

EL RELATO DEL MONSTRUO EN EL *FRANKENSTEIN* DE GRIS GRIMLY

Natalia González de la Llana Fernández

Interkulturelle Studien, Romanistik, IFAAR, RWTH Aachen. Alemania

natalia.llana@ifaar.rwth-aachen.de

THE MONSTER'S STORY IN GRIS GRIMLY'S *FRANKENSTEIN*

Fecha de recepción: 16.08.2019 / Fecha de aceptación: 11.12.2019

Tonos Digital, 38, 2020 (I)

RESUMEN:

La novela gráfica *Frankenstein* de Gris Grimly adapta la historia de Mary Shelley usando una selección de fragmentos del texto original. Este trabajo estudia el relato del monstruo tal como lo presenta Grimly en su obra, mostrando paralelismos y diferencias con la novela del siglo XIX. En primer lugar, se analiza en sus aspectos gráficos en comparación con la narrativa del Dr. Frankenstein en el libro de Grimly. El foco de atención se centra después en algunos de los elementos que han sido modificados en el cómic, transformando al monstruo en un personaje mucho menos introspectivo de lo que lo era en la novela de Shelley.

Palabras clave: novela gráfica, Frankenstein, adaptaciones

SUMMARY:

Gris Grimly's graphic novel *Frankenstein* adapts Mary Shelley's story using a selection of fragments from her original text. This paper studies the monster's tale as Grimly presented it in his work, showing the parallelisms and differences with the 19th century

novel. First of all, it is analyzed in its graphic aspects in comparison to the narrative told by Dr. Frankenstein in Grimly's book. The focus lies then in some of the elements which have been changed in the comic, which makes the monster a much less introspective character than he was in Shelley's novel.

Keywords: graphic novel, Frankenstein, adaptations

La historia que Mary Shelley imaginó hace ya dos siglos ha permanecido viva a lo largo del tiempo, inspirando, además, a otros artistas a desarrollar adaptaciones en diversos medios o, incluso, a crear nuevos escenarios y aventuras para el monstruo que le usurpó el protagonismo a su propio creador. Tal como señala Christopher Murray en su estudio sobre *Frankenstein* en los cómics y las novelas gráficas:

The story of Frankenstein and his creature has become a very important modern myth, which continues to communicate vital messages about creation, life and death, responsibility, vengeance, and the relationship between intellectual curiosity and morality across its various retellings. The creature itself, particularly as portrayed by Karloff, has become iconic and ubiquitous, but comics have offered many different interpretations of the story, from adaptations that are very faithful to the tone and themes of the novel, to parodies, superhero versions of the creature, and ruminations on identity and the nature of artistic and scientific creativity (Murray, 2016: 240).

Frankenstein ha acabado convirtiéndose, qué duda cabe, en mucho más que la novela de Mary Shelley, y estamos de acuerdo con Chris Baldick cuando afirma que la vitalidad de los mitos reside, precisamente, en su capacidad para cambiar, en su adaptabilidad y apertura a nuevas combinaciones de significado; cuando afirma también que las adaptaciones, alusiones o malas interpretaciones que siguen al libro de Shelley no son simplemente un componente suplementario del mito, sino que son el mito mismo (Baldick, 1987: 4).

En este sentido, nos gustaría dedicar las siguientes páginas a analizar algunos aspectos de la novela gráfica que Gris Grimly publicó en 2013, basándose para el texto en fragmentos de la historia original de la autora británica. Nuestros comentarios se centrarán principalmente en el relato que el monstruo le hace a Frankenstein de sus experiencias.

Como es bien sabido, la estructura narrativa del libro de Shelley es algo compleja. La novela se inicia desde la perspectiva de un narrador en primera persona, el explorador Robert Walton, que escribe en las cartas a su hermana, además de sus propias vivencias y aspiraciones, el encuentro con Frankenstein y lo que este le cuenta, tratando de trasladarlo al papel, según afirma, con la mayor fidelidad posible a las palabras del científico. Esta segunda narración en primera persona contiene, a su vez, el relato en primera persona del monstruo, tal como este se la contó a Frankenstein.¹

La novela gráfica de Grimly, que está dividida en tres volúmenes, introduce el texto de Robert Walton a partir de las imágenes de unas cartas aparentemente escritas a mano con una caligrafía antigua y sobre un papel amarillento. El primer capítulo, que sigue a las cartas, comienza ya el relato en primera persona de Frankenstein, con la típica mezcla de texto e imagen que caracteriza a los cómics. Cuando, en el capítulo 3 del segundo volumen, el monstruo inicia su historia, las viñetas en color sobre fondo blanco que habían protagonizado las páginas anteriores son sustituidas por imágenes en blanco y negro sobre fondo negro como forma de señalar el cambio de perspectiva, si bien, poco a poco, irán apareciendo también otros colores.

La disposición de las viñetas y, por tanto, el ritmo de la narración también varía respecto a lo que teníamos en la narración de Frankenstein. Una gran parte de los acontecimientos que cuenta el monstruo aparecen en pequeños cuadros en los que, en un primer momento, no aparece ningún texto de acompañamiento, siendo las imágenes las que describen las primeras impresiones de la criatura, que se siente abrumada por todas las sensaciones que comienza a percibir (luz, sonidos, hambre...).

El uso de las viñetas aquí, cuadradas o rectangulares, es bastante más tradicional, menos llamativo que el que presentaba el relato del científico, donde había una mayor variedad tanto en el tamaño como en la forma, y también en la relación entre las diversas viñetas y el texto. Se alternan desde planos detalle como el del ojo del monstruo al despertar (Grimly, 2013: 86) hasta planos generales en los que se le puede ver caminando hacia el bosque, por ejemplo (Grimly, 2013: 87).

¹ Sobre la posible falta de credibilidad para el lector del relato de Walton y las consecuencias que esto tiene para la interpretación del significado de toda la historia ver Michael Gassenmeier, "Erzählstruktur, Wertambivalenz und Diskursvielfalt in Mary Shelleys *Frankenstein*" en Günther Blaicher (ed.), *Mary Shelleys "Frankenstein": Text, Kontext, Wirkung*. Essen: Die Blaue Eule, 1994, págs. 25-46.

Grimly también hace uso de bastantes planos medios del protagonista, de manera que, como señala Duc al hablar de este tipo de planos, el lector se encuentra situado en medio de la escena, es testigo directo de la acción y se siente así personalmente preocupado por las peripecias del relato (Duc, 1982: 42).

Si comparamos la representación de la criatura tal como aparece en la narración de Frankenstein y la que vemos aquí, es evidente que el monstruo se nos muestra mucho más amable cuando lo contemplamos desde su propia perspectiva. En el momento de la creación, el científico nos describe su repentina repulsión por el ser al que le ha dado la vida, mientras que las imágenes nos ofrecen a un monstruo, no solo de aspecto desagradable, sino también de grandes dientes (Grimly, 2013: 41), con gesto agresivo y aparentemente amenazante: la expresión de su rostro, el contrapicado que lo hace parecer enorme y que consigue que el lector se identifique con Frankenstein en su inferioridad, el detalle de la mano con forma de garra que se dirige hacia su creador (Grimly, 2013: 44-45).

Frente a estas imágenes, las que forman parte de la narración del monstruo lo presentan lógicamente también como poco agraciado, pero mucho más humano. Las primeras viñetas lo muestran más bien confuso, asustado, explorando su nuevo entorno, y, en su relación con la naturaleza, hay incluso una curiosidad y un disfrute casi infantil, como cuando escucha cantar a un pájaro u observa de cerca a una mariquita (Grimly, 2013: 88-89) en clara referencia al despertar de los sentidos y el primer contacto con el mundo que describe la novela de Mary Shelley:

I felt light, and hunger, and thirst, and darkness; innumerable sounds rang in my ears, and on all sides various scents saluted me [...] I gradually saw plainly the clear stream that supplied me with drink, and the trees that shaded me with their foliage. I was delighted when I first discovered that a pleasant sound, which often saluted my ears, proceeded from the throats of the little winged animals who had often intercepted the light from my eyes. [...] Sometimes I tried to imitate the pleasant songs of the birds but was unable. Sometimes I wished to express my sensations in my own mode, but the uncouth and inarticulate sound which broke from me frightened me into silence again. (Shelley, 1992: 103-4)

En el libro de Grimly todas estas viñetas aparecen sin texto, así como las que les siguen: sus encuentros bastante desastrosos con seres humanos y la búsqueda de refugio en una casa de campo en la que vive una familia, cuyas costumbres puede

observar y aprender. En este momento, Grimly introduce bocadillos en las viñetas, pero su contenido son puros garabatos, signos incomprensibles, haciendo visible así el punto de vista del monstruo, que escucha a los habitantes de la casa, pero no puede entenderlos porque aún no ha adquirido el lenguaje. Poco a poco, irá comprendiendo algunas palabras y, finalmente, aprenderá, incluso, a hablar y a leer.

Un episodio importante del que prescinde la novela gráfica es el momento en el que el monstruo ve su imagen reflejada en un estanque y queda horrorizado:

At first I started back, unable to believe that it was indeed I who was reflected in the mirror; and when I became fully convinced that I was in reality the monster that I am, I was filled with the bitterest sensations of despondence and mortification. Alas! I did not yet entirely know the fatal effects of this miserable deformity. (Shelley, 1992: 114)

Este episodio refleja una autoidentificación del monstruo que, por primera vez, es dolorosamente consciente de su verdadero aspecto, adelantando ya las consecuencias negativas que su imagen acarreará en el futuro. En la novela gráfica, sin embargo, no se hace ninguna referencia a esta toma de conciencia personal, sino que es exclusivamente a partir de la reacción de los demás como el monstruo se da cuenta de que su físico lo aísla definitivamente de la compañía humana que tanto desea.

Otro aspecto relevante en el desarrollo intelectual y personal del monstruo que aparece de modo muy condensado en la novela gráfica es su contacto con los libros. Los tres volúmenes que dan forma a su educación no son otros que el *Werther* de Goethe, las *Vidas* de Plutarco y el *Paraíso Perdido* de Milton, siendo este último al que Grimly le dedica más atención, pues aparece en varias imágenes (101), pero sin profundizar en su contenido.

El *Paraíso Perdido* es, de hecho, el libro que produce mayores emociones a la criatura, que lo lee como si fuera una historia real, al revelársele como un reflejo de su propia relación con Frankenstein. Tal como Adán, no tiene vínculo con ningún otro ser, pero al contrario que él, está solo e infeliz. Por ello es realmente Satán la figura que siente más cercana.

Según afirma Joyce Carol Oates, Frankenstein es, de hecho, una parodia demoníaca del Dios de Milton, es el creador de la humanidad, pero al mismo tiempo es completamente incapaz de controlar el comportamiento de su creación. Los lectores, afirma Oates, se sienten identificados con el monstruo, con sus preguntas. No es solo que tenga los parlamentos más atractivos de la novela y que sea más sabio y magnánimo que el científico, sino que es el representante de un amor trascendente, un amor fiel por su irresponsable creador. El monstruo es por naturaleza bondadoso, cosa que no es el Satán de Milton, y lo tratan con horror y desprecio solo por su apariencia física. Es engendrado sin una madre, desafiando a la naturaleza, pero es, en cierto sentido, un niño, cuyo progenitor lo rechaza inmediatamente después de crearlo (Oates, 1987: 69-70).

Estos paralelismos o comparaciones entre la historia del monstruo y la de Milton, que son fundamentales en la novela de Shelley, y son, de hecho, expresados explícitamente por la criatura, no tienen ninguna presencia en el libro de Grimly, que le dedica algo más de espacio a la lectura del diario del científico, en el que describe el proceso de creación, pero eliminando también el vínculo con Adán y Eva. El texto que recoge Grimly incluye la maldición de Frankenstein: "Cursed Creator! Why did you form a monster so hideous that even you turned from me in disgust?" (Grimly, 2013: 102), pero no la reflexión posterior del libro original: "God, in pity, made man beautiful and alluring, after his own image; but my form is a filthy type of yours, more horrid even from the very resemblance. Satan had his companions, fellow-devils, to admire and encourage him; but I am solitary and abhorred" (Shelley, 1992: 130).

El deseo de abandonar su soledad le lleva a hablar con la familia a la que lleva tiempo acompañando sin que ellos lo sepan. Trata de acercarse al anciano ciego, pensando que su falta de visión le impedirá reaccionar con disgusto. En los momentos previos, vemos en varias viñetas la humanidad del monstruo que se prepara con nervios y preocupación para el encuentro con el viejo (Grimly, 2013: 104), según muestran las expresiones de su rostro y el corazón remendado, que revela su origen, pero también el sufrimiento que ha de padecer.

Es la primera vez que llega a establecer un diálogo con un ser humano y la amabilidad del anciano se debe, naturalmente, a que no es capaz de verlo. Cuando

vuelven sus hijos, el hombre lo ataca sin mediar palabra. El aspecto del monstruo es demasiado terrorífico como para esperar nada bueno de él.

El capítulo seis de la novela gráfica muestra la transformación de la criatura, cuyo padecimiento ante las injusticias de las que es víctima le lleva a querer hacer daño a otros, especialmente a quien con tanta irresponsabilidad le ha dado vida para luego abandonarlo.

Las primeras viñetas de este capítulo muestran la rabia del monstruo, pero al hacerlo sin texto, exclusivamente desde una perspectiva exterior, no incluyen la introspección que caracteriza al personaje original y que nos ayuda a identificarnos, a empatizar con él, a contemplar su lucha interior:

When night came, I quitted my retreat, and wandered in the wood; and now, no longer restrained by the fear of discovery, I gave vent to my anguish in fearful howlings. I was like a wild beast that had broken the toils; destroying the objects that obstructed me, and ranging through the wood with a stag-like swiftness. O! What a miserable night I passed! [...]

My protectors had departed, and had broken the only link that held me to the world. For the first time the feelings of revenge and hatred filled my bosom, and I did not strive to control them; but, allowing myself to be borne away by the stream, I bent my mind towards injury and death. When I thought of my friends, of the mild voice of De Lacey, the gentle eyes of Agatha, and the exquisite beauty of the Arabian, these thoughts vanished, and a gush of tears somewhat soothed me. But again, when I reflected that they had spurned and deserted me, anger returned, a rage of anger; and unable to injure anything human, I turned my fury towards inanimate objects. As night advanced, I placed a variety of combustibles around the cottage; and, after having destroyed every vestige of cultivation in the garden, I waited with forced impatience until the moon had sunk to commence my operations (Shelley, 1992: 136-8).

El momento de su primer crimen también queda algo simplificado al no mencionar que la intención inicial del monstruo era llevarse al niño y educarlo como su compañero y amigo. La soledad y el rechazo se convierten una vez más en el gatillo que dispara la tragedia. Tal como señala Baldick, para el monstruo su misma existencia es un aborto de la justicia y su carrera criminal es una protesta contra esta anomalía. Aunque explica que es malvado porque es miserable, lo que en realidad lo guía es un sentido consciente de equidad. Las víctimas de sus ataques son todas inocentes. Lo que hace es proveer una

ilustración de la arbitraria injusticia de la sociedad humana que lo condena nada más verlo (Baldick, 1987: 52).

El relato del monstruo termina con la exigencia de una compañera a su imagen y semejanza con la que poder compartir su vida, e indica una vez más su resistencia a aceptar la autoridad de su creador.² Después de ese último capítulo, la novela gráfica volverá a los fondos claros y a una mayor variedad de viñetas en la narración de Frankenstein.

En conjunto, podemos decir que el relato del monstruo que nos ofrece Grimly lo hace, por un lado, vivo y real, al presentarlo visualmente con sus gestos de confusión, sufrimiento y soledad, pero, por otro lado, el hecho de que una gran parte de la historia se apoye tan fuertemente en la imagen implica una menor introspección por parte del protagonista, una introspección que era muy evidente en la novela de Mary Shelley y que lograba una conmoción empática por parte del lector.

Bibliografía

Baldick, C. (1987), *In Frankenstein's Shadow. Myth, Monstrosity, and Nineteenth-Century Writing*. Oxford: Clarendon Press.

Botting, F. (1995), "Introduction" en Fred Botting (ed.), *Frankenstein. Mary Shelley*. London: Macmillan, págs. 1-20.

Duc, B. (1982), *L'Art de la BD. Tome 1. Du scénario à la réalisation*. Grenoble: Éditions Glénat.

2 Fred Botting afirma: "Indeed, it is the monster's refusal to submit to his creator's assumed power and authority, his calling Frankenstein a 'slave' (p.167), that releases the novel's most powerful rendering of the relation between creator and creation, the dynamic of mutual, irreconcilable and reversible flight and pursuit towards the end. It manifests the subversive potential of fiction that was becoming increasingly evident in the production and consumption of romances in the eighteenth century: literature's refusal to be subordinated to moral uses and categories, a diabolical power that 'cannot be made to serve a master'" (Botting, 1995: 9).

Gassenmeier, M. (1994), "Erzählstruktur, Wertambivalenz und Diskursvielfalt in Mary Shelleys *Frankenstein*" en Günther Blaicher (ed.), *Mary Shelleys "Frankenstein": Text, Kontext, Wirkung*. Essen: Die Blaue Eule, págs. 25-46.

Grimly, G., (2013), *Frankenstein*. New York: HarperCollins Publishers.

Murray, C. (2016), "*Frankenstein* in Comics and Graphic Novels" en Andrew Smith (ed.), *The Cambridge Companion to Frankenstein*. Cambridge: Cambridge University Press, págs. 219-240.

Oates, J.C. (1987), "Frankenstein's Fallen Angel" en Harold Bloom (ed.), *Mary Shelley's Frankenstein*. New York: Chelsea House Publishers, págs. 67-79.

Shelley, M. (1992), *Frankenstein or The Modern Prometheus*, Oxford, Oxford University Press.