

REIMAGINANDO A POE:

«EL POZO Y EL PÉNDULO» EN EL CÓMIC

Fue tanto un reto como un placer ilustrar el imaginario vívido y macabro de los cuentos y poemas de Poe, y traducir su florida y descriptiva prosa al medio del cómic.

G. Hinds en Edgar A. Poe: *Poe Stories and Poems* (Somerville, Ma: Candlewick Press, 2017)

La visualidad con la que Edgar Allan Poe construye su obra literaria ha inspirado una prolífica actividad gráfica. Más allá de las tradicionales ediciones ilustradas, desde los inicios del siglo XX se ha dado paso también a los cómics y a las novelas gráficas, un ámbito en el que «El pozo y el péndulo» ha tenido una singular fortuna gráfica.

De este cuento se han generado múltiples y heterogéneas interpretaciones que han permitido su incorporación a la cultura popular de masas tanto del panorama norteamericano como europeo e incluso asiático.

Una de las primeras ediciones del relato adaptado al cómic la encontramos en 1947. En el número 40 de *Classics Illustrated* se incluyó una interpretación de «El pozo y el péndulo» diseñada por **August M. Froehlich** (1880-1950) y con texto versionado por Samuel Willinsky. En esta adaptación priman el estilo del cómic de la Edad de Oro y el interés por presentar la historia como una aventura; a un lado se deja el horror del escenario, dándonos una visión algo más juvenil.

Esa idea se fue abandonando al pasar la mitad del siglo XX, aportándonos una revisión del relato que acentuaba más los aspectos tenebrosos y sádicos de la historia poeniana. Una fórmula que no se limitó al contexto norteamericano, sino que también llegó a Europa y que sería

adoptada por los dibujantes españoles. Autores como **Juan Sarompas** (1970), **José Ortiz** (1975), **Rudy Mesina** (1977) o **Maxon** (1997) ejemplifican esa difusión y evolución.

El cambio de milenio y la cercanía del bicentenario del nacimiento del autor nos han legado nuevas reinterpretaciones que han enriquecido la cultura visual de Poe desde las viñetas. Los trabajos de **Steve Pugh** (2007), **Carlo Vergara** (2010) o **J. C. Fabul** (2013) son buen ejemplo de ello. Sus cómics y novelas gráficas son nuevas experiencias visuales que exploran los límites del texto e incluso los superan, presentándonos renovadas formas de experimentar el tormento de la oscuridad del pozo y el inexorable balancear del péndulo. Para ello, el cómic se presta a explorar el relato poeniano desde nuevas perspectivas sin, por ello, desvirtuar la obra original; al contrario, la revaloriza, respeta y la hace evolucionar a las demandas de la cultura popular del siglo XXI.

