor llega el Orgullo y el Afecto, principalmente motivados por Miles y su desarrollo como héroe. Aquí la evolución del personaje no cambia los valores de este, más bien despierta unos que estaban latentes. Muestra de esto, son los pequeños detalles que nos va dejando la película y que nos advierten de esa latencia.

A modo de resumen, a continuación hay una tabla con el esquema identitario de Peter B. Parker.



Peter B. Parker		Spider-Man: Un nuevo universo (película de animación)
Identidad Existencial (nivel discursivo)	Identidad Propia	<b>I. Figurativa:</b> Ligero cambio en el nombre. Traje clásico pero aspecto desaliñado, descuidado y envejecido. Baja forma física.
		<b>I. Temática:</b> Línea entre Spider-Man y Peter B. Parker muy diluida. Rol de líder pero sobre todo de mentor.
	Identidad Relacional	<b>I. Actoral:</b> Relaciones profundas a pesar de la multiplicidad de personajes. Relaciones entre personajes reforzadas por recursos propios del medio y prestados de otros. Vínculo amoroso fallido que aporta dramatismo al personaje. Relaciones explicadas brevemente pero que conectan con valores profundos e identificables por el espectador.
		<b>I. Espacial:</b> Identidad espacial fija. Se refuerza el sentimiento de extranjería multiversal a través de pequeños detalles de la historia.
		<b>I. Temporal:</b> Contemporánea (2018)
Identidad Ficcional (nivel semio-narrativo)		<b>I. Actancial:</b> Tránsito breve entre Oponente y Ayudante. Gran esquema narrativo que se mantiene prácticamente invariable, pero que matiza en los grados de cada posición actancial.
		<b>I. Modal:</b> Sin cambios en el Saber ni el Hacer. Evolución del Querer y Deber gracias al papel de mentor del personaje.
		<b>I. Axiológica:</b> Valorización inicial negativa. El crecimiento del personaje despierta valores profundos latentes como el de la Responsabilidad Colectiva, el Orgullo y el Afecto.

Tabla 10: Esquema identitario de Peter B. Parker de *Into the Spider-Verse*. Elaboración propia. 2022

En general, las identidades de los personajes están muy bien desarrolladas y en parte es por la perfecta simbiosis de medio e historia. Solo con un uso hábil de los recursos y con la elección precisa de mecanismos transmediáticos, se logra un desarrollo identitario muy completo.

#### 4.5 No Way Home: La película que lo empezó todo

El último texto a analizar es la película con la que se empezaba la introducción, *Spider-Man: No Way Home*. Este film fue el que motivó todo este trabajo y el que me ha llevado a investigar las diferentes apariciones transmedia del personaje para intentar averiguar como se conectan los medios con los personajes que representan. En este estudio se ha considerado la película *live-action* (acción real grabada con actores de carne y hueso) y la película de animación como medios distintos. Esta diferenciación se ha hecho principalmente por la diferencia de recursos estilísticos, visuales y narrativos que ofrecen ambos formatos. Cabe mencionar que en el cine *live-action* reciente ha habido un total de 8 películas de Spider-Man, interpretadas por Tobey Maguire, Andrew Garfield y Tom Holland. Así pues, toca pasar revista a la última producción audiovisual de Spider-Man.

Antes de empezar con el esquema identitario que se ha ido aplicando, cabe puntualizar ciertos aspectos de la película *live-action* como medio concreto. Algunos de estos aspectos resultan obviedades, pero si ponemos atención a ellos veremos la importancia que juegan en el desarrollo de un personaje en comparación a otros medios. Uno de los aspectos más notables es el proceso de racionalización que sufren muchos elementos. Esta racionalización no implica que no sucedan fenómenos fantásticos o imposibles, sino que estos fenómenos deben acatar la racionalidad que la narración propone en un inicio. Es decir, en el momento en el que el lector suspende la incredulidad al inicio de la narración, acata unas normas y estas normas encorsetan los fenómenos fantásticos que se vayan a ver. Esto se entenderá mejor con un ejemplo. Si comparamos la película de animación de *Into the Spider-Verse* con *No Way Home*, encontramos que la batalla final en la animación se realiza en un entorno sin leyes físicas lógicas y con los personajes flotando en un espacio indeterminado. Esto en una película *live-action* generaría muchos problemas, ya que el espectador espera que la acción representada siga un mínimo de cánones de las películas de acción real.

Esta racionalización, pues, afecta a todas las identidades de los personajes, puesto que cambia por completo el entorno, la expresividad, el aspecto y la expresión visual. Al analizar un personaje que proviene del cómic, esta racionalización se nota mucho más, ya que el personaje debe desprenderse de muchos elementos poco realistas. Por ejemplo, los trajes de héroes y villanos sufren un cambio y adaptación para que su aspecto se acerque más a la realidad. Esta racionalización permite que el espectador conecte con la acción porque representa a personajes más reconocibles.

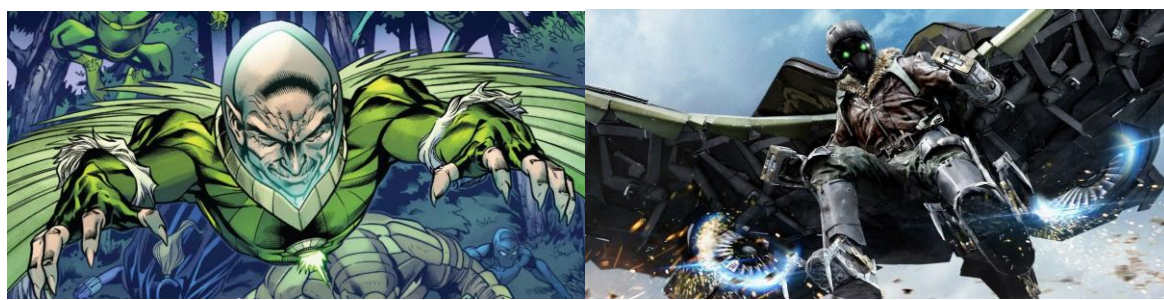


Ilustración 12: Racionalización del personaje del Buitre, del cómic (Steve Ditko) a la película (Jon Watts). 2017.

Este proceso elimina ciertos aspectos que forman parte del ADN de ciertos personajes. Por ejemplo, en las películas *live-action* de Spider-Man, el personaje perdió la expresividad de los ojos del traje. En los cómics y en la animación, Spider-Man se expresa a través de sus ojos y se permite conocer las emociones del personaje mediante esto. En las películas *live-action* que protagonizaban Tobey Maguire y Andrew Garfield, sus trajes tenían los ojos estáticos y no permitían nada de expresividad. En la última trilogía, protagonizada por Tom Holland, el personaje recupera la expresividad de los ojos, pero esto se justifica gracias a la tecnología Stark del traje. Nuevamente, la racionalización intenta justificar los elementos que salen de lo convencional. En el cómic y en las series y películas de animación no es necesario esta justificación.

De hecho, la racionalización no solo afecta a recursos visuales. También la podemos ver en recursos narrativos tales como la Voz en Off. Veíamos más arriba como en la serie de televisión un recurso muy útil es la forma en la que el protagonista conecta con el público. En una película de acción real, una Voz en Off debe estar mucho más justificada mediante la lectura de una carta o una conversación para evitar incoherencias o confusión del espectador.

Las películas de acción real también están sujetas a lo realizable en cámara o por ordenador. Es decir, solamente podrán mostrar aquellos efectos que sean logrables a través de grabación o en su defecto con Imágenes Generadas por Ordenador (CGI por sus siglas en inglés). A pesar de que el avance en el CGI es exponencial y los efectos que permite producir cada vez consiguen mayor mimetismo con la realidad, esto es un factor limitante para algunos de los personajes con habilidades muy alejadas de lo común o para escenarios imposibles. Es por esto que los personajes sufren un proceso de aterrizaje a la realidad en la que viven. Por ejemplo, en la serie *The Incredible Hulk* de 1978 (Kenneth Johnson) grabada en acción real, el personaje de Hulk está interpretado por Lou Ferrigno, un culturista estadounidense. Esto es debido a que la tecnología de la época no permitía un Hulk acorde a los cómics y lo que más cerca estaba era un culturista. En las películas actuales del Universo Cinematográfico de Marvel, Hulk está enteramente construido por CGI, y a pesar de los fallos que sigue presentando esta técnica, se logra una apariencia mucho más cercana a la versión original. Este proceso de aterrizaje en la realidad también se debe tener en cuenta cuando se analiza un film de acción real.

Después de comentar estas consideraciones, veremos brevemente la historia que se cuenta en la última película del personaje. *Spider-Man: No Way Home* es la tercera de las películas dirigidas por Jon Watts y protagonizadas por Tom Holland. En el mundo de los superhéroes, los derechos de estos personajes para la producción de largometrajes juega un papel importante. Tanto es así que la propiedad de estos derechos condiciona enormemente la aparición de unos y otros personajes. Durante muchos años, los derechos de Spider-Man han sido propiedad única y exclusivamente de SONY. Tras un acuerdo con Marvel Studios, se permitió a la productora dirigida por Kevin Feige realizar 3 largometrajes de Spider-Man e incluirlo en el Universo Cinematográfico de Marvel. Esto fue un salto enorme porque, por primera vez, Spider-Man estaba integrado en el mismo universo narrativo que la mayoría de héroes de Marvel y se podían construir eventos como *Civil War* o *Infinity War*. Así pues, la copropiedad de Spider-Man entre SONY y Marvel trajo una trilogía muy vinculada al Universo Cinematográfico, donde Peter Parker se erige como el sucesor de Iron Man tras el sacrificio de este.

En las dos primeras películas del Spider-Man de Jon Watts (*Homecoming 2017* y *Far from home 2019*), vemos a un Peter Parker muy joven, que recientemente ha adquirido unas habilidades sobrehumanas y aprende a lidiar con la doble vida superheroica. Estas películas ahondan mucho en el lado más humano del personaje y cómo se las arregla para conciliar su vida estudiantil y su recién iniciada lucha contra el crimen. La influencia de algunos personajes, como Iron Man, afecta seriamente al desarrollo del personaje y lo aleja de su versión en los cómics. Muchos fans se quejaron del poco crecimiento que tiene Spider-Man a lo largo de estas dos películas y que de alguna forma no acaban de explotar todo el potencial del personaje. Sí que es verdad que el hecho de observar más de cerca la vida de Peter Parker nos aleja de los grandes conflictos internos que son tan poderosos en el personaje. Algo que sí hicieron las películas antecesoras, protagonizadas por Tobey Maguire y Andrew Garfield, fue encontrar un equilibrio entre la parte del héroe y la parte del hombre. En esas películas vemos a Spider-Man enfrentar verdaderos dilemas éticos y morales y vemos como se reafirman sus identidades profundas.

En la tercera película de Tom Holland como Spider-Man, este afronta uno de los mayores conflictos que pueda tener el personaje: la revelación de su identidad secreta. Si bien hablábamos cómo el desdoblamiento de la personalidad jugaba un papel importante en el desarrollo del personaje, aquí el telón que divide a Peter Parker de Spider-Man cae de forma espectacular. Después de que el villano Misterio revele al mundo su identidad, el mundo de Spider-Man colapsa. Rápidamente, ve como sus dos vidas entran en conflicto y deberá lidiar con lo peor de ambos mundos. Todos estos problemas llevan a Peter a recurrir a la ayuda mágica de Doctor Strange, quién intenta ayudar a Peter para que el mundo olvide quién es la persona tras la máscara de Spider-Man. El conjuro que lanza Doctor Strange sale mal y esto trae a personajes y villanos de las anteriores películas de Spider-Man, es decir, de las franquicias protagonizadas por Maguire y Garfield.

A estos villanos se les unen las versiones de Spider-Man de esos universos y por primera vez en el cine *live-action* tenemos a los tres actores que han interpretado a Spider-Man compartiendo pantalla. Durante el camino, el Peter Parker de Tom Holland deberá lidiar con los villanos, con la muerte de su Tía May y con la responsabilidad de arreglar el problema que él ha generado. Los villanos que vienen a este universo son versiones que morirán en sus respectivos universos y para evitar esto, Peter decide “curarlos” y poner fin a los males que les aquejan. Al final, el problema acaba arreglándose, pero Peter debe tomar una decisión complicada. Para evitar que más enemigos de otros universos lleguen, todo el mundo deberá olvidar quién es Peter Parker. Después de otro conjuro de Strange, esta vez con más éxito, todos olvidan quién es Peter y este empieza una nueva vida en un piso de alquiler al más puro estilo de los cómics.

Cabe decir que esta película fue un *fan-service* en toda regla y que gran parte del revuelo que generó fue debido al cumplimiento de las expectativas que los fans tenían. Esta película es un gran ejemplo para estudiar el *User Generated Content* (Contenido generado por el usuario) y cómo afecta este a las producciones canónicas. En este caso, el aluvión de creaciones de fans inundó las redes y situaron las expectativas de la película en niveles muy altos. Esto hizo que, para contentar al público, la película acabara siendo un cúmulo de cameos y apariciones sin mucho sentido pero con mucha nostalgia.

La historia en sí está llena de agujeros de guion e incoherencias, pero no es un film que destaque por la solidez de su narración. No obstante, nos ofrece una oportunidad de oro para contrastar y comparar la construcción de tres Peter Parker distintos, todos provenientes del mismo medio. Esta coexistencia del mismo personaje, hará necesaria una diferenciación más allá de lo estético y las evidentes diferencias entre los actores que lo interpretan. Así pues, el actor y su rostro no será lo único que cambie para garantizar el reconocimiento y la diferencia entre las tres versiones de Spider-Man.



Ilustración 13: Ejemplos de User Generated Content. Posters realizados por artistas y fans, publicados en redes sociales. Autoría desconocida. 2021

Siguiendo la línea general de todo el trabajo, aquí se analizará en profundidad al Peter Parker protagonista, en este caso interpretado por Tom Holland, pero también se pasará revista al esquema identitario de los otros dos Spider-Man para ver como se construyen estas identidades en oposición. Para evitar confusiones, a partir de ahora se nombrará a la versión de Spider-Man por el actor que la interpreta, es decir, Tom Holland, Andrew Garfield y Tobey Maguire.

### **Del meme a la gran pantalla**

Como se ha dicho más arriba, el *User Generated Content* fue parte de la explosión mediática de la película. Para analizar el esquema identitario del Peter Parker de Tom Holland nos podemos servir de un meme que ejemplifica de forma clara el principal reclamo de esta historia.





Ilustración 14: Del meme a la gran pantalla, similitudes entre User Generated Content y producción canónica. Montaje de TierraGamer. 2021

Este meme nos permite ver dos aspectos muy interesantes. Por un lado, vemos las conexiones entre *fandom* y cánon y cómo la construcción bidireccional de contenidos enriquece las historias transmedia. Por otro lado, también vemos algo muy relevante para nuestra investigación y es la construcción de diferencias visuales y estéticas para diferenciar a los personajes y garantizar su correcto reconocimiento. Al comparar estética del cómic y de la película *live-action* vemos las dificultades que tiene la acción real para construir diferencias visuales. El cómic se puede valer de diferencias de color, de dibujo e incluso de forma y el efecto que se consigue es bastante práctico. En una película, todos los colores pasan por el mismo código visual y las diferencias estéticas son más complicadas de conseguir. Así pues, mantener el mismo traje con diferencias de color es prácticamente inviable en una película de acción real.

Empezando con el esquema identitario, la primera identidad a analizar es la figurativa. Mantendremos el foco en Tom Holland, pero también veremos los trajes de Maguire y Garfield. El director utiliza un recurso muy interesante para garantizar la diferencia visual en todo momento. El Spider-Man de Holland inicia la película con el traje que hereda de la anterior, rojo y negro. Esto ya es una primera diferencia con el clásico rojo y azul al que estamos acostumbrados, aunque la manera es prácticamente la misma. Eventualmente, ese traje rojo y negro sufre un ataque de pintura y el personaje se ve obligado a usar una variante negra y dorada. El director utiliza aquí un buen recurso para diferenciar al personaje y es el uso de un traje de nanotecnología que luce mucho más metálico que el clásico traje. Esto hace que cada vez que Holland coincide con un villano de otra saga, como el Dr. Octopus o el Duende Verde de la trilogía de Maguire, porta un traje bastante más distinto al de su homólogo. Es decir, cuando coinciden dos personajes de distintos universos, Holland lleva un traje claramente diferenciado. El traje tecnológico se mantiene prácticamente a lo largo de toda la película y sufre una alteración aún más importante cuando coinciden los tres Spider-Man. La incorporación del color dorado y el aspecto metálico, sirve a Holland para diferenciar su aspecto claramente del de los demás.

El resto de la identidad figurativa de Spider-Man está condicionada aquí por el actor. Holland presenta pelo castaño y un aspecto mucho más juvenil que las demás versiones de Spider-Man. El nombre se mantiene inalterable. La voz juega también un papel importante, ya que nos permite distinguirlos cuando los personajes no son perfectamente reconocibles. Usar voces características y diferentes es un buen recurso de la película de acción real para diferenciar a los personajes. Los trajes de Maguire y Garfield presentan sus aspectos clásicos y esto funciona para reconocerlos rápidamente. Las pequeñas diferencias simbólicas, de color, de aspecto y de voz son suficientes para diferenciar a los 3 superhéroes. Aquí vemos que el esfuerzo de diferenciación lo realiza el protagonista, no así como en otras piezas analizadas. En la serie de televisión o en el cómic, las variantes de Spider-Man eran las que presentaban mayores variaciones estéticas que conectaban con sus variaciones actitudinales. En esta película, el personaje principal es el que va cambiando y diferenciándose constantemente de sus variantes. De igual manera, esto reafirma el protagonismo y la centralidad del personaje principal.

La identidad temática de Holland está condicionada por su desarrollo en las películas anteriores. En todas ellas, ha asumido un rol de aprendiz y de héroe en proceso. La figura del mentor es algo que ha estado muy presente en el crecimiento de Holland. La conexión con el Universo Cinematográfico de Marvel ha hecho posible una relación muy estrecha de Spider-Man e Iron Man, siendo este el principal mentor y apoyo en un inicio. Como decimos, Holland siempre ha estado ubicado en una posición de alumno y esto ha limitado su campo de acción. Con la muerte de Iron Man, Holland queda huérfano de mentor y parte de las sucesivas historias hablarán de la búsqueda de un maestro para él. En esta película se aborda el tema de la independencia del personaje. Spider-Man siempre ha sido un héroe con un perfil más autónomo e individual y en esta historia se explora el rol del alumno que deja de serlo. Así pues, encontramos un Holland en un rol de aprendiz que recibirá sus últimas lecciones de los otros dos Spider-Man antes de volar por libre. Luego veremos cómo se articulan los otros dos Spider-Man, ya que cada uno contribuye al desarrollo y la emancipación de Holland desde aspectos distintos.

En cuanto a la división entre Peter Parker y Spider-Man, parte de la narración se centra en la destrucción de esta línea divisoria. A pesar de ello, encontramos cierto desdoblamiento de la personalidad que responde al intento de Parker por intentar conservar su identidad privada. La colisión del mundo de Peter con el de Spider-Man, provoca que muchos personajes se acerquen a él de una forma muy distinta a cómo lo hacían en anteriores películas. Esto le sitúa también en el punto de mira de acusaciones y juicios de la opinión pública. Esto complementa al rol de aprendiz que toma el personaje y también da profundidad y sentido a las acciones que desarrolla. Se genera cierto resentimiento por parte de Spider-Man hacia el mundo que le rodea, aspecto que no hemos visto en otros textos. Esto sin duda es gracias a la duración de la historia en la película de acción real, que permite ahondar en sentimientos y comportamientos complejos.

Como hemos dicho anteriormente, la relación de Spider-Man con su entorno sufre grandes cambios en esta historia. Si bien en las anteriores películas se mantenía ese velo de misterio que ocultaba la identidad real del superhéroe, aquí ese velo cae y vemos relaciones muy interesantes. La más afectada es la identidad relacional del personaje y su entorno.





Ilustración 15: Fotogramas de la película. Colisión de la esfera pública y privada de Spider-Man y cambios en la identidad relacional. Jon Watts. 2021

Estos cambios se pueden observar en la relación de Peter con sus compañeros de colegio. Aquí el personaje pasa de ser un *nerd* que pasa bastante desapercibido a ser el centro de atención. Muchos de los compañeros de Peter empiezan a interactuar con él de forma mucho más atrevida y descarada, como si el hecho de que sea una figura pública les diese crédito para acercarse a él de esa forma. Esto, la película lo construye de un modo muy inteligente, usando varios recursos para evidenciar este colapso. La opinión pública la ejemplifica el personaje de J.J. Jameson que sirve como escarnio público constante y que pone a Holland al límite. El hecho de poder emplear personajes con varias películas de recorrido hace que las identidades relacionales sean mucho más sólidas y los cambios en estas se noten mucho más. Otro personaje que sirve mucho a esto es el de Flash Thompson, *bully* de Peter pero admirador de Spider-Man. Al descubrirse la identidad de Spider-Man, Flash se acerca a Peter de manera muy interesada y ejemplifica la otra cara de la moneda.

En cuanto a las relaciones más profundas del personaje con otros personajes, podemos hablar de 3 claramente diferenciadas. Como decíamos más arriba, la posibilidad de darles a los personajes secundarios un recorrido de 3 películas hace que su vínculo con el protagonista se sienta más estrecho y natural. El personaje de MJ funciona como apoyo emocional y vínculo amoroso, aunque a la práctica no ejerce grandes cambios en las acciones de Peter. El papel de Ned como amigo y ayudante también se mantiene relativamente estable y tampoco afecta mucho al desarrollo del personaje. Tía May representa el gran apoyo de Peter y su muerte supone un duro golpe para el personaje. A partir de la muerte de May, vemos una evolución exponencial en Peter y la rabia y el resentimiento se apoderan de él. Otra gran relación es la de Peter y Doctor Strange que sirve para darle peso a la responsabilidad moral de Peter. Con Strange, el personaje se establece una breve relación de mentor-aprendiz, pero esta conexión se ve frustrada por la incompatibilidad de planes de ambos personajes. Este vínculo funciona también gracias a la oposición de juventud-veteranía que se articula entre los dos. Por último, la otra gran relación que establece Holland

es con sus homólogos interpretados por Maguire y Garfield. Esta relación viene a llenar el vacío que siente el personaje tras la muerte de Tía May y también funciona como nexo de unión entre tres personajes eminentemente individuales. La película traslada muy bien esa sensación de los tres Spider-Man que por fin dejan de sentirse solos en el mundo. Esta comunión da al personaje el impulso necesario para tomar la decisión final, a pesar de las consecuencias que tendrá para su entorno.

Una relación a analizar también es la del héroe con sus villanos. En este caso, al traer villanos de otras sagas se pierde enormemente el vínculo entre el héroe y su opositor. De hecho, las motivaciones de los villanos son vagas y nada orgánicas y el único villano que conecta realmente con Peter es el Duende Verde, ya que este es el que mata a Tía May. Este acto hace que se establezca una relación personal entre ambos personajes y favorece su dinamismo en la historia. Por otra parte, al ser la película un medio relativamente estático, es complicado ofrecer contenido secundario que apoye y cimiente una relación particular de cada villano con el héroe, como si se podría hacer en un cómic con series complementarias a la historia principal.

Por último, es esta decisión de que todo el mundo olvide a Peter Parker la que sitúa al personaje en un nuevo plano. Recupera el anonimato, pero pierde la conexión con todos los personajes que le han acompañado hasta ahora. Este concepto tan complejo no podría ser explotado en un medio como la serie de televisión o el cómic breve, ya que no hay tanto espacio para contar una historia de este calibre. El final de la película nos da muestras del futuro del personaje en la gran pantalla. Un Spider-Man que recupera su identidad secreta y que deberá actuar más solo que nunca. Esto hará que las identidades relacionales deban reformularse y las conexiones entre personajes se verán alteradas.

Poco hay que decir a nivel espacial y temporal, salvo que se mantiene en la Contemporaneidad y en la ciudad de Nueva York como terreno principal. La película de acción real no puede permitirse grandes saltos espacio-temporales, como si veíamos en el cómic y en la animación, en formato serie o película. La racionalización y la necesidad de seguir unas reglas físicas y lógicas, atan el desarrollo a un entorno reconocible y familiar.

### **La construcción de Spider-Man desde tres perspectivas diferentes**

Repasadas las identidades superficiales de Holland, es momento de ver y analizar por última vez los niveles más profundos del esquema identitario. Ya hemos ido advirtiendo como la diferencia entre Spider-Man's no es meramente estética, ya que sería muy pobre y no garantizaría un buen reconocimiento. Es por esto, que la construcción de las identidades de las tres variantes se ha hecho teniendo en cuenta esquemas identitarios distintos. Estas diferencias sobre todo se notan a nivel profundo, cuando repasamos no solo como se comportan los personajes, sino también que valores los impulsan.

La identidad axiológica de Holland está muy clara. Durante toda la narración ocupa la posición del Sujeto y las otras posiciones actanciales van girando a su alrededor a modo de constelación. Hay un cambio hacia la mitad de la historia que determina en gran medida la acción y motivación del personaje, que es su tránsito de un simple Sujeto a un Sujeto-Destinador que va ligada a la asunción de responsabilidad del personaje. En un primer momento, el Destinador de la acción es principalmente su Tía May cuando le anima a arreglar el problema que ha generado de forma que los villanos no mueran de regreso a su universo.

Cuando esta muere, son las otras variantes de Spider-Man las que hacen entender a Holland que debe seguir el camino que May le indicó y salvar a los villanos de una muerte segura. Al final, Peter asume su responsabilidad y ocupa ambas posiciones del esquema actancial.

Algo interesante, si repasamos dicho esquema, es que el Oponente encuentra tres dimensiones. Por un lado, la oposición clásica de los villanos que buscan conseguir su fin y destruir al héroe. Como hemos repasado anteriormente, esta oposición está poco fundada y no genera una verdadera conexión. Otro personaje que se encuentran en la posición del Oponente es el Doctor Strange. Aquí se anteponen dos visiones diferentes ante la resolución del conflicto que Peter generó. Para Strange, lo importante es devolver a los villanos a su universo de origen sin importar lo que les pase, porque eso evitará males mayores. Peter, sin embargo, prefiere salvar a estos villanos para que cuando regresen a sus universos no mueran. Se oponen aquí el utilitarismo de Strange contra la compasión de Spider-Man. El último oponente de Spider-Man es el propio Peter Parker, ya que llevado por la ira y el rencor decide en un momento concreto asesinar al Duende Verde. Aquí encontramos al personaje debatiendo y luchando contra sí mismo, la parte más humana contra la parte más heroica. Gracias a la ayuda de los otros Spider-Man, se resuelve este conflicto y el personaje acaba por madurar y asumir su heroicidad y responsabilidad.

A nivel modal sí encontramos grandes cambios. La película *live-action* es un gran medio para mostrar evolución en la Motivación y la Obligación de los personajes. Aquí encontramos un Spider-Man con un Saber y un Hacer bastante desarrollado que, no obstante, siguen potenciándose a lo largo de la historia. Peter acaba por ampliar su conocimiento técnico y también desarrolla habilidades que al principio de la historia no tenía. Nuevamente, lo que marca en gran medida el desarrollo del personaje es su evolución en el Querer y el Deber. Como se ha visto, este Spider-Man estaba construido desde el aprendizaje y la juventud y aquí encuentra su maduración. El plano motivacional trasciende los propios intereses del lado más humano y se eleva a un punto heroico. Esto quiere decir que el personaje deja de pensar y actuar en clave individual y empieza a pensar en el bien común. En este punto, Querer y Deber van estrechamente ligados, ya que Spider-Man maneja una autoimposición del deber tan grande que afecta directamente a su motivación como personaje.

Por último, la identidad axiológica de Holland está respaldada por las dos apariciones previas en anteriores películas. Nuevamente, los valores de Justicia y Compasión están fuertemente arraigados en el personaje, pero esta vez están entendidos desde una óptica muy joven. El componente de Responsabilidad es algo que está latente durante toda la historia, pero solo al final se acaba por manifestar en todo su esplendor. Un valor muy importante de este Spider-Man es el Optimismo ante las situaciones difíciles. Por primera vez, este Optimismo se pone en entredicho enfrentando al personaje ante situaciones límite que provocarán el surgimiento de valores como el Rencor y el Odio. La complejidad del personaje permite que coexistan valores tan distintos como la Compasión y el Odio, pero esta también le da mucha más dimensión al personaje. Al contar con un medio que se presta a historias autoconclusivas, el personaje tiene la posibilidad de explorar valorizaciones más ricas y cercanas a la realidad.

Como veíamos en la serie de televisión, el escaso tiempo para el relato afectaba directamente a la valorización de los personajes que acababan por construirse sobre la base de valores simples y generales. La película, sin embargo, permite explotar valores más complejos. Por ejemplo, encontramos que los tres Spider-Man tienen los mismos valores de base, pero cada

uno entendido desde una óptica distinta. El Spider-Man de Maguire, mucho más cercano a la vejez, funciona como la voz de la experiencia y sus valores de Responsabilidad, Justicia y Compasión son más puros y cercanos a los que una vez le transmitió Tío Ben. Por contrapartida, el Spider-Man de Garfield es un personaje que ha abrazado ese lado más oscuro del Rencor y el Odio y funciona aquí como un espejo donde Holland se puede mirar. Ambos han pasado por situaciones de pérdida, pero Garfield le muestra el camino que no debe recorrer. Esta construcción tan rica de las variantes solo funciona gracias a sus historias previas en las anteriores películas que hacen que el espectador conecte mucho más fácil con estos personajes. Así pues, la película hace lo que mejor sabe hacer, aprovechar y retomar historias pasadas para presentar personajes familiares pero en constante evolución. A continuación se ofrece el último cuadro resumen de las identidades del Spider-Man de Tom Holland.

Spider-Man, Tom Holland		Spider-Man: No Way Home (película <i>live-action</i> )
<b>Identidad Existencial (nivel discursivo)</b>	Identidad Propia	<b>I. Figurativa:</b> Traje modificado con tecnología que lo diferencia de las versiones clásicas de Maguire y Garfield.
		<b>I. Temática:</b> Colapso entre Peter Parker y Spider-Man. Spider-Man en un rol de aprendiz pero también de objeto de escarnio público.
	Identidad Relacional	<b>I. Actoral:</b> Relaciones profundas con muchos personajes que lo complementan. J.J, Jameson encarna el odio público a Spider-Man y Flash Thompson la hipocresía. Tía May representa el sustento moral de Peter, acompañado por MJ y Ned. Los villanos pierden la conexión con el héroe, salvo el Duende Verde. Las otras variantes de Spider-Man funcionan como una comunión de héroes individuales que dejan de sentir soledad.
		<b>I. Espacial:</b> Nueva York
	<b>I. Temporal:</b> Contemporánea (2021)	
<b>Identidad Ficcional (nivel semio-narrativo)</b>		<b>I. Actancial:</b> Tránsito de Sujeto a Sujeto y Destinador. El personaje representa eventualmente un Oponente a sí mismo.
		<b>I. Modal:</b> Cambios en el Saber y el Hacer a través de un aprendizaje tecnológico. La evolución del personaje la marca los cambios en el Querer y el Deber, que abandonan la individualidad y se entienden en clave de responsabilidad colectiva.
		<b>I. Axiológica:</b> Valorización muy compleja pero cimentada en los valores clásicos de Justicia y Compasión. A estos se le suman la Responsabilidad y el Optimismo, pero también el Odio y el Rencor. Valores complejos gracias al tiempo de desarrollo en pantalla.

Esta película está marcada por el fenómeno mediático que generó y por el gran *fan service* que hizo. A pesar de todo esto, presenta unas identidades muy interesantes y aprovecha en gran medida las características del medio para contar la historia de la mejor forma posible. La construcción de Holland como Spider-Man alcanza aquí un nivel muy complejo y lo sitúa en un punto muy interesante de cara al futuro. Es probable que, gracias a esta buena construcción, veamos más piezas textuales que incorporan parte de su esquema identitario al personaje que representan. En otras palabras, podemos estar ante un salto mediático interesante. El personaje puede saltar de la gran pantalla a otros textos, esta vez con el esquema identitario de la película, y esto supondría un gran avance para el crecimiento del personaje.

## 5. Resultados

El análisis de contenido ha ido arrojando algunos resultados interesantes y el modelo comparativo nos ha permitido ir viendo las diferencias entre la representación de un personaje en diferentes medios. Este breve apartado de resultados está pensado para ofrecer una síntesis de los hallazgos más relevantes que ha ofrecido el análisis, así como para conectar estos resultados con las preguntas de investigación inicialmente planteadas

El objetivo general del trabajo era **estudiar la construcción de un personaje transmedia en los diferentes medios del ecosistema mediático actual, teniendo en cuenta las variaciones identitarias que producen en este y la conexión que surge entre medio y personaje**. A través de las distintas preguntas de investigación y gracias al análisis comparativo de contenido se ha podido cumplir este objetivo de manera satisfactoria. Esto se revisará de nuevo en el apartado de conclusiones. Ahora toca verificar si los resultados obtenidos dan respuesta a las preguntas de investigación planteadas en un inicio. La primera pregunta de investigación era la siguiente:

*¿Qué grado de afectación tienen los diferentes medios del panorama actual sobre las identidades de un personaje transmedia?*

A través del análisis se ha podido comprobar que **la conexión entre los diferentes medios y las identidades del personaje transmedia es muy alta**. Tanto es así que hemos visto apartados del esquema identitario que varían enormemente cuando el personaje salta de medio. Identidades superficiales como la Identidad actoral, la identidad espacial y la identidad temporal están profundamente ligadas al medio en el que se encuentran. Estos cambios también se podían ver, como era de esperar, en la identidad figurativa del personaje, ya que el medio, con sus códigos y licencias visuales y gráficas, afecta de forma clara a la reproducción y al aspecto del personaje. No obstante, también se ha podido verificar cómo factores intrínsecos del medio, tales como la duración, la reiteración y la consecución de textos, afectan de manera clara no solo a identidades superficiales, sino también a identidades profundas. Esto se ponía de manifiesto cuando, por ejemplo, veíamos cómo afectaba la duración del capítulo de la serie de televisión a los valores que construían al personaje principal y a los secundarios.

A priori, se podría pensar que el esquema identitario de un personaje se mantiene relativamente estable a lo largo de sus saltos mediáticos, pero se ha podido demostrar como este esquema, que a priori parece fijo, es mucho más flexible y dúctil de lo que cabría esperar. Así pues, **el grado de afectación del medio y sus características intrínsecas es muy elevado**. Esto no es algo negativo ni positivo, ya que simplemente permite que el personaje se adapte al medio en el que está.

Por último, hemos visto cómo el personaje transmedia está en deuda permanente con su medio originario. En este caso, Spider-Man debe mucho al formato del cómic que le vio nacer. Esta herencia que lleva el personaje afecta también a cómo se reproducirá en otros medios y a las necesidades de este personaje en los consecuentes saltos mediáticos. El análisis nos ha permitido ver que, las mejores y más ricas manifestaciones del esquema identitario de Spider-Man eran en aquellas piezas textuales que sabían aprovechar los recursos del cómic e implementarlos en su narrativa. Así pues, **los medios originarios afectan tanto a las**

**identidades del personaje como a los recursos que lo representan** y estos recursos originarios quedan tan ligados al personaje que los diferentes medios deben saber adaptarlos y utilizarlos para una correcta representación del personaje.

La segunda pregunta de investigación estaba mucho más ligada a las características del objeto de estudio y buscaba explorar los límites del esquema identitario:

*¿Cómo se garantiza el reconocimiento y diferenciación de los personajes cuando coexisten varias identidades en el mismo texto?*

Esta pregunta condicionó en cierta manera al corpus de análisis, pero que obedece a una razón muy simple. La limitación temporal de este trabajo demandaba un recorte del objeto de estudio muy grande, es por esto que se optó por aquellas piezas textuales que manifestaran de forma clara las identidades de estos personajes. Se decidió optar por aquellos textos donde coexistieran variantes del mismo personaje, ya que esto obliga al autor a diferenciar mejor los personajes. En el marco teórico se evidenció la necesidad del reconocimiento y la diferenciación en los personajes transmedia, dentro de una lógica *character-centered*.

Así pues, se ha visto que **este reconocimiento se garantiza de acuerdo a las propias características del medio**. Si bien cabría esperar que un personaje transmedia mantuviera cierta estabilidad en las identidades que lo hacen único, por ejemplo el aspecto o sus habilidades, esto no es útil cuando coexisten variantes del mismo personaje. Aquí **se necesita una diferenciación a diferentes niveles**. Según la profundidad de los personajes; esta diferenciación irá desde el nivel más superficial, con un aspecto o nombre distinto como Pavitr Prabhakar, la variante india de Spider-Man, hasta un nivel más profundo que implica diferencias a nivel modal o axiológico, como la concepción alterada de Justicia de Spider-Man Superior.

Como se ha dicho, el reconocimiento está ligado a las características del medio, ya que cada uno tiene sus propios recursos para garantizarlo. Veíamos como en la serie de televisión, el reconocimiento del personaje principal se establece a través de recursos propios tales como la exteriorización de las emociones o la ruptura de la cuarta pared. En un medio como la película *live-action* este reconocimiento viene dado por otras variables como su identidad relacional o su identidad actancial.

La última pregunta de estudio, quizás apunte a futuras líneas de investigación y nuevos retos académicos.

*¿Cómo se articula la oposición entre narrativas transmedia con lógica *world-centered* y narrativas transmedia con lógica *character-centered*?*

La limitación de esta investigación ha impedido la comparativa entre un personaje transmedia de una narrativa *world-centered* con uno de una narrativa *character-centered*. No obstante, se han podido observar diversas divergencias mientras se analizaba Spider-Man como



ejemplo de narrativa *character-centered*. Como se ha explicado en el marco teórico, la preponderancia de las narrativas *world-centered* tanto desde el punto de vista de consumo como en el del estudio académico hace que tengamos relativamente claras las características de una historia con esa lógica narrativa. Es por esto que hacen falta más estudios que se enfoquen en narrativas *character-centered* para estudiar las diferencias entre unas y otras.

No obstante, gracias a este estudio se han podido comprobar algunos puntos que ayudan a articular esta oposición. Algunos de los puntos clave donde las narrativas centradas en mundos y las centradas en personajes divergen son: el concepto cohesionador, la acción narrativa, los elementos fijos y variables y los mecanismos de expansión narrativa. El concepto cohesionador es aquello que da solidez a la narrativa. En el caso del *world-centered* este concepto es la coherencia de la narración, mientras que en el *character-centered* es la necesidad de reconocimiento del personaje principal. Esto permite mucha más libertad creativa y posibilita muchas más expansiones transmedia que no necesariamente deben seguir una linealidad de acción.

Spider-Man es un gran ejemplo de narrativa *character-centered*, ya que sitúa al personaje en el centro y va generando historias a través de él. Estas historias no siguen orden lógico y tampoco responden a una única biografía del personaje, sino que revisitan momentos diferentes de su cronología y generan arcos narrativos diversos y diferentes. Hemos visto también como, **gracias al *character-centered*, el personaje adquiere mayor simbiosis con el medio que lo reproduce**, pudiendo ver grandes piezas textuales donde medio y personaje van de la mano. Esta unión es más complicada en una narrativa con lógica *world-centered*, ya que la multiplicidad de personajes y la necesidad de coherencia restringen en cierta manera los puntos de contacto entre medio y personaje.

En definitiva, la oposición entre narrativas con lógica *world-centered* y *character-centered* se podría conceptualizar a través de una analogía, entendiendo el *world-centered* como una lupa sobre un mapa que va moviéndose y descubriendo lugares distintos y generando historias y personajes. Mientras que el *character-centered* sería un prisma al cual se le aplica un foco y permite generar haces de luz que cuentan historias múltiples y diversas. La posición del foco puede variar, pero el prisma central, el personaje, en este caso, es el que nos muestra el mundo a través de él, las historias cambian, pero mantienen ese elemento generador que es el personaje.

## 6. Conclusiones y futuras líneas de investigación

Una vez presentados estos resultados, ya solamente falta interpretarlos de forma relevante, extraer conclusiones y apuntar futuras líneas de investigación. Primero, cabe recordar el propósito de esta investigación. Después de analizar de manera exhaustiva el marco teórico actual, se evidenció un claro vacío teórico-práctico en cuanto a narrativas *character-centered*. Encontrábamos como Bertetti 2014 sentó las bases de una tipología del personaje transmedia y en las propias conclusiones ya se apuntaba la necesidad de un estudio comparativo como el que se ha realizado aquí. Este estudio permitiría validar la tipología de personajes transmedia propuesta por Bertetti, pero también serviría para observar las diferentes estrategias de construcción de un personaje en los diferentes medios.

En este sentido, este estudio viene a significar uno de los primeros pasos en la investigación de las narrativas *character-centered*, pero sobre todo abre la puerta a futuras investigaciones que tengan en cuenta la construcción de personajes transmedia. Una de las primeras conclusiones que se pueden extraer de esta investigación es que **las estrategias de construcción de un personaje transmedia deben tener en cuenta las características y recursos del medio que habitará el personaje**. Esto es fundamental para lograr una correcta representación de todo el abanico identitario porque ya se ha visto la conexión tan alta que surge entre medio y personaje. Las diferentes vías de construcción podrán lograr que un personaje se adapte mucho mejor a su medio y se prioricen aquellas identidades que el medio pondrá realmente en valor.

Si hablamos de expansión transmedia, aquí se extrae otra valiosa lección de este estudio comparativo. **La expansión transmedia de un personaje siempre se deberá hacer pensando en el medio originario y sus recursos**. El medio originario determina muchos aspectos del personaje transmedia y una correcta expansión tendrá en cuenta las características de ese medio originario e intentará aprovechar los mejores recursos de ese medio. La naturaleza comparativa de este análisis ha permitido ver el rastro que han ido dejando los recursos del medio originario en los medios expansivos. Un uso correcto de recursos heredados no es solo beneficioso para la construcción del personaje, sino que se hace necesario si se quiere lograr un correcto reconocimiento por parte del lector.

Teniendo en cuenta que el concepto narrativo del multiverso es algo que se está explotando mucho en las producciones actuales, este estudio también presenta una línea de investigación acerca de la coexistencia de variantes del mismo personaje en un texto. Esta línea de investigación abre la puerta a comprender los diferentes niveles de diferenciación que exige un personaje transmedia al encontrarse con variantes suyas. Aquí cada medio hace lo que mejor sabe y **esta diferenciación multi-nivel se hace de acuerdo a las características intrínsecas de cada medio**. Esto nos proporciona una valiosa información de cara al diseño de estrategias narrativas, ya que nos permite centrar los esfuerzos en aquellos aspectos identitarios que realmente serán determinantes para una correcta diferenciación y reconocimiento de personajes transmedia y sus variantes.

Teniendo en cuenta los medios analizados, cabe pensar que en la expansión de un personaje transmedia existen medios primarios y medios secundarios. Esto hace referencia a la conexión de estos medios con el medio originario y las posibilidades de reproducción de este personaje de acuerdo a sus identidades. Al analizar un personaje que proviene del cómic, la

gran mayoría de medios que acumulan más textos de este personaje son aquellos con un gran componente visual. Así pues, cabe esperar que un personaje transmedia se expanda de manera exitosa, primero en medios cercanos a él, para luego saltar a medios mucho más diferentes en forma y fondo. Es decir, **la expansión de un personaje transmedia implica una jerarquización mediática**. Para acabar de confirmar esta conclusión sería interesante analizar personajes transmedia originados en formatos alejados de los tradicionales, como un podcast, y ver cómo se expanden a través de medios que no tienen, en este caso, el audio como pilar principal.

Por último, esta investigación también está pensada para convertirse en marco de referencia en cuanto a protocolo y método de análisis. El uso de tablas identitarias permite una fácil comparación entre diferentes textos y puede contribuir al desarrollo práctico de investigaciones sobre construcción de personajes transmedia en distintos medios.

## 7. Difusión y promoción

Para aumentar la difusión de esta investigación, se realizó una acción promocional única en el ámbito académico. Teniendo en cuenta el alto impacto de los NFTs y la economía descentralizada, el autor trazó una estrategia promocional innovadora que combinaba la publicidad digital, el *blockchain* y el crowd-funding.

Se desarrollaron 99 NFTs (Tokens no fungibles) de este proyecto de investigación que permitían el acceso al documento original del trabajo a cambio de un pequeño coste. Con un precio de entre 0,003 ETH hasta 0,015 ETH, las ventas de estos NFTs financiaron parte del proyecto. En la sección de agradecimientos ya se han destacado aquellos mecenas que compraron un NFT del proyecto y financiaron y apoyaron la investigación. La acción convierte este Trabajo de Fin de Grado en el primer proyecto académico *crypto-funded* de la historia y posiblemente uno de los primeros modelos sostenibles de financiación descentralizada de investigaciones.

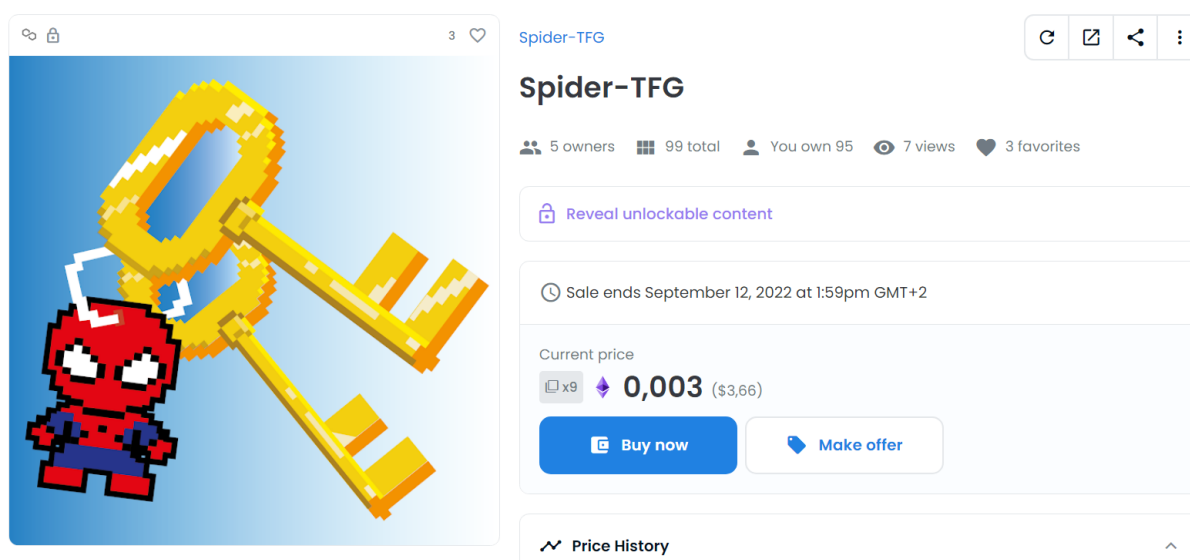


Ilustración 16: Vista previa del NFT de la investigación en el marketplace de OpenSea. 2022.

Estos NFTs siguen a la venta a día de hoy en [Opensea](https://opensea.io). De forma complementaria a los NFTs, se desarrolló una *landing* explicativa del proyecto, accesible en el siguiente enlace: <https://spidertfg.carrd.co>



## 8. Referencias bibliográficas

- Bertetti, P. (2014). Toward a Typology of Transmedia Characters. *International Journal of Communication*, 8, 2344–2361.
- Brinker, F. (2021). Transmedia storytelling in the “Marvel Cinematic Universe” and the logics of convergence-era popular seriality. In *Make Ours Marvel* (pp. 207-233). University of Texas Press.
- Brundige, A. (2015). The Rise of Marvel and DC's Transmedia Superheroes: Comic Book Adaptations, Fanboy Auteurs, and Guiding Fan Reception.
- Carlón, M., & Scolari, C. (2009). *El fin de los medios*.
- Henry Jenkins (2010) Transmedia Storytelling and Entertainment: An annotated syllabus, *Continuum*, 24:6, 943-958, DOI: 10.1080/10304312.2010.510599  
<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling: Moving Characters from Books to Films to Video Games Can Make Them Stronger and More Compelling. MIT Technology Review.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture*. New York University press.
- Marrone, G. (2003). Montalbano. Affermazioni e trasformazioni di un eroe mediatico [Montalbano. Origins and transformations of a media hero]. Rome, Italy: Rai-Eri.
- Moon, M. R. (2016). *Thought We Wouldn't Notice, but We Did': An Analysis of Critical Transmedia Literacy Among Consumers of the Marvel Cinematic Universe* (Doctoral dissertation).
- Scolari, C. (2013). Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan.
- Scolari, C., Bertetti, P., & Freeman, M. (2014). *Transmedia archaeology: storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines*. Springer.
- Scolari, Carlos Alberto. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10854/2867>
- Thon, J. & Wilde, L. (2019). Introduction: Characters across media. *Frontiers of Narrative Studies*, 5(2), 169-175. <https://doi.org/10.1515/fns-2019-0011>
- Wils, T. (2017). Marvel and the storytelling industry: Characters in an age of media convergence. *Screen Education*, (86), 72–81. <https://search.informit.org/doi/10.3316/informit.174043342558309>