

EL EVANGELIO SEGÚN ADAM WARLOCK. MATERIALES DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA DEL MUNDO CLÁSICO, EL MUNDO BÍBLICO Y LAS CIENCIAS SOCIALES

BRUNO P. CARCEDO DE ANDRÉS

bpcarcedo@ubu.es

Universidad de Burgos

Resumen

Aprovechando la inminente aparición en la gran pantalla del personaje de *Marvel Comics* Adam Warlock, el presente trabajo tiene como objetivo explorar someramente la utilidad de las historias de este carácter en la etapa publicada en la primera mitad de los años 70, con relación a la enseñanza de las Ciencias Sociales. A través de un recorrido alegórico a la vida pública de Jesucristo, la publicación introdujo diferentes aspectos políticos, culturales, sociales, históricos, religiosos, artísticos y éticos, evidenciando un potencial para su uso como herramienta pedagógica destinada al aprendizaje de conceptos clave y temas complejos en estos campos, particularmente en los relativos al mundo antiguo, clásico y bíblico, de una forma motivadora, visual y atractiva para los estudiantes.

Palabras clave

Comics, *Historia Antigua*, *Mundo Clásico*, *Mundo Bíblico*, *Historia Contemporánea*, *Ciencias Sociales*.

Abstract

Taking advantage of the imminent appearance on the big screen of the *Marvel Comics* character, Adam Warlock, this paper aims to briefly explore the usefulness of the stories of this character in the stage published in the first half of the 70s, in relation to the teaching of Social Sciences. Through an allegorical tour of the public life of Jesus Christ, the publication introduced different political, cultural, social, historical, religious, artistic, and ethical aspects, evidencing a potential for use as a pedagogical tool for learning key concepts and complex topics. in these fields, particularly those related to the ancient, classical and biblical world, in a motivating, visual and attractive way for students.

Keywords

Comics, *Ancient History*, *Classical World*, *Biblical World*, *Contemporary History*, *Social Sciences*.

1. INTRODUCCIÓN

Disney y *Marvel*, en conjunto o por separado, son dos de las más reconocidas marcas del mundo del entretenimiento y su impacto en la sociedad y la cultura popular es más que significativo. Juegan ambas un papel que excede el ámbito de esta industria, educando y transmitiendo una serie de mensajes y valores positivos, así como incluyendo en sus producciones variados aspectos históricos, culturales y sociales.

En 2009, y por un montante que superaba los cuatro mil millones de dólares, *The Walt Disney Company* (*Disney*) adquirió *Marvel Entertainment LCC* (*Marvel*), obteniendo no solo el sustento editorial que está en el origen de esta compañía, sino una buena parte de los derechos cinematográficos sobre sus personajes¹. Desde ese momento, *Disney/Marvel* se ha lanzado a un ambicioso y pionero asalto de las salas cinematográficas que ha probado ser un éxito incontestable (Caño 2019: 10): con datos de 2022, ha situado cuatro películas entre las más taquilleras de todos los tiempos². Estas producciones cinematográficas tienen la particularidad de articularse en un universo narrativo común y de mantener entre ellas relaciones, referenciales en el menor de los casos y argumentales en el mayor, conformando una auténtica franquicia.

Una de las características, sello de identidad o marca de fábrica de estas producciones cinematográficas, consiste en la inclusión de *eastern-eggs* o guiños al espectador, y de pequeñas escenas durante o tras los créditos finales, al objeto de reforzar la cohesión del universo narrativo en el que se enmarcan, introducir algún matiz humorístico y, sobre todo, servir como introducción y *MacGuffin* hacia futuras producciones, personajes, argumentos o ideas. Y es en estos guiños al

¹ No todos: otros derechos obrarían en poder de *The 20th Century Fox Corporation* (hasta su adquisición por Disney en marzo de 2019), *Sony Pictures Entertainment Inc*, *Universal Pictures* y *Netflix Inc*.

² *Avengers: Endgame* (Anthony Russo – Joe Russo, 2019), rank: 2; *Avengers: Infinity War* (Anthony Russo – Joe Russo, 2018), rank: 5; *The Avengers* (Josh Whedon, 2012), rank: 10 a las que se añade *Spiderman: No way Home* (John Watts, 2021), rank: 6, fruto de un acuerdo entre Disney y Sony.

espectador y escenas postcréditos, donde se ha ido anunciando la futura presencia de un personaje muy singular de la editorial, Adam Warlock.

El primer guiño sucede durante una de las escenas postcréditos de la película *Thor: The Dark World* (Alan Taylor, 2013), al advertirse entre los ejemplares de la colección del personaje The Collector, una especie de cápsula o vaina de aspecto primitivo y orgánico. Se repite este objeto en escenas de *Guardians of the Galaxy* (James Gunn, 2014)³, apareciendo una tercera vez aparentemente abierta en las escenas postcréditos de esta película.

Tres años después, la película *Guardians of the Galaxy vol. 2* (James Gunn, 2017) ofrecerá hasta cinco escenas postcréditos, de las que la tercera adelantaría contenidos más explícitos: el carácter antagonista Ayesha, líder del pueblo de piel dorada llamado The Sovereigns, muestra en su corte una especie de cápsula o vaina, de aspecto mecánico y artificial, aunque con semejanzas a la vista anteriormente. En su interior estaría madurando el siguiente paso en la evolución de su pueblo: un guerrero capaz de destruir a *The Guardians of the Galaxy*, al que Ayesha se refiere como Adam.

No hay duda ninguna (Future 2015: 72) sobre la identidad de ese poderoso ser que se referencia en la tercera escena postcréditos de *Guardians of the Galaxy vol. 2* y que respondería al nombre de Adam: se trata de Adam Warlock, personaje creado en la segunda mitad de los años 60' y que, partiendo de un argumento a medio camino entre el género superheróico y la ciencia ficción, terminará por jugar un papel original, inédito e incluso atrevido en el medio y época de los que surge. Pero ¿quién es este personaje que llevaría toda una década anunciándose mediante guiños y escenas postcréditos y que en 2023 aparecerá por fin en la gran pantalla? Y su historia, ¿podría albergar algún contenido educativo?

Conocido como Him en sus primeras apariciones (*FF* 67, oct. 1967; *MT* 165-166, jun.-jul. 1969)⁴ y rebautizado como Adam Warlock

³ Tras la segunda parte, retroactivamente es llamada *Guardians of the Galaxy vol. 1*.

⁴ Las publicaciones se mencionan abreviadas: *FF* = *Fantastic Four*; *IH* = *The Incredible Hulk* (continuación de *TTA* a partir del nº 102); *JIM* = *Journey into Mystery*; *MaPre* = *Marvel Premiere*; *MT* = *The Mighty Thor* (continuación de *JIM* a partir del nº 126); *PoW* = *The Power of Warlock*; *SS* = *Silver Surfer*; *ST* = *Strange Tales*; *TTA* = *Tales to Astonish*; *XM* = *Uncanny X-Men*.

con posterioridad (*MaPrm* 1, abr. 1972), el origen del personaje es argumentalmente muy diferente: un colectivo de científicos conocido como The Conclave, realiza una serie de experimentos buscando la creación de un ser artificial perfecto. Este, madura en el interior de una extraña vaina que recrea para refugiarse cuando es herido y de la que renace una vez sanado. Posteriormente, será objeto de un desarrollo narrativo en los años 70' en el que, desde una historia encuadrable en los parámetros de la ciencia ficción, los derroteros argumentales le llevarán a recorrer un camino que, abundando en reflexiones filosóficas y sociales, analogías religiosas y bíblicas y referencias clásicas de potencial didáctico, le alzarán a figura crística y le convertirán en el redentor, el mesías (Palumbo 1983: 33-46; Misiroglu y Roach 2004: 14; Tripp 2010: 113; Misiroglu 2012: 301; Sacks 2014: 73; Frye 2014: 154; Gavalier 2015: 38-39; Egan 2016: 10, nº 4; Scott y Wiacek 2020: 108-109) de the Counter-earth, un mundo gemelo y opuesto a la tierra creado por el cuasi divino High Evolutionary.

1.1. Dioses y demonios; héroes y redentores

El fondo, la base de la que surge la idea que transforma a Him en el mesías Adam Warlock, puede encontrar precedentes no exentos de interés en varias fuentes y momentos, tanto propios del medio como ajenos. El primero, es la introducción literal de una deidad como personaje, en concreto, el dios procedente del panteón germano-nórdico Donar-Thor: the Mighty Thor (*JIM* 83, ago. 1962)⁵. Tras la creación de The Fantastic Four (*FF* 1, nov. 1961) y The Incredible Hulk (*IH* 1, may. 1962), Stan Lee y Jack Kirby se plantearon la idea de ir más lejos y crear un personaje que fuera más fuerte y poderoso que el más fuerte y poderoso (Ballesteros 2000: 80; Dalton 2011: 115; Caño 2019: 37)⁶. La solución lógica era que no fuera humano, sino un dios. Elegido de

⁵ Aunque es cierto que el uso del dios Thor tiene varios antecedentes (Helgasson 2017: 21-27), estos se limitan a historias cortas y esporádicas sin continuidad.

⁶ En esta línea, hay algunos personajes, como The Stranger (*XM* 11, may. 1965) o The Watcher (*FF* 13, abr. 1963) de incomprensible poder, pero que parecen remitir más al arquetipo de la ciencia ficción del alienígena más evolucionado y con una inimaginable capacidad tecnológica. También es de destacar otro personaje, Eternity (*ST* 138, nov. 1965), no tanto una deidad (Frye 2014: 103) como la personificación del universo mismo (Wandtke 2012: 95 y 119) o del *dharma*, en cuya concepción, y de otros, no está lejos la influencia de H. P. Lovecraft (Martín 2017: 253).

entre el panteón nórdico ante lo común del mundo clásico (Lee-Meir 2002: 157-158; Knowles 2007: 29; Arnold 2011: 155; Robertson 2011: 49-50), el desarrollo del carácter permitirá una primera alternancia de la naturaleza divina de la deidad *aesir* con la humana de su *alter ego*, el médico lisiado Donald Blake. Hombre y dios al mismo tiempo, esta naturaleza dual le acerca, aunque de forma limitada, a aspectos de la teología cristiana (Fingerroth 2004: 13-14; Rosen 2008: 118-119; Muszynski 2017: 53-54) como encarnación de lo divino en forma humana.

Mucho más lejos se llegará mediante la introducción simultánea y complementaria de dos personajes, Galactus, el devorador de mundos, y the Silver Surfer (*FF* 48-50, mar.-may. 1966). El primero es una entidad que excede lo comprensible e imaginable, deidad y fuerza de la naturaleza (Ballesteros 2000: 75; Garret 2008: 63-64; Kripal 2011: 119-122), cuya función es la destrucción de planetas y absorción de su esencia. El segundo, con quien Adam Warlock guarda algunas similitudes (Van Bockel 1979: 45), es el heraldo y siervo del omnipotente devorador de mundos, cuya eterna tarea es la búsqueda de planetas propicios para calmar el ansia de su amo.

Galactus es una deidad trascendente (Oropeza 2008: 162), más allá de lo concebible, más allá del bien y del mal (Marín 1996: 26-27; Frye 2014: 124)⁷. Silver Surfer se rebelará contra su señor para salvar la tierra, y su castigo, de ecos prometeicos (Ballesteros 2000: 93; Robertson 2011: 53), condenado a permanecer atado a la tierra y no volver a surcar el espacio, le acercará al ángel caído (Oropeza 2008: 161-162)⁸. Sin embargo, no solo su aspecto noble y espiritual de “apostólica pureza bíblica” (Lee 1997: 230)⁹ le convierten en una figura crística, sino que

⁷ Jack Kirby, dibujante y cocreador de ambos personajes, se referirá expresamente a Galactus como un dios (*vid.*: Christensen y Seifert 1994: 96), cuyo origen e inspiración es el Dios del Antiguo Testamento (Morrow 2011: 10), siendo Silver Surfer una suerte de ángel caído (Viola 1995: 6; Viola 2004: 132). Stan Lee, por su parte, terminará por negar este carácter del devorador de mundos (Robertson 2011: 52).

⁸ Asimismo, Kirby, en coherencia con el carácter divino de Galactus se referirá a Silver Surfer como heraldo y como el ángel caído (Morrow 2018: 54, 94 y 128) de la aterradora deidad espacial.

⁹ Los diseños de ambos personajes son antagónicos. Mientras el aspecto del gigantesco Galactus es intrincado, complejo y lleno de detalles, el de Silver Surfer es básicamente una figura desnuda con los rasgos reducidos a la mínima expresión posible (Wandtkke 2012: 94-95).

es la aceptación del consiguiente castigo/sacrificio que sufre para salvar la tierra del terrible dios estelar (Knowles 2007: 141; Dalton 2011: 179; Papandrea 2017: 293-294), lo que le dota de un carácter redentor (Gold 2008: 8; Oropeza 2008: 158 y 166; Arnaudo 2013: 51-52; Robertson 2012: 52; Pintor 2016: 49; Bittencourt 2019: 66-77)¹⁰.

El tercer paso remite a otro personaje: The High Evolutionary (H.E.)¹¹. Originalmente un hombre (*MT* 134-135, nov.-dic. 1966), The High Evolutionary es un científico genetista creador de unos new-men a partir de animales comunes a los que hace evolucionar¹², educándolos en la bondad, el honor y el código de la caballeridad. Su última creación partiría de un lobo al que accidentalmente hace evolucionar mucho más allá de la humanidad, convirtiéndole en un ser de temible poder: the Man-Beast. Junto a algunos new-men que crea en su apoyo, Man-Beast se rebela contra su creador, y una gran batalla tiene lugar entre las huestes de new-men del High Evolutionary y las legiones de new-men rebeldes capitaneados por the Man-Beast. Triunfa el orden y los malvados son exiliados al espacio, a una galaxia vacía. Acto seguido, el todavía científico parte al cosmos con sus new-men a la busca de un planeta que poblar y en el que crear una nueva civilización con esa nueva humanidad. The High Evolutionary juega un papel de deidad creadora, mientras que los new-men, fieles y caídos¹³, cumplen en parte el papel de ángeles (Palumbo 1983: 36). Sin embargo, el experimento en el lejano planeta fracasa: sus creaciones comienzan a retornar a su salvajismo animal y se desata otra guerra. El High Evolutionary buscará la ayuda de The Incredible Hulk, pero todo fracasa, el paraíso se hunde y él termina mortalmente herido. Ante su inminente muerte, el científico decide experimentar consigo mismo haciéndose evolucionar más allá de lo imaginable, convirtiéndose en el epítome de lo que la existencia humana quizás podría alcanzar: un ser cuasi divino que trasciende a la

¹⁰ Un carácter aún más patente al revelarse que ya aceptó inmolarse ante el devorador de mundos para salvar su planeta natal del ansia de la deidad cósmica, renaciendo en sus manos como su emisario y siervo (*SS* 1, ago. 1968).

¹¹ Nótese el juego de palabras entre HE/HIM, acrónimo de High Evolutionary frente al primer nombre de Adam Warlock.

¹² Es insoslayable la referencia a la novela de H. G. Wells, *The Island of Dr. Moreau* (1896).

¹³ El carácter luciferino de Man-Beast será remarcado en la voz del narrador en la historia de Adam Warlock, calificándole expresamente como el Lucifer de los new-men caídos (*IH* 177, jul. 1974).

eternidad y al universo (Tripp 2010: 114). Alcanzando la omnisciencia, al percibir “all that was, all that is and all that can ever be” (TTA 94-96, ago.-oct. 1967), es ya *de facto* un dios (Álvarez y Zamora 2010: 395-396).

Un cuarto paso, más evidente, es la introducción (SS 3, dic. 1968) de una figura demoníaca más o menos directa¹⁴ (Strömberg 2005: 195; Arnaudo 2013: 42; Dalton 2011: 179): Mephisto, como contraposición a la imagen redentora de Silver Surfer (Knowles 2007: 141; Arnaudo 2013: 53-54; Papandrea 2017: 293-294). Sin ser el diablo mismo y personaje prudentemente basado en el agente del diablo de la leyenda faustiana, *Mephistopheles* (Lee 1976: s/p), desempeña un papel análogo al del demonio en el cristianismo (Bittencourt 2019: 74-75; Weiner *et al.* 2020: XVIII).

1.2. Literatura, pop y ciencia ficción

Otra de las fuentes, ajena, de la que bebe esta transformación fue el impacto que tuvo sobre el guionista Roy Thomas (Thomas 2007: s/p; Walker 2009: 3-4; Howe 2012: 116; Cooke 2016: 53; Dawsey *et al.* 2017: 8) el musical *Jesuchrist Superstar* (Tom O’Horgan), estrenado en Broadway el 12 de octubre de 1971 a partir de la ópera rock/álbum conceptual homónimo de A. Lloyd Weber y Tim Rice (1970). La idea de llevar la vida de Cristo a un medio como la música pop, abre la puerta a una emulación en el género superheróico.

El poema *Christus-Apollo*, de Ray Bradbury (Bradbury 1969: 296 y ss.), también conocido a veces por uno de sus versos como *in this time of Christmas*, es una obra que plantea el efecto de la redención por Cristo en un contexto de vida en otros planetas. Este poema, uno de cuyos más explícitos versos, “And are there Mangers on far worlds that knew His light?”, es citado literalmente en el clímax de la historia de la pasión y resurrección de Adam Warlock (IH 178, ago. 1974) y se convierte en un fundamento más para ambientar esta en un mundo diferente al que es el marco de las narraciones: The Counter-earth.

Hay dos bases más, literarias también (Palumbo, 1983: 33), que subyacen en el proceso de conversión de Him en Adam Warlock, mesías de The Counter-earth. La primera es *Paradise Lost*, de Milton

¹⁴ El principal precedente podría ser Dormammu (ST 126, dic. 1964).

(1667), poema narrativo sobre el pecado original y el papel de Lucifer, Jesucristo y la Redención y Dios, el libre albedrío y la voluntad divina. La segunda es el relato corto “El sueño de un hombre ridículo”, de Fiodor Dostoyevski (1877), en el que un individuo, en sueños, viaja a otro planeta que no es sino el Paraíso, y con cuyos habitantes convive hasta que es él quien provoca su caída y la aparición del pecado.

2. EL EVANGELIO SEGÚN ADAM WARLOCK

Un colectivo de científicos conocidos como The Conclave (*FF* 66-67, sep.-oct. 1967), fuera de cualquier consideración moral, tiene como objeto crear un ser perfecto. Conseguirán crear un ser supremo, que nacerá tras haber madurado en una vaina o cápsula (análoga a la mostrada en los primeros *eastern eggs* de las películas). Conocido tan solo como Him, es un ser de enorme poder, pero a la vez de gran inocencia y soledad, sin identidad y puro. Sin progenitores, su nacimiento ajeno a la biología natural es fruto de una “inmaculada concepción” (Palumbo 1983: 34), como la que en el cristianismo correspondería al Mesías.

Su segunda aparición (*MT* 163-166, abr.-jul. 1969), de nuevo surgiendo de su cápsula, es innecesaria para el desarrollo del personaje y no tiene más interés que contraponer el carácter Thor, una deidad explícita, con el de Him. Remarcando el carácter de inocencia y pureza rousseauiana de este, el choque se resuelve con el personaje recreando su vaina para curar sus heridas y marchando al espacio. Es en el espacio, regenerándose en su cápsula, donde se producirá su encuentro con The High Evolutionary (*MaPrm* 1, abr. 1972) y desde donde comenzará su vida pública como Adam Warlock y su transformación, paralelos con los evangelios sinópticos mediante, en el mesías y redentor de the Counter-Earth.

2.1. El libro del Génesis

El antaño humano y ahora divino High Evolutionary, decide crear un mundo sin pecado ni mal (Dalton 2011: 183), un Edén, una Arcadia, “a brighter, purer place than ever shone before in any sky”, que poblará una nueva especie humana pura (*MaPrm* 1, abr. 1972), cuando percibe una presencia en el espacio, que analiza para concluir que no amenaza su propósito: es Him en su cápsula, aún no listo para su renacimiento.

A partir de un pequeño pedazo de roca terrestre que coloca en la órbita de la Tierra, pero al otro lado del Sol, comienza a crear un nuevo mundo, the Counter-Earth. Desde su ingenio espacial y alimentado por el casi infinito poder de su creador, la roca crece, surgen mares de lava y aparece una luna. Y llegan las lluvias, crecen mares y océanos y con ellos la vida animal, que evoluciona hasta que, finalmente, el hombre camina sobre esta nueva tierra (*MaPrm* 1, abr. 1972). Han transcurrido eones en siete periodos de tiempo y es en este séptimo cuando, agotado, The High Evolutionary descansa y duerme. Son los seis días de la creación y el séptimo de descanso del Génesis, y The High Evolutionary, el Dios veterotestamentario.

Pero mientras descansa, en su ausencia, retorna su antigua creación, el caído Man-Beast, quien jugando el papel de la serpiente (Tripp 2010: 113), introduce el mal en la tierra y corrompe al hombre. Se suceden los siglos durante el descanso del creador y el nuevo mundo es testigo de la repetición de los crímenes y pecados que tuvieron lugar en la tierra (*MaPrm* 1, abr. 1972).

Con el concurso de sus huestes de new-men, el High Evolutionary se enfrenta al sanguinario Man-Beast y su legión de caídos, en una guerra que refleja tanto la rebelión original como la que tendrá lugar al final de los tiempos. Es en este momento en el que eclosiona la vaina y renace Him, que se une al creador en su lucha contra el mal. The Man-Beast, huye derrotado y se refugia y esconde en the Counter-Earth.

Desolado y entristecido por el crimen, el mal y el pecado extendidos por su creación, The High Evolutionary decide destruir the Counter-Earth. Esta purga planetaria, paralela al diluvio (Tripp 2010: 113; Frye 2013: 154) y en parte al castigo de Sodoma y Gomorra, horroriza a Him, quien, afirma, ha visto el pecado y el mal en el mundo, pero también el honor y la bondad. Con ecos de Noé y Lot, además de Cristo, se ofrece a descender a la tierra para encontrar y derrotar a Man-Beast, y redimir y salvar a la humanidad.

2.2. El Nuevo Testamento

Engendrado de una inmaculada concepción (Palumbo 1983: 34), Him descende de los cielos a la tierra, mientras siente dolor y sufrimiento, un dolor que es, según anuncia el creador del nuevo mundo,

“what it means... to be a man” (*MaPrm* 1, abr. 1972): una encarnación desde la inmortalidad a la condición humana. High Evolutionary, ahora Dios Padre (Tripp 2010: 109), le nombra hijo suyo y decreta que en adelante será llamado Warlock.

Su descenso de los cielos es visible desde la tierra, similar a la trayectoria de un meteorito o mejor dicho, una estrella fugaz que con su brillo anuncia su llegada a la tierra (*MaPrm* 2, may. 1972). Su encarnación y descenso, extenuantes, hacen que yazca inconsciente cuando es encontrado por cuatro adolescentes inconformistas, David, Jason y los hermanos Edward y Ellen, testigos de las señales en el cielo. Débil y confuso, sin recuerdos y sin clara identidad, es ayudado por estos cuatro personajes, parte pastores, parte reyes y parte discípulos, a refugiarse en un granero, donde, a modo de portal de Belén, dormirá sobre un montón de paja (*MaPrm* 2, may. 1972). Es Ellen quien, consciente de estar ante alguien único, le da su nombre de pila, Adam.

2.2.1. *Vida Pública de Adam Warlock*

Adam Warlock comienza a construirse una identidad y decide dirigirse a la ciudad de Los Ángeles. Los cuatro adolescentes, que cuestionan la sociedad en la que viven, deciden seguirle casi como unos discípulos (Dalton 2011: 183; Sacks 2014: 73). Uno de ellos, Jason, incrédulo, mostraría dudas sobre Warlock y se calificaría a sí mismo, reforzando la identidad apostólica (Palumbo 1983: 36), como “Doubting Thomas”¹⁵.

En Los Ángeles, se encuentran con un individuo que se denomina The Prophet (*PoW* 1, ago. 1972), quien a modo de Juan el Bautista (Palumbo 1983: 37), asegura que su misión es “pave the way that another must walk”, preparar el camino, en suma, para la llegada de *Adam Warlock*. Todo resultará un ardid de Man-Beast quien, incluso más consciente del poder y misión de Warlock que el propio héroe, se enfrenta a él. Trata de seducirle (*PoW* 2, oct. 1972): le propone una alianza para gobernar, mostrándole y ofreciéndole el mundo que asegura dominar; pero Adam Warlock rechaza la tentación y reafirma su lealtad hacia The High Evolutionary. Durante las visiones, el protagonista ve cómo sus cuatro discípulos son perseguidos, atrapados y golpeados y

¹⁵ La traducción española normalmente obvia esta metáfora.

cómo, por ayudar a Ellen, prendida e interrogada, tres de ellos niegan conocerle: tres negaciones de sus discípulos.

Posteriormente, y para presenciar un evento multitudinario, el lanzamiento de una nave espacial (*PoW* 3, dic. 1972), Warlock y sus seguidores se desplazan hacia el lugar navegando por el sur de California, con Adam de pie en la cubierta de proa —una analogía del caminar sobre las aguas (Thomas 2007: s/p)— donde conocerán a un prometedor político candidato a la presidencia de los EEUU: Rex Carpenter, “Rey Carpintero” (Thomas 2007: s/p). Los avatares del encuentro y el ataque de Apollo, otro de los new-men caídos de Man-Beast, se saldan con la muerte de uno de los discípulos, Edward y, desolado, Warlock se retira al desierto de Mojave (*PoW* 5, abr. 1973).

El retiro en el desierto del sur de California, envuelto en su vaina regeneradora y paralelo al retiro de Jesús en el desierto (Palumbo 1983: 37), finaliza, alertado por unos activistas que tratan de detener la prueba militar de una bomba. Esta estalla afectando a la falla de San Andrés (*PoW* 5, abr. 1973), provoca movimientos de tierra que agrietan y rompen la presa homónima, inundando tierras, destruyendo hogares y produciendo refugiados y desplazados. Adam Warlock, con su enorme poder, sella la presa y reconduce las aguas a un lago. Pero el desastre no ha terminado. Persisten los movimientos de tierra, rompiendo el fondo del lago y el agua cae a una serie de cavernas subterráneas. Inmersa the Counter-Earth en su particular Guerra Fría, una de esas cavernas alberga el almacén de armas de destrucción masiva de una especie de misiles antipersona robóticos que se activan y comienzan a exterminar a los refugiados (*PoW* 5, abr. 1973). Con la ayuda del Victor von Doom de esta otra tierra, Adam Warlock logra atraer estos misiles y destruirles. Los supervivientes, con lágrimas en los ojos, agradecen el prodigio y loan a su salvador (Palumbo 1983: 37): Adam Warlock es el hacedor de milagros.

El poder y la fama de Adam Warlock, su palabra y sus actos, levantan suspicacias en las autoridades de EEUU y el máximo dirigente del país, el ahora presidente Rex Carpenter, considera a este mesías como un peligro para la nación (*PoW* 5, abr. 1973; *PoW* 6, jun. 1973): como Jesucristo, es acusado por las autoridades del momento (Palumbo 1983: 36; Dalton 2011: 183). Rex Carpenter seduce a parte de la población predisponiéndola contra Warlock, quien llega a ser perseguido por el

ejército, cuando una mujer, Astrella, entra a formar parte del círculo de discípulos de Adam y se ofrece para ponerle en contacto con sus seguidores (*PoW* 6, jun. 1973). Todo es una trampa y Astrella, una traidora, desvelándose el plan para llevar a Warlock a ser asesinado por el personaje The Brute (*PoW* 7, ago. 1973). Astrella, una especie de Judas Iscariote, confesará su rol, aunque mostrará sus dudas y parecerá siempre a punto de arrepentirse.

Los acontecimientos continúan precipitándose, la nación se encuentra dividida entre partidarios y detractores de Adam Warlock y, reunida ante el mismo Capitolio, está casi al borde de la guerra civil (*PoW* 7 ago. 1973). Sus seguidores corean su nombre, llevan pancartas con su palabra y mensajes, alzan efigies y estatuas (*PoW* 8, oct. 1973): es un líder, un rey; es una estrella de rock; es el redentor, el mesías: curará las heridas de la sociedad, sanará el país, salvará al mundo. Sin estar físicamente presente, es su entrada triunfal en la capital.

Aparecen dos demonios simbólicos, el sátiro Agression y el ofídico Deceit and Dishonesty (*PoW* 8, oct. 1973), solo visibles para Warlock y sus seguidores. Consciente de su presencia, el mesías del espacio parte a Washington a enfrentarse a ellos. Allí, los demonios tratan de vencerle con ilusiones de miedo, odio y orgullo, y con la tentación de convertirle, con su ayuda, en rey del mundo. Nuevas tentaciones que Adam rechaza y, con su poder, desvela la verdad: quien está detrás de todo es el presidente Rex Carpenter. Hombre ambicioso, seductor y persuasivo, con un poder casi hipnótico de convicción, Rex Carpenter en realidad ha sido moldeado y poseído por Man-Beast, maestro último de toda maquinación. Este, bajo la forma y figura del comandante en jefe de EEUU, tiene un plan para desatar una guerra nuclear apocalíptica y provocar el fin del mundo y de los tiempos, el fin de todo. Opuesto a Warlock, falso y seductor, su figura es la de un anti-Warlock, la del Anticristo (Gavaler 2015: 38).

2.2.2. *Pasión y Muerte de Adam Warlock*

Adam Warlock aparece capturado¹⁶ por Man-Beast (*IH* 176, jun. 1974), pero circunstancialmente y en parte por la intervención The

¹⁶ *Power of Warlock* cierra en su número 8. La historia se retomaría meses después en la publicación *The Incredible Hulk*. En el número en el que da comienzo esta continuación, Adam Warlock está preso, si bien no se explica cómo sucedió tal cosa.

Incredible Hulk consigue liberarse y reunirse con sus seguidores. Pasarán varios días juntos hasta los hechos de la última cena en común. En ella, Adam Warlock insta una ceremonia, una repetición de la cena juntos, para recordarle cuando él no esté “please promise: if anything happens to me... you’ll gather like this in my memory” (IH 177, jul. 1974).

Man-Beast logra controlar a Hulk, quien arruina la celebración, mientras irrumpe la legión del Satán de The Counter-Earth. Warlock es capturado de nuevo y sometido a un juicio público. Con la forma de Rex Carpenter, el adversario vuelve al pueblo en contra de su antes admirado salvador y consigue que, tras preguntar qué hacer con “this arrogant alien who sought to make himself a king” (IH 177, jul. 1974), sea la gente quien pida su muerte. El presidente acepta la decisión popular mientras, como el prefecto romano Pilato, asegura que sus manos están limpias.

Adam Warlock es colocado en cruz en un extraño mecanismo con forma de Ahnk egipcio, donde con dolor, es ejecutado ante las cámaras de televisión del mundo entero. Antes de morir crucificado, exclama sus últimas palabras dirigiéndose a quien considera su Padre “High Evolutionary...why have you abandoned me?”, “Were the demon’s Word true?”, “Was I only your pawn?” (IH 177, jul. 1974; IH 178, ago. 1974). Finalmente expira y como sucede cuando es herido, su cuerpo inerte vuelve a envolverse en la cápsula o vaina de la que nació. Adam Warlock ha muerto, y han transcurrido tres años¹⁷ de su vida pública en The Counter-Earth, desde su encarnación (MaPrm 1, abr. 1972) hasta su muerte (IH 178, ago. 1974), el periodo que la tradición atribuye a la vida pública de Jesús (Palumbo 1983: 37; Garrett 2008:26).

Tras la muerte de Warlock, un Hulk enfurecido, a modo de José de Arimatea, recoge la vaina que contiene el cuerpo y junto a algunos new-men, la deposita en una caverna de los bosques de Virginia, donde le esperan algunos apenados seguidores de Warlock, entre ellos los tres apóstoles originales supervivientes. Uno de sus seguidores, un *new-man* llamado Porcupinus, que sugiere un futuro de Simón/Pedro, recordará que tiempo atrás Adam Warlock le dijo que él será “a timber on which he would build a house of Good Will” (IH 178, ago. 1974).

¹⁷ Una feliz casualidad, pues la cancelación de la serie *Power of Warlock* forzó a completar las líneas argumentales en otra colección, coincidiendo así este intervalo con el periodo de publicación.

2.2.3. *Resurrección y ascensión a los cielos*

Libre de enemigos, Man-Beast, como presidente Rex Carpenter, sigue con sus planes para provocar un ataque nuclear que supondrá una guerra mundial a escala nunca vista (*IH* 178, ago. 1974), cuando Hulk y los new-men fieles a Warlock intentan evitarlo. Mientras tanto, la vaina que contiene a Warlock comienza a emitir una luz azulada ante la mirada atónita de algunos testigos, entre ellos los primeros discípulos y algunos new-men. Finalmente, la cápsula se abre y Warlock se alza de entre los muertos. Como Jesucristo (Palumbo 1983: 37; Tripp 2010: 113), ha resucitado al tercer día de su muerte (*IH* 178, ago. 1974).

Un Adam Warlock más poderoso, diferente tras la resurrección, se une a la lucha de Hulk y los new-men contra Man-Beast y sus legiones. Su intervención hace finalizar la batalla, abortando los planes de the Man-Beast, derrotando totalmente a este y a sus new-men renegados y haciéndolos retornar a su origen animal (*IH* 178, ago. 1974). Todo ha terminado y se ha producido la catarsis. La humanidad se ha salvado, el mal ha sido expurgado y Adam Warlock, ante sus seguidores, transmite su palabra una última vez: hay que reconocer y combatir la maldad interior del hombre, toda vida está interrelacionada y, ayudando a una vida, se ayudan a todas. Su misión ahora, dice, es ascender a los cielos e ir a redimir otros mundos; la pena por su partida ha de ser desterrada, pues siempre estará entre la gente cuando piensen en él: Warlock pide que recuerden siempre eso, y que si lo hacen, nunca les abandonará. Con su muerte, con su sacrificio, the Counter-Earth se ha redimido y salvado, y cumplida su misión redentora y resurrecto (*IH* 178, ago. 1974), Adam Warlock asciende a los cielos (Palumbo 1983: 33; McKee 2007: 144; Frye 2013: 154).

3. CONSIDERACIONES

Aunque la temática y el simbolismo judeocristiano, aun tamizados por el medio, son meridianamente claros y buscados *ex profeso*, la vida pública de Adam Warlock, aunque consistente con la de Jesucristo en la *Iudaea* romana de los primeros años de nuestra era, no es absolutamente pareja a la del Mesías cristiano, combinando eventos similares con otros apenas sugeridos y algunos otros directamente obviados (Dalton 2011: 186). No hay que olvidar que se trata de una publicación enmarcada en el ámbito superheróico, y además someterse a la aprobación del

Comics Code Authority (Nyberg 1998: 170-174; Gavalier 2018: 165-173; Rodríguez Moreno 2019: 195-234), la narración se ve obligada a asistir a los puntos comunes del género en su época (Coogan 2006: 193-230; Arnaudo 2013: 74-95): diferentes episodios de combate y violencia —aun cuando el personaje se muestra ocasionalmente contrario a su uso—, la aparición de poderosos contrincantes o pruebas de dificultad extrema, y algunas subtramas que se incorporan con mayor o menor coherencia. Añadido a ello, los repetidos cambios de guionistas, argumentistas y dibujantes, hacen que la narración adolezca de algunas inconsistencias y de cierta falta de dirección y ritmo, que supusieron la cancelación del título en su número octavo y la consiguiente necesidad de cerrar el arco argumental en otra publicación.

Con todo ello, la historia de Adam Warlock como redentor de the Counter-Earth, atesora muchos aspectos de un interés cierto. El simbolismo judeocristiano que empapa toda la obra es el primero, premeditado y evidente. La narración presenta una alegoría parcial de la vida y hechos de Jesucristo a través del protagonista, pudiéndose identificar varias similitudes entre ambos, como parte de sus enseñanzas o su sacrificio por la redención del mundo. Por tanto, puede ser utilizada para discutir sobre el mesianismo y la efervescencia religiosa del s. I d. C. en la provincia romana de *Iudaea*, los tiempos neotestamentarios, la vida de Jesucristo y los valores cristianos, la religión de la Antigüedad y, más allá, para discutir temas como la justicia, la libertad, la predestinación y el libre albedrío, y cómo los valores religiosos y/o espirituales y éticos pueden ser aplicados a problemas y desafíos del mundo actual. De la misma manera, se podría tratar de identificar personajes con diferentes figuras bíblicas y/o históricas (Jesucristo, los ángeles, Satán, Adán, Poncio Pilato...) y analizar cómo se presentan y relacionan con estas.

En esta línea, además del cristianismo, se puede poner de relieve la figura del héroe, del *monomito* o periplo del héroe —Odiseo, Perseo, Jasón, Gilgamesh, Sigfrido...— y del sacrificio redentor en los mitos clásicos y de otras culturas —Hércules, Odín, Prometeo...— y tratar de evaluar cómo este tipo de historias han influido y han sido reinterpretadas en la cultura popular y transformadas o enriquecidas por diferentes factores culturales y sociales. También es posible comentar la presencia y significado de símbolos tan dispares como la cruz, el báculo de Asclepio y su semejanza con el cetro de Man-Beast, el ahnk o la joya en la frente de Adam Warlock.

Igualmente, es posible analizar referencias, personajes y metáforas que remiten directamente al mundo clásico grecorromano. Además del antedicho Poncio Pilato¹⁸, se puede empezar por el propio mundo artificial que fundamenta toda la narración, the Counter-earth, inspirado en el concepto del Antichton (Ἀντίχθων) del filósofo pitagórico Filolao, cuya plasmación aquí debe tanto a la idea del Edén bíblico, como a la de la Arcadia del poeta Virgilio y a la Edad de Oro de Hesíodo. En este sentido, no parece del todo casual que la perfección física de Adam Warlock, representación clásica que bebería del canon de Policleto o del de Lisipo, remita a la raza dorada (χρύσειον γένος) de la primera edad del autor de *Los Trabajos y los Días*, así como que su elevada moral lo haga, no solo del arquetipo del héroe y del redentor, sino de las precisiones que Platón haría de esta primera humanidad.

Por otra parte, además del trasfondo bíblico, también pueden analizarse el sacrificio y la redención con las posibles semejanzas entre Adam Warlock y el titán Prometeo en el primer caso y del semidiós Hércules en el segundo, señalando respecto al hijo de Zeus que algunos de los doce trabajos parecen inspirar episodios de la vida de Adam Warlock: Apollo/Triax y el jabalí de Erimanto; la limpieza de los establos de Augias y el desvío de las aguas de la presa de San Andrés; y la destrucción de las aves del Estínfalo y la destrucción de los misiles antipersona robóticos.

Hay referencias a deidades y figuras del mundo clásico (Helios, Satyr, Apollo, *pantheon of gods...*), susceptibles de ser identificadas y de proporcionar una reflexión sobre su representación y su posible significado entre la religión y el paganismo grecorromano y el cristianismo, dentro del carácter alegórico de la narración. Asimismo, el uso de metáforas, particularmente la continua referencia al protagonista, héroe y redentor como (*golden*) *gladiator*, también da pie a reflexionar cómo la cultura clásica influye en los modos y formas de las manifestaciones culturales actuales y cómo su pervivencia sigue permeando el discurso actual y son un recurso de inspiración y expresión creativa.

¹⁸ Prefecto provincial de *Iudaea* bajo el emperador Tiberio entre los años 26/27 al 36/37 d. C.; además de su mención en los evangelios canónicos, se documenta epigráficamente (Lehmann y Holum 2000: n° 43) y en algunos autores clásicos (Tac. *Ann.* 15, 44; Ph. *Legat.* 299-305; *JAJ* 18:89)

Análogamente, la obra presenta dilemas éticos y temas de calado filosófico como es la misma naturaleza humana, la relación entre el poder y la responsabilidad, la búsqueda de la verdad o el problema del bien y el mal —quizás ya formulado por primera vez por Epicuro y muy presente en la patrística— y del comportamiento ético, de forma que pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar una comprensión crítica de la sociedad y cultura en la que viven, además de abrir un debate sobre estos problemas, sobre cómo se representan en la historia y sobre cómo podrían relacionarse con el *zeitgeist* de la época y de la actualidad.

Asimismo, la historia contiene temas relativos a la autoridad, el poder y la corrupción, y, publicado en los años 70', recoge, a través del ambiente y los personajes secundarios, los cambios sociales, políticos y culturales de esa década en el mundo en general y en EEUU en particular. Cabe ser utilizado, por tanto, como herramienta para la enseñanza del contexto histórico, político y social del momento en el que fue creada y proponer a los estudiantes investigar y discutir hasta qué punto la historia representa la época y responde a estos cambios, estando presentes elementos contextuales como la lucha por los derechos civiles, la contracultura y la brecha generacional —los padres de los cuatro discípulos originales de Warlock, son un senador, un coronel y un empresario, en suma, una representación estereotipada del modelo sociopolítico y económico occidental—, la preocupación por el medio ambiente, la carrera espacial, la cuestión de la guerra o la paz, la Guerra Fría o el riesgo y equilibrio que implicaba la política de la Destrucción Mutua Asegurada (MAD).

No son estos los únicos temas sobre los que puede ser utilizada la historia del mesías de *The Counter-Earth*. La vida de Adam Warlock parte de un momento de confusión y es un viaje de búsqueda y construcción voluntaria de una identidad y de un propósito vital: Adam Warlock es quien es gracias al ejercicio del libre albedrío —problema que puede rastrearse en Aristóteles, Epicuro, el estoicismo o la patrística—, a las decisiones que toma y a la asunción de las consecuencias de estas. Todo ello abre la puerta a debatir sobre cómo se presentan estas ideas en la narración, su consonancia con los autores y si se relacionan con los conocimientos y las experiencias propias de libertad e identidad del estudiante. La narración es también una representación de una buena variedad de personajes secundarios, de diferentes géneros, procedencias

y etnias, susceptible de análisis con relación a las preocupaciones sociales y políticas tanto actuales como de la época.

Más allá de lo anterior, el sesgo de ciencia ficción que inevitablemente mantienen parte de las tramas o subtramas de la vida, muerte y resurrección de Adam Warlock, permite traer a colación la reflexión sobre la tecnología, la ciencia y la genética, y los problemas éticos y morales que acompañan al progreso científico: no es fortuito que The High Evolutionary juegue el papel de Dios Padre y que sea el creador de nuevos y extraños seres mediante la evolución inducida y la manipulación genética (Creed 2009: 69). El mismo Adam Warlock habría sido previamente el resultado de la búsqueda artificial de un ser humano perfecto. De forma paralela, el estudiante podría intentar analizar cómo se presentan los elementos de ciencia y ciencia ficción, de acuerdo a las ideas del momento y a la ciencia y la tecnología de la época, e incluso comparar, dado el caso, con la representación de otras producciones populares del mismo contexto temporal, bien cinematográficas como *Star Wars* (George Lucas, 1977), televisivas como *Battlestar Galactica* (ABC, 1978-1979), de animación, como *Star Trek: The Animated Series* (NBC, 1973-1974) o la miríada de *comic-books* que incluyen esta temática.

Igualmente, la historia de Adam Warlock puede tener una perspectiva desde el arte y la historia del arte, por ser un ejemplo del considerado a veces arte secuencial (Eisner 2002: 7), a veces *neuvième art* (Lacassin 1982), o un medio que permite la expresión artística (McCloud 2009: 9), y en consecuencia, por su capacidad de comunicar historias y transmitir mensajes, ideas, emociones y sensaciones a través de la imaginación, la creatividad y el diseño de paneles, perspectiva y composición para narrar una historia de forma eficaz. En esta línea, se relaciona con el arte, además del canon grecorromano de perfección física del protagonista, mediante la inspiración en algunas obras de arte pictórico, como en este caso sucede con la celeberrima obra *Il cenacolo* o *L'ultima cena* (*La última Cena*) de Leonardo da Vinci¹⁹. O de la literatura, como muestra la cita literal de *Christus-Apollo* de Ray Bradbury. Warlock es un ejemplo interesante, además, del impacto duradero que los cómics pueden tener en la cultura popular, como lo

¹⁹ Se representa una versión protagonizada por Adam Warlock, algunos new-men y the Incredible Hulk (*IH* 177, jul. 1974).

demuestra su presencia continua en el medio durante más de medio siglo y su salto a la gran pantalla en 2023.

En resumen, la historia de Adam Warlock puede ser una herramienta didáctica eficaz y motivadora para la enseñanza de una variedad de temas, especialmente aquellos relacionados con los valores sociales y éticos, la historia antigua, la década de los 70' del pasado siglo, la filosofía, la religión y los mitos, el arte y la ciencia, entre otros. Usada como punto de partida, como refuerzo o como catalizador, puede permitir mediante la presentación de una forma accesible, tanto de temas y dilemas éticos complejos, como de personajes diversos, estimular la empatía y favorecer el pensamiento crítico y el debate en clase, para obtener una comprensión más profunda de conceptos clave y contenidos de estas y otras áreas, con particular incidencia en el Mundo Antiguo. Sin embargo, como con cualquier recurso educativo, es necesario adaptar su uso a los objetivos específicos del plan de estudio y a las necesidades de los estudiantes.

4. BIBLIOGRAFÍA

ÁLVAREZ PERALTA, M. y ZAMORA BONILLA, J. (2010), “La adaptación del darwinismo al medio hostil de la ficción audiovisual. Limitaciones inherentes al medio para la representación y divulgación de las teorías de la evolución por selección natural en cine y televisión”, *Endoxa: Series Filosóficas* 24, 377-407. <<https://doi.org/10.5944/endoxa.24.2010.5224>> [29/03/2023]

ARNAUDO, M. (2013), *The Myth of the Superhero*, John Hopkins University Press, Baltimore (MD).

ARNOLD, M. (2011), *Thor: Myth to Marvel*, Continuum, London-New York (NY).

BALLESTEROS, A. (2000), “La construcción del superhéroe en el cómic americano. Visiones de una épica (post)moderna: los orígenes Marvel”, en A. Ballesteros y Cl. Dudée (coords.), *Cuatro lecciones sobre el cómic*, Ediciones de la Universidad de Castilla la Mancha, Cuenca, 67-95.

BITTENCOURT E CARVALHO, R. (2019), “O elemento religioso no Surfista Prateado”, *Teoliterária* 9.19, 65-84. <<https://doi.org/10.23925/2236-9937.2019v19p65-84>> [29/03/2013].

BRADBURY, R. (1969), "Christus Apollo", en R. Bradbury, *I Sing the Body Electric!*, Knopf, New York (NY), 295-299.

CAÑO, H. (2019), *Stan Lee presenta... Los Cómicos Marvel y la Historia*, Liber Factory, Madrid.

CHRISTENSEN, W. A., SEIFERT, M. (1994), "The King", *Wizard Magazine* 36, ago. 1994, 90-97.

COOGAN, P. (2006), *Superhero. The Secret Orogen of a Genre*, MonkeyBrain Books, Austin (TX)

COOKE, J. B. (2016), "The invention of Gil Kane", *Comic Book Creator* 11, 20-76.

CREED, B. (2009), *Darwin's Screens. Evolutionary Aesthetics, Time and Sexual Display in the Cinema*, Melbourne University Press, Victoria (Australia)

DALTON, R. W., (2011), *Marvelous Myths. Marvel Superheroes and Everyday Faith*, St, Chalice Press, Luis (MO).

DAWSEY, J., KENSON, S., MCGLOTHIN, Ch., NORRIS, J. (2017), *Cosmic Handbook*, Green Ronin Publishing, Seattle (WA).

EGAN, J. (2016), *1000 Facts about Comic Book Characters*, Lulu Press Inc, Morrisville (NC).

EISNER, W. (2002), *El cómic y el arte secuencia: teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*, Norma D. L., Barcelona.

FINGEROTH, D. (2004), *Superman on the Couch. What Superheroes Really Tell Us about Ourselves and Our Society*, Continuum, New York (NY) - London.

FRYE, T. (2014), *Marvelous Mythology: How the World's Greatest Superheroes were created*, Todd Frye, Harrogate (TN).

FUTURE PUBLISHING (2015), "Marvel Movie Preview: to the Infinity War and Beyond", *SFX Magazine* 257, march 2015, 70-73.

GARRETT, G. (2008), *Holy Superheroes! Exploring the Sacred in Comics, Graphics Novels and Film*, Westminster John Knox Press, Louisville (KY) – London (UK).

GAVALER, Ch. (2015), *On the Origin of Superheroes. From the Big Bang to Action Comics n° 1*, University of Iowa Press, Iowa City (IA).

GAVALER, Ch. (2018), *Superhero Comics*, Bloomsbury Publishing Plc., London - New York (NY)

GOLD, G. D. (2008), "Introduction", en J. Morrow (ed.), *Kirby Five-Oh! Celebrating 50 Years of the "King" of Comics*, TwoMorrows Publishing, Raleigh (NC), 7-10.

HELGASSON, J. K. (2017), *Echoes of Valhalla: The Afterlife of the Eddas and Sagas*, Reaktion Books, London.

HOWE, S. (2012), *Marvel Comics: the Untold Story*, Harper, New York (NY).

KNOWLES, Ch. (2007), *Our Gods Wear Spandex: The Secret History of Comic Book Heroes*, Weiser Books, San Francisco (CA)-Newburyport (MA).

KRIPAL, J. J. (2011), *Mutants and Mystics: Science Fiction, Superhero Comics, and the Paranormal*, University of Chicago Press, Chicago (IL).

LACASSIN, F. (1982), *Pour un neuvième art, la bande dessinée*, Slatkine, Paris.

LEE, S. (1976), "Blaze of Fire! Scent of Brimstone", en S. Lee, J., Kirby *et al.*, *Bring on the bad guys: origins of the Marvel Comics Villain*, Simon & Shuster, New York (NY), s/p.

LEE, S. (1997), *Son of Origins of Marvel Comics*, Simon & Shuster, New York (NY).

LEE, S., MEIR, G. (2002), *Excelsior! The Amazing Life of Stan Lee*, Fireside, New York (NY).

LEHMANN, C. M., HOLUM, K. G. (2000), *The Greek and Latin Inscriptions of Caesarea Maritima*, American Schools of Oriental Research, Boston (MA).

MARÍN, R. (1996), *Los Comics Marvel*, Global, Valencia.

MARTÍN, J. (2017), "La sombra sobre Marvel: escrituras del horror arquetípico en los cómics del Doctor Extraño", *Brumal* V.1, 247-273. <<http://dx.doi.org/10.5565/rev/brumal.378>> [29/03/2023].

MCCLOUD, S. (2009), *Entender el cómic: el arte invisible*, Astiberri, Bilbao.

MISIROGLU, G., ROACH, D. A. (2004), *The Superhero Book: The Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes*, Visible Ink, Detroit (MI).

MISIROGLU, G. (2012), *The Superhero Book: The Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes*, Visible Ink, Detroit (MI).

MORROW, J. (trans.) (2011), "It's not in the Draftsmanship. It's in the Man. Jack Kirby interview, San Diego Golden State Comic-Con, aug. 1-3, 1970", *The Jack Kirby Collector* 57, 6-14.

MORROW, J. (2018), *Kirby & Lee: Stuf Said! The Complex Génesis of the Marvel Universe, in its Creators' own Words*, *The Jack Kirby Collector* 75, TwoMorrows Publishing, Raleigh (NC),

MUSZYNSKI, J. P. (2017), *Everything I Needed to Know About Life I Learned from Marvel Comics*, Lulu Press Inc, Morrisville (NC).

NYBERG, A. K. (1998), *Seal or Approval: The History of the Comics Code*, University Press of Mississippi, Jackson (MS).

OROPEZA, B. J. (2008), "The God-Man Revisited: Christology Through the Blank Eyes of the Silver Surfer", en B. J. Oropeza (ed), *The Gospel According to Superheroes: Religion and Popular Culture*, Peter Lang, New York (NY), 155-170.

PALUMBO, D. (1983), "Adam Warlock: Marvel Comics' Cosmic Christ Figure", *Extrapolation. Journal of Science Fiction & Fantasy*, 24.1, 33-46.

PAPANDREA J. L. (2017), *From Star Wars to Superman: Christ figures in Science Fiction and Superhero Films*, Sophia Institute Press, Manchester (NH).

PINTOR IRANZO, I. (2016), "Bajo el signo de un dios salvaje: escenarios contemporáneos del superhéroe", *Ética & Cine* 9.2, 45-58. <<https://doi.org/10.31056/2250.5415.v9.n2.25090>> [29/03/2023]

ROBERTSON, C. K. (2011), "Sorcerers and Supermen: Old Mythologies in New Guises", en J. F. McGrath (ed.), *Religion and Science Fiction*, Pickwick Publications, Eugene (OR), 32-58.

RODRÍGUEZ MORENO, J. J. (2019), *Fabricantes de Viñetas. Marvel Cómics y la industria de la historieta estadounidense del siglo XX*, *Monografías Historia y Arte* 51, UCA editorial, Cádiz.

ROSEN, S. (2006), "Gods and Fantastic Mortals: The Superheroes of Jack Kirby", en B. J. Oropeza (ed.), *The Gospel According to Superheroes: Religion and Popular Culture*, Peter Lang, New York (NY), 113-126.

SACKS, J. (2014), "The Paradigm Shifts", en J. Sacks & K. Dallas (eds.), *American Comic Book Chronicles: The 1970s*, TwoMorrows Publishing, Raleigh (NC), 60-89.

SCOTT, M., WIACEK, S. (2020), *Marvel Greatest Comics: 100 Comics that Built a Universe*, Dorling Kindersley, London:.

STRÖMBERG, F. (2005), *The Comics Go to Hell: A Visual History of the Devil in Comics*, Fantagraphics Books, Seattle (WA).

THOMAS, R. (2007), "Introduction", en R. Thomas, G. Kane, *et al. Marvel Masterworks Warlock* vol. 1, Marvel, New York (NY), s/p.

TRIPP, A. (2010), "Killing the Graven God: Visual Representations of the Divine in Comics", en A. D. Lewis & Ch. H. Kraemer (eds.), *Graven Images. Religion in Comic Books and Graphic Novels*, Continuum, New York (NY), 107-120.

VAN BOCKEL, J. (1979), "Adam Warlock", *The Fan's-Zine* 8, 45-46.

VIOLA, K. (1995), "Jack Kirby - The Master of Comic-Book Art. Interviewed february 1987", *The Jack Kirby Collector* 7, 4-9

VIOLA, K. (2004), "Jack Kirby - The Master of Comic-Book Art. Interviewed february 1987", en J. Morrow (ed.), *The Collected Jack Kirby Collector*, Raleigh (NC): TwoMorrows Publishing, 130-135.

WALKER, K. (2009), "The Life and Death (and Life and Death) of Adam Warlock. An in-depth look at Marvel's cosmic messiah, by Jim Starlin and Roy Thomas", *Back Issue Magazine* 34, 3-13.

WANDTKE, T. R. (2012), *The Meaning of Super-hero Comic Books*, McFarland - Company Publishers, Jefferson (NC)

WEINER, R. G., PAESLEE, R. M. & PRETTYMAN, D. (2020), "Introduction: It's All about the Villain", en R. M. Peaslee & R. G. Weiner (eds.), *The Supervillain Reader*, University Press of Mississippi, Jackson (MS), XIV-XL.

