



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

COLEGIO DE BIBLIOTECOLOGÍA Y
ARCHIVOLOGÍA

INTERTEXTUALIDAD EN THE LEAGUE OF
EXTRAORDINARY GENTLEMEN, DE ALAN
MOORE Y KEVIN O'NEILL

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN BIBLIOTECOLOGÍA Y
ESTUDIOS DE LA INFORMACIÓN

P R E S E N T A:

JOHANA DE JESUS ALLEGRE QUEZADA

ASESOR:

DR. HUGO ALBERTO FIGUEROA ALCÁNTARA



Ciudad de México, 2023



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

Antes que nada debo agradecerle a la Universidad Nacional Autónoma de México por abrirme las puertas de las aulas y del aprendizaje. Todo lo que he vivido y he aprendido desde mi paso por la Prepa 8, por la Facultad de Filosofía y Letras, y hasta este momento es invaluable.

Al Dr. Hugo Alberto Figueroa Alcántara por alentarme a seguir aprendiendo, por tener siempre la paciencia para explicarme cualquier duda o tema que no entendiera, por sus palabras de aliento y por su don de compartir el conocimiento de forma única, sin su apoyo esta tesis no existiría.

A mis sinodales, el Dr. César Augusto Ramírez Velázquez por su tiempo, tanto en la revisión de esta tesis como en la formación de alumnos, sus enseñanzas me dejaron una importante huella; a la Dra. Brenda Cabral Vargas por sus valiosos comentarios sobre esta tesis y por sus clases que me siguen ayudando en el área profesional; a la Dra. Marisa Rico Bocanegra, por su tiempo y apoyo en la revisión de esta tesis; y a la Lic. Verónica Méndez Ortiz, por su valioso tiempo en la revisión de esta tesis.

A todos los profesores que con dedicación y gusto dan sus clases. Cuando un profesor da sus clases con pasión, contagia ese sentimiento a los alumnos; gracias a ustedes nunca perdí el gusto por aprender.

Dedicatorias

A mi madre, Ana Quezada, gracias por tus muy puntuales palabras de aliento, gracias por siempre apoyarme y cuidarme, ¡sí logré acabar la tesis!

A mi abuela, Lourdes Arrieta, gracias por aguantarme y por alivianarte durante mi paso por la Universidad.

Al abuelo, Hugo Baz, gracias por fungir de figura paterna, he acabado la tesis, por si tenías el pendiente, ya te puedes ir en paz.

A Sara y Olga, gracias por alimentarme tanto literalmente como intelectualmente, que nunca se acabe el vino.

A Nemesis, Pavel, Edgar y Christian, no me explico cómo nos hicimos amigos pero gracias infinitas por los memes.

A los de la papelería, cada uno me enseñó algo sobre la vida y sobre el dominó.

A Fernando, gracias por enseñarme que aunque no vivas de tus sueños los debes seguir.

A Fanny, gracias por abrirme las puertas de tu casa y darme de desayunar; ya terminé, ahora te toca a ti.

A Gaby, Jenny, José y Eréndira, no sé qué hubiera sido de mí en la Universidad sin su amistad.

A Janet y Gaby, gracias por hacer del museo un lugar divertido, perdón por no dejar de hablar cuando tomo café.

A Majel, David y Paolo, por abrirme las puertas de su casa y tratarme como si siempre hubiéramos sido familia.

A Stefano, gracias por seguirme apoyando después de no sé cuántos años, sigo esperando el diamante, te amo.

A los que me faltaron, perdón, se me fue.

La inteligencia me persigue, pero yo soy más rápido.
Les Luthiers

Índice

Introducción	7
1 Intertextualidad y la importancia de conocer los vínculos intertextuales desde una perspectiva bibliotecológica	10
1.1 Historia y actualidad de la intertextualidad	11
1.2 ¿Que es la intertextualidad?	22
1.3 La importancia de los vínculos intertextuales desde una perspectiva bibliotecológica	28
2 <i>The league of extraordinary gentlemen</i> , de Alan Moore y Kevin O'Neill	33
2.1 El cómic y la tira cómica	35
2.2 La novela gráfica	50
2.3 Alan Moore, Kevin O'Neill y la importancia de <i>The league of extraordinary gentlemen</i>	58
3 Intertextualidad en la novela gráfica <i>The league of extraordinary gentlemen</i>	62
3.1 Introducción	65
3.2 Materiales y métodos	70
3.3 Resultados	71
3.4 Discusión	133
Conclusiones	136
Bibliografía	139
Fuentes de las ilustraciones	145

Índice de ilustraciones

Ilustración 1	Realidad, signo y pensamiento	14
Ilustración 2	Donde vá mamá?	23
Ilustración 3	Al matadero	23
Ilustración 4	Diagrama del proceso comunicativo	24
Ilustración 5	St. Christopher	36
Ilustración 6	Códice en pergamino conservado en El Escorial	37
Ilustración 7	Las aventuras de Monsieur Vieux Bois	38
Ilustración 8	Gustave Doré, Histoire pittoresque, dramatique et caricaturale de la Sainte Russie	40
Ilustración 9	Príncipe Valiente	44
Ilustración 10	Crime: suspenstories	45

Introducción

El objetivo principal de esta tesis es dar a conocer al público y más específicamente a los bibliotecólogos, que el cómic y la novela gráfica se han convertido en lecturas importantes para la sociedad moderna, por esto se debe investigar y escribir más sobre el tema.

Es necesario conocer y estar en la vanguardia de las formas y tipos de lectura; como bibliotecólogos y profesionales de la información debemos reconocer que todos los medios y tipos de lectura son parte de la sociedad y que se les debe dar un lugar en la biblioteca.

Las creaciones artísticas son parte de nuestra cultura, y aunque en muchos casos no sean aceptadas en el mundo académico, es necesario que las bibliotecas, archivos, museos y cualquier centro de información lleve un registro, tenga un catálogo, resguarde y conserve las manifestaciones artísticas que sean producto de su comunidad.

El cómic, por su naturaleza, suele ser rechazado en las bibliotecas, así como en el ámbito académico, y es por esta razón que en esta tesis se estudia la intertextualidad en los cuatro volúmenes de *The league of extraordinary gentlemen* y el *Dossier negro*, para que se aprecie que, si en una sola serie de novelas gráficas puede haber todos los vínculos que se explicarán, en otras novelas o cómics podríamos encontrar joyas ilustradas con amplio contenido literario, histórico, filosófico, o de cualquier otra rama del conocimiento.

Esta tesis estará dividida en tres capítulos, que se van vinculando entre sí para encontrar las referencias intertextuales y dar un panorama de la importancia de este estudio en la bibliotecología.

En el primer capítulo se explicará a la intertextualidad, desde cómo nace la idea de imitación hasta la actualidad y los diversos caminos que ha tomado, se dará gran énfasis en entender sobre lo que es y las formas en las que se ha estudiado, también se explicará su importancia en la bibliotecología, pues será de gran ayuda comprender como nuestra carrera se puede ligar con este caso de estudio para mejorar y ampliar nuestro trabajo.

En el segundo capítulo se conocerá de la tira cómica, el cómic y la novela gráfica, daremos un recorrido en su evolución y las dificultades que ha tenido para posicionarse en el mundo artístico, se buscará dar a entender la importancia de este medio en las bibliotecas, también se explicará sobre la importancia de *The league of extraordinary gentlemen* y sobre sus creadores Alan Moore y Kevin O'Neil.

Para terminar, el tercer capítulo se abordará la intertextualidad en estas novelas gráficas, se explicará sobre el análisis intertextual y como se puede realizar un análisis de un punto en particular, es importante aclarar que únicamente se hará el análisis sobre los personajes, tanto los que son parte de la historia como los que son mencionados textualmente, esto se aclara debido a que en las viñetas pueden verse retratos, esculturas o dibujos de otros personajes pero únicamente nos enfocaremos en los personajes mencionados textualmente y que son parte de la historia principal.

The league of extraordinary gentlemen es una obra que tiene un gran número de referencias, no solo hay de personajes, también de lugares, de frases, de obras artísticas como bustos u óperas, e incluso de objetos, las historias de los personajes fueron amoldadas para poder aparecer en estas novelas gráficas pero se han respetado sus antecedentes, así como su esencia.

Reconocer a los personajes que son parte de esta historia puede ayudar a que se comprenda el contexto y las situaciones individuales de mejor forma, puede

fomentar el intento de los lectores por irse a las fuentes de las que fueron extraídos estos personajes y puede ayudar a comprender algún guiño que se dé en los diálogos.

En esta tesis se pretende abordar la importancia de la intertextualidad en la bibliotecología, la importancia de la novela gráfica en nuestra época, si ayuda a entender el contenido de una novela gráfica el conocer sus vínculos intertextuales, si es importante reconocer estos vínculos, si los códigos son cifrados para una comunidad específica, así como la cantidad de vínculos intertextuales que se pueden encontrar y de qué tipo son.

El párrafo anterior son algunas de las cuestiones que se plantearon con la elección de este tema y se pretenden resolver de forma paulatina con el avance de la investigación, se abordarán de forma específica en las conclusiones de esta tesis.

Con todo lo anterior se espera dar un panorama sobre el impacto de la intertextualidad en los cómics desde el punto de vista bibliotecológico, así como unir estas tres líneas de investigación en una sola tesis que muestre la importancia de los estudios sobre intertextualidad y sobre cómics en el ámbito bibliotecológico.

Nota. En relación con las ilustraciones encontradas en la tesis, en todos los casos son ilustraciones seleccionadas de sitios web por lo que se decidió, para no confundir, que todas las fuentes estén señaladas en una sección posterior a la sección de bibliografía, al final de la tesis

1 Intertextualidad y la importancia de conocer los vínculos intertextuales desde una perspectiva bibliotecológica

La originalidad consiste en
volver al origen.
Antoni Gaudí

La palabra *intertextualidad* nace en el texto *Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela*, escrito por Julia Kristeva en el año 1966, dicho artículo fue publicado originalmente en Francia en la revista *Critique*, número 239, en este texto escribe:

...todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto. En lugar de la noción de intersubjetividad se instala la de intertextualidad, y el lenguaje poético se lee, al menos, como doble. (Kristeva, 1981, pp. 190).

De acuerdo con Desiderio Navarro (1997), este artículo era una reseña de los libros *Problemas de la poética de Dostoievski* y *La obra de François Rabelais* ambos escritos por el teórico Mijaíl Bajtín, este artículo logró voltear la mirada hacia los análisis literarios rusos, además de que su término *intertextualidad* fue todo un éxito, ya que logró poner en foco rojo una ya existente problemática teórica independiente.

Desde Kristeva, se han realizado extensos estudios académicos sobre este término, su significado, sus reglas, su uso, etcétera. Y debido a que el término es relativamente nuevo, no se ha dado una estructura formal, ya que algunos autores dicen que es independiente, pero otros lo utilizan como parte de un conjunto de diferentes tipos de vínculos referenciales.

1.1 Historia y actualidad de la intertextualidad

De pronto comprendí que a menudo los libros hablan de libros,
o sea, que es casi como si hablasen entre sí.

Umberto Eco

Antes de adentrarnos en la historia reciente de la intertextualidad debemos entender la problemática inicial, que era la copia o la imitación de algo o alguien; esta tendencia existe y se ha hablado de ella desde hace siglos.

Según Alfonso Martín Jiménez (2015), el término latino *imitatio* procede de una idea alejandrina, relacionada con el intento de canonizar a los mejores autores clásicos como modelos dignos de ser imitados en cada género, pero esto se podrá ver mejor reflejado con el paso de las páginas.

Parece que Heráclito fue el primero que llegó a la idea de la imitación de la naturaleza, pero es Demócrito quien consideraba que cualquier tipo de arte era una mimesis de la naturaleza y de lo que nos rodea (Martín Jiménez, 2015).

Posteriormente Platón plantea la idea del *topos uranus* que es el mundo platónico de las ideas perfectas, lo que plantea con este mundo es que, antes de cualquier cosa, existen las ideas y podemos pensar en algo pero cuando lo bajamos al mundo terrenal de alguna forma no suele ser exacto a lo que teníamos ideado; por esta razón el mundo de las ideas es perfecto, todo lo que tenemos en el mundo terrenal es copia de alguna idea, con esto en mente podríamos afirmar que no existe nada original.

La argumentación del *topos uranus* se encuentra definida en la *Retórica* de Aristóteles, Jesús Camarero Arribas (2008) explica que se anticipa al concepto de red de textos, propio de la intertextualidad, e incluso llega a incidir sobre una de las nociones más trascendentales de la intertextualidad que es su metaliterariedad,

debido a que permite un recorrido interno por la literatura sin una referencialidad externa manifiesta.

Platón fue el que extendió la teoría de la mimesis o imitación, Dardo Scavino (2017) explica que uno de los puntos que Platón y Aristóteles plantean sobre la mimesis es que las personas son actores que encarnan personajes, por ejemplo, al ver cómo los adultos se comportaban los niños iban aprendiendo a moldear su forma de ser, como si se tratara de una escuela, esto también lo aplicaban con las fábulas y leyendas que les contaban las nodrizas a los niños.

Tanto Platón como Aristóteles debaten la idea de la mimesis, poniendo como ejemplo el teatro, Gerard Genette (1989, p. 119) explica que Platón podría ser el padre del pastiche puro, entre otras cosas más, y que nadie lo será después de él hasta mucho tiempo después con Balzac, Dickens y Proust.

Cristóbal González Álvarez (2003) nos explica en su artículo *La intertextualidad literaria como metodología didáctica de acercamiento a la literatura* que para Aristóteles imitar era una cualidad congénita desde la infancia y, por lo tanto, la creación artística sería la intensificación de un conjunto de textos, tomados de la tradición oral y escrita.

Y si nos ponemos observadores es cierto que la tendencia de un infante es imitar, cuando los padres quieren enseñarle una palabra la repiten una y otra vez, en diferentes tonos, separando las sílabas, cantándola, etcétera; con el único fin de que el niño lo imite y la diga, pero tampoco vamos a hablar sobre pedagogía.

Posteriormente Cicerón expone su interés sobre la imitación en su obra *Diálogo del orador*, donde explica que se debe elegir cuidadosamente el modelo, y se debe tener especial cuidado en copiar solo sus virtudes y no sus defectos, así como apropiarse las excelencias de los autores imitados y darles una apariencia personal (Martín Jiménez, 2015).

De acuerdo con lo anterior, entendemos que Cicerón también fue un punto importante para la teoría de la intertextualidad, debido a que se interesaba en la imitación de la misma forma que Platón y Aristóteles, pero para Cicerón pensar la elocuencia como mimesis fue una idea que le llegó un poco más tarde que a los otros dos autores mencionados, a pesar de eso Cicerón aprobaba la idea de la imitación como recurso para el aprendizaje (Lévy, 2012).

Dante Alighieri dedica un capítulo de su libro *De vulgari eloquentia* a la imitación, donde sostiene que los poetas toscanos que escriben en la naciente lengua vulgar han de emular a los grandes autores clásicos para llegar a su misma excelencia (Martín Jiménez, 2015), esta idea se sigue repitiendo pues imitar para mejorar es una ideal constante.

Tiempo después, durante el Renacimiento se retoma con mucha fuerza la idea de imitación, es en el Clasicismo que alcanza un pico muy importante, Alfonso Martín Jiménez (2015) explica que durante el Clasicismo se veía a la imitación como un procedimiento retórico y poético, pues su estudio se realizaba frecuentemente en los tratados sobre estos, y no era un simple calco de la idea original, sino que era visto como una actividad encaminada a emular o superar el espíritu de los modelos.

Con esto entendemos que, durante el Clasicismo, no estaba mal visto imitar algunas obras clásicas que eran consideradas pináculos de la historia, tampoco era mal visto imitar autores importantes, claro que la idea de imitar era crear algo igual o mejor a lo ya escrito, justo como decía Cicerón, copiar lo mejor y darle un toque personal.

Después de varios siglos y de llamar a la intertextualidad de muchas formas diferentes, llegamos a un punto cumbre para el estudio de esta rama y es con Ferdinand de Saussure, de origen ginebrino, que damos un paso importante en el estudio de la intertextualidad.

Ferdinand de Saussure (1945) explica en su *Curso de lingüística general* que la lengua es una nomenclatura y esto, a su vez, es una lista de términos que corresponden a otras cosas, esto supone ideas preexistentes a las palabras, es en este punto donde nos empezamos a adentrar de manera formal al campo de la intertextualidad.

Para dejar más clara la idea de De Saussure, debemos entender lo que es significado y significante, el primero es el concepto y el segundo es la imagen acústica, estos unidos crean lo que se denomina *signo lingüístico*, la imagen acústica es la huella psíquica que tenemos en la mente sobre algo. Esto quiere decir que, si leemos la palabra *burro* seguramente pensaremos en un animal de cuatro patas que rebuzna (ilustración 1).



Ilustración 1. Realidad, signo y pensamiento.

Viendo el ejemplo anterior, podría ser que se nos venga a la mente una persona que no sea muy dedicada a los estudios; esto dependerá del entorno y de la cultura popular. Parte de lo que plantea De Saussure es que el signo puede ser inmutable, ya que la sociedad no puede cambiar las reglas lingüísticas, o puede ser mutable, debido a que la forma de comunicarnos va cambiando.

Con lo anterior, podemos establecer que la base de la interpretación de cualquier idea va a depender de quién la abstraerá; para ahondar más en este tema recurriremos a otra explicación de De Saussure.

Dentro del capítulo *La lengua más antigua y el prototipo*, De Saussure (1945) nos explica que hay tres interpretaciones cuando se dice que una lengua es más antigua que otra:

- Origen, es decir la edad, pero el razonamiento más sencillo muestra que no hay lengua alguna a la que se le pueda asignar edad, porque toda lengua es la continuación de lo que se hablaba antes de ella.
- Época, como es el caso del español de España y el español que se habla en México, son diferentes y aunque uno parta del otro ninguno es más valioso que el otro.
- Arcaísmo, la lengua en la que ha quedado la forma más cercana del modelo primitivo.

Todo lo que se ha explicado De Saussure remite a la idea de intertextualidad, es uno de los grandes precursores de esta problemática, con sus estudios de gramática comparada donde estudió el cambio lingüístico histórico y logró ser reconocido como el padre de la lingüística estructural.

Mijaíl Bajtín es el precursor directo de la intertextualidad, de hecho él la señala como dialogismo, primero debemos aclarar que Bajtín destaca a la novela debido a que tiene un mayor grado de complejidad en su construcción y dice que “La novela es la diversidad social, organizada artísticamente, del lenguaje; y a veces, de lenguas y voces individuales” (1989, p. 81) y es aquí cuando decide adentrarse en la obra de Dostoievski para rescatar los géneros y subgéneros que la conforman, su trabajo es sumamente minucioso pues es necesario rastrear hasta la antigüedad los géneros y de ahí ver cómo han evolucionado hasta su época (Huerta Calvo, 1982).

El dialogismo es un diálogo que se da entre discursos, y por discursos nos referimos a los textos, una obra actual puede tener narrativa antigua, podemos ver esto

claramente en los poemas, generalmente estos tienen ritmo y métrica asociados a cánones establecidos, también existen diferentes géneros que dependen del cuerpo del poema, esto es parte de lo que Bajtín estudia como dialogismo.

La concepción del lenguaje poético como diálogo lleva a Bajtín a una reevaluación de la estructura novelesca que adopta la forma de una clasificación, Kristeva (1981) explica las tres categorías de palabras que señala Bajtín como parte del relato:

- La palabra directa, es la palabra del autor, a la que debe procurarse la comprensión objetiva directa.
- La palabra objetal, es el discurso directo de los personajes, está orientada hacia su objeto, pero es objeto de la orientación del autor.
- La palabra de otro, donde el autor puede utilizar la palabra ajena para poner en ella un sentido nuevo y al mismo tiempo se conserva su sentido previo, resultando una unión de dos sistemas de signos.

Sobre esta última categoría, el hecho de que una palabra tenga dos sentidos hace que la palabra se vuelva ambivalente, Kristeva (1981) nos dice que la novela es el único género que posee palabras ambivalentes, incluso es la característica específica de su escritura.

De acuerdo a lo que Bajtín plantea, Jesús Camarero Arribas (2008) explica, que el concepto de dialogismo surge a partir de la capacidad de los enunciados propios para relacionarse con los enunciados ajenos, y entre todos establecer un diálogo, una polifonía en el discurso.

Kristeva (1981) explica sobre el texto de Bajtín que la palabra literaria no es un punto, sino que es un cruce de superficies textuales, lo cual lo vuelve un diálogo de

varias escrituras, y que el tema de dialogismo como complejo sémico (unidad más pequeña de significación) implicaría: el doble, el lenguaje y otra lógica.

Muchos se inclinan a que la teoría de la intertextualidad nace con el término denominado por Bajtín como *dialogismo* e incluso toman como sinónimo de este a la intertextualidad, si bien es cierto que Kristeva se basó totalmente en los escritos de Bajtín así como en su término dialogismo para hacer la teoría de la intertextualidad, también es cierto que Kristeva intenta dar una explicación más global de esta problemática usando la palabra intertextualidad.

Como ya se explicó, la primera en usar el término intertextualidad es la búlgaro-francesa Julia Kristeva, lo hace basándose en los escritos de Mijaíl Bajtín, Camarero Arribas (2008) explica que para Kristeva el texto es una combinatoria, es decir, una transposición de textos anteriores.

Kristeva (1981, p. 190) define tres dimensiones del espacio textual, que son, el sujeto de la escritura, el destinatario y los textos anteriores, y es así que el estatuto de la palabra se define:

- Horizontalmente, sujeto-destinatario.
- Verticalmente, texto-contexto.

Con lo anterior, denota que el texto o la palabra es un cruce de textos o de palabras en el que se lee al menos otra palabra o texto. Kristeva (1981) nos explica que estos dos ejes los expone Bajtín y que con esto introduce en la teoría literaria que “todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto”, y con esto nos da la introducción a su término intertextualidad.

Lo anterior nos da a entender que un autor debió basarse en algo para escribir y gracias a eso podemos encontrar un cruce de ideas de, probablemente, diferentes personas, estas ideas pueden ser claramente visibles o estar escondidas en el texto.

Incluso podemos utilizar el propio texto de Kristeva para demostrar lo que es la absorción y la transformación de un texto; ella absorbe los textos de Bajtín y los transforma para darle vida a *Bajtín, la palabra el diálogo y la novela*, absorbe la idea de dialogismo, que quizá no estaba completamente aterrizada, y le da un nuevo y más amplio enfoque al transformarla en intertextualidad.

Kristeva trabajó con Roland Barthes en la revista sobre literatura *Tel Quel*; ella era parte del comité editorial y Barthes era parte de los colaboradores de contenido, también Barthes llegó a darle clases a Kristeva y a pesar de la diferencia de edades Kristeva logró influenciar sus trabajos.

En su libro *S/Z*, Barthes (1980, p. 8) escribe “el texto único vale por todos los textos de la literatura, no porque los represente (los abstraiga y los equipare), sino porque la literatura misma no es nunca sino un solo texto”, esto nos deja en claro la postura de Barthes sobre la intertextualidad debido a que él remite al hecho de que no existe un texto aislado de los otros textos.

Según Barthes (1982) el intertexto es el efecto de un recuerdo circular provocado por la presencia mental de la obra referenciada perteneciente a la cosmogonía literaria del lector, un acto de conocimiento que le permite al lector la asociación de escenas de obras diferentes gracias a su competencia lecto-cultural, y con esta idea Barthes plantea que es imposible vivir fuera del texto infinito (un universo literario propio en el que habitan todas las obras conocidas por el lector).

Con lo anterior se concluye que Barthes apuesta por la intertextualidad de tal forma que se va a un extremo donde dice que “todo texto es un intertexto” (Barthes, 1974,

p. 6) y nos da a entender que es trabajo del lector encontrar las referencias literarias que un autor pudo haber puesto en su texto.

Barthes apoyaba a Tzvetan Todorov de origen búlgaro-francés e hijo de bibliotecarios, quien también estudió los escritos de Bajtín, en su libro *Mijaíl Bajtín el principio del diálogo* explica sobre sus estudios y los analiza de una forma sumamente humanista.

Todorov (1996, p. 12) plantea un punto que se puede aplicar a la situación que tenemos con la intertextualidad, él dice que “una noción puede tener derecho a existir sin que le corresponda una palabra precisa en el vocabulario”, Todorov se refiere a la palabra literatura debido a que existen dialectos que no tienen esta palabra porque nunca fue necesaria, lo mismo pasa con la intertextualidad, dependiendo del enfoque que le daban era la palabra que se usaba.

En el libro *Teorías del símbolo*, Todorov (1993) nos explica sobre la imitación para asegurar que todas las artes son imitadas, y nos explica tres grados de esta:

- Grado cero, parte del principio que dice que todo es imitación de la naturaleza .
- Primer grado, que explica que el verbo *imitar* está calificado por el adverbio *imperfecto* debido a que la imitación no es necesariamente idéntica.
- Segundo grado, donde se dice que también se puede dar la imitación selectiva para solo imitar a la naturaleza bella.

Todorov intenta entrelazar a la imitación con la semiótica y para eso acude a los textos de Da Vinci, donde menciona que la poesía y la pintura se diferencian por el espacio-temporal de la obra y explica que la pintura es como un hombre y la poesía es como su sombra, el hombre pasa por la vista para llegar al sentido común,

mientras que la sombra es su forma imaginada y se produce en la mirada interior (Todorov, 1993).

Con lo anterior se comprende que la pintura se entiende mirándola y que la poesía se entiende dependiendo de lo que se quiera interpretar, es un punto interesante para esta tesis pues no todos le dan el mismo significado a un poema, así como no todos pueden encontrar los mismos vínculos intertextuales en un texto.

A pesar de que existen artes que solo con verlas se pueden disfrutar, no significa que estén exentas de vínculos intertextuales, por ejemplo, una obra de teatro que por sí misma puede ser disfrutada nace de un guión y este guión nace de una idea que a su vez surge de algo escuchado, visto o leído, es decir, hay un factor externo que hace posible la creación artística.

Todorov hace gran énfasis en la imitación y prácticamente no recurre a la intertextualidad, pero definitivamente vemos como la vincula con la semiótica para dar el mismo resultado que se dio con la intertextualidad.

Con Todorov vemos que el estudio de la intertextualidad puede no ser a partir de la línea que plantea Kristeva, otro personaje que no sigue la línea de esta escritora es Gerard Genette, pues plantea que la intertextualidad es parte de un conjunto más grande de referencias.

Gerard Genette es uno de los escritores sobre intertextualidad más importantes de nuestra época, Alfonso Martín Jiménez (2015) nos explica que en la obra *Palimpsestos: la literatura en segundo grado* de Genette, el objeto de la poética no debe ser el texto, sino la transtextualidad o la trascendencia textual del texto. En este libro, Genette propone cinco tipos posibles de relaciones transtextuales, Alfonso Martín nos explica cuáles son:

1. Intertextualidad: relación de copresencia entre dos o más textos, que incluye la cita, el plagio o la alusión
2. Paratextualidad: relación que el texto mantiene con su paratexto: título, prólogo, notas al pie, epílogos, etc.
3. Metatextualidad: relación con un texto con otro que habla de él, como ocurre en la crítica literaria
4. Hipertextualidad: relación de un texto con otro anterior del que deriva (llamado hipotexto) por transformación simple o indirecta
5. Architextualidad: conjunto de categorías generales o trascendentes de las que depende todo discurso (tipo de discurso, géneros literarios, etc.)

Con lo anterior entendemos que Genette clasifica a la intertextualidad de Kristeva dentro de la transtextualidad y que la intertextualidad solo contiene a la cita, la alusión y el plagio, por ejemplo, para esta tesis nos interesaría estudiar a la hipertextualidad, debido a que Genette clasifica aquí a la imitación elaborada y a la continuación de otras obras.

Genette ha sido una figura clave para el análisis intertextual, y así como él, hoy en día, hay muchos analistas sobre el tema, cada vez nacen más teorías sobre la intertextualidad y más estudios sobre la idea de que nada es totalmente nuevo.

1.2 ¿Qué es la intertextualidad?

Ningún hombre es una isla...

John Donne

En el punto anterior se mostró un análisis histórico, así como las vertientes de este término, pero debemos entender que su gran éxito se debe a que no existía una palabra para este rubro en específico, antes de este término se usaban palabras como paráfrasis, alusión, plagio, collage, etc.

La intertextualidad se da cuando se basan en otra idea para crear otra nueva, es decir, que pueden basarse en algo ya establecido para crear algo nuevo. De acuerdo con Heinrich F. Plett (1991) la respuesta a la pregunta ¿qué es la intertextualidad? “es un texto entre otros textos”, por lo menos etimológicamente hablando, y otra de las cosas que da a entender la etimología de la palabra es que todos los intertextos son textos. Plett menciona que debemos imaginar dos extremos, un texto que no es intertextual y lo intertextual sin ser texto, esta idea la retomaremos más adelante.

La intertextualidad supone, en palabras de Jesús Camarero Arribas (2008, p. 50), que no se añaden unos textos a otros sin más, sino que el texto más moderno transforma y asimila el texto más antiguo en una relación auténticamente creativa, como ya se había explicado que se hacía en el Renacimiento.

Mónica Loeb (2002) nos explica en el libro *Literary marriages: a study of intertextuality in a series of short stories by Joyce Carol Oates* que si consideramos los escritos antiguos, como *La biblia*, la mitología o incluso los escritos históricos, podremos notar que existen intertextos en cualquier lugar.

De acuerdo con lo anterior, podremos observar que mucha literatura tiene intertextualidad con escritos antiguos; vastos ejemplos se pueden encontrar en las

novelas históricas, donde se basan en un hecho, un lugar o en algún personaje histórico que originalmente existió o incluso que no se sabe con certeza si existió y solo ha sido mencionado un par de veces en algunos escritos, tal es el caso del rey Arturo, de quien se han hecho un sin número de obras.

Debemos comprender que la intertextualidad no solo es escrita, como ya explicamos que Plett menciona a lo intertextual sin ser texto, por ejemplo, Eduardo Peñuela Cañizal (2010) explica en *El extraño encanto de la intertextualidad* que Dalí realizó la parodia de los grabados *Los caprichos* de Francisco de Goya, por ejemplo, *¿Dónde vá mamá?* (Ilustración 2) de Goya fue parodiado por Dalí con el título *Al matadero* (ilustración 3).



Ilustración 2. Donde vá mamá?.



Ilustración 3. Al matadero.

Con esto podemos ver que la intertextualidad no necesariamente es escrita y, sobre todo, que no está necesariamente escondida ante nuestros ojos, también nos muestra que no es solo reutilizar ideas, sino que puede usarse para crear un diálogo.

Es Kristeva (1981) quien dice que podemos estudiar la narración, más allá de las relaciones significante-significado, como un diálogo entre el sujeto de la narración y el destinatario.

Mónica Loeb (2002), por ejemplo, menciona que T. S. Elliot explica en su ensayo *Tradition and the individual talent* que “ningún artista de cualquier arte, tiene su significado completo solo”, esto quiere decir que un artista necesita basarse en algo en algún momento de su obra, y esto a su vez nos da a entender que por sí sola una obra de arte no nos da toda la información que pudiera llegar a contener.

Fue hasta que esta palabra nació que se vio claramente lo que pasaba con las comunicaciones actuales, por comunicación nos referimos a la creación de la idea, la codificación del mensaje, la transmisión de la señal por medio de un canal, la recepción de la señal, la decodificación del mensaje por el receptor y su interpretación (ilustración 4).

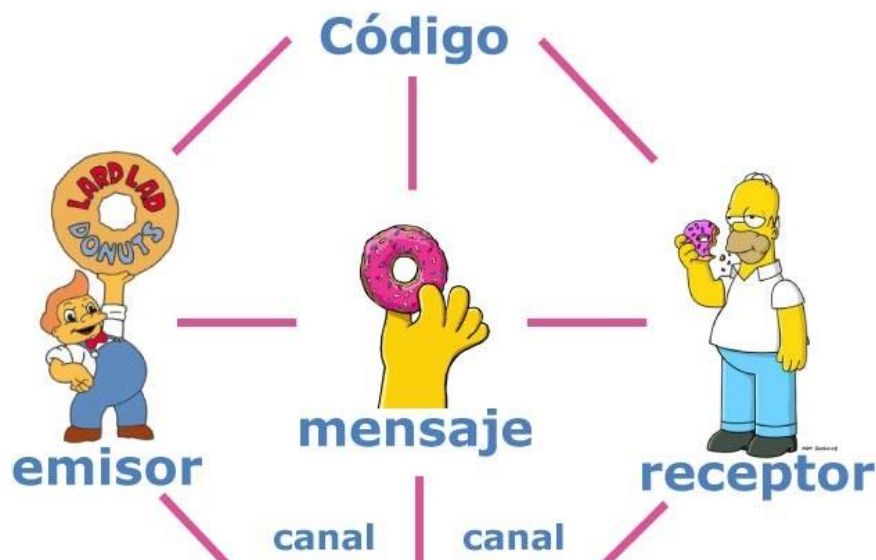


Ilustración 4. Diagrama del proceso comunicativo.

Lauro Zavala (2003, p. 184) expone que la intertextualidad implica una teoría de la comunicación, debido a que el receptor es quien hace el trabajo de darle significado

al mensaje, es el quien recibe y decodifica el mensaje, y por lo tanto es el receptor quien tiene la labor de encontrar los vínculos intertextuales.

En el libro *Nuevos conceptos de la teoría del cine: estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad* de Robert Stamm (1999) explica que Kristeva define al texto como una producción que implica tiempo para que se pueda construir la sistematicidad, así como las funciones comunicativas que servirán para poder enviar el mensaje y de la misma forma que implica tiempo al emisor crear este código, al receptor también le llevará tiempo descifrar el mensaje completo.

Con lo anterior se puede entender que al final son necesarias las mismas herramientas tanto para crear un texto como para asimilarlo, y que esto lleva un proceso, por lo mismo es tan importante comprender la teoría de la comunicación pues no todos tendrán las herramientas para poder descifrar un mensaje.

Antonio Mendoza Fillola (1994, pp. 26-27), menciona en su libro *Literatura comparada e intertextualidad* que “la lectura es el resultado de una interacción entre el texto y el lector, el producto de un diálogo en el que se negocia entre la coherencia interna del texto y la que el lector le atribuye”, también explica que el lector se encarga de adaptar el texto a sus particulares condicionantes de recepción, pues es solo el lector quien establece las relaciones entre lo que el texto dice y sugiere, y lo que él supone o infiere.

Se podría decir que cualquier tipo de comunicación actual tiene elementos intertextuales, esto quiere decir que toda nuestra vida está entrelazada a otras cosas, estas pueden ser libros, películas, series, música, personas, y un sin número de elementos que influyen en nuestra forma de ser y de pensar.

Claudia Chantaca Sánchez (2016) en su escrito *El placer de leer intertextos* plantea que es trabajo del lector entender las remisiones a las que hace alusión el texto, y que esto se dará en razón de su competencia, además de que el poder encontrar

vínculos literarios en un texto sin que esté entrecomillado, logra una sensación de satisfacción en el lector.

Siguiendo esta idea, Jesús Camarero Arribas (2008) explica que la intertextualidad es un fenómeno de recepción y es el lector el que detecta o reconstruye la relación intertextual, y que es esta última instancia donde se lleva a cabo el juego de relaciones intertextuales, existentes en nuestras tradiciones literarias, básicamente la intertextualidad se define por la lectura y entra en juego la subjetividad del lector.

Con lo anterior, podríamos decir que abstraemos lo que consumimos a lo largo de nuestra vida y lo que se van acumulando en la memoria nos da las bases para hacer la relación intertextual de lo que posteriormente consumiremos, e incluso podría formar parte de lo que nosotros creemos.

Los enunciados se van relacionando con los enunciados anteriores, y esto va generando relaciones intertextuales, Antonio Mendoza Fillola (1994, p. 61) nos dice que “un texto no se autojustifica exclusivamente en su propia corporeidad”, esto nos deja muy claro que a pesar de que tenemos la capacidad de crear, necesariamente debemos retomar algo previamente establecido.

La intertextualidad es, en palabras de Lauro Zavala (2003, p. 95), “la posibilidad de asociar un texto cualquiera con cualquier otro texto cultural, ya sea real o virtual, escrito o icónico, contingente o imaginario”. Y con lo anterior abre el camino para plantear que la intertextualidad es la característica principal de la cultura contemporánea, así que todo lo que produce el ser humano puede considerarse texto debido a que implica crear un tejido de códigos que se relacionan entre sí, las reglas que determinan la naturaleza de este tejido son lo que llamamos intertextualidad.

Sin ponernos a buscar lo filosófico en la intertextualidad, y solo acatarnos a lo palpable como son los escritos, podemos notar que ciertas corrientes de la literatura

se entrelazan como son la historia y la novela, esto para crear algo nuevo, pero no novedoso.

Entonces, con lo anterior nos queda claro que la intertextualidad es un conjunto de asociaciones que, actualmente, podemos afirmar que encontramos en cualquier creación humana, y que para poder verlas es necesario remitirnos a las tendencias de su creación.

Entendiendo que la intertextualidad es la relación existente entre diferentes textos (que no necesariamente son escritos), podemos abordar en el siguiente punto sobre la importancia de la intertextualidad en la bibliotecología y cómo se pueden unir estos dos temas que parecen muy diferentes a simple vista.

1.3 La importancia de los vínculos intertextuales desde una perspectiva bibliotecológica

...Google puede darte cien mil respuestas
un bibliotecario puede darte la correcta.
Neil Gaiman

Según el Diccionario de la Lengua Española (2017), *Bibliotecología* “es la ciencia que estudia todos los aspectos de las bibliotecas”, según Valentino Morales López (2002, p. 115):

...es resultado de la unión de *biblion* libro, *theke* almacén y *logos* tratado o estudio. Lo que quiere decir que bibliotecología es el tratado o estudio del almacén de los libros, y se trata de la ciencia de las bibliotecas.

Revisando en la historia se puede encontrar que la palabra *Bibliotecología* aparece por primera vez en Alemania en el siglo XIX, a pesar de esto la profesión se lleva ejerciendo desde mucho antes de que se les otorgara título, pero solo era encaminada al acomodo de una biblioteca, el bibliotecario se encargaba de tener ordenada la biblioteca y encontrar de forma rápida los documentos que se le pedían.

Con el paso de los años se le fue pidiendo más al bibliotecario, desde el manejo de colección y la atención a varios usuarios, hasta preservar y difundir el conocimiento que existía dentro de sus recintos (Morales López, 2002).

En palabras de Miguel Ángel Rendón Rojas (1998, p. 115), la bibliotecología se ocupa de estudiar cómo ciertos documentos, a través de una institución informativa, pueden poner en contacto con el mundo de la información a los lectores. Teniendo en claro lo que quiere decir bibliotecología, debemos entender su aplicación, y es que no es solo estudiar lo referente a las bibliotecas, sino estudiar lo referente a la información, a cualquier tipo de información.

Como estudiantes nos inculcan sobre el acomodo racional de la información, esto quiere decir que nos explican y enseñan a mantener un orden en el vasto mundo del saber, pero también nos enseñan todo lo referente a la biblioteca, desde su administración hasta el marketing que se le debe dar.

Como seres humanos no podemos leer todo, pero sabemos dónde se encuentra todo, esa es la labor del bibliotecólogo o profesional de la información, por ende, sabemos dónde encontrar las referencias, y aunque no siempre estamos enterados de los vínculos literarios o intertextualidades que puede contener un escrito, debemos ser capaces de identificarlas y sustraerlas.

Jesús Camarero Arribas (2008, p. 46) explica que la interacción del lector con el juego intertextual requiere memoria, cultura y espíritu lúdico, de modo que estos aspectos dan lugar a infinidad de lecturas y recorridos lecturales en una especie de red que rompe la linealidad tradicional, como si fuera una alternativa entre desgranar la filigrana de mosaicos del texto o reconstruir una secuencia textual desde el origen de la literatura.

De acuerdo a lo anterior podríamos decir que es necesario un nivel cultural muy alto para poder reconocer los vínculos intertextuales con la simple lectura de un libro, pero una parte de nuestra educación bibliotecológica nos ha formado para poder buscar estos vínculos sin tener que haber leído las bases que formaron ese documento; esta tesis es el ejemplo de que no se necesita ser parte de la cultura que le dio vida a una obra para poder localizar los vínculos intertextuales a los que se les hace alusión.

José Enrique Martínez Fernández (2001, p. 45) plantea que “el juego intertextual, en sentido amplio, es tan rico que no imaginamos un texto aislado de la voz ajena”, esto quiere decir que todo lo actual es un collage de otras ideas, sin embargo, esto

no quiere decir que no sea buena la producción cultural actual, solo nos deja claro que nada está aislado.

Adentrándonos en el campo bibliotecológico, podríamos irnos más allá de lo ya planteado, podríamos ver a la intertextualidad como una herramienta para catalogar, plantearnos preguntas como ¿cuál es la influencia que se tuvo para este libro?, o incluso poner como elementos para la búsqueda a los personajes, si estos son previamente conocidos.

Debemos tener especial cuidado con la palabra influencia debido a que Enrique Martínez Fernández (2001) nos explica que este concepto abriga todo tipo de desconfianzas y que esto se debe al uso abusivo que ha tenido a lo largo de más de siglo y medio.

En el libro *El bosque de las letras* de Juan Goytisolo Gay (1995) se presenta excelente reflexión sobre la influencia:

El gran escritor (...) es una criatura voraz y vandálica que entra a saco en lo que halla a su alcance, se apodera de cuanto le interesa, manipula, digiere e integra cualquier clase de materiales en la armadura o ensamblaje de su propia creación. Todo, absolutamente todo, influye en él: un libro meditado o leído por casualidad, un recorte de periódico, un anuncio callejero, una frase captada en un café, una anécdota familiar, la contemplación de un rostro, grabado o fotografía.

Y remata diciendo que una obra es el resultado de la suma total de las influencias exteriores que ha recibido (Goytisolo Gay, 1995).

Es por lo anterior que debemos tener especial cuidado para diferenciar entre la alusión, el plagio, la cita y la referencia, con todo lo ya recorrido sobre el tema de intertextualidad podemos afirmar que son parte de ella.

Jesús Camarero Arribas (2008), en su libro *Intertextualidad: redes de textos y literaturas transversales en dinámica intercultural*, plantea una idea con la que podemos encontrar a la intertextualidad en el campo bibliotecológico:

Si el sentido de los textos literarios residiera no en sus causas exteriores, el mundo, el autor o las fuentes del escritor, sino en la relación que las obras literarias propiamente dichas mantienen entre ellas, entonces comprender la literatura pasaría por considerarla como un espacio o una red, una biblioteca en la que cada texto transformaría los otros textos al tiempo que estos lo modificarían.

Con esto vemos que la intertextualidad siempre va a hacer que vayamos a buscar los textos en los que se basó la obra de la cual queremos reconocer sus redes, y por más que se lea nunca se van a poder reconocer todas las referencias que pueda incluir un texto, por lo cual es necesario remitirse siempre a la biblioteca.

Sobre la importancia de la intertextualidad en la bibliotecología podemos fijarnos en las nuevas reglas de catalogación, *Resource and Description Access*, por sus siglas RDA, estas surgen a partir de las nuevas formas de acceder a la información, así como las necesidades actuales de los usuarios.

Las RDA se basan en un modelo conceptual conocido como *Modelo de Entidad-Relación*, Evelyn González Alastuey (2011) define a este modelo “en términos simples, se puede decir que es un modelo que identifica cosas y cómo estas cosas se relacionan entre sí”.

Es en la sección ocho de las RDA donde se apuntarían las relaciones intertextuales, debido a que ahí es donde se registran las relaciones entre obras, expresiones, manifestaciones e ítems. El objetivo de esta sección, según las RDA, es “encontrar obras, expresiones, manifestaciones e ítems que están relacionadas con aquellos representados en los datos recuperados en respuesta a la búsqueda del usuario” y “entender la relación entre dos o más obras, expresiones, manifestaciones e ítems” (Rojas Leon, 2015).

Una parte muy interesante que se puede observar en las RDA, es que se pide al catalogador que ponga una fuente consultada para poder avalar el registro de relación, así como una explicación de la relación, esto es un gran avance para la catalogación y es necesario que los bibliotecólogos nos adaptemos a estas nuevas reglas de catalogación pues con esto se le da mayor información al usuario.

Uno de los puntos que plantea esta tesis es que la intertextualidad no necesariamente es plagio o influencia, sino que puede ser un diálogo o puede ser usada para crear algo que no es necesariamente igual a lo que se basó, por esto mismo es tan importante que el usuario tenga al alcance una catalogación completa que le ayude a conocer o a saber cómo buscar más sobre el tema, tomando de ejemplo la ya mencionada serie *Los caprichos* de Goya en la que debería tener su catalogación la información sobre la reinterpretación que hizo Dalí y viceversa.

Es indispensable, para los bibliotecólogos, poder entender la importancia de la intertextualidad y estar en la vanguardia de lo que se escribe sobre este tema debía a que nos va a ayudar mucho para poder comprender las necesidades de información de los usuarios, así como para poderles proporcionar las herramientas necesarias para resolver sus necesidades de información.

2 The league of extraordinary gentlemen, de Alan Moore y Kevin O'Neill

Tengo la impresión de que el cómic ha pasado de ser un icono del analfabetismo a uno de nuestros últimos bastiones del alfabetismo.

Art Spiegelman

Antes de empezar este capítulo es necesario hacer una nota de distinción entre los diferentes tipos de narrativa gráfica que se abordarán:

- La tira cómica se considerará como una pequeña historia que se pueda contar en un par de cuadros secuenciales, un breve momento entre sus personajes que describan alguna situación, que generalmente es de corte humorístico.
- El cómic o historieta se considerará como una historia más larga que se puede leer en cuadernillos engrapados que tienen un final de trama momentánea, pero no de la historia que engloba, se publican periódicamente sin que se exprese un final a corto o mediano plazo.
- La novela gráfica se puede considerar de dos formas, una puede ser que su formato sea en cuadernillo engrapado en el que se puede expresar un final a corto o mediano plazo y que podría ser compilado y publicado en un solo tomo posteriormente, y la otra es que, desde un principio, se publique en un tomo que contenga toda la historia, de cualquier forma, siempre manejando una idea autoconclusiva.

Tomando en cuenta a lo anterior, podríamos encontrarnos con híbridos, con tiras cómicas que sean de unos cuantos cuadros, pero donde la historia se va desarrollando al paso de las publicaciones como *Anita la huérfanita*, o podríamos encontrarnos con novelas gráficas que tengan continuidad ya sea con una serie de cómics o con otras novelas gráficas.

Otro punto importante de mencionar antes de continuar es que se decidió respetar el título de las obras en inglés debido a que la publicación de estas novelas gráficas en español también llevan el título en su idioma original.

La novela gráfica *The league of extraordinary gentlemen* fue publicada originalmente como cómic, el primer número salió a la venta en junio de 1999 con ABC (*America s Best Comics*) como su editorial; el primer volumen se publicó en seis números en formato de grapa y gracias al éxito que obtuvo se decidió publicar otros seis números, empezando en septiembre de 2002, que posteriormente se convirtieron en un segundo volumen, después se publica el *Dossier negro* que no es considerado como un volumen sino como un libro de consulta, este vio la luz en 2007 como novela gráfica desde un principio, el volumen tres, subtítulo *Century*, ve la luz en mayo de 2009, contando con solo tres números pero en formato novela gráfica, divididos en momentos clave, que son 1910, 1969 y 2009, y el cuarto volumen, subtítulo *La tempestad* consta de seis números que se empezaron a publicar en 2018.

La idea original de Moore era crear un supergrupo ubicado en la patria de Dickens a finales del siglo XIX, éste se conforma por personajes preexistentes en la narrativa de la época (Vargas Iglesias, 2010). Estos héroes sin máscara son los encargados de mantener a Inglaterra y al mundo a salvo.

Los tres volúmenes de este cómic están formados por una compleja red de referencias, en la que cada nombre mencionado corresponde a un personaje preexistente, esta red de interconexiones entre personajes tan distintos es, al mismo tiempo, impresionante y abrumadora.

Pero antes de hablar sobre las interconexiones que podemos encontrar en estas novelas gráficas, tenemos que dar un recorrido por la historia del cómic, de la novela gráfica y de los autores de este manjar de referencias.

2.1 El cómic y la tira cómica

¡Algún día se dará más valor a la
cultura que al dinero!

Quino

Existen diferentes aproximaciones a la historia del cómic, una es mediante la historia de la narrativa gráfica, que comprende desde las primeras imágenes pictóricas creadas por el hombre hasta el arte actual, plagado de simbolismos, pasando por las imágenes religiosas creadas para evangelizar *Aucas* y *Aleluyas*, o incluso pasando por los jeroglíficos. Toda imagen, sea de corte narrativo o sistema de escritura, nos podría dar el primer acercamiento a lo que hoy es la novela gráfica.

La narrativa gráfica ha dado las primeras bases para el estudio de la historia de la humanidad y del cómic, como las *Cuevas de Altamira*, los códices mexicanos, la *Columna de Trajano*, el *Tapiz de Bayeux*, la *Descripción de las endechas mudas en el exilio de la santísima madre Santa María de Guadalupe*, y otros muchos ejemplos que se pueden dar, pero sería difícil encontrar entre estos ejemplos la propiedad que define al cómic como tal (Masotta, 1982).

Otra de las aproximaciones a la historia del cómic es a través del grabado. El Diccionario de la Lengua Española (2020) nos explica que el *Grabado* “es una estampa obtenida por medio de la impresión de planchas preparadas al efecto”, el grabado es un método muy antiguo que se ha utilizado para la reproducción de imágenes y textos de forma rápida y poco costosa.

El grabado es una forma de expresión de la narrativa gráfica que nace a raíz de la invención del papel y al igual que éste, también se desarrolla en China, las manifestaciones más antiguas europeas son *El Centurión y dos soldados* de 1370, una virgen acompañada del niño Jesús y un grupo de santos, que apareció pegada en el interior de un arcón en 1418 y un *San Cristóbal* (ilustración 5) de 1423, con el paso de los años ha ido cambiando la base en la que se talla y el material en el que

se imprime, creando diferentes técnicas que se han ido poniendo de moda en diferentes lugares y épocas (Del Mar Bernal, 2013).



Ilustración 5. St. Christopher.

A pesar de que se puede estudiar al cómic basándonos en la historia de la narrativa gráfica o en la historia del grabado, no podemos afirmar que éstos sean sus antecedentes; esto se debe a diferentes razones, la más importante es que los cómics actuales no se hicieron retomando a la narrativa gráfica antigua, ni para imitar a los antiguos grabados.

Razonando lo anterior, Gerardo Vilches Fuentes (2014) menciona que el cómic es un medio relativamente nuevo y esto se debe a que nace con la capacidad de reproducirlo, el cómic es un objeto industrial que se reproduce masivamente por medios mecánicos; su estructura está hecha para llegar a las masas.

Existen estudiosos del cómic como Breixo Harguindey (2006) que conocen tan bien su composición y narrativa que llegan a decir que existen cómics desde antes de la imprenta; Breixo menciona como ejemplo muy claro a las *Cantigas de Santa María*

(ilustración 6), y hace toda una explicación de la apariencia y la forma de discurso de un cómic actual contrastado con ese documento que data del periodo de reinado de Alfonso X, rey de Castilla y León, también conocido como Alfonso el Sabio.



Ilustración 6. Códice en pergamino conservado en El Escorial.

Tomando en cuenta lo que explica Breixo podríamos dar un paso más hacia la antigüedad, remontarnos a los 800 d.C. cuando San Oscar ilustró una biblia para evangelizar, esta biblia es conocida como *Biblia pauperum* o *Biblia de los pobres* y también estaba dividida en cuadros donde los personajes van representando escenas religiosas, dicha biblia fue realizada en la técnica de grabado para su rápida y barata distribución.

Pero a pesar de tener algunos ejemplos antiguos de cómics o de guiños al formato de cómic, la forma más aceptada para abordar su historia es retomando los anales de la tira cómica, pues con la tira cómica llegaron los bocadillos narrativos dentro de la viñeta que daba un sentido físico al sonido.

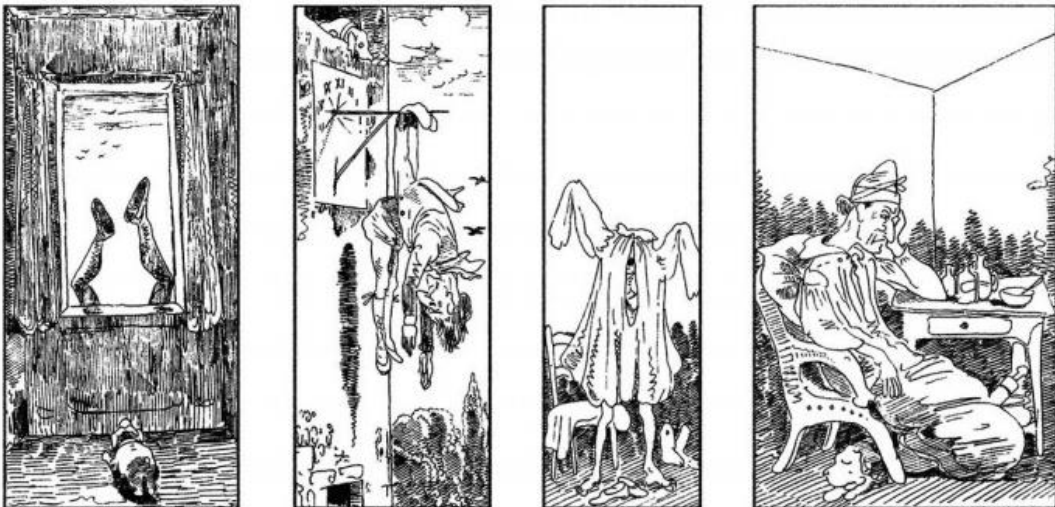
Se podría decir que gracias a la tira cómica nace el cómic, éste toma la estructura de la tira cómica y la explota para crear un nuevo estilo de narrativa, más amplio y mejor diseñado.

De acuerdo con lo que se dice sobre el cómic, es decir, que se trata de un objeto industrial y que nace gracias a la tira cómica, podríamos decir que Rodolphe Töpffer es el padre de la historieta, era profesor y dedicaba sus ratos libres a dibujarles historias a sus alumnos; cuando publicó estas historietas fueron recibidas con mucha polémica, pero Goethe lo felicitó por la publicación *Voyages et aventures du Docteur Festus* en 1829 y esto lo animó a seguir haciéndolas (Vilches Fuentes, 2014).

El anterior no fue su único libro de “histoires en estampes”, que así era como Töpffer llamaba a sus historietas, otras de sus publicaciones fueron *Mr Pencil* (1831), *Histoire de M. Jabot* (1835), *Mr. Crépin* (1837), *Histoire D'Albert* (1844), *Las aventuras de Monsieur Vieux Bois* (1840) (ilustración 7), este último fue traducido al español recientemente.

LAS AVENTURAS DE MONSIEUR VIEUX BOIS · RODOLPHE TÖPFFER

52



Cuarta tentativa de suicidio
Por fortuna, queda colgado del gnomon del reloj de sol
Vieux Bois cambia de ropa
Victima del desaliento, cae nuevamente enfermo

Ilustración 7. Las aventuras de Monsieur Vieux Bois.

Masotta (1982) hace una traducción de un extracto de la página 15 de la antología *The penguin book of comics*, escrita por George Perry y Alan Aldridge publicado en 1967, donde Töpffer reflexiona sobre su arte:

La historia en cuadros, a la cual la crítica de arte no presta atención, y que raramente inquieta a los doctos, no ha dejado en cambio de ejercer una gran atracción. Y esto en mayor grado que la literatura misma puesto que a partir del hecho de que existe más gente que mira que gente que lee, ejerce su atractivo especialmente sobre los chicos y las masas, ese público al que se puede pervertir y que por lo mismo sería particularmente deseable ayudar a educarse. El cuento dibujado, con esa doble ventaja que le viene de su mayor concisión y de su relativamente mayor claridad, puede y debe vencer a otros medios de expresión en tanto puede dirigirse con una actitud realmente viviente a un mayor número de espíritus, y puesto que aquel que lo utiliza —cualquiera que fuera el contexto— tendrá ventaja sobre aquellos que eligen expresarse por medio de libros.

Al párrafo anterior se le conoce como el primer texto teórico del cómic.

En 1841 nace en Reino Unido la primera revista moderna con contenido exclusivamente satírico; se trata de la revista *Punch*, en la que las páginas estaban llenas de tiras cómicas, historietas, dibujos, chistes, etcétera. Era una revista muy similar a lo que hoy es la revista *MAD* (Masotta, 1982).

Gustave Doré recreaba mediante grabados escenas costumbristas y comentaba jocosamente la actualidad social en *Le journal pour rire*, es en este periódico donde empieza a producir pequeñas historietas que evidencian su gusto por narrar, para 1854 Doré publica *Histoire pittoresque dramatique et caricaturale de la Sainte Russie* (ilustración 8), impreso originalmente con técnica xilográfica, sus más de 100 páginas narran la historia de Rusia desde sus orígenes hasta los preliminares de la Guerra de Crimea, este protocómico es un verdadero panfleto anti-ruso (Parra, 2016).



Son sommeil devenant de plus en plus agité, Ivan songe qu'il aura à repousser de nouvelles invasions de barbares ; et, les voyant approcher, il leur crie : « Vous en voulez, eh bien ! vous en aurez des châtimens exemplaires. »

Ilustración 8. Gustave Doré, *Histoire pittoresque, dramatique et caricaturale de la Sainte Russie*.

Es en la segunda mitad del siglo XIX cuando se empiezan a publicar las tiras cómicas en los periódicos de forma regular, eran de corte humorístico y fueron muy bien recibidas; prácticamente todos los periódicos del mundo las publicaban y esto hacía que la competencia fuera muy cerrada.

En 1869 se publicó en la prensa mexicana la primera novela ilustrada *Rosa y Federico: novela ilustrada contemporánea* de José Tomás de Cuéllar y José María Villasana, publicado en *La ilustración potosina*, que abre las puertas en México a este medio.

Mientras, en Estados Unidos, Joseph Pulitzer fue el primero en introducir una historieta a la edición dominical de su diario *New York World* en el año de 1889 y posteriormente fue el primero en colocar una a color. Pulitzer, de la mano del dibujante Richard Felton Outcault explotaron el color de las imprentas en su tira dominical llamada *Hogan's Alley* y a pesar de no ser el primer cómic (muchos autores lo describen como tal), se le recuerda por estar en el centro de la primera gran guerra de medios de comunicación debido a estas publicaciones y sus derechos de autor.

Posteriormente en los años treinta surgió el nuevo formato llamado *comic-book*, *The funnies*, a cargo de Joe Archibald; era una revista de gran formato que salió a la luz el 16 de enero de 1929 y contenía recopilaciones de series que aparecían en los diarios de William Randolph. Al principio no tuvo mucho éxito, pero para 1933, una prestigiosa marca de detergentes lo incluye de regalo al comprar sus productos y fue en ese punto que alcanzó un éxito rotundo (Vilches Fuentes, 2014).

El formato de estos libros de cómics era un cuadernillo de 17 x 26 centímetros, formado por pliegos de papel engrapados, este fue el primer formato creado específicamente para publicar cómics y su acogida fue tal que hoy en día podemos ver ese mismo formato siendo vendido en los puestos de periódicos de todo el mundo.

Así fue como la tira cómica abrió el camino para que el cómic pudiera ser el monstruo mediático que es hoy; esto no quiere decir que la tira cómica haya desaparecido, solo que tomaron diferentes caminos, la tira cómica siguió teniendo un público muy amplio y siguieron teniendo personajes aclamados por el público como *Mafalda* o *Garfield*, y actualmente ha regresado el interés por las tiras, por ejemplo, en México podemos ver los libros de *Jours de papier*, *The mountain with teeth* o *La tuya en vinagre* en la sección de “Best sellers”.

Cuando se empieza a publicar el *comic-book* en forma recurrente comienzan a aparecer artistas que se dedican exclusivamente a esto, y aunque en un principio sus géneros eran el humor, el costumbrismo y la aventura, esto no tardó en ser relevado para abrirle paso a los héroes enmascarados.

Es en 1934 cuando Malcolm Wheeler-Nicholson y Jack S. Liebowitz fundan *Detective Comics*, hoy conocida simplemente como DC, que gracias al cómic titulado *Action Comics* podemos ver hoy en día que DC es un pilar imponente en la historia del cómic (Vilches Fuentes, 2014).

Con la llegada de los superhéroes, el lector deja de reflejarse como es y empieza a ver lo que quisiera ser, esto hace que los héroes enmascarados lleguen a un mercado mucho más amplio que el que tenían las series cómicas, esto abre la puerta a considerar al cómic como un producto para las masas.

Umberto Eco (1984) explica que los cómics al ser “mass media” son obligados a dejarle al lector una sensación de “querer más” al dejar algún cabo suelto en el final de la historia, esto se le pedía autor debido a que la editorial lo necesitaba para poder tener demanda comercial, de igual forma el autor debía realizar historias simples, cortas y con personajes estereotipados para no exigirle un esfuerzo de memoria al lector.

Las series y personajes del cómic son, en un principio, una expresión social, un reflejo de las circunstancias históricas que los engendran, y posteriormente se convierten en un ideal, por esto y por la deliberada enajenación que crean los cómics, Miguel Ángel Gallo (1980) hace referencia al cómic como “subliteratura”, dicha afirmación no podría estar más equivocada pues es denigrante para el medio, los artistas y los lectores, pero en su momento era común que las altas esferas culturales no aceptaran a este medio.

El cómic fue subiendo sus ventas, principalmente el cómic de superhéroes, gracias a este esplendor, otro tipo de autores se empiezan a abrir paso a las historias sin héroes enmascarados, llegan a los puestos de revistas personajes con los que cualquiera se puede identificar como *Archie* y animales humanizados que tienen moralejas como el *Pato Donald* (Vilches Fuentes, 2014).

Estados Unidos no fue el único lugar en hacer cómics que se vendían abundantemente, por ejemplo, en Europa el cómic de *Tintín* causó furor en el público, especialmente en los políticos debido a la temática conservadora que manejó en un principio.

El éxito que empiezan a tener los cómics no solo le abrió la puerta a diferentes géneros y personajes, también le abrió la puerta a diferentes estilos de dibujo y narración; los consumidores de cómic empezaron a tener listas, cada vez más largas, de cómics para elegir.

Harold R. Foster fue el primero en ilustrar un cómic con dibujo detallado, dejando atrás a la caricatura con la que nace el cómic, este ilustrador de dibujo publicitario no tuvo más remedio que trabajar ilustrando cómics debido a la crisis del 29, no le gustaba trabajar con dibujos animados y por esta razón creó su propio cómic *Príncipe Valiente* (ilustración 9), publicado en 1937, ilustrado con dibujo meticuloso y detallado, con un guión fascinante que parte de las leyendas artúricas pasando por los principales acontecimientos de la Europa medieval, el personaje evoluciona con el cómic manteniendo la esencia humana que lo hace entrañable (Vilches Fuentes, 2014).



Ilustración 9. Príncipe Valiente.

Muy poco después de la creación de *DC Comics*, nace en 1939 *Marvel Comics*, originalmente llamada *Timely publications* de la mano de Martin Goodman, esta editorial no solo estará al nivel de DC en ventas, sino que serán eternos rivales en el medio. Marvel tiene su época de oro cuando Stan Lee toma las riendas del área editorial, de la mano de Steve Ditko, Jack Kirby y Roy Thomas, crea una idea de superhéroes con problemas comunes que acabó fundando un imperio (Morrison, 2012).

Mientras, en México con el aire posrevolucionario y la vista puesta en el futuro se empieza a transmitir un programa radiofónico llamado *Troka el poderoso*, personaje creado por Germán List Arzubide con la aprobación de la *Secretaría de Educación Pública*, dicho programa fue creado con el objetivo de mostrar la importancia de las máquinas creadas por el intelecto y para combatir la superstición religiosa, y en 1939 se comenzó a imprimir cuentos infantiles con este personaje editados por *El Nacional* e ilustrados por Salvador Pruneda y Julio Prieto (Solís Ortega, 2013). Podríamos decir que la importancia de este personaje radica en ser una transmisión y, posteriormente, una publicación financiada por el gobierno con el objetivo de educar a la población.

Ya en los cincuenta, una de las editoriales más importantes en el medio fue *Entertaining Comics*, por sus siglas EC, la cual sufrió el mismo ataque mediático que años después sufrirían los videojuegos y que muchos años antes sufrieron los libros; EC Comics publicaba en su mayoría cómics de terror, suspenso y crimen, contenía ilustraciones detalladas que mostraban, sin temor, los horrores que se escribían en sus páginas (ilustración 10).

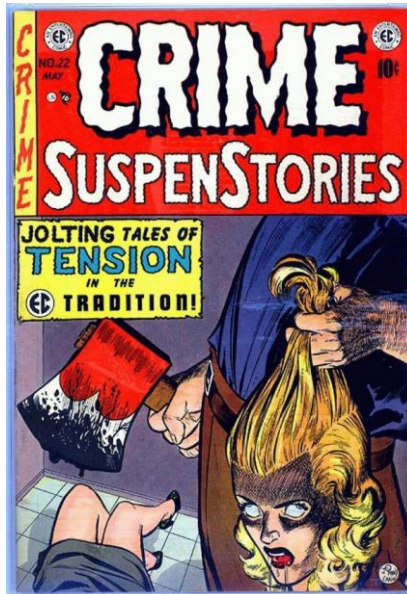


Illustration 10. Crime: suspenstories.

Este tipo de portadas dieron motivos a los grupos radicales para censurar los contenidos de los cómics, con el argumento de ser visualmente agresivo e influir en los jóvenes de forma negativa. Gracias a esto se crea la *Comics Code Authority* (CCA), que se dedicaba a regular las publicaciones, algunos de los temas que prohibía eran, desnudos, mención de drogas o sexo, violencia explícita, muertos vivientes, sangre de color rojo, además de que el crimen no podía triunfar, los títulos no podían llevar las palabras crimen, horror o terror (Vilches Fuentes, 2014).

EC Comics casi desapareció a causa de estas medidas, lo único que quedó fue la revista *MAD* que logra salvarse gracias a su formato y a que luchó contra los derechos de autor para conservar el derecho a parodiar, hasta 2019, cuando anunció que dejarían de publicar contenido nuevo y que se dedicarían a reciclar sus antiguas páginas.

Lo más importante que hizo EC Comics fue dejar que sus autores tuvieran mayor libertad creativa y que pudieran firmar su trabajo, esto le abrió las puertas al cómic de autor, que posteriormente logró que se vendiera el nombre del guionista o del

dibujante más que el nombre de la editorial, actualmente los nombres de los autores dan un sello de calidad mucho más importante que el de las editoriales.

Alrededor de los años cincuenta se publicaron por todo el mundo cómics, con temáticas de todo tipo, desde burlas al Franquismo hasta alabanzas al Nazismo, pasando obviamente por la exageración a las clases sociales y el ideal futurista de la ciencia ficción, pero a pesar de haber cómics de corte intelectual, seguían sin ser aceptados por la población considerada culta.

El cómic es un tipo de narración en imágenes que era inconcebible bajo las estrictas reglas de las artes académicas, y podríamos decir que es entendible pues el primer autor de cómics es un autor vocacional y no profesional, y después de esto los practicantes de este tipo de narrativa tendrán que atenerse a directrices editoriales, consideraciones comerciales y limitaciones técnicas, mientras la cultura llegaba a sobajar al cómic como subliteratura o literatura menor, incluso se le llegó a definir como antiliteratura (García, 2014).

Para 1967 se realiza la primera exposición en torno al cómic en un museo, con el título *Bande dessinée et figuration narrative* el Musée des arts décoratifs dentro del Louvre en París hace gala de la producción e historia del cómic, así que hasta los años setenta que empieza a verse con claridad el éxito del cómic, y es cuando el público en general empieza a darle importancia a este género en crecimiento (Peña Méndez, 2022).

Will Eisner (2008) da una breve explicación de los elementos que definen al arte secuencial:

En su forma más austera, el cómic emplea una serie de imágenes repetitivas y de símbolos reconocibles, cuando son usados una y otra vez para transmitir ideas similares, se convierten en un lenguaje distintivo, una forma literaria si se quiere. Y es la aplicación disciplinada de esta la que constituye la gramática del arte secuencial.

En 1993 la directora ejecutiva de DC Comics, Karen Berger creó *Vertigo Comics*, un sello de la editorial que pretende hacer solo cómics para adultos y con esto evadir lo mejor posible las restricciones de la CCA; con este sello se vuelve a lanzar *La cosa del pantano* y aparecen nuevos títulos como *Hellblazer* (que retoma al personaje Constantine originario de la versión de Moore de *La cosa del pantano*), *Books of magic*, *The invisibles*, y nuevas historias como *Sandman*.

Pero a pesar de que este sello editorial les dio a los autores mayor libertad creativa no les dejó conservar sus derechos de autor y les prohibían usar temas que se consideraban polémicos, por esta razón muchos de sus autores prefirieron irse con pequeñas editoriales en las que podían sacar sus proyectos personales con control total (Vilches Fuentes, 2014).

Dark Horse es una de las editoriales más importantes para estos autores, es donde nace *Hellboy* de Mike Mignola en la que se pueden apreciar influencias de los escritos de Lovecraft, de ideas ocultistas y de mitología de diferentes culturas.

Ya para 2009 el cómic tiene un nuevo salto, con la segunda exposición dentro de un museo y que ahora fue directamente el museo del Louvre quien la realizó, titulada *El Louvre invita a la tira cómica*, París y el mundo intelectual le abre las puertas al mundo del cómic y lo sienta en silla de oro, con esto se consolida el cómic, por lo menos en Francia.

Durante el auge del cómic muchos autores intentaron definirlo sin éxito, quizá por la estrecha relación que tienen la palabra y la imagen en su consumo masivo, y es que al cómic lo identificamos como un arte secuencial que no es un cuadro de Lichtenstein, la *Columna de Trajano* o el techo de la *Capilla Sixtina* (García, 2014)

Jorge Flores Oliver (2012) explica que el lenguaje del cómic posee morfología, sintaxis, gramática, semántica, etcétera y que son identificables como los globos

de diálogo y pensamiento, la tipografía y los recuadros, por ejemplo, que incluso tienen importancia el grosor de las líneas, su espacio o su ausencia.

Justamente esta misma problemática es la que tendrán en los siguientes años las novelas gráficas, pues, cómo podríamos definir algo que está totalmente basado en otro documento sin definición precisa.

Santiago García (2014) hace una observación que es importante retomar:

...los orígenes del cómic muestran dos características que definen de forma inequívoca a la modernidad: con Töpffer, es la aparición de la idea del garabato y lo espontáneo como fin en sí mismo, como sistema creativo, casi el “gusto por lo primitivo” del que hablaba Gombrich; con Oucault y sus contemporáneos, es la producción en masas y la creación de imágenes en serie, que sustituirá rápidamente a lo que hasta el siglo XX había sido conocido como “cultura popular”.

Podemos encontrar actualmente cómics que son hechos por el gusto del autor y alcanzamos a ver cómo hay múltiples universos en los que Batman es reinventado una y otra vez, habrá personas que consuman solo un tipo de cómic y habrá personas que consuman los dos.

Dice Sergi Vich (1997) que la historieta y el cómic son fruto de la creatividad humana, lo que nos permite explorar la evolución del pensamiento y del mundo a través de los ojos del autor.

2.2 La novela gráfica

La denominación *novela gráfica* lleva varias décadas existiendo, un claro ejemplo es que la editorial *Dólar* en España publicó con este nombre los cómics de Superman desde 1958, otro ejemplo es la colección *Celia* que nombró a su formato novela gráfica en los años sesenta, y podemos encontrar varios ejemplos del uso del término indiscriminadamente.

García explica en su libro *La novela gráfica* (2014) que, por su longitud y su sentido de obras completas, las historietas de Töpffer se parecen más a las novelas gráficas actuales que a los cómics que prosperaron durante el siglo XX, episódicos y protagonizados por héroes recurrentes.

Contrato con Dios es considerada la primer novela gráfica debido a que Will Eisner fue quien decidió poner en la portada de su obra este término cuando la publicó en 1978 (García, 2014), originalmente contaba con cuatro historias y la principal fue la que tenía este título, es el referente perfecto de lo que hoy se conoce como novela gráfica.

Fue en 1982 cuando Marvel empieza a publicar una colección de novelas gráficas, se podría decir que quizá el término lo utilizaban normalmente para distinguir la edición de lujo, que era encuadernada en pasta y vendida solo en librerías, con las ediciones normales de grapa de los cómics de puestos de periódicos.

García (2014) explica que gracias a esto empiezan a aparecer problemas cuando se utilizaba el término *novela gráfica*, y es que se usaba para referirse a ediciones de lujo, o para cómics que tenían una extensión más larga de lo habitual o incluso para cómics que eran para mayores de edad.

Para los años ochenta ya se mencionaba con normalidad el término “novela gráfica” para denotar aquellos trabajos por entregas que eventualmente iban a convertirse en una narrativa completa publicada en un solo tomo, trabajos como *Batman: the dark knight returns* de Frank Miller, *Watchmen* de Alan Moore y Dave Gibbons, *Arkham Asylum* de Grant Morrison y Dave McKean, *Sandman* de Neil Gaiman o *Maus* de Art Spiegelman, que fue la primera en su tipo en ganar un Premio Pulitzer, fueron las primeras obras llamados con naturalidad “novelas gráficas”.

Como ya se mencionó, el primer gran paso de la novela gráfica se dio en 1992, cuando Art Spiegelman ganó un premio Pulitzer con su obra *Maus* donde podemos ver retratados a los judíos como ratones, a los nazis como gatos y a los polacos como cerdos, haciendo una excelente descripción de un momento histórico (Faxedas Brujats, 2010). De esta obra que recibió el premio no por ser un cómic, sino a pesar de ser un cómic, Santiago García (2014) escribe que hablar de un “simple” tebeo (cómic) es una de las formas más rápidas de ser considerado “simple” uno mismo.

Jorge Flores Oliver (2012) menciona que una de las razones por las que *Maus* fue considerada intelectual es porque Art Spiegelman dibuja ensayos, apoyado en las técnicas, la metodología y la estética del cómic, y no es el único que tiene características en las que vemos que la lectura no es simple y puede compararse con un ensayo académico.

Pero *Maus* no fue la única novela gráfica que ha destacado, sabemos que es en parte biográfica y en parte autobiográfica pero otro género dentro de la novela gráfica que ha impresionado a muchos es el periodístico, Joe Sacco es un periodista que fue mandado a cubrir el conflicto entre Gaza e Israel y que plasmó su reportaje en forma de novela gráfica a la que tituló *Palestina*.

Xavier Melero (2011) explica que el cómic es un medio con fuerza propia, es un medio con el que se puede explorar el periodismo de forma diferente, en el que se

puede representar un momento preciso, a diferencia de la fotografía que necesita tener mucha suerte para poder tomar una imagen del momento exacto en el que suceden los hechos.

A pesar del gran esfuerzo de parte de los editores, artistas y estudiosos de este medio para llegar a un acuerdo sobre lo que es una novela gráfica, seguían apareciendo problemas cuando se utilizaba este término, y es que se empezó a utilizar como estrategia comercial; muchos autores se molestaron por el uso y la comparación de sus obras con la novela literaria.

García (2014) menciona que el principal obstáculo para concebir el tipo de obra que llamamos novela gráfica será la incapacidad para superar aquella definición original que aún sigue vigente del cómic, englobando a las tiras cómicas y a las novelas gráficas, como antiliteratura.

Parte de este problema es la aceptación de la novela gráfica como un arte, sin ponerlo con algún número sino con una forma de expresión artística, quizá radica en su nacimiento, pues si nos vamos a las primeras manifestaciones de las historietas o los cómics, podremos ver que fueron originalmente pensados para divertir al lector, incluso novelas gráficas ganadoras de premios tienen momentos graciosos entre sus páginas.

Eddie Campbell escribió en la columna de mensajes del *New York Times Magazine* durante una discusión de *The comics journal*, publicado en 2004, el *Manifiesto de la novela gráfica* donde desarrolla diez puntos, entre los que podemos destacar el primero y el segundo donde explica que no podemos referirnos a la novela gráfica con sus acepciones originales pues no son términos que sean estrictamente aplicables a lo que es conocido como novela gráfica; en el tercero y quinto toma al término como un movimiento con el que no ganamos nada al intentar definirlo o medirlo; el sexto explica que quien hace novela gráfica intenta elevar a un nivel más ambicioso al cómic; el séptimo recalca que no debemos considerar a la novela

gráfica como un formato, hace énfasis en que no es un tipo de publicación sino una intención por parte del autor.

Y justamente donde explica que la novela gráfica es un movimiento y no una forma es donde debemos detenernos pues García (2014) explica que representa una tradición distinta al cómic y esto ayuda a que no se vea a la novela gráfica mejor que el cómic y retoma la idea de que el cómic, la novela y la novela gráfica son formas artísticas diferentes y por eso mismo se les debe juzgar de forma diferente.

Will Eisner es de los máximos defensores del cómic como literatura, y es justo este miedo irracional sobre el cómic estando al mismo nivel de la literatura lo que ha creado tantas reacciones en contra de este género.

García (2014) menciona que quizá lo que Eisner ha hecho tampoco ha ayudado mucho al cómic y a la novela gráfica debido a que permite que se le juzgue con los criterios propios de la literatura, actualmente se está buscando un modelo de análisis propio del cómic debido a que se tienen que relacionar el dibujo, la literatura y el cómic; y explica de forma magnífica que:

El cómic se lee, sí, pero es una experiencia de lectura completamente distinta de la experiencia de lectura de la literatura, de la misma manera que la forma en que vemos un cómic no tiene nada que ver con la forma en que vemos una película o la televisión.

Lo que conocemos como novela gráfica ha sido nombrado de otras formas por autores que no se sienten cómodos con este nombre, ha sido llamada arte secuencial, novela visual, álbum gráfico, novela cómica, novela en imágenes, etcétera.

Por ejemplo Jorge Flores Oliver (2012) hace énfasis en su lenguaje, explica que se conforma de imágenes, que asemejan pictogramas, y de letras, combina una narración con ilustraciones en la que la imagen es la base de la narración y donde el texto puede ser o no un elemento de la narrativa, esto lo hace fluctuante debido

a que el texto te puede decir que un personaje camina mientras la imagen te puede mostrar lo que está viendo.

Podríamos incluso pensar que gran parte del problema con la aceptación del público puede ser causada por el hecho de que los principales exponentes de este medio no han logrado ponerse de acuerdo ni con el nombre del arte que hacen y, por lo tanto, los teóricos han tenido problemas con explicar las técnicas con las que se narra visualmente, por ser un medio relativamente nuevo aún no hay ejes para definir por completo su método de estudio y, por lo tanto, su crítica.

Eco (1984) hace un análisis de una página del cómic *Steve Canyon* en el que concluye que el cómic es, por así decirlo, un género literario debido a que es autónomo, con elementos estructurales propios, con una técnica comunicativa original, fundada en la existencia de un código compartido por los lectores, es decir tiene una semántica y sintaxis propia.

La novela gráfica es un medio que está tomando un impulso cultural mucho más fuerte que el del cómic, pero que aún no ha logrado consolidarse como un medio artístico aceptable. La visión de la novela gráfica ha evolucionado, pero aún falta definirla e impulsarla.

Como se ha mencionado, Umberto Eco (1984) observa que la cultura de masas es considerada anticultura, y como la novela gráfica entra dentro de los productos para masas, ha sido tratada de la misma forma, es por esto que muchos autores han tratado de demostrar que el cómic y la novela gráfica son productos literarios y artísticos.

El cómic claramente es un producto para las masas, fue creado después de la imprenta y fue moldeado para que sus lectores no se perdieran ni una copia de cada cuadernillo, pero también son un producto de la cultura, de la modernidad y, aunque a muchos les pueda pesar, debe tomarse en cuenta como una de las

manifestaciones artísticas que más han llamado la atención en últimas décadas, y es justamente Ana Merino (2003) quien hace un comentario sobre este punto:

...el reconocimiento de su pasado y singularidad implica la construcción de un canon sobre el que labrar su futuro. Los estudiosos del cómic se van a enfrentar en los próximos años con las ruinas de un siglo de creación que necesita catalogarse y reconstruirse en las bibliotecas y hemerotecas. Esta apropiación canónica implica su aceptación no solo como objeto de consumo masivo, sino también como objeto de reflexión crítica minoritaria.

El problema con la cultura de masas es que no es considerado cultura, ha sido rebajado a la posición de anti-cultura, y claro que es de esperarse debido a que desde el principio se buscó una forma en la que el público la consumiera, entre la propaganda que tiene y la facilidad de consumo entre diferentes estratos sociales, es quizá porque desde un principio se ideó para no requerir un esfuerzo intelectual.

Pablo Turnes (2009) ha escrito sobre este problema mediático y explica que:

La evolución de la historieta hacia la novela gráfica, puesta en este contexto, se nos revela como ambivalente, ya que si bien parece ser por un lado el resultado de un refinamiento artístico, es al mismo tiempo una estrategia de ventas destinada a separar al medio de sus formas y significados originales para llevarlo hacia un destino más "aceptable", a un público que está siempre ávido de consumir productos culturales que lo remitan al buen gusto, y que justamente por eso se avergonzaría de ser visto en público leyendo una historieta.

Poniendo como premisa que la novela gráfica es un producto para las masas por tener la estrategia de venta que explica Turnes, podríamos afirmar que actualmente todo es producto para las masas, hay estrategias de venta con ediciones de lujo de *La odisea*, pero esto no implica que el contenido sea de baja calidad.

Pero incluso es un medio difícil de manejar en la cultura de masas pues está desvinculado del éxito masivo, a diferencia de las películas basadas en novelas

gráficas que han tenido récords de audiencia, entonces el cómic y la novela gráfica son un producto para las masas que no han sido tan exitosos monetariamente hablando, y al mismo tiempo son un medio que tampoco ha tenido auge en el ámbito cultural, pues no es considerado digno de ser admirado.

En España, Javier Coma (1989) menciona que las conexiones entre cómics y cultura son casi nulas y que tratar una “cultura de los cómics” parece una broma de mal gusto, y hace una comparación con el Jazz debido a que no era tratado como un sistema de expresión musical válido, así como no se quiere aceptar a los cómics como medios con sobresalientes posibilidades de creación estética.

Por otra parte, en el ámbito bibliotecológico se ha estudiado poco al cómic y a la novela gráfica, Jesus Castillo Vidal (2004) es uno de los principales analistas de este medio a nivel documentalista:

Aunque el cómic como tipo documental sí está más o menos controlado por los servicios bibliográficos nacionales, no existen catálogos especializados ni un tratamiento específico. Como documento bibliográfico presenta unas características propias que lo convierten en algo ciertamente especial y las normas de catalogación actualmente vigentes apenas pueden adaptarse a su realidad.

A pesar de que esto nos haga sentir insatisfechos sobre la importancia del medio en la biblioteca, debemos recordar el esfuerzo que están haciendo las bibliotecas por catalogar y clasificar sus cómics, en México ya tenemos una base de datos exclusivamente dedicada a este medio llamada *Papines* que es un proyecto de la Hemeroteca Nacional.

Castillo Vidal (2004) menciona la importancia del análisis de contenido de los cómics, donde no se puede pasar por alto el texto como aportación de información que será susceptible de ser recuperada para la identificación de personajes históricos o de ficción.

Y es justo en el punto anterior donde unimos a la novela gráfica con la intertextualidad y la bibliotecología pues es necesario conocer los vínculos textuales de un documento para poder hacer una catalogación más precisa del mismo, que a su vez esto nos ayude a poder brindarle al usuario toda la información que podría llegar a necesitar.

2.3 Alan Moore, Kevin O'Neill y la importancia de *The league of extraordinary gentlemen*

Alan Moore nació el 18 de noviembre de 1953 en Northampton, usaba frecuente de la biblioteca del barrio desde los cinco años, a los diecisiete años fue expulsado del colegio por consumir sustancias ilegales por lo que tuvo que trabajar como empleado de limpieza, al poco tiempo conoce a su primer esposa Phyllis, se mudan juntos y decide dedicarse de tiempo completo a los cómics (Rigby, 2008).

Es en 1979 cuando Moore consigue un contrato por 35 libras a la semana para hacer la tira de media página de la revista *Sounds*, después de esto logra colocar una tira en el periódico *Northampton post* titulada *Maxwell el gato mágico* que firmaba bajo el seudónimo Jill de Ray como venganza por no dejarlo publicar una tira sobre una familia rural sumamente disfuncional, esta publicación le generó un ingreso extra de 10 libras (Vargas Iglesias, 2010).

A partir de esto pudo empezar a moverse con más soltura entre revistas que publicaban más que tiras. Logra introducirse en los cómics sobre *Doctor Who* y de ahí salta a dirigir *Capitán Britania*.

Tiempo después la editorial *Warrior* le da rienda suelta al proyecto *V for vendetta*, lamentablemente *Warrior* cesa y DC compra la serie, a pesar de esto Alan Moore y David Lloyd pueden terminar la serie.

Posteriormente DC en Estados Unidos le habla para darle un giro a *La cosa del pantano* y gracias al éxito de ventas le permiten desarrollar *Watchmen* y *La broma asesina*, el primero es considerado uno de los mejores cómics que se han escrito debido a la deconstrucción del superhéroe, la segunda fue una obra autoconclusiva que muestra el trasfondo del Joker, así como un lado más realista de Batman (British Council, 2021).

Después de estas publicaciones Moore decide cambiar a los superhéroes por la fantasía infantil, y es con Melinda Gebbie, quien se convertiría en su segunda esposa, que hace *Lost girls*, un cómic con un alto contenido erótico en el que muestra las peores perversiones humanas (Parkin, 2002).

Otro cómic que ya llevaba tiempo cocinando en la cabeza de Moore fue *From Hell*, basándose en Jack el destripador y realizando una verdadera investigación documental logra crear una novela gráfica que muestra a la sociedad londinense en la época victoriana y en la actual.

Moore es un artista que no solo ha incursionado en cómics, ha trabajado en la industria cinematográfica y en la musical, ha escrito obras que no son de ficción, obviamente en el mundo del cómic no solo se ha dedicado a hacer guiones, sino que también ha ilustrado, es por eso que podemos decir que es un artista sumamente prolífico.

Es para 1999 que publica junto con Kevin O'Neill la obra en la que esta tesis se basa, *The league of extraordinary gentlemen*. Se podría decir que Alan Moore es uno de los autores que llegó a cambiar totalmente la idea de los superhéroes, su influencia se puede ver en diferentes medios.

Kevin O'Neill nació en 1953, empezó a trabajar a los 16 años realizando tiras de humor para niños, después logró introducirse en el equipo que crea *2000 AD* que era una revista de ciencia ficción para jóvenes, ahí hace junto con Pat Mills la serie de cómics *Nemesis the warlock* que creó controversia por ser considerado violento y perturbador (Monje, 2015).

Posteriormente O'Neill aceptó trabajar en DC, ahí conoció a Alan Moore, quien fue encargado de escribir *Tales of the Green Lantern Corps annual No. 2* mientras O'Neill fue quien lo ilustra, y por esta publicación DC tuvo problemas con la CCA

que cuestionó el estilo artístico de O'Neill, a pesar de esto DC hizo la publicación sin el sello de aprobación.

Pat Mills y O'Neill crean una miniserie llamada *Marshal Law*, la temática era la sátira de superhéroes, debido a la ultraviolencia y a los desnudos llegó a recibir bastantes quejas, en un principio fue publicada bajo el sello editorial *Epic Comics* y por las quejas tuvieron que cambiar a *Apocalypse Comics*, al poco tiempo se fue a la quiebra y tuvieron que mover la miniserie a Dark Horse donde pudieron concluirla (Markstein, 2006).

En 1999 volvió a trabajar con Alan Moore, ahora, en el proyecto *The league of extraordinary gentlemen*. O'Neill fue uno de los principales dibujantes del cómic independiente, como ya se mencionó, sus dibujos, no necesariamente sádicos, han sido prohibidos por la CCA, pero bastante bien recibidos por los lectores, su forma meticulosa de dibujar la ultraviolencia crea un impacto visual en cualquiera que abra sus cómics, lamentablemente Kevin O'Neill falleció el tres de noviembre de 2022, pero su legado permanece.

The league of extraordinary gentlemen fue publicada en 1999 y reúne a un impresionante número de personajes preexistentes a los que les dan nuevas vidas, cambios de comportamiento, ideales distintos o que simplemente retoman con más fuerza para cubrir las expectativas sociales, o propias, sobre los que podrían ser considerados como la base de los superhéroes modernos (Vargas Iglesias, 2010).

Esta obra ha sido ganadora de varios premios que se dan a la industria del cómic, ha sido llevada a la pantalla grande y debido a las malas críticas no se continuó con la historia, Scott McCloud (2016) explica que el cómic como medio de comunicación y forma artística es único ya que ofrece una ventana inigualable para observar el mundo, quizá por esto es tan difícil pasarlo a imagen en movimiento.

Cabe aclarar que esta obra ha sido considerada importante por su alto contenido intertextual debido a que no es posible comprender todas las relaciones sin haber leído los libros en los que están basados estos personajes, el análisis que realizó Jess Nevins en su libro *Heroes & monsters: the unofficial companion to The league of extraordinary gentlemen* logró mostrar el universo de referencias que contiene el primer volumen, posteriormente realizó otras dos publicaciones que abordan el segundo volumen y el *Dossier negro*.

Podríamos decir que “la referencia intertextual es de quien la trabaja”, pero reflexionemos sobre la labor de los bibliotecólogos en un mundo que cada vez está más automatizado, podríamos trabajar en entregarle al usuario una catalogación con las relaciones intertextuales que contiene un ítem, cualquier ítem, y así facilitarle el trabajo de buscar la referencia.

Las novelas gráficas pueden abrir la puerta a las demás artes, principalmente a la literatura, es normal encontrarnos con personajes o temáticas basadas en libros e incluso novelas gráficas que fueron totalmente adaptadas de la literatura, con esto damos un sustento rebuscado para hacer a estas obras parte de una biblioteca, pero realmente basta con reconocer el impacto e importancia de estas obras artísticas por sí solas, aunque no tengan ninguna referencia literaria o ilustrada, para ser parte de, prácticamente, cualquier biblioteca.

3 Intertextualidad en la novela gráfica *The League of Extraordinary Gentlemen*

En este capítulo se abordarán las formas de hacer el análisis intertextual, como se podrá entender, a lo largo de la primera parte, no existe una forma única para realizar este análisis y hay diferentes métodos que se pueden moldear a lo que se planea analizar.

En la segunda parte de este capítulo se explicarán los materiales y métodos que emplearon para realizar el análisis intertextual de estas novelas gráficas, utilizando la metodología de la investigación como punto de partida para comprender la intertextualidad de las obras mencionadas.

Los vínculos intertextuales que se encuentran en las obras de *The league of extraordinary gentlemen* son vastos y se pueden encontrar en los dibujos, el texto, los lugares, las marcas, las frases, etc., por motivos prácticos solo se abordarán los personajes.

Es importante dejar claro que hay varias formas de realizar el análisis intertextual de la obra de Alan Moore y Kevin O'Neill, la diferencia es que en el caso de esta tesis el análisis intertextual solo aplicará a los personajes que tienen que ver con la trama, tanto los que se mencionan como los que aparecen, y que se van a revisar los cuatro volúmenes, así como el Dossier.

Felipe Real (2010) hizo un análisis sobre los personajes de la liga en el volumen uno, explica sobre su historia original y como en el cómic cambian o continúan con sus historias, también explica cómo puede ser visto como una crítica social a la Inglaterra victoriana.

Elena Sottilotta (2017) también realizó el análisis intertextual de la liga pero lo combinó con la serie *Penny Dreadful*, esta serie también trae a la vida a diferentes

personajes literarios que se unen para combatir a Dracula, lo que hace Sottilotta es unir a estas reinenciones para explicarlas bajo el concepto y la evolución de las representaciones góticas.

En los trabajos anteriormente mencionados se puede encontrar la descripción muy certera de los personajes, tanto como fue su descripción e historia original, como la explicación de su evolución para poder llegar a la liga, en ambos trabajos se explica la situación social de Inglaterra en la época victoriana y dan una explicación de cómo estos personajes se relacionan, o no, con la época.

Debido a las diferentes formas en las que se aborda la intertextualidad de un cómic en específico es importante resaltar que los vínculos intertextuales no solo se dan de una forma, sino que pueden ser relaciones narrativas, visuales, estructurales o interpretativas, por eso es necesario seguir haciendo análisis intertextuales ya que nos ayudan a entender mejor una obra.

Jackson Ayres (2021) dejó claro que una de las razones por las que Alan Moore trabaja con la intertextualidad de forma tan meticulosa y extensa puede ser debido a los problemas que ha tenido con los derechos de autor de las obras que creó bajo el sello de DC, pues, a pesar de que tiene las regalías, DC se quedó con todos los derechos de los nombres de sus cómics y aunque Moore protestaba por que sus creaciones no se llevaran a la pantalla grande, al final, él no tenía voz ni voto sobre sus cómics.

Ya se ha mencionado que uno de los análisis intertextuales más completos que se ha hecho de la liga es el de Jess Nevins (2003), en sus libros explica todas las relaciones intertextuales que tienen los dos primeros volúmenes y el Dossier, es un análisis que prácticamente va cuadro por cuadro explicando sobre los personajes que aparecen, los personajes que se mencionan, las frases que dicen, las referencias a sus historias pasadas, los objetos que están de fondo en la viñeta, los

lugares a los que van, etc., estos libros son lo que podrían tener los cómics como pie de página para poder absorber todas las referencias y guiños aparecen.

3.1 Introducción

El estudio del arte tendrá que complementarse cada vez más con una investigación de la lingüística de la imagen visual.

Ernst Gombrich

Como ya se ha explicado, el análisis intertextual depende de quien lo abstraiga, para esta tesis se realizará un análisis profundo sobre los personajes, no solo se recopilarán los personajes que yo reconozca, se buscarán todos los personajes que aparezca en los cuatro volúmenes de esta novela gráfica y su Dossier, pero antes es necesario revisar la teoría del análisis intertextual.

Lauro Zavala (1999), propone una guía de análisis y explica que no existe una forma única y definitiva de hacer un análisis intertextual y que esta guía está basada en lo que Roland Barthes habría llamado el placer del intertexto:

- Contextos de interpretación:
Condiciones en las que se produce lo que será interpretado.
Condiciones en las que se produce la interpretación.
- Análisis textual:
Elementos específicos del texto.
- Tradición textual:
Tradición discursiva del texto.
- Arqueología textual:
Relación con otros textos.
Relación con otros códigos.
- Palimpsestos:
Sentidos implícitos en el texto.
Tipos de relaciones con otros textos o códigos.
- Intertextualidad reflexiva:
Tematización de las condiciones que hacen posible el texto.

Juegos con los códigos del texto.

- Intertextualidad neobarroca:
Categorías específicas a las que pertenece el texto.
- Conclusión

Aquí es necesario explicar que el análisis intertextual va a depender de lo que se quiere analizar, hay propuestas para analizar el discurso científico, también hay análisis para el área educativa, una propuesta de esta última la hace Luz Eugenia Aguilar González (2006) quien se basa en el análisis de los mensajes mediático y hace la siguiente propuesta:

- Descripción del texto:
Descripción detallada del objeto.
- Significado del texto:
Descripción de la temática, connotaciones, movimientos, color, vinculación con otros textos.
- Contextualizado:
Industria cultural, comercialización, audiencia a la que va dirigido, nivel de ventas o audiencia y críticas.

Por otra parte, en el capítulo *Hacia un lector intercultural e interdisciplinar* en el libro *Textos que dialogan* (Reyzábal Rodríguez e Hilario Silva, 2006) también encontramos otro método simple para el análisis intertextual, de igual forma está encaminado al campo de la didáctica, que se basa en solo tres niveles:

- Nivel de comprensión literal:
Es el primer encuentro con el texto, son aquellas asociaciones automáticas en las que el lector entiende las palabras.
- Nivel de interpretación inferencial:

Es la identificación de los elementos textuales concretos y la construcción de las posibles significaciones de los mismos, sin juicios de valor, únicamente la interpretación textual.

- Nivel de expansión crítico-metatextual:

Cuando el lector une las interpretaciones diversas y posibles que el texto puede provocarle, aquí ya se pueden empezar a hacer valoraciones personales, todo esto mediante la comparación, relación y análisis de contenidos.

Omar Calabrese (1999) propone diferentes formas de análisis intertextual en su libro *Cómo se lee una obra de arte*, pero debido a que no hay una forma específica y depende de lo que se vaya a analizar se decidió solo hacer mención y no ponerlo como ejemplo.

Como se puede observar hay varios puntos indispensables en el análisis intertextual y que las tres formas anteriormente mencionadas repiten, en este caso se abordará con el análisis de Lauro Zavala, pero solo se llenarán los puntos indispensables para esta tesis.

- Contextos de interpretación:

The league of extraordinary gentlemen sale a la luz en 1999, la idea original es de Alan Moore y el dibujo de Kevin O'Neill, ambos británicos y la obra se centra, en un principio, en personajes de novelas británicas de la época victoriana.

La interpretación se está realizando en el año 2022 por una estudiante de la carrera de Bibliotecología de nacionalidad mexicana, dicha interpretación solo se basará en los personajes que aparecen o que son mencionados en la obra y que son parte de la historia central.

- Análisis textual:

Prácticamente todos los personajes mencionados son preexistentes y creados por otras personas, los autores buscan la revalorización de los mismos mediante cambios en sus historias, ya sea reinterpretación o reafirmación.

Con esta tesis se pretende dar a conocer los textos originales de los personajes para mostrar, primero, que los cómics tienen contenido de calidad entre sus páginas, y segundo, que la labor del bibliotecólogo puede y debe ser encaminada al entendimiento de estas interconexiones entre las obras.

- Tradición textual:

La obra va evolucionando en los cuatro volúmenes y el Dossier, al principio los personajes son únicamente absorbidos de novelas victorianas, pero para el cuarto volumen los personajes son de algún medio de comunicación en la época moderna. Debido a la actualidad de la novela gráfica es “sencillo” poder encontrar los vínculos de los personajes y con esto poder recopilar todas las referencias que se aprecian en estos tres volúmenes.

- Arqueología textual:

El texto sí se encuentra relacionado con otros textos mediante la mención y apropiación de los personajes, lugares, historias y obras artísticas que son recreadas entre sus páginas.

El texto está relacionado con otros códigos mediante la influencia y/u homenaje que los autores hacen tanto en la forma de escribir como en los detalles del dibujo.

- Palimpsestos:

Sí existen sentidos implícitos en el texto pues los autores no referencian las obras consultadas para hacer el cómic y, como ya se mencionó, la intertextualidad se puede encontrar en el discurso o en la imagen.

Las relaciones con los otros textos pueden estar a la vista del lector o escondidas entre las viñetas.

- Intertextualidad reflexiva:

Se tematizan las condiciones semióticas de posibilidad del texto, mediante convenciones de sentido común y presupuestos ideológicos a partir de la idea central sobre personajes literarios que tienen que salvar al mundo.

La tematización de las condiciones materiales de posibilidad del texto es simple, pues es un cómic británico producido para las masas que ha recibido algunos premios que da la industria, y que ha recibido críticas variadas que en su mayoría son buenas.

La obra juega con los códigos del texto, al tratarse de un cómic las posibilidades de relación con el autor y el lector son mucho más amplias, uno de los volúmenes tiene un juego de mesa, la mayoría tiene comerciales sobre los personajes, etc, en el libro *Entender el cómic* de Scott McCloud (2019) explica las posibilidades de la narrativa gráfica.

- Intertextualidad neobarroca:

Se podría decir que el texto entra en la categoría de lo carnavalesco por su simultaneidad de la norma social y su transgresión pues los personajes ya estaban planteados en sus obras originales y en esta obra llegan a tener cambios internos que se pueden ver en su forma de pensar y de actuar, o externos que se pueden notar en giros de la historia original para poderlos introducir en el cómic y que así sea más sencillo adaptarlos a la historia.

La conclusión que propone Zavala se explicará en el último subcapítulo, es ahí donde se expondrá la lista completa de personajes con sus respectivas referencias.

3.2 Materiales y métodos

En esta parte se explicarán los materiales y métodos que ayudaron a que esta tesis pudiera ser concluida satisfactoriamente y que son importantes darlos a conocer para poder seguir realizando estudios de este tipo.

Obviamente, parte de los materiales son las referencias que se pueden encontrar en cada capítulo pues son los cimientos para este estudio, pero para realizar el punto importante de la investigación que es como tal la intertextualidad en los cuatro volúmenes de *The league of extraordinary gentlemen* y el *Dossier negro* se tienen que explicar los materiales y métodos.

Para esta tesis se pueden plantear los materiales como las fuentes primarias, secundarias y terciarias, las primarias serán los volúmenes de *The league of extraordinary gentlemen* y el *Dossier negro* pues es el punto de partida y la razón de esta tesis, las fuentes secundarias son las obras con las que tengan los vínculos intertextuales los personajes, y las terciarias son la información extra que se pueda encontrar sobre los personajes y que se vincule con algún dato que no sea obvio y que tenga que ver con las fuentes primarias.

Debido a la escasa literatura sobre este tipo de investigación en el área bibliotecológica se tuvieron que revisar investigaciones de otras áreas, en el campo de la comunicación se encontraron algunas investigaciones sobre esta línea de semiótica y narrativa gráfica, en algunas se hace una análisis comparativo entre diferentes volúmenes de una novela gráfica, en otros se analiza la transexualidad en algunas viñetas del cómic, estos estudios sirven para poder plantear un método de análisis.

En el subcapítulo anterior se explicó y desarrolló el análisis intertextual, solo falta realizar el último punto del análisis que es la conclusión.

3.3 Resultados

A continuación, se abordará la lista de personajes de la historia principal en orden de mención, se dejarán fuera a los personajes que son parte del contenido extra de los cómics.

Antes de empezar la lectura de esta tabla existen algunos puntos que se deben aclarar, el primero es que en la columna de *Personajes* únicamente se escribirá el nombre del personaje como aparece en las novelas gráficas, en algunos casos, estos nombres pueden aparecer varias veces, unas con solo nombre, otras con nombre y apellido y en otros casos únicamente se les menciona con una letra, así que se respetará el nombre con el que son mencionados en los cómics.

El segundo punto que se debe aclarar es en la columna *Origen del personaje*, los títulos de las obras originales se darán en español si es que han sido publicadas las traducciones, en los casos que la obra no ha sido impresa en español se preferirá el título en inglés, a menos de que la obra tampoco haya sido publicada en ese idioma, en este último caso se usara el título original; otro punto sobre esta columna es el año y tipo de publicación, se utilizará la información sobre la primera publicación de las obras, aunque estas se hayan compaginado como novela meses o años después de su primera publicación.

El tercer punto es sobre la columna *Información del personaje*, en ese cuadro se dará un muy pequeño resumen sobre el personaje en la obra original, o en su caso sobre el personaje real, se intentará que en ese recuadro se entienda la referencia hecha en los cómics para que no haga falta revisar más a detalle sobre el personaje original.

El cuarto punto es sobre la columna *Personaje en The league of extraordinary gentlemen*, en esta columna se va a explicar de forma resumida sobre el personaje

en los cómics, o sobre la mención que hacen los demás personajes sobre el personaje que se está tratando.

Con lo anterior se explica la conformación de la siguiente tabla y se puede empezar su lectura y análisis.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Campion Bond Vol: I, II y III Mención: DN	Personaje original.	Se supone que es un ancestro de James Bond, pero el personaje es prácticamente igual, es agente secreto de MI5.	Campion Bond es el que le encarga a Mina encontrar a los que se unirán a la Liga, al final del primer volumen se muestra como agente doble y todos sus movimientos fueron para ayudar a Moriarty, Mycroft Holmes lo “perdona” y sigue trabajando como el enlace entre el gobierno británico y la Liga.
Mina Murray Vol: I, II, DN, III y IV	Dracula / Stoker, Abraham 1897 Reino Unido Novela	Profesora, comprometida con Jonathan Harker, Dracula la convierte en vampiro, pero el hechizo desaparece cuando lo matan.	Mina Murray, antes Harker es la líder de la Liga, en el primer volumen logran detener a Moriarty. En el segundo volumen logran detener a los trípodes extraterrestres. En el Dossier recupera el dossier junto con Quatermain y empiezan a trabajar para Próspero. En el tercer volumen logran detener al anticristo. En el cuarto volumen no pueden detener el ataque de Gloriana, pero forman una sociedad espacial a bordo del Nautilus.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Nemo Vol: I, II y III Mención: IV	20,000 leguas de viaje submarino / Verne, Julio 1869-1870 Francia Publicación periódica	Utiliza el nombre de Nemo como seudónimo, en realidad es el príncipe Dakkar, es un gran ingeniero que construyó el submarino Nautilus para hacer expediciones científicas.	El capitán Nemo se une a la Liga, en numerosas ocasiones los ayuda a escapar a bordo del Nautilus, en el primer volumen ayuda a detener a Moriarty con un globo para poder llegar a la cavorita. En el segundo volumen decide dejar a la Liga pues el gobierno británico lanza un ataque biológico contra los extraterrestres sin tomar en cuenta a las personas que estaban en los alrededores. En el tercer volumen muere y le deja el Nautilus a su hija Janni.
Allan Quatermain Vol: I, II, BD, III y IV	Las minas del rey Salomón / Rider Haggard, Henry 1885 Reino Unido Novela	Cazador inglés que reside en África, le resulta insoportable la vida en Inglaterra, pasa tres años en busca de las minas del Rey Salomón.	Quatermain es el primer personaje que Mina debe buscar para que se una a la Liga, lo encuentra drogado con opio, junto con Nemo lo desintoxican y les ayuda a recuperar la cavorita. En el segundo volumen se enamora de Mina cuando buscan al Doctor Moreau, y logran derrotar a los tripodes. En el Dossier, él y Mina roban el dossier para llevarlo a la cuarta dimensión. En el tercer volumen se pierde en el opio cuando Mina desaparece, pero cuando Orlando la encuentra y van a pelear contra el anticristo las ayuda y es calcinado por este. En el cuarto volumen aparece en un recuerdo de Orlando.
Umslopogaas Mención: I	Allan Quatermain / Rider Haggard, Henry 1887 Reino Unido Novela	Hijo de Chaka Zulu, el rey de Zulú, se hace amigo de Quatermain durante sus aventuras ya que es un gran guerrero.	Quatermain lo menciona mientras se desintoxica en su estadía en el Nautilus

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Auguste Dupin Vol: I	Los crímenes de la calle Morgue / Poe, Edgar Allan 1841 Estados Unidos Novela	Detective aficionado de nacionalidad francesa, pertenece a la Orden Nacional de la Legión de Honor, resuelve crímenes mediante el raciocinio y la observación.	Les ayuda a localizar al Doctor Jekyll que se encontraba en Francia atacando mujeres que trabajan como prostitutas.
Madame L'esperanaye Mención: I	Los crímenes de la calle Morgue / Poe, Edgar Allan 1841 Estados Unidos Novela	Madre de Camille L'esperanaye, brutalmente asesinadas.	Dupin menciona que en la Rue Morgue fueron asesinadas madre e hija con terrible ferocidad hace más de cincuenta años, el detective explica que la conclusión a la que llegó es que fue un orangután quien cometió los crímenes.
Camille L'esperanaye Mención: I	Los crímenes de la calle Morgue / Poe, Edgar Allan 1841 Estados Unidos Novela	Hija de Madame L'esperanaye, brutalmente asesinadas.	Dupin menciona que en la Rue Morgue fueron asesinadas madre e hija con terrible ferocidad hace más de cincuenta años, el detective explica que la conclusión a la que llegó es que fue un orangután quien cometió los crímenes.
Anna Coupeau Mención: I	La taberna / Zola, Émile 1877 Francia Novela	Mejor conocida como Nana, es una prostituta que utiliza sus encantos para obtener el dinero y los lujos que siempre quiso.	Dupin menciona que el asesinato de Nana, dos meses atrás, fue lo que hizo que se involucrara en el caso, pues era conocida suya.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Henry Jekyll / Edward Hyde Vol: I, II y IV	El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde / Stevenson, Robert Louis 1886 Reino Unido Novela	El Doctor Jekyll busca separar su dualidad y hace una bebida que lo transforma en el Señor Hyde, este último empieza a tomar el control del cuerpo hasta que Jekyll se suicida para poder matarlo.	Jekyll se une a la Liga porque le ofrecen un indulto real, pero cuando se convierte en Hyde actúa por su conveniencia, en el primer volumen descubre que puede ver a Griffin, aunque esté desnudo y ayuda a derrotar a Moriarty. En el segundo volumen logra detener a los trípodes a cambio de su vida para darle tiempo al gobierno para que lancen la bomba biológica. En el epílogo del cuarto volumen solo sale Hyde y es un clon.
Mycroft Holmes Vol: I, II y III Mención: IV	El intérprete griego / Doyle, Arthur Conan 1893 Reino Unido Cuento	Hermano mayor de Sherlock Holmes, su razonamiento y deducción es superior a la de su hermano, trabaja para el gobierno británico, pero no se sabe cuál es su puesto exactamente.	En el primer volumen, cuando la Liga logra frustrar los planes de Moriarty y se descubre la traición de Champion Bond, Mycroft les ofrece seguir con la Liga para ayudar al gobierno británico en los problemas que se presenten en el futuro. En el segundo volumen sigue trabajando con la liga, pero con Champion Bond de interlocutor. En el tercer volumen es quien conecta a la Liga con Norton para frustrar los planes de la creación de un anticristo.
Inspector Donovan Vol: I	The man-hunter: stories from the notebook of a detective / Donovan, Dick 1888 Reino Unido Novela	Dick Donovan, es en realidad James Edward Preston Muddock, fue un periodista británico y autor de obras de misterio, con el seudónimo de Dick Donovan publica 28 novelas	Trabaja para el gobierno en un puesto abajo de Champion Bond.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Hetty Duncan Mención: I	Who poisoned Hetty Duncan? and other detective stories / Donovan, Dick 1890 Reino Unido Novela	Libro escrito por James Edward Preston Muddock bajo el seudónimo de Dick Donovan, que trata sobre el misterio de quién envenenó a Hetty Duncan.	Campion Bond menciona que el Detective Donovan resolvió el misterio solo.
Robur Mención: I	Robur el conquistador / Verne, Julio 1886 Francia Novela	Ingeniero estadounidense que crea un aeróstato capaz de dar la vuelta al mundo.	Campion Bond les menciona que Robur "el amo del aire" ha lanzado amenazas desde su fortaleza secreta.
Plantagenet Palliser Mención: I	The small house at Allington / Trollope, Anthony 1862 Reino Unido Publicación periódica	Hombre tranquilo y trabajador que quiere ser Canciller de la Hacienda de Reino Unido, logra ser Primer Ministro.	Campion Bond explica que tras la amenaza de Robur, el Primer Ministro Palliser responderá.
Lavell Mención: I	La guerra de los mundos / Wells, Herbert George 1898 Reino Unido Novela	Astrónomo Lavell de Java descubre las explosiones gaseosas que caen de Marte hacia la tierra.	Campion Bond les comenta que el astrónomo Lavell ha observado explosiones de gas incandescente en Marte.
Septimus Harding Vol: II Mención: I	The warden / Trollope, Anthony 1855 Reino Unido Novela	Guardia del Hospital Hiram, maestro cantor de la Catedral Barchester.	En el primer volumen Campion Bond menciona que el Reverendo Septimos ha lanzado ataques contra unos supuestos milagros. En el segundo volumen junto con el astrónomo Stent tratan de hacer un primer contacto con los extraterrestres pero es incinerado por estos.
Rosa Coote Vol: I	The Convent School, or Early Experiences of A Young Flagellant / Coote, Rosa Belinda 1876 Reino Unido Novela	Relatos escritos bajo el seudónimo de Rosa Belinda Coote, se cree que fue publicado por William Dugdale, Rosa Coote es una dominatrix.	Es la directora de una escuela para señoritas en la que la disciplina se impone con azotes, en la escuela están siendo "inmaculadas" las alumnas y por esta razón la Liga va a investigar el caso.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Flaybum Mención: I	La confesión de miss Coote o las voluptuosas experiencias de una solterona / Coote, Rosa Belinda 1879 Reino Unido Publicación periódica	La señorita Flaybum fue la directora de la escuela a la que asistió Rosa Coote durante su juventud.	Rosa Coote la menciona como la anterior directora de la escuela.
Olive Chancellor Vol: I	Las bostonianas / James, Henry 1885 Reino Unido Publicación periódica	Feminista con ideas progresistas, reside en Boston y trata de ganarse el afecto de una discípula mientras su primo Basil que es conservador intenta fugarse con ella.	Se puede ver que está siendo azotada por la señorita Carr mientras Rosa Coote les muestra la escuela a los de la Liga.
Katy Carr Vol: I	Lo que hizo Katy / Coolidge, Susan 1872 Estados Unidos Novela	Joven traviesa e impulsiva que tiene un accidente que la deja inválida, su vida cambia y ella aprende a adaptarse.	Se ve que está azotando a Olive Chancellor y la señorita Coote menciona que es partidaria de la "escuela del dolor".
Becky Randall Vol: I	Rebecca of sunnybrook farm / Wiggin, Kate Douglas 1903 Estados Unidos Novela	Joven pobre que tiene que ir a vivir con sus tías, las cuales buscan convertirla en una "señorita".	Es una alumna de la escuela de la señorita Coote que queda embarazada por las supuestas visitas del "espíritu santo".
Polly Whittier Vol: I	Pollyanna / Hodgman Porter, Eleanor 1913 Estados Unidos Novela	Joven que intenta siempre ver el lado bueno de las situaciones y que le enseña a la gente de su alrededor a hacerlo.	Durante la estancia de la liga en la escuela Pollyanna es violada por el hombre invisible, pero logran rescatarla y atraparlo.
Pokingham Mención: I	Lady Pokingham o todas hacen eso / Anónimo 1879 Reino Unido Publicación periódica	Lady Pokingham relata sus experiencias sexuales antes y después de su vida de casada.	Rosa Coote menciona que estaba entreteniéndolo a Lord y Lady Pokingham cuando sucedió el altercado con el hombre invisible.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Hawley Griffin Vol: I y II Mención: DN	El hombre invisible / Wells, Herbert George 1897 Reino Unido Novela	Científico que logra hacerse invisible, en ese estado se da cuenta de todo lo que puede hacer sin ser descubierto y planea llevar a cabo un reinado de terror.	Se une a la liga para que le den el perdón por sus crímenes y una posible cura para su condición, en el primer volumen descubre que es Moriarty el que está detrás de Campion Bond y le cuenta a la Liga para frustrar sus planes. En el segundo volumen hace un trato con los extraterrestres para ayudarles a dominar la tierra, ataca a Mina, y cuando Hyde descubre lo sucedido mata a Griffin.
Selwyn Cavor Vol: I y IV Mención: DN	Los primeros hombres en la Luna / Wells, Herbert George 1900 Reino Unido Publicación periódica	Científico que crea la "Cavorita", una sustancia antigravedad con la que puede viajar a la Luna.	Es el profesor a cargo de la expedición a la luna que se realizará para los festejos del comienzo del siglo XX, en el primer volumen le explica a la Liga que le robaron la Cavorita, el artefacto que ayuda a volar. En el cuarto volumen, una raza que habita en la Luna transporta el cadáver de Cavor, pues es un ídolo para ellos.
Mors Mención: I	Der Luftpirat und sein lenkbares Luftschiff / Hoffmann, Oskar? 1908 Alemania Publicación periódica	Es un pirata aéreo que ayuda a los pobres, científico que crea un dirigible para viajar por los cielos y un vehículo espacial para viajar a través de los mundos.	Campion Bond menciona que en un principio pensaron que el Capitan Mors había sido el culpable del robo de la Cavorita pues es un hombre muy peligroso, pero que ya fue descartado.
Quong Lee Vol: I Mención: III	Limehouse nights / Burke, Thomas 1916 Reino Unido Cuentos	Vendedor de té en Limehouse.	Mina y Griffin lo visitan para preguntarle sobre el paradero de "El Doctor", él les da un acertijo y les ofrece té de calidad.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Shen Yan Vol: I	El misterio del Dr. Fu Manchu / Rohmer, Sax 1913 Reino Unido Novela	Lugar donde venden opio.	Quatermain menciona que Shen Yan es el verdadero nombre de Shanghai Charlie, es el lugar donde venden opio, pero al vendedor le dice "noble Shen Yan, me preguntaba si podría ayudarme..."
Ho Ling Vol: I	Limehouse nights / Burke, Thomas 1916 Reino Unido Cuentos	Es un extraño de buena reputación, que deseaba volver a su país, como nadie lo ayudaba empezó a quebrantar la ley hasta que lo mandaron de regreso.	Quatermain y Jekyll lo visitan, pero está siendo torturado, el Dr. le está escribiendo con sosa cáustica la frase "Las estrellas son el destino, él sin cicatrices es un libro no escrito".
El doctor Vol: I Mención: DN	The Zayat Kiss / Rohmer, Sax 1912 Reino Unido Cuento corto	Fu Machu es un químico especialista en venenos, miembro del Partido Amarillo, unos de los criminales más peligrosos que se haya visto en años.	Conocido únicamente por el sobrenombre de "El doctor", es quien roba la cavorita para apoderarse de los cielos de Londres.
Sherlock Holmes Vol: I y IV Mención: II, DN y III	Estudio en escarlata / Doyle, Arthur Conan 1887 Reino Unido Publicación periódica	Detective privado que es sumamente observador y deductivo, enemigo de Moriarty.	En el primer volumen Moriarty recuerda la última batalla que tuvieron. En el cuarto volumen Mina recuerda una conversación que tuvo con él en 1904, donde se niega a aconsejar a la Liga, pero le agradeció a Mina por haber eliminado a Moriarty.
Ismael Vol: I, II y III	Moby Dick / Melville, Herman 1851 Reino Unido Novela	Marinero que trabajaba en un buque mercante, hasta que emprende un viaje en un barco ballenero, es el único sobreviviente del ataque de la ballena.	Oficial del Nautilus, consejero del capitán Nemo, en el primer volumen le recomienda a Nemo no fiarse de Campion Bond. En el segundo volumen ayuda a rescatar a un niño. En el tercer volumen lleva a Janni con Nemo para que acepte sucederlo, a la muerte de Nemo, Ismael la busca para informarle y pedirle que sea su capitana.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Broad Arrow Jack Vol: I, II y III	Broad Arrow Jack / Burrage, Edwin Harcourt 1866 Reino Unido Penny dreadful	Su verdadero nombre es John Ashleigh, se vuelve un "Robin Hood" bajo el nombre Broad Arrow Jack por la flecha tatuada en su espalda.	Miembro de la tripulación del Nautilus, en el primer volumen está con Ismael cuando aconseja a Nemo. En el segundo volumen ayuda a rescatar a un niño. En el tercer volumen está en el lecho de muerte del capitán Nemo, después se explica que el padre de Hira es Broad Arrow Jack por lo que tuvo una relación con Janni.
James Moriarty Vol: I Mención: DN, III y IV	El problema final / Doyle, Arthur Conan 1893 Reino Unido Cuento	Matemático, conocido como el "Napoleón del crimen", James Moriarty es el enemigo de Sherlock Holmes y consultor criminal.	Es contratado por el gobierno como director de los Servicios Militares de Inteligencia, en el primer volumen es jefe de Champion Bond, quiere la Cavorita para su propia máquina voladora con la que piensa aterrorizar Londres. En el cuarto volumen Sherlock le agradece a Mina por haber eliminado a Moriarty, pero después Mina confiesa que como estaba congelado en la órbita de la tierra, decide donar sus espermatozoides a las Amazonas de la Luna para que devolvieran el cadáver de Cavor.
Doctor Mención: I	Estudio en escarlata / Doyle, Arthur Conan 1887 Reino Unido Publicación periódica	John Watson es doctor militar, fue herido y enfermo por lo que regresa a Inglaterra, en su búsqueda de un lugar costoso para vivir conoce a Sherlock Holmes, narra sus aventuras con Holmes.	Es el doctor John Watson, en el primer volumen lo menciona Sherlock, explica que está recién casado y le escribe una nota antes de enfrentarse a Moriarty

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Moran Vol: I	La casa deshabitada / Doyle, Arthur Conan 1903 Estados Unidos Cuento	Militar dio de baja deshonrosamente, después se vuelve sicario y es contratado por Moriarty, Sherlock Holmes lo describe como el segundo hombre más peligroso de Londres.	En el recuerdo de Moriarty es rescatado por Campion Bond y Moran de la cascada después de haber caído, Moriarty lo manda a que suba a la montaña para matar a Sherlock Holmes.
Harker Mención: I, II y III	Dracula / Stoker, Abraham 1897 Reino Unido Novela	Jonathan Harker es un jurista que trabaja como agente de bienes raíces, viaja a Transilvania para ayudar a un cliente que quiere mudarse a Londres, pronto descubre que el Conde Drácula es un vampiro y que se ha convertido en su prisionero.	Quatermain y Nemo lo mencionan cuando se están quejando de Mina, Nemo menciona que "es un desgraciado, tipo detestable". En el segundo volumen Mina escribe que ha soñado con él, después cuando Mina está con Quatermain le explica que Jonathan no quiso volver a tocarla. En el tercer volumen Em le pregunta a Orlando si Mina es la ex esposa de Harker.
Dodger Vol: I	Oliver Twist / Dickens, Charles 1837 Reino Unido Publicación periódica	Líder de una banda de niños criminales, su nombre real es Jack Dawkins, fue amigo de Oliver Twist.	Es el líder de una banda de niños criminales, felicita a Mitchell por haber robado la bolsa de mano de Mina.
Mitchell Vol: I	EastEnders / Smith, Julia y Holland, Tony 1985 Reino Unido Telenovela	Paracaidista militar hasta que la Guerra de las Malvinas le causa un trauma por lo que abandona el ejército.	Es el niño que logra robar la bolsa de mano de Mina, Dodger lo manda a abrir una alcantarilla para que se escondan de la guerra aérea.
Watts Vol: I	EastEnders / Smith, Julia y Holland, Tony 1985 Reino Unido Telenovela	Dueño de un bar, aparentemente es asesinado en 1989, pero realmente muere hasta 2005.	Solo se ve su sombra, el señor Dodger le grita "¡Señor Watts, sucio habitante del inframundo, nada de empujar!" cuando los está formando en fila para meterse en la alcantarilla.
Ferguson Mención: I	Cinco semanas en globo / Verne, Julio 1863 Francia Novela	Científico y explorador, que emprende un viaje para atravesar África en un globo de hidrógeno.	Nemo menciona que el doctor Ferguson le dejó el globo "Victoria", lo saca para que la Liga pueda llegar a la Cavorita.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
John Vol: II	Una princesa de Marte / Burroughs, Edgar Rice 1912 Estados Unidos Publicación periódica	John Carter es un terrícola inmortal, logra dominar el viaje astral con el que se transporta a Marte.	En el segundo volumen está reuniendo varias razas de marcianos para combatir a los moluscos.
Gullivar Vol: II	Lieutenant Gullivar Jones: his vacation / Arnold, Edwin Lester 1905 Reino Unido Novela	Teniente en la Marina de Estados Unidos, descubre a un hombre que cae del cielo y muere, se queda con la alfombra que traía el hombre y resulta ser mágica, con ella puede viajar a Marte.	Junto con John planea el ataque a los moluscos, cuando estos huyen John descubre que van a la Tierra.
Michael Kane Mención: II	Kane of old Mars / Moorcock, Michael 1965 Reino Unido Novela	Profesor de física que se transporta a Marte, llega en el periodo Cretácico y rápidamente se enreda en una guerra entre reinos.	John y Gullivar mencionan que Michael Kane estableció una dinastía en las Ruinas de Varnal, miles de años antes de que los Hithers se asentaran en ese lugar, creen que no es terrícola.
Princesa Mención: II	Una princesa de Marte / Burroughs, Edgar Rice 1912 Estados Unidos Publicación periódica	Dejah Thoris es la princesa del imperio marciano Helium, se casa y tiene dos hijos con John Carter.	Gullivar le dice a John que siente mucho enterarse de lo de la princesa.
Stent Vol: II	La guerra de los mundos / Wells, Herbert George 1898 Reino Unido Novela	Stent es un astrónomo del Observatorio Real, es de los encargados en la revisión de los meteoritos que caen de Marte.	Campion Bond explica que Stent es un lunático charlatán que tiene teorías sobre la vida en otros planetas, después de esta plática Stent aparece con una bandera blanca junto al reverendo Harding para hacer contacto con la criatura que ha salido del domo, enseguida la criatura los pulveriza.
Horatio Blimp Vol: II	Colonel Blimp / Low, David Alexander Cecil 1934 Reino Unido Tira cómica	Blimp es un coronel patriota, emite sus opiniones en un Baño Turco y es considerado el estereotipo inglés.	Se encuentra con Mina y Quatermain en su camino al cráter donde están los moluscos, comenta que es el comandante y que todo habrá acabado el lunes por la mañana.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
William Samson Sénior Vol: II	Wolf of Kabul / DC Thomson 1922 Reino Unido Cuento corto	William Samson Sénior realmente no existe, pero Alan Moore lo maneja como el padre de William Samson Jr. que es un agente de la inteligencia británica.	Es el cochero, Mycroft Holmes menciona que se distinguió luchando contra el Mahdi loco.
Mahdi Mención: II	Muhammad Ahmad ibn as Sayyid abd Allah 1844-1885 Sudán Político, militar y líder religioso Personaje real	Mahdi Muhammad Ahmad conocido como "El Mahdi", se autoproclamó como el mesías de la religión musulmana, luchó una guerra religiosa contra la ocupación egipcia y otomana en Sudán.	Mycroft Holmes menciona que William Samson Sénior se distinguió luchando contra el Loco Mahdi, y que al igual que aquella ocasión deben ser optimistas, después Quatermain explica que cuando fue ese evento lucharon contra una cultura que no entendía y fueron aniquilados.
Jimmy Grey Vol: II	The iron fish / Glass, Jack 1949 Reino Unido Publicación periódica	El profesor Grey es un inventor de vehículos que se pueden transportar por mar y cielo, tiene dos hijos a los que les construye estos vehículos para que puedan tener aventuras.	En el volumen dos, el tren en el que iba con sus padres es atacado por un trípode, es el único sobreviviente del ataque y es rescatado por Nemo y su tripulación.
Teddy Prendrick Vol: II	La Isla del Doctor Moreau / Wells, Herbert George 1896 Reino Unido Novela	Edward Prendrick naufraga y es llevado a una isla donde un científico vivisecciona animales para hacerlos más humanos, pasa un año en la isla hasta que todo se sale de control, pero logra regresar a Inglaterra.	Sigue a Mina y Quatermain a las afueras del bosque para preguntarles si vienen en busca del doctor, les explica sobre los animales modificados y después huye.
Mopp Vol: II	It's That Man Again / Kavanagh, Ted 1941 Reino Unido Programa de radio	La señorita Mopp es parte del personal de limpieza.	Es la mucama que recibe a Mina y Quatermain al regreso de su primer día buscando al científico del que Prendrick les habla.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Tim Vol: II y III	Tiger Tim / Stafford Bakerand, Julius 1904 Reino Unido Tira cómica	Tiger Tim es un niño tigre que va a la escuela, sale con sus amigos y vive aventuras.	Es un tigre que forma parte de los híbridos que acompañan a Mina y Quatermain a reunirse con su amo. En el tercer volumen aparece disecado en un aparador del MI5.
Alphonse Moreau Vol: II Mención: DN	La Isla del Doctor Moreau / Wells, Herbert George 1896 Reino Unido Novela	El doctor Moreau es un eminente fisiólogo que trabaja experimentado con la vivisección, trabaja en una isla donde pueden estar libres sus criaturas.	Alphonse Moreau se encuentra con Mina y Quatermain, les comenta que solo el gobierno sabe dónde se encuentra pues en su antiguo establecimiento tuvo problemas, les explica sobre la vivisección y ellos le piden a H-142 para acabar con los moluscos.
Algy Vol: II y III	Rupert Bear / Tourtel, Mary 1920 Reino Unido Tira cómica	Algy Pug es un niño perro al que le gustan las bromas, vive aventuras con su mejor amigo Rupert.	Moreau le pide que lleve comida para Mina y Quatermain. En el tercer volumen aparece disecado en un aparador del MI5.
Gustave Mención: II	Gustave Moreau 1826-1898 Francia Pintor y escultor Personaje real	Gustave Moreau fue un pintor y escultor francés formado en el romanticismo y precursor del simbolismo.	Moreau le explica a Mina que no le hace falta la compañía humana y que a veces su sobrino Gustave, que es un artista, va a visitarlo para pintar a sus quimeras.
Jack Vol: DN	Coronation Street / Warren, Tony 1960 Reino Unido Telenovela	Jack Walker y su esposa Annie son dueños del bar Rovers Return y ellos son los que lo trabajan.	En el Dossier Negro es el cantinero del bar Malibu, le cuenta a Jimmy sobre su esposa.
Annie Mención: DN	Coronation Street / Warren, Tony 1960 Reino Unido Telenovela	Annie Walker y su esposo Jack son dueños del bar Rovers Return y ellos son los que lo trabajan.	Jack la menciona porque gracias a ella el local está limpio y ordenado, también le menciona a Jimmy que ella quiere que se vayan al norte para que dejen de estar de errantes.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
"Jimmy" James Vol: DN, III y IV	Casino Royale / Fleming, Ian Lancaster 1953 Reino Unido Novela	James Bond es un agente del Servicio Secreto de Inteligencia Británico conocido como MI6, su número de código es el 007.	Es un agente secreto del MI5, en el Dossier negro se dedica a perseguir a Mina y Quetermain por el robo del Dossier. En el volumen tres Em menciona que descubrió que él estuvo detrás del asesinato de su padre y de su tío, y se ve que una enferma le cierra las cortinas. En el cuarto volumen toma el mando del MI5 y encuentra la charca de Ayesha, planea encontrar y matar a Em, Orlando y Mina, pero cuando intenta atacar a Em, ella lo mata.
Gerald O'Brien Mención: DN	1984 / Orwell, George 1949 Reino Unido Novela	Es miembro del Partido Interior, parte del movimiento de Operaciones de bandera falsa, se encarga de encontrar y ganar la confianza de los criminales del pensamiento.	Jimmy lo menciona cuando va con Mina (que le dice que se llama Mona), explica que cuando fue líder del Partido en el 52 las cosas mejoraron, pero aun así se alegra de que ya no esté, después Mina le explica a Quatermain que el Dossier está lleno con sus anotaciones para H. W.
Hynkel Mención: DN y III	El gran dictador / Chaplin, Charles 1940 Estados Unidos Película	Adenoid Hynkel es un dictador despiadado que discrimina a los judíos y planea exterminar a la gente con cabello negro.	Mina menciona que Jimmy, de haber sido alemán, hubiera sido leal a Hynkel. En el cuarto volumen, cuando Orlando le da la localización de la charca de Ayesha a Em le dice que sea cuidadosa, que piense en un Hynkel inmortal.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Harry Lime / Robert Cherry Kim Vol: DN	El tercer hombre / Greene, Graham 1950 Reino Unido Novela Greyfriars School / Richards, Frank 1908 Reino Unido Publicación periódica	Es un médico que trabaja en la Oficina Internacional para los Refugiados en Viena donde trafica penicilina. Robert Cherry es un joven estudiante, miembro de los Famosos Cinco, fuerte y exuberante, asiste a la escuela pública Greyfriars, hijo de un oficial del ejército retirado.	Quatermain le dice a Mina que Lime sabe de la existencia de la Liga, después lo muestran como el nuevo "M" del Servicio de Inteligencia Británico y da la orden a Jimmy de recuperar el Dossier y a los que lo robaron. Cuando Mina y Quatermain se encuentran con Billy les cuenta que Robert se hacía llamar Harry Lime.
Drake Mención: DN y IV	Alta tensión / Smart, Ralph 1960 Reino Unido Serie de televisión	John Drake es un espía británico que trabaja para la Organización del Tratado del Atlántico Norte, no le gusta cargar armas y no le gusta involucrarse románticamente durante las misiones.	Mina le dice a Quatermain que Drake es uno de los chicos nuevos y que es una lástima que no pudieran averiguar nada sobre él. En el cuarto volumen Em explica que recuerda cuando se enteraron de lo que le había pasado a Drake.
Meres Mención: DN	Callan / Mitchell, James 1967 Reino Unido Serie de televisión	Toby Meres es un agente secreto, compañero de David Callan, trabajo con la CIA	Meres también es de chicos nuevos y Mina también dice que es una lástima que no pudieran averiguar nada sobre él.
Kiss Vol: DN	Mother London / Moorcock, Michael 1988 Reino Unido Novela	Josef Kiss es un artista del espectáculo de variedades (music hall) que es internado en un psiquiátrico por leer la mente de las personas	Mina y Quatermain se encuentran con el señor Kiss y le explican que se van de la ciudad, él les pregunta dónde encontrará a dos jóvenes que sepan tanto del teatro de variedades y después se despiden.
Cornelius "C" Vol: DN Mención: III	Programa final / Moorcock, Michael 1968 Estados Unidos Novela	Honorina Cornelius es una sobreviviente urbana por excelencia, madre de Jerry, Catherine y Franky.	La señora C es la casera que les renta un cuarto a Mina y Quatermain y en ocasiones conversan. En el tercer volumen la mencionan cuando se encuentran con Jerry Cornelius.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
- Vol: DN	Programa final / Moorcock, Michael 1968 Estados Unidos Novela	No dicen el nombre de la niña, pero se da a entender que es Catherine Cornelius, es hermana de Franky y Jerry, tiene una relación incestuosa con Jerry.	Interrumpe a su madre para contarle que Franky se lo estaba haciendo así que Jerry le ha disparado, la señora C empieza a amenazar a Jerry.
Franky Mención: DN	Programa final / Moorcock, Michael 1968 Estados Unidos Novela	Frank Cornelius es el eterno rival de su hermano Jerry, en una ocasión secuestró a Catherine.	Su hermana le dice a la señora C que Franky estaba teniendo relaciones con ella cuando Jerry le disparó.
Jerry / Jeremiah Cornelius "Corny" Vol: III y IV Mención: DN	Programa final / Moorcock, Michael 1968 Estados Unidos Novela	Jerry Cornelius es un agente secreto, aventurero, visto como una figura de la anarquía, tiene una relación incestuosa con su hermana Catherine.	En el Dossier negro, su hermana le dice a la señora C que Franky estaba teniendo relaciones con ella cuando Jerry le dispara a Franky. En el tercer volumen Mina, Quatermain y Orlando se lo encuentran en la calle, él les recuerda quién es y los actualiza con información sobre Haddo. En el cuarto volumen está con Norton y el "Buda vegetativo" cuando Orlando va a buscar a Norton.
George Vol: DN	Llamada para el muerto / Le Carré, John 1961 Reino Unido Novela	George Smiley es un agente de inteligencia británico, está afiliado a The Circus.	Es el secretario del actual "M", este último le informa que lo único que se han llevado es el Dossier.
John Night / Johnny Bull Mención: DN	Greyfriars School / Richards, Frank 1910 Reino Unido Publicación periódica	Johnny Bull es un joven estudiante, miembro de los Famosos Cinco, directo y franco, asiste a la escuela pública Greyfriars.	"M" dice que la hija de John Night va a ser quien ayude a Jimmy, mencionan que murió a principios de año y que su hija es la que dirige Industrias Night. Después Billy explica qué Night diseñó una máquina para lavar el cerebro.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Hugo Drummond Vol: DN Mención: III	Sapper / Bulldog Drummond 1920 Reino Unido Novela	Capitán Hugh "Bulldog" Drummond es un veterano de la Primera Guerra Mundial sumamente patriótico.	"M" le encarga ayudar a Jimmy, después cuando va a atrapar a Mina y Quatermain esta le cuenta las traiciones que han cometido "M" y Jimmy, así que decide encarar a Jimmy quién lo asesina.
Emma Night Vol: DN, III, IV	Los vengadores / Newman, Sydney 1961 Reino Unido Serie de televisión	Emma Knight es una espía, maestra en artes marciales, especialista en química.	Hija de John Night, igual que su padre es espía, es parte del equipo de Jimmy para recuperar el Dossier, cuando es aturdida y no se entera que la muerte de su tío Hugo fue a manos de Jimmy. En el tercer volumen ella se convierte en la directora del MI5, un antiguo agente le cuenta los crímenes de Jimmy, ayuda a Orlando a encontrar a Mina y termina uniéndose a Mina y a Orlando. En el cuarto volumen se sumerge en la charca de Ayesha, intenta derrotar al MI5 y logra asesinar a Jimmy.
Sidney Reilly Mención: DN	Sidney George Reilly 1873-1925 Imperio Ruso Militar y espía Personaje real	Agente secreto de la Sección Extranjera de la Oficina del Servicio Secreto Británico, es el espía más famoso de Inglaterra.	Harry le menciona a Jimmy que no es Sidney Reilly ni de lejos.
Callendar Mención: DN	Live Now, Pay Later / Story, Jack Trevor 1963 Reino Unido Novela	El señor Callendar es el empleador de Albert, quien lo está estafando.	Albert le menciona a Mina y a Quatermain que acaba de ser contratado por el señor Callendar.
Albert Vol: DN	Live Now, Pay Later / Story, Jack Trevor 1963 Reino Unido Novela	Albert Argyle es un vendedor de puerta en puerta, su jefe es el señor Callendar.	Repartidor que les ofrece un aventón a Mina y Quatermain.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Harold Wharton Mención: DN	Greyfriars School / Richards, Frank 1908 Reino Unido Publicación periódica	Joven estudiante, miembro de los Famosos Cinco, es un líder natural, obstinado y arrogante, que asiste a la escuela pública Greyfriars.	Mina le dice a Quatermain que podría ser a quien refiere las notas de O'Brien en el Dossier cuando escribe H. W., comentan que murió en el 52. Billy les cuenta a Mina y Quaternain que Harold no tardó en ser general tras alistarse en el ejército y cuando acabó la guerra se unió al Partido Laborista.
Richard Hannay Mención: DN	Los treinta y nueve escalones / Buchan, John 1915 Reino Unido Publicación periódica	Ingeniero especialista en minas que se ve envuelto en el intento de Alemania para robar los planes de guerra británicos.	Mina le menciona a Quatermain que Hannay le mencionó el asunto de "los treinta y nueve escalones" que llevaban al secreto de los Servicios de Inteligencia Británicos.
William / Billy Vol: DN	Greyfriars School / Richards, Frank 1908 Reino Unido Publicación periódica	Billy Bunter es un joven estudiante sumamente codicioso y glotón.	Es el conserje de la escuela Greyfriars, se encuentra con Mina y Quatermain cuando van en busca de pistas sobre sus antiguos jefes, Billy les da una vuelta por el edificio y les platica sobre sus ex compañeros de escuela.
Skinpole Mención: DN	The Gem / Clifford, Martin 1907 Reino Unido Publicación periódica	Herbert Skimpole es un joven estudiante de la escuela St Jims.	Billy explica que Wharton se relacionaba con comunistas, incluido el patán de Skinpole.
Bessie Mención: DN	Greyfriars School / Richards, Frank 1919 Reino Unido Publicación periódica	Bessie Bunter es la joven hermana de Billy Bunter, es estudiante de Cliff House, a pesar de parecerse físicamente a su hermano, su carácter es dominante.	Billy cuenta que Bessie se casó con Wharton y que se suicidó una semana después de la muerte de Wharton.
Henry Quelch Mención: DN	Greyfriars School / Richards, Frank 1908 Reino Unido Publicación periódica	Profesor de Greyfriars que aplicaba mano dura a los estudiantes que causaran problemas.	Billy explica que era un profesor, un lince del demonio que vigilaba a Wharton, a Night, a Cherry y a Waverly.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Gloriana Vol: IV Mención: DN y III	Isabel I de Inglaterra 1533-1603 Inglaterra Reina de Inglaterra e Irlanda Personaje real	A los veinticinco años es coronada Reina de Inglaterra, se vio envuelta en guerras y rebeliones debido a la instauración del protestantismo, no tuvo descendencia y se le conoce como "La reina virgen" o "Gloriana".	Billy explica que en esa escuela se formaban a los espías desde el reinado de la primera reina Gloriana. En el tercer volumen se menciona que un objeto era parte de la colección de Gloriana. En el cuarto volumen Mina y Jack Dakkar descubren que desde un principio todo fue plan de Gloriana y Próspero para que las hadas gobiernen al mundo.
Francis Alexander Waverly / Frank Nugent Mención: DN	El agente de CIPOL / Felton, Norman 1964 Estados Unidos Serie de televisión Greyfriars School / Richards, Frank 1908 Reino Unido Publicación periódica	Alexander Waverly es un agente secreto, es uno de los líderes de la organización CIPOL. Frank Nugent es un joven estudiante, miembro de los "Famosos Cinco", sumamente humilde, estudiante de la escuela pública Greyfriars.	Billy menciona que actualmente dirige una red de espías para Naciones Unidas.
Jack Wilton Mención: DN y IV	The Unfortunate Traveller: or, the Life of Jack Wilton / Nashe, Thomas 1594 Reino Unido Novela	Es un estafador que constantemente reflexiona sobre la hipocresía religiosa, se encuentra con varias figuras históricas del siglo XVI durante sus viajes.	Billy comenta que en la pintura de la reina Gloriana se puede observar a Jack Wilton que desempeñaba la labor de jefe de espías para ella. En el cuarto volumen es representado en la obra "La fortuna hallada de las hadas" de Shakespeare.
Quentin Quelch Mención: DN, IV	Personaje original.	Podría estar basado en "Q" de James Bond. Es el hijo de Henry Quelch.	Billy cuenta que es el hijo de Quelch y que se unió a la división técnica del MI5. En el cuarto volumen Jimmy comenta que va a dar una vuelta en el supercoche de Quelch.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Fink-Nottle Mención: DN	Right Ho, Jeeves / Wodehouse, Pelham Grenville 1933 Estados Unidos Publicación periódica	Es un estudioso de los tritones, miembro del club Drones, amigo de toda la vida de Bertie Wooster.	Mina recuerda junto con Quatermain que Fink-Nottle se paseaba sin cerebro.
Gary Haliday Vol: DN	Garry Halliday / Bowen, John Griffith y Bullmore, Jeremy 1959 Reino Unido Serie de televisión	Es un piloto que intenta acabar con la organización criminal "The Voice".	Mina y Quatermain se acercan a él para pedirle información sobre los cohetes, Gary les explica lo que sabe pues no es astronauta, es piloto.
Morgan Mención: DN	Journey Into Space / Chilton, Charles 1953 Reino Unido Programa de radio	Jet Morgan dirigió la primera expedición a la Luna, y después la expedición a Marte.	Mina menciona que le hubiera gustado conocer a alguien famoso como Morgan o Hawke.
Hawke Mención: DN	Jeff Hawke / Jordan, Sydney 1954 Reino Unido Cómic	Es un astronauta y científico que a menudo tiene que entablar relaciones diplomáticas con los alienígenas que hacen contacto.	Mina menciona que le hubiera gustado conocer a alguien famoso como Morgan o Hawke.
Goldstein Mención: DN	1984 / Orwell, George 1949 Reino Unido Novela	Emmanuel Goldstein es uno de los fundadores del "Partido", después rompe con él y forma la "Hermandad" que promueve la caída del "Partido".	Jimmy hace un chiste sobre el odio que tiene Drummond contra los judíos, explica que este ha de extrañar a Goldstein.
Kennaston Mención: DN	The Cream of the Jest / Cabell, James Branch 1917 Estados Unidos Novela	Felix Kennaston es un famoso autor que reflexiona sobre sus sueños históricos y sobre la filosofía.	Quatermain explica que en la revista que compra publican historias de Kennaston y Trout.
Trout Mención: DN	God Bless You, Mr. Rosewater / Vonnegut, Kurt 1965 Estados Unidos Novela	Kilgore Trout es un autor de novelas de ciencia ficción, con poco éxito.	Quatermain explica que en la revista que compra publican historias de Kennaston y Trout.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Montana Wildhack Mención: DN	Matadero cinco / Vonnegut, Kurt 1969 Estados Unidos Novela	Joven modelo secuestrada por extraterrestres, después es vista en portadas de películas pornográficas.	Mina le reclama a Quatermain que se come con los ojos al desplegable de Montana Wildhack.
Roger el robot Vol: DN	El Capitán Marte y el XL5 / Anderson, Gerry y Anderson, Sylvia 1962 Reino Unido Serie de televisión	Robert el Robot es un robot transparente creado por el profesor Matic, es el copiloto del XL5.	Roger es el piloto automático de la nave a la que se suben Mina y Quatermain.
Leiter Mención: DN	Casino Royale / Fleming, Ian 1953 Reino Unido Novela	Felix Leiter trabaja para la CIA en París, que en varias ocasiones ayuda a Bond hasta que pierde un brazo y una pierna.	Mina le comenta a Quatermain que le suena el apellido de Leiter.
Muñeco de trapo Vol: BD y IV	The Adventures of Two Dutch Dolls and a Golliwogg / Upton, Bertha y Upton, Florence 1895 Reino Unido Novela ilustrada	No mencionan el nombre, pero se entiende que es Golliwogg, es un muñeco de trapo que cobra vida en navidad, el único día del año en que pasa esto.	Salva a Mina y Quatermain de Jimmy y los lleva al Mundo Llameante donde los espera Orlando. En el cuarto volumen acompaña a Mina, Jack Dakkar y Coghlan a ver a Próspero tras el ataque nuclear, cuando descubre los planes de Próspero se queda con Mina y Jack.
Drácula Mención: DN	Dracula / Stoker, Bram 1897 Reino Unido Novela	El conde Drácula es un noble de Transilvania que resulta ser un vampiro.	Mina le explica a Drummond que ella ha derrotado al Conde Drácula, al profesor James Moriarty y a los marcianos que invadieron en 1989.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Orlando / Sally Quasar Vol: DN, III y IV	Orlando: una biografía / Woolf, Adeline Virginia 1928 Reino Unido Novela The Ballad of Halo Jones / Moore, Alan, Gibson, Ian y Potter, Steve 1985 Reino Unido Cómic	Joven de elevado nivel socioeconómico que tras un largo sueño despierta convertido en mujer, vive alrededor de trescientos años en los que es parte de los cambios sociales. Sally Quasar es una pirata espacial de la que no se sabe mucho.	Orlando es un humano inmortal que cambia de sexo a través de los años, en el Dossier negro tiene una relación amorosa con Mina y Quatermain en el Mundo llameante. En el tercer volumen es parte de la nueva Liga que intenta evitar la creación del anticristo. En el cuarto volumen se une a Em para matar a Jimmy, después se vuelve parte de la nueva sociedad espacial a bordo del Nautilus y cambia su nombre por Sally Quasar
Peg Vol: DN y IV	The Adventures of Two Dutch Dolls and a Golliwogg / Upton, Bertha y Upton, Florence 1895 Reino Unido Novela ilustrada	Es una de las muñecas que acompaña a Golliwogg en sus aventuras.	Acompaña al Muñeco de trapo al Mundo llameante para ayudar a Mina y Quatermain a escapar. En el cuarto volumen está con el muñeco de trapo.
Sarah Jane Vol: DN, IV	The Adventures of Two Dutch Dolls and a Golliwogg / Upton, Bertha y Upton, Florence 1895 Reino Unido Novela ilustrada	Es una de las muñecas que acompaña a Golliwogg en sus aventuras.	Acompaña al Muñeco de trapo al Mundo llameante para ayudar a Mina y Quatermain a escapar. En el cuarto volumen está con el muñeco de trapo y con Peg.
Olympia Vol: DN y IV	Cuentos nocturnos / Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus 1816 Alemania Cuentos cortos	Es un autómata que personifica a la mujer perfecta.	Es reina de Juguetelandia, en el Dossier negro saluda a Quatermain y a Mina y los felicita por el buen trabajo. En el cuarto volumen le explica a Mina y a Dakar que están preparados para cualquier ataque si intentan destruir Juguetelandia como el Mundo llameante y termina uniéndose a Próspero.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Meg Vol: DN	The Adventures of Two Dutch Dolls and a Golliwogg / Upton, Bertha y Upton, Florence 1895 Reino Unido Novela ilustrada	Es una de las muñecas que acompaña a Golliwogg en sus aventuras.	Hace una pequeña aparición festejando el regreso del Muñeco de trapo al Mundo Llameante.
Weg Vol: DN	The Adventures of Two Dutch Dolls and a Golliwogg / Upton, Bertha y Upton, Florence 1895 Reino Unido Novela ilustrada	Es una de las muñecas que acompaña a Golliwogg en sus aventuras.	Hace una pequeña aparición festejando el regreso del Muñeco de trapo al Mundo Llameante.
Midget Vol: DN	The Adventures of Two Dutch Dolls and a Golliwogg / Upton, Bertha y Upton, Florence 1895 Reino Unido Novela ilustrada	Es una de las muñecas que acompaña a Golliwogg en sus aventuras.	Hace una pequeña aparición festejando el regreso del Muñeco de trapo al Mundo Llameante.
Venus Vol: DN	Venus / Lee, Stanley Martin, Kein, George D. y Bald, Kenneth Bruce 1948 Estados Unidos Cómic	Venus viaja a la tierra desde el planeta Venus, se hace llamar Victoria "Vicki" Nutley Starr y se vuelve periodista y editora de una revista.	Mina y Quatermain se encuentran con Venus y Fanny cuando van por Próspero, Venus les cuenta que está planeando dejar la vida de aventuras.
Fanny Vol: DN	Fanny Hill: memorias de una mujer de placer / Cleland, John 1748 Reino Unido Novela	Es una joven pobre que se ve obligada a prostituirse, narra sus encuentros sexuales en sus cartas.	Mina y Quatermain se encuentran con Venus y Fanny cuando van por Próspero, Fanny menciona que quiere que Venus pase más tiempo en casa con ella.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Duke de Frankenstein Vol: DN y IV	Frankenstein o el moderno Prometeo / Selley, Mary Wollstonecraft 1818 Reino Unido Novela	El monstruo de Frankenstein es un hombre creado con partes de cuerpos muertos, abandonado por su creador, busca la aceptación de la sociedad y la creación de una pareja.	En el Dossier negro lo mencionan como el Principe y les pide a Mina y Quatermain que le den sus saludos al Duque. En el cuarto volumen conversa con Mina sobre cómo conoció a su esposa Olympia y como ella ordenó que construyeran más como él.
Engelbrecht Vol: DN y IV	The dwarf surrealist boxer / Richardson, Maurice 1946 Reino Unido Cuentos cortos	Deportista de corta estatura que es miembro de un club deportivo.	En el Dossier negro Engelbrecht está luchando contra la poesía, Orlando comenta que le han pegado en la cabeza con una burda metáfora y que la poesía puede ser muy bestia. En el cuarto volumen les explica a Mina, Jack Dakkar y Coghlan sobre lo que pasó tras la explosión.
Yram / Mary Vol: DN, III	Mary Poppins / Travers, Pamela Lyndon 1934 Reino Unido Novela ilustrada	Es una niñera mágica que da lecciones a los niños mientras viven aventuras mágicas.	En el Dossier negro, Orlando la saluda y ella le contesta que tiene que irse a organizar a las nuevas generaciones de niños. En el tercer volumen Mina, Orlando y Quatermain están peleando contra el anticristo mientras esperan a Próspero para que les ayude, cuando Mary aparece en el cielo caminando, regaña al anticristo y después lo destruye.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Duque de Milán / Próspero / John Subtle Vol: DN, III y IV	La tempestad / Shakespeare, William 1610-11? Reino Unido Obra de teatro John Dee 1527-1608-09? Inglaterra Matemático, astrónomo, astrólogo y ocultista. Personaje real	Próspero es el ilegítimo Duque de Milán, es un mago que es exiliado con su hija a una isla, con su magia logra hacer una tempestad cuando un barco pasa cerca, con esto puede regresar a casa y recuperar su ducado. John Dee fue el astrónomo de la corte y consejero de la reina Elizabeth I, tenía una de las más grandes bibliotecas de la época, así como un gran número de artefactos.	En el Dossier negro se encuentra con Mina y Quatermain cuando está hablando con Nyarlathotep sobre negociaciones de tregua, Mina le entrega el Dossier y se alejan. En el volumen tres se le menciona como John Subtle, la reina Gloriana le dio ese nombre clave para ocultar su identidad, le exige a Orlando encontrar al anticristo para acabar con él. En el volumen cuatro está desproduciendo la explosión que acabaría con el Mundo llameante, Mina y Jack pronto se dan cuenta que, desde la creación de la Liga, todo ha sido para ayudar a las hadas a conquistar la Tierra, y que Próspero y Gloriana son los que han estado detrás de la Liga desde su creación.
La niña rosa de Perú Vol: DN y IV	Falsificaciones / Denevi, Marcos Héctor 1966 Argentina Cuentos cortos	Es una niña que no tiene ni codos ni rodillas por su aspecto desagradable, vive en un palacio con todo rosa, no le interesa el mundo exterior.	En el Dossier negro Mina y Orlando la reconocen y le piden su consejo, ella les contesta que no se incomoden. En el cuarto volumen la cuidan Coghlan y Jack Dakkar, enfrente de ella todos tienen que parecer felices.
Linda Vol: IV Mención: DN	Pocket Comics / Gabriele, Al 1941 Estados Unidos Cómic	Linda Turner es una doble de riesgo que logra ser actriz principal, se convierte en la heroína Black Cat.	Quatermain menciona que conoció a Venus y a Linda en Nueva York. En el cuarto volumen se encuentra retirada en el asilo para superhéroes,
Nyarlathotep Vol: DN	Nyarlathotep / Lovecraft, Howard Phillips 1920 Estados Unidos Poema	Dios primordial, es sirviente de Azathoth, puede actuar libremente y cambiar de forma.	Está con Próspero cuando Mina y Quatermain aparecen, Prospero le pide disculpas por interrumpirlo y Nyarlathotep le contesta que negociaran en otro momento.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Quijote Mención: DN	El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha / de Cervantes Saavedra, Miguel 1605 España Novela	Alonso Quijano se autonombró Don Quijote, decide ser un caballero andante por la influencia que tiene de los libros de caballería que lee.	Próspero después de hablar sobre los ejemplos ficticios, empieza a explicar sobre las certezas de la vida y que a pesar de esas certezas nos mantienen al margen, el Quijote cabalga con los sueños que tuvimos.
Oliver Haddo / Karswell Trelawney / Adrian Marcato / Kosmo Gallion / Charles Felton / Hjalmar Poelzig Vol: III y IV	The magician / Maugham, William Somerset 1908 Reino Unido Novela A Dance to the Music of Time / Powell, Anthony Dymoke 1951 Reino Unido Serie de novelas El bebé de Rosemary / Levin, Ira 1967 Estados Unidos Novela Los vengadores / Newman, Sydney 1963 Reino Unido Serie de televisión Satán me quiere / Irwin, Robert Graham 1999 Reino Unido Novela Satanás / Ulmer, Edgar George 1934 Estados Unidos Película	Oliver Haddo es un mago que asesina a su esposa para crear vida, el ex prometido de la esposa lo descubre, cuando Haddo muere quema todas las evidencias de sus experimentos. El doctor Trelawney es un ocultista, el personaje está basado en Aleister Crowley. Adrian Marcato vivió en el mismo edificio que Rosemary, fue acusado de brujería y asesinado, es el padre de su vecino Roman Castevet. Cosmo Gallion es un científico y ocultista que crea un nuevo tipo de combustible y después cae en coma. El Doctor Charles Felton es el líder de un culto satánico llamado "La logia del libro negro". Es un arquitecto austriaco y militar retirado que sacrifica mujeres para realizar cultos satánicos.	En el tercer volumen Carnacki lo sueña como el líder del grupo que quiere traer al "hijo de la Luna", después en una misión se lo encuentran pero dice ser Karswell Trelawney, años después Mina está segura que bajo el nombre de Adrian Marcato, Haddo fue el padre de quien organizó el intento de traer al anticristo en Nueva York,. Cuando Jackie está investigando la muerte de Baz un informante le cuenta de la tienda de Gallion donde se practica magia negra. Jerry Cornelius les menciona a Mina, Orlando y Quatermain que Kosmo Gallion fue el último aprendiz de Haddo, cuando van a la tienda de magia Julia les dicen que Gallion murió y que su sucesor es el señor Felton, después Julia le menciona a Mina que Gallion no murió, que solo se cambió el nombre a Charles Felton. Norton explica que hay varios seudónimos para Haddo. En un viaje astral Mina se encuentra con Haddo y este le confirma las múltiples posesiones. En el cuarto volumen Mina y Jack se encuentran con la cabeza de Haddo en el Mundo Llameante.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Iliel Vol: III	Moonchild / Crowley, Aleister 1929 Reino Unido Novela	Lisa la Giuffria es renombrada Iliel por el grupo de magos blancos al que se une.	Está teniendo un sueño donde hablan de poner una piedra lunar en un colegio invisible para que el "hijo de la Luna" cumpla con su destino, en este sueño se menciona a Oliver, Iliel, Cyril, Simon y Cibebe.
Cyril Vol: III	Moonchild / Crowley, Aleister 1929 Reino Unido Novela	Cyril Gey es un mago blanco que intenta mejorar a la raza humana con el nacimiento del "hijo de la Luna".	Carnacki la sueña dentro del grupo que quiere traer al "hijo de la Luna", después en una misión lo encuentran junto con Karswell Trelawney, Simon Iff y Simon Iff.
Simon Iff Vol: III	The Scrutinies of Simon Iff / Kelly, Edward 1917 Estados Unidos Publicación periódica	Simon Iff es detective y mago que tiene gran conocimiento sobre la psicología humana, esto le ayuda a descifrar los casos.	Carnacki está teniendo un sueño donde Simon aparece, lo reconoce porque iban al mismo club, después en una misión lo encuentran junto con Karswell Trelawney, Cybele y Cyril.
Cybele Vol: III	Moonchild / Crowley, Aleister 1929 Reino Unido Novela	Cybele es parte del grupo de magos blancos.	Carnacki la sueña dentro del grupo que quiere traer al "hijo de la Luna", después en una misión la encuentran junto con Karswell Trelawney, Simon Iff y Cyril.
Anticristo / Hijo de la Luna Vol: III	Harry Potter y la piedra filosofal / Rowling, Joanne K. 1997 Reino Unido Novela	No dicen su nombre pero por las pistas que dan se da a entender que es Harry Potter, según una profecía él debía derrotar a Voldemort.	Durante todo el volumen tres, Haddo intenta traer al mundo al "Anticristo", cuando lo logra resulta no ser lo que esperaba, Mina, Orlando y Quatermain luchan contra él, pero es Mary quien lo derrota.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Janni / Jenny Driver Vol: III Mención: DN y IV	Personaje original. Jenny Driver / Mary Young 1700?-1741 Irlanda Modista, carterista Personaje real	En la película “20,000 Leagues Under the Sea” de 1916, aparece la hija del capitán Nemo, pero el único nombre por el que se menciona es “Princesa Dakkar”. Mary Young, conocida como Jenny Driver fue una modista habilidosa que empezó a robar, fue deportada dos veces y la tercera vez fue sentenciada a la horca, fue ejecutada en 1741.	Es la hija del Capitán Nemo, intenta alejarse de él porque no quiere ser su sucesora, termina haciéndose capitana de Nautilus pero con una visión diferente a la de su padre, mencionan que le ayuda a Mina en un par de ocasiones. En el volumen cuatro Jack Dakkar, su nieto, explica que siguió con la visión de su abuela en la Isla Lincoln.
Tom Carnacki Vol: III	The Gateway of the Monster / Hodgson, William Hope 1910 Reino Unido Cuento corto	Thomas Carnacki es un detective paranormal, utiliza equipo científico y místico para detener a las amenazas sobrenaturales.	Es parte de la Liga en 1910, es quien tiene las visiones sobre la creación de un anticristo, sus conexiones con los grupos ocultistas le ayudan a identificar a algunos personajes que aparecen en sus visiones.
A. J. Raffles Vol: III y IV	The Ides of March / Hornung, Ernest William 1898 Reino Unido Cuento corto	Arthur J. Raffles es un caballero ladrón, se introduce en la alta sociedad jugando cricket y les roba sin que lo noten.	Es parte de la Liga en 1910, utiliza sus habilidades como ladrón para ayudar a recuperar pistas. En el cuarto volumen Orlando recuerda que Raffles estaba con Mina y Fantomas cuando este último va a detonar un explosivo.
Jorge V Mención: III	Jorge V del Reino Unido 1865-1936 Inglaterra Rey de Reino Unido y los dominios de la Mancomunidad Británica y Emperador de la India Personaje Real	El rey Jorge V fue coronado en 1911, durante su gobierno estalló la Primera Guerra Mundial, se cambia el apellido de Sajonia-Coburgo-Gotha a Windsor, se le considera como un rey que entendía al pueblo.	Mina le pregunta a Carnacki si las visiones que tiene tendrán relación con la coronación del rey Jorge V.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Cuff Mención: III	La piedra lunar / Collins, William Wilkie 1868 Reino Unido Publicación periódica	El sargento Cuff es un famoso detective que tiene un gusto particular por las rosas.	Un par de extraños mencionan que vieron en el periódico que el viejo Cuff, quien resolvió el caso de la piedra lunar, había muerto de un infarto.
Suki Vol: III	La ópera de los tres centavos / Brecht, Eugen Berthold Friedrich y Hauptmann, Elisabeth 1928 Alemania Opera	Suky Tawdry es una de las prostitutas que tienen asociación con Macheath.	Suki es la principal protagonista de las desgracias que le pasan a Janni mientras se encuentra en los muelles.
Chatterly Mención: III	El amante de Lady Chatterley / Lawrence, David Herbert 1928 Italia Novela	Constanza Chatterley está casada con un hombre parapléjico que no es muy romántico con ella, así que tiene un amante.	Un extraño menciona que hay un rumor sobre los Chatterly.
Dyson Mención: III	The Inmost Light / Machen, Arthur 1894 Reino Unido Cuento	Dyson es un detective ocultista.	Mina le pregunta a Carnacki si todos son ocultistas y este responde que sí, los primeros que menciona son a Dyson y Phillips.
Phillips Mención: III	The Inmost Light / Machen, Arthur 1894 Reino Unido Cuento	Charles Phillips es un detective ocultista.	Mina le pregunta a Carnacki si todos son ocultistas y este responde que sí, los primeros que menciona son a Dyson y Phillips.
Johnny Silence Mención: III	John Silence: investigador de lo oculto / Blackwood, Algernon Henry 1908 Reino Unido Cuentos cortos	John Silence es un investigador de lo oculto, se dedica a cazar fantasmas y otros monstruos.	Mina le pregunta a Carnacki si todos son ocultistas y este responde que sí, los primeros que menciona son a Dyson y Phillips, después a Johnny Silence.
Taverner Mención: III	Blood Lust / Fortune, Dion 1922 Reino Unido Cuento	El Dr. Taverner es un teósofo y detective ocultista, se basa en la psicología para balancear la deuda kármica.	Mina le pregunta a Carnacki si todos son ocultistas y este responde que sí, los últimos a los que menciona son al Dr. Taverner y al príncipe Zalenski.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Zaleski Mención: III	Prince Zaleski / Shiel, Matthew Phipps 1895 Reino Unido Cuentos cortos	El príncipe Zaleski es un aristócrata decadentista que rara vez sale de su cuarto, pero cuando tiene que resolver crímenes es un extraordinario detective.	Mina le pregunta a Carnacki si todos son ocultistas y este responde que sí, los últimos a los que menciona son al Dr. Taverner y al príncipe Zalenski.
Zanoni Vol: III	Zanoni / Bulwer-Lytton, Edward 1842 Reino Unido Novela	Zanoni es un ocultista inmortal, hermano Rosacruz, que se enamora y casa, por lo que pierde su poder de inmortalidad.	Orlando y Mina se acercan para hablar con él y le preguntan sobre Simon Iff, Zanoni les cuenta que se enfrentó a él en su guerra mágica y tomó partido por Haddo.
Fortunio Mención: III	L'Eldorado / Gautier, Pierre Jules Théophile 1837 Francia Publicación periódica	Fortunio es un millonario excéntrico que cuando se casa descubre que es sumamente celoso, por lo que finge su muerte.	Orlando le menciona a Zanoni que su madre estuvo en el séquito de Fortunio para ver su rito de samarra.
Cathy Mención: III	Catherine Eddowes 1842-1888 Inglaterra Prostituta y obrera Personaje real	Catherine Eddowes fue una obrera que llegó a trabajar como prostituta, su asesinato es atribuido a Jack el destripador.	En la canción de Janni mencionan el nombre de Cathy y Mary.
Mary Mención: III	Mary Ann Nichols 1845-1888 Inglaterra Prostituta Personaje real	Mary Ann Nichols, también conocida como Polly Nichols empezó a ejercer la prostitución cuando se divorció, su asesinato es atribuido a Jack el destripador.	En la canción de Janni mencionan el nombre de Cathy y Mary.
Jack Macheath / John Macheath Mención: III	La ópera del mendigo / Gay, John 1728 Reino Unido Ópera	Macheath es un ladrón que escapa de la cárcel y después se convierte en pirata, le gusta estar con prostitutas.	En la canción de Janni se menciona a Jack Macheath, después Mycroft Holmes les explica a Mina y a Quatermain que es un capitán de la Marina que acaba de volver de Argentina, descendiente directo del bandolero Macheath del siglo XVIII.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Demonio de Whitechapel Mención: III	Jack el Destripador ?-? ? Asesino Personaje real	Jack el Destripador es un asesino serial al que se le atribuyen cinco víctimas que practicaban la prostitución, sus asesinatos tuvieron lugar en Whitechapel y aun no se ha identificado a la persona que cometió dichos actos.	Mina comenta que debido a los asesinatos de prostitutas se conjetura que ha vuelto el "demonio de Whitechapel".
"Tiger" Brown Mención: III	La ópera de los tres centavos / Brecht, Eugen Berthold Friedrich y Hauptmann, Elisabeth 1928 Alemania Opera	Es el jefe de policía, corrupto y codicioso, cuando fue soldado conoció a Macheath, con este mantiene un trato comercial que beneficia a ambos.	Mycroft Holmes les explica que el inspector Tiger Brown está investigando el caso de Macheath.
Andrew Norton "Taffy" Vol: III y IV	Slow Chocolate Autopsy / Sinclair, Iain y McKean, Dave 1997 Reino Unido Novela	Norton es un prisionero en Londres, su prisión es todo Londres, pero puede viajar a través del tiempo.	Mycroft le dice a Mina dónde aparecerá Norton para que vayan a verlo, Norton les va dando pistas hasta que termina ayudando a Mina a ubicar de dónde salió el "Anticristo". En el cuarto volumen Orlando lo rastrea y él le dice que todo ha acabado.
Patrick Keiller Mención: III	Patrick Keiller 1950-actualidad Reino Unido Arquitecto, cineasta y escritor Personaje real	Estudió arquitectura, después empezó a hacer películas y documentales en los que narra las problemáticas de Londres.	Norton lo menciona como el cartógrafo del cráter de los marcianos.
Crowley Mención: III	Edward Alexander Crowley 1875-1947 Reino Unido Ocultista, alquimista, escritor y pintor Personaje real	Conocido como Aleister Crowley, fue fundador de la filosofía Thelema, escribió varios libros sobre su filosofía y ocultismo, así como libros de ciencia ficción.	Norton menciona que Haddo es un Crowley frustrado.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Archer Mención: III	Jeffrey Howard Archer 1940-actualidad Reino Unido Novelista y político Personaje real	Jeffrey Archer fue un político que cometió perjurio cuando demandó a un periódico que lo acusaba de contratar prostitutas.	Norton habla de una constelación de quemaduras de cigarro en la espalda de Archer.
Rimbaud Mención: III	Jean Nicolas Arthur Rimbaud 1854-1891 Francia Poeta simbolista Personaje real	Arthur Rimbaud fue un poeta simbolista reconocido desde su juventud, fue de los primeros en introducirse en el surrealismo literario.	Mientras Norton enlista una serie de sucesos dice los nombres de Rimbaud y Verlaine.
Verlaine Mención: III	Paul Marie Verlaine 1844-1896 Francia Poeta simbolista Personaje real	Paul Verlaine fue uno de los poetas simbolistas más influyentes de su época, fue quien ayudó a Rimbaud a ser reconocido en París.	Mientras Norton enlista una serie de sucesos dice los nombres de Rimbaud y Verlaine.
Boadicea Mención: III	Boudica 26?-61? Britania Reina, sacerdotisa y guerrera Personaje real	Boudica o Boadicea fue reina de los Icenos, también era sacerdotisa, fue líder del ejército que luchó contra los romanos para liberarse de su opresión.	Norton también la menciona como leyenda urbana a pesar de que se muestra como uno de los eventos que acaba de presenciar.
David Litvinov Mención: III	David Litvinoff 1928-1975 Reino Unido Consultor de cine Personaje real	Fue consultor para la industria cinematográfica sobre elementos criminales, debido a su conocimiento y amistad con algunos mafiosos.	Cuando Norton se está despidiendo les menciona que tiene otra cita, una de ellas con la ventriloquia de David Litvinov.
Jack “el sombrero” McVitie Mención: III	Jack Dennis McVitie 1932-1967 Reino Unido Traficante y asesino Personaje real	Mejor conocido como “Jack the hat” fue un traficante de drogas, su asesinato fue lo que ayudó a la policía para poder encarcelar a los gemelos Kray quienes dirigían a una banda de criminales.	Cuando Norton se está despidiendo les menciona que tiene otras citas, una de ellas es con Jack el sombrero, en otra aparición Norton menciona que Burbuja lleva Jack McVitie a casa de Carol “la rubia”.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Simbad Mención: III	Las mil y una noches / Anónimos 1637 Turquía Cuentos cortos	Simbad es un marinero que realizó siete viajes en los que algún accidente hacía que se convirtiera en una gran aventura.	Orlando le menciona a Quatermain y a Carnacki que fue íntimo de Simbad, que estaba dotado como un semental y que era el ladrón más ingenioso del siglo VIII.
Dama del lago Mención: III	Lanzarote, el Caballero de la Carreta / de Troyes, Chrétien 1176-1181? Francia Manuscrito	La dama del lago es madre o madrina de Sir Lanzarote del Lago.	Orlando explica que obtuvo la Excálibur sometiendo a la auténtica Dama del lago.
Merlín Mención: III	Prophetiæ Merlini / de Monmouth, Geoffrey 1135? Britania Manuscrito	Merlín fue un consejero real y mago que vivió en Britania en el siglo V, fue el principal apoyo del rey Arturo.	Orlando les comenta que conoció a Merlín, Fausto y Próspero, y que después de haberlos conocido a ellos todos los demás son unos farsantes.
Fausto Mención: III y IV	Johann Georg Faust 1480?-1541 Alemania Astrólogo, médico, alquimista y mago Personaje real	Fausto fue un médico y alquimista al que, usualmente, se le atribuyen tratos con seres malignos.	Orlando les comenta que conoció a Merlín, Fausto y Próspero, y que después de haberlos conocido a ellos todos los demás son unos farsantes. Después Próspero amenaza a Orlando con reunirse con Fausto en el infierno. En el cuarto volumen lo representan en la obra de las hadas.
Alejandro Mención: III	Alejandro III de Macedonia 356-323 a.C Reino de Macedonia Rey de Macedonia, faraón de Egipto y hegemon de Grecia Personaje real	También conocido como Alejandro Magno fue uno de los más grandes conquistadores de la historia.	Orlando le dice a Mina que fue consejero de Alejandro.
Grace Mención: III	La clase dirigente / Barnes, Peter 1968 Reino Unido Obra de teatro	Grace Shelly se hace pasar por la Dama de las Camelias para que Jack Gurney se case con ella, pero termina enamorándose de él que después la asesina.	Mycroft le explica a Mina que el asesinato de la prostituta Grace no cuadra con el tiempo que Macheath estuvo en Inglaterra.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Conde de Gurney Mención: III	La clase dirigente / Barnes, Peter 1968 Reino Unido Obra de teatro	Jack Gurney hereda el título de Conde de Gurney, tiene problemas mentales, en un principio piensa que es Jesus y después de varias terapias dice ser Jack el Destripador.	Mycroft comenta que piensan que a Grace la destripo el catorceavo Conde de Gurney, poco después llega un mensaje para Mycroft en el que dice que el Conde ha confesado los asesinatos tras enterarse de que iban a ahorcar a Macheath.
Basil Thomas "Baz" Vol: III	¡Abajo el colejo! / Willans, Herbert Geoffrey y Searle, Ronald William 1953 Reino Unido Novela ilustrada	Basil Fotherington-Tomas es un joven estudiante en St. Custard's, es el tonto de su grupo de amigos.	La historia brinca a 1969, Baz es un músico que, mientras esté drogado, es asesinado por un grupo de monjes.
Tim Peason Vol: III	¡Abajo el colejo! / Willans, Herbert Geoffrey y Searle, Ronald William 1953 Reino Unido Novela ilustrada	Peason es un joven estudiante en St. Custard's, es el mejor amigo de Nigel Molesworth con quien construye numerosos inventos.	Baz menciona que en Custrards fue donde conoció a su guitarrista Tim, Tom le dice a Mina que es un guitarrista magnífico durante el homenaje a Baz.
Andy Andrew May "Grabber" Mención: III	¡Abajo el colejo! / Willans, Herbert Geoffrey y Searle, Ronald William 1953 Reino Unido Novela ilustrada	Grabber es un joven estudiante en St. Custard's, es de familia adinerada y suele ser capitán de los eventos escolares.	Baz menciona que en Custrards fue donde conoció a su guitarrista y a su manager Andy Andrew May al que llamaban "Grabber".
Wolfe Lovejoy Vol: III	The Judas Pair / Gash, Jonathan 1977 Reino Unido Novela	Lovejoy es un distribuidor de antigüedades, es reconocido por el buen ojo que tiene para los objetos raros.	Wolfe se encuentra en la piscina con Baz, están hablando cuando aparecen unas personas que empiezan a ahogar a Baz.
Vince Dakin Vol: III	The Burden of Proof / Barlow, James Henry 1968 Reino Unido Novela	Vic Dakin es uno de los mayores criminales en Londres, maneja una violenta red de criminales.	Wolfe le comenta a Baz que Vince lo admira mucho, después Vince le pide a Jackie que le ayude a investigar el asesinato de Baz y que se encargue del asesino.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Jack Dakkar Vol: III y IV	Personaje original.	Es el nieto de Janni, hijo de Hera y Armand Robur.	En el volumen tres se puede ver al pequeño Jack corriendo por el Nautilus. En el cuarto volumen ayuda a Mina a llegar al Mundo Llameante después de la explosión, ahí descubren que Próspero y Gloriana quieren que las hadas conquisten el mundo, al final en el Nautilus logran salvar a algunas personas y forman una sociedad espacial.
Hira Vol: III Mención: IV	Personaje original.	Es la hija de Janni con Broad-Arrow Jack.	Hira está tratando de controlar a Jack mientras este corre por la nave, en el cuarto volumen Jack la menciona porque le explica a Mina cuál es su relación con Greta.
Lear Mención: III	El rey Lear / Shakespeare, William 1606 Reino Unido Obra de teatro	El rey Lear se encuentra cansado de ser rey por lo que decide heredar en vida a sus hijas, dos de ellas lo traicionan y tiene que luchar por su reino con la hija a la que desheredo.	Orlando menciona que un día el rey Lear le dijo "Si a nadie le importa, yo prefiero no morirme".
Julio Cesar Mención: III	Gayo Julio César 100-44 a.C. República romana Político, militar y conquistador Personaje real	Julio César fue un gran estratega político y militar, llegó a ser cónsul y durante su gobierno logró conquistar numerosos territorios, así como ser uno de los primeros en explorar Británica y Germania.	Orlando le comenta a Mina y a Quatermain que cuando desembarcó en Dover construyeron una carretera hasta Londres, pero no recuerda si fue con Julio Cesar o con Julio Agrícola.
Julio Agrícola Mención: III	Gneo Julio Agrícola 40-93 Imperio romano General, político, cónsul y gobernador Personaje real	Julio Agrícola fue uno de los militares que participó en la guerra contra Boudica, posteriormente fue gobernador de Britania.	Orlando le comenta a Mina y a Quatermain que cuando desembarcó en Dover construyeron una carretera hasta Londres, pero no recuerda si fue con Julio Cesar o con Julio Agrícola.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Bruto Mención: III	Marco Junio Bruto 85-42 a.C. República romana Político, militar y conspirador Personaje real	Bruto no estaba de acuerdo con el gobierno de Julio Cesar por el tiempo que llevaba en el poder, fue uno de los conspiradores que lo mataron.	Orlando también cuenta que le ayudó a Bruto a fundar Londres.
Jackie / Mr. C Vol: III	Jack's Return Home / Lewis, Ted 1970 Reino Unido Novela	Jack Carter es un asesino a sueldo que recibe la noticia de la muerte de su hermano y decide ir a investigarla.	Jack le está ayudando a Vince y a Wolfe a encontrar al asesino a Basil, descubre que han sido una pandilla de magos y logra asesinar a Kosmo durante el ritual de transferencia.
Harry Starks Mención: III	Delitos a largo plazo / Arnott, Jake 1999 Reino Unido Novela	Harry Starks es un gangster homosexual en 1960, sumamente violento.	Vince le explica a Jack que él y Wolfe son homosexuales, que Harry Starks, Harry Flowers y Doug Piranha son maricas que se proponen.
Harry Flowers Mención: III	Performance / Cammell, Donald y Roeg, Nicolas 1970 Reino Unido Película	Harry Flowers dirige una banda de gangsters, que intimidan mediante la violencia	Vince le explica a Jack que él y Wolfe son homosexuales, que Harry Starks, Harry Flowers y Doug Piranha son maricas que se proponen.
Doug Piranha Mención: III	Piranha Brothers / Python, Monty 1970 Reino Unido Sketch de televisión	Doug Piranha y su hermano Dinsdale son unos criminales considerados psicópatas violentos y sarcásticos,	Vince le explica a Jack que él y Wolfe son homosexuales, que Harry Starks, Harry Flowers y Doug Piranha son maricas que se proponen.
Hogg Mención: III	Big Breadwinner Hog / Chapman, Robin John 1969 Reino Unido Serie de televisión	Hogarth es un joven mafioso que pretende apoderarse del sindicato del crimen.	Wolfe menciona que a Baz lo pudo haber matado algún arribista como Hogg.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Rosemary Mención: III	El bebé de Rosemary / Levin, Ira 1967 Estados Unidos Novela	Rosemary Woodhouse es una ama de casa que tiene de vecinos a los líderes de una secta satánica por lo que ella da a luz al anticristo.	Mina les explica a Quatermain y a Orlando qué Próspero le mencionó que la secta de Haddo estuvo a punto de dar vida al anticristo en Nueva York y que la madre se llamaba Rosemary, pero el bebe murió al poco de nacer.
Margaret Brunner Mención: III y IV	Programa final / Moorcock, Michael 1968 Estados Unidos Novela	La señorita Brunner es una tecno-maga autoritaria y sadomasoquista que busca fusionarse con Jerry Cornelius.	Jerry Cornelius les menciona a Mina, Quatermain y Orlando que a la señorita Brunner no le parecería bien que fueran unos espías fugitivos. En el cuarto volumen Jerry menciona que todo es culpa de la Baronesa Brunner, Orlando pregunta si se refieren a la antigua Primera Ministra.
Cromwell Mención: III	Oliver Cromwell 1599-1658 Inglaterra Militar y político Personaje real	Cromwell fue un político conocido por la agresividad de sus decisiones, perseguía a cualquiera que no se alineaba a sus ideales.	Jerry Cornelius les dice que echa mucho de menos a Cromwell.
Frieda Finknottle Vol: III	Marguerite Frieda Harris 1877-1962 Londres Artista y ocultista Personaje real	Lady Frieda Harrys fue la artista que realizó las cartas de tarot para "El libro de Thoth" que escribió Aleister Crowley.	Está al lado de Oliver Haddo en su lecho de muerte, parece ser su esposa. Julia le menciona a Mina que su Tarot fue hecho por Haddo y Freida Fink-Nottle.
Julia Vol: III	Los vengadores / Newman, Sydney 1963 Reino Unido Serie de televisión	Julia trabaja con Cosmo Gallion.	Es con quien se piensa casar Kosmo antes de ser poseído, después se encarga de la tienda de artículos mágicos de Gallion, es parte del séquito de Haddo.
Terner Vol: III	Performance / Cammell, Donald y Roeg, Nicolas 1970 Reino Unido Película	Turner es un rockero, vive con dos amigas hasta que un pandillero que busca refugio llega a vivir con ellos.	Terner va a dar un concierto en homenaje de Basil Thomas, realiza un trato con Felton para que durante el concierto pueda convertirse en el sucesor de Haddo.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Wilson Mención: III	Wilson the Wonder Athlete / Dalton, Gilbert Lawford y Glass, Jack 1943 Reino Unido Tira cómica	William Wilson es un atleta sumamente riguroso en su rutina, su meta es vivir más de doscientos años, realiza retos que parecen ser imposibles.	En la televisión mencionan que el Primer Ministro Wilson desaparecerá después de ganar las elecciones.
Jack Flash Mención: III	Jack Flash / Watkins, Dudley Dexter 1949 Reino Unido Tira cómica	Es el hijo de un científico de Mercurio, cuando llega a la Tierra se dedica a ayudar a la gente en peligro y a combatir el mal.	En la televisión mencionan que el policía espacial mercurial se suicidó debido a sus problemas de depresión a causa de su menguante popularidad.
Max Foster Mención: III	The Day it All Happened, Baby! / Thom, Robert 1966 Estado Unidos Cuento corto	Max Jacob Flatow Jr., mejor conocido como Max Frost es un joven rebelde, estrella musical y empresario que logra convertirse en presidente.	En televisión explican que el presidente de Estados Unidos, Max Foster citó a Mike Thingmaker, Mina menciona que quizá Haddo tiene la idea de hacer presidente a Turner.
Mike Thingmaker Mención: III y IV	Mess-Mend: Yankees en Petrogrado / Shaguinián, Marietta Serguéievna 1924 Unión Soviética Publicación periódica	Michael Thingmaster es un revolucionario comunista estadounidense, fundó una sociedad secreta de trabajadores que planeaban acabar con el capitalismo.	En televisión explican que el presidente de Estados Unidos, Max Foster citó a Mike Thingmaker. En el cuarto volumen la espía Klebb lo menciona cuando está compartiendo información con el enemigo.
Noel Mención: III	Performance / Cammell, Donald y Roeg, Nicolas 1970 Reino Unido Película	Noel es un músico negro que entra y canta en el cafe donde Chas espera el tren.	Jackie le menciona a Vince que en casa de Turner hay un músico negro llamado Noel.
Jimmy “el caníbal” Mención: III	City of Spades / MacInnes, Colin 1957 Reino Unido Novela	Jimmy el Caníbal es un boxeador rompepiernas en Notthing Hill.	Vince menciona que los negros no son de fiar como Jimmy el caníbal en Notthing Hill.
Susie Wade Mención: III	Alta tensión / Smart, Ralph 1966 Reino Unido Serie de televisión	Susan Wade es una DJ en una estación de radio pirata en la que asesinan a otro DJ.	En la estación de radio pirata la locutora Susie Wade dice que es la hora de Dave Smash.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Dave Smash Mención: III	Smashie and Nicey / Enfield, Henry Richard 1990 Reino Unido Sketch televisivo	Mike Smash y Dave Nice son DJs que están fuera de época y que se la pasan compitiendo entre ellos.	En la estación de radio pirata la locutora Susie Wade dice que es la hora de Dave Smash.
Donald Cammell Mención: III	Donald Seton Cammell 1934-1966 Escocia Pintor, director de cine y guionista Persona real	Donald Cammell fue el director de la película Performance, su gran éxito, también pintaba y escribía guiones, tuvo muchos proyectos que no se realizaron.	Cuando Mina, Quatermain y Orlando se encuentran con Norton, este menciona el nombre de Donald Cammell y la cita "¿ves la fotografía de Borges?".
Borges Mención: III	Jorge Francisco Isidoro Luis Borges 1899-1986 Argentina Escritor, bibliotecario, profesor y traductor Personaje real	Jorge Luis Borges fue uno de los más importantes escritores latinoamericanos.	Cuando Mina, Quatermain y Orlando se encuentran con Norton, este menciona el nombre de Donald Cammell y la cita "¿ves la fotografía de Borges?".
Vita Mención: III	Victoria Mary Sackville-West 1892-1962 Inglaterra Escritora y diseñadora de jardines Personaje real	Vita Sackville-West fue una poetisa y novelista de gran fama, mantuvo una relación sentimental con Virginia Woolf.	Cuando Mina le pregunta a Norton si se acuerda de ella, él le responde que sí, que es la nueva Vita.
Emmanuel Litvinoff Mención: III	Emmanuel Litvinoff 1915-2011 Inglaterra Escritor y activista Personaje real	Fue un escritor destacado de la comunidad judía, fue activista, le dedicó un poema a T. S. Eliot sobre sus referencias negativas hacia los judíos.	Norton menciona sobre la respuesta de Emmanuel Litvinoff a Eliot por "dinero por pieles".
Eliot Mención: III	Thomas Stearns Eliot 1888-1965 Estados Unidos Escritor, crítico literario y editor Personaje real	T. S. Eliot ganó el Premio Nobel de Literatura por su contribución sobresaliente a la poesía moderna.	Norton menciona sobre la respuesta de Emmanuel Litvinoff a Eliot por "dinero por pieles".

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Anton La Vey Mención: III	Howard Stanton Levey 1930-1997 Estados Unidos Músico, escritor y ocultista Personaje real	Se hacía llamar Anton Szandor LaVey, fue quien fundó la Iglesia de Satán, sus escritos también son sobre satanismo.	Norton dice que Anton La Vey en el Dakota, “¿otro autógrafo, señor Lennon?” Y termina explicando que Petit ya lo ha tratado.
Lennon Mención: III	John Winston Lennon 1940-1980 Inglaterra Músico, compositor, artista y escritor Personaje real	John Lennon fue uno de los miembros fundadores de The Beatles, después inició una carrera como solista, hasta que fue asesinado.	Norton dice que Anton La Vey en el Dakota, “¿otro autógrafo, señor Lennon?” Y termina explicando que Petit ya lo ha tratado.
Petit Mención: III	Chris Petit 1949-actualidad Inglaterra Novelista y cineasta Personaje real	Es un director de cine con varias películas clasificadas como “de culto”, sus novelas tocan temas controversiales.	Norton dice que Anton La Vey en el Dakota, “¿otro autógrafo, señor Lennon?” Y termina explicando que Petit ya lo ha tratado.
Van Hoogstraten Mención: III	Nicholas Marcel Hoogstraten 1945-actualidad Empresario y ex convicto Personaje real	Mejor conocido como Nicholas van Hoogstraten es un empresario que ha destacado por su forma agresiva de hacer negocios.	Norton cuenta que Jerry Cornelius comparte peluquero con Van Hoogstraten.
Ulmer Mención: III	Edgar George Ulmer 1904-1972 Imperio Austrohúngaro Escritor, cineasta y guionista Personaje real	Edgar G. Ulmer fue un prolífico director de cine, sus películas de terror son las más recordadas.	Norton explica que hay varios seudónimos para Haddo como Karswell Trelawney, el arquitecto de Ulmer, Hjalmar Poelzig, Mocata fundiéndose con Marcato.
Mocata Mención: III	The Devil Rides Out / Wheatley, Dennis Yeats 1934 Reino Unido Novela	Mocata es líder de un culto satánico que está en busca del poderoso talismán de Set.	Norton explica que hay varios seudónimos para Haddo como Karswell Trelawney, el arquitecto de Ulmer, Hjalmar Poelzig, Mocata fundiéndose con Marcato.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Milton Mención: III	John Milton 1608-1674 Inglaterra Ensayista y poeta Personaje real	Fue un poeta distinguido, sus ensayos políticos han servido como base para la redacción de leyes.	Norton menciona la posesión en serie y da el ejemplo de Milton con Blake y este con Ginsberg.
Blake Mención: III	William Blake 1757-1827 Inglaterra Pintor, poeta y grabador Personaje real	Fue un artista que conjuntaba sus escritos con sus grabados, sus obras son sumamente reconocidas en la actualidad.	Norton menciona la posesión en serie y da el ejemplo de Milton con Blake y este con Ginsberg.
Ginsberg Mención: III	Irwin Allen Ginsberg 1926-1997 Estados Unidos Poeta y activista Personaje real	Fue uno de los poetas más importantes de la Generación Beat.	Norton menciona la posesión en serie y da el ejemplo de Milton con Blake y este con Ginsberg.
Holden Caulfield Mención: III	El guardián entre el centeno / Salinger, Jerome David 1945 Estados Unidos Publicación periódica	Es un joven estudiante que se fuga de la escuela, es realista y cínico, le es fácil encontrar los defectos de las personas.	Norton le dice a Mina sobre los sueños del Dakota: Helter Skelter y Holden Caulfield.
Roeg Mención: III	Nicolas Jack Roeg 1928-2018 Inglaterra Director de cine, de fotografía y televisión Personaje real	Nicolas Roeg fue un director de cine aclamado por su estilo de narrativa visual, una de sus películas más reconocidas es Performance.	Norton menciona el montaje profético de Roeg.
Joe Boyd Mención: III	Joe Boyd 1942-actualidad Estados Unidos Productor musical y escritor Personaje real	Es dueño de Hannibal Records, su estudio ha grabado discos de numerosas bandas, también fue dueño del bar contracultural UFO.	Norton explica que la explosión fue un fallo técnico en un espectáculo de luz en el UFO Club de Joe Boyd.
Wells Mención: III	Herbert George Wells 1866-1946 Inglaterra Novelista, historiador, profesor y periodista Personaje real	Mejor conocido como H. G. Wells fue autor de un gran número de novelas, es reconocido como el "padre de la ciencia ficción"	Mina entiende la mención del UFO Club como el Flying Cylinder, Norton repite el nombre y menciona a Wells.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Burbuja Mención: III	Slow Chocolate Autopsy / Sinclair, Iain y McKean, Dave 1997 Reino Unido Novela	Burbuja es un gangster que es sumamente agresivo.	Norton menciona que Burbuja lleva a Jack McVitie a casa de Carol "la rubia".
Carol "la rubia" Mención: III	Carol Anne Skinner 1940-2002 ? ? Personaje real	Mejor conocida como Carol "la rubia", es en su casa donde los hermanos Kray asesinan a Jack "el sombrerero".	Norton menciona que Burbuja lleva a Jack McVitie a casa de Carol "la rubia".
Pinter Mención: III	Harold Pinter 1930-2008 Inglaterra Escritor, guionista, actor y activista Personaje real	Fue uno de los dramaturgos modernos más reconocidos.	Norton habla de una conversación telefónica sarcástica con prototipos de Pinter.
Rowley Mención: III	Thomas Chatterton 1752-1770 Inglaterra Poeta y falsificador Personaje real	Thomas Chatterton inventó a Thomas Rowley, falsificaba documentos que decía que los había escrito un monje medieval.	Terner menciona que quiere leer el poema de Rowley sobre la muerte de Ossian durante el homenaje a Baz.
Ossian Mención: III	James Macpherson 1736-1796 Escocia Poeta y falsificador Personaje real	James Macpherson inventó a Ossián, publicaba los escritos de Ossian que, según él, únicamente traducía.	Terner menciona que quiere leer el poema de Rowley sobre la muerte de Ossian durante el homenaje a Baz.
Phurbur Vol: III	Performance / Cammell, Donald y Roeg, Nicolas 1970 Reino Unido Película	Es una de las amantes de Turner.	Está con Terner y el señor Felton, le pregunta a Felton si Terner va a ser el anticristo.
Salomón Mención: III	Código Sinaítico / Anónimo Siglo IV Egipto Código	Rey del Reino Unido de Israel, fue un sabio, el último monarca de la Monarquía Unida.	Orlando presume que Quatermain descubrió las legendarias minas de diamantes del rey Salomón.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Horace Spurgeon Fenton Mención: III	I Sit in Hanger Lane / Story, Jack Trevor 1968 Reino Unido Novela	Es un guionista comprometido financieramente, siempre está en apuros.	Julia le comenta a Mina que en el Hunchback hay una historia de Horace Spurgeon Fenton y que le parece muy gracioso y maleducado.
Lanzarote Mención: III	Erec et Enide / De Troyes, Chrétien 1160? Francia Novela	Lancelot del Lago, también conocido como Lanzarote es el más fiel caballero del rey Arturo.	Orlando está contando que le dijo a Lanzarote “¡vamos! su marido no va a enterarse”.
El viejo de las montañas Mención: III	Hasan ibn Sabbah 1050-1124 Irán Religioso, político, escritor y teólogo Personaje real	También conocido como Alauddin o “El viejo de la montaña”, fue el fundador de los Hashshashín o Secta de los asesinos.	Cuando Jackie llega a la casa de Phurbur en busca de Turner o Felton un enano le menciona que no están y que es como “El viejo de las montañas” que solo sabe matar.
Millie Mención: III	Millie, una chica moderna / Roy Hill, George 1967 Estados Unidos Película	Millie Dillmount es una joven de pueblo que se muda a Nueva York buscando casarse con un hombre rico.	Orlando le dice a Mina que cuando se pone en plan Millie “la chica moderna”, no ve que la gente tiene nostalgia.
Tom Vol: III	Harry Potter y la cámara secreta / Rowling, Joanne K. 1998 Reino Unido Novela	Tom Marvolo Riddle, también conocido como Lord Voldemort es un mago tenebroso que busca controlar al mundo mágico.	Mina conoce a Tom en el homenaje a Baz, él le dice que se llama Tom, su segundo nombre es un maravilla y su apellido un acertijo
Van Helsing Mención: III	Dracula / Stoker, Bram 1897 Reino Unido Novela	Abraham Van Helsing es un doctor en diferentes áreas académicas, ayuda a matar a Dracula.	Mina al ver murciélagos los confunde con Drácula y mientras la llevan a que la revisen pide hablar con el Dr. Van Helsing
Cuckoo Vol: III	Whatever Happened to Corporal Cuckoo? / Kersh, Gerald 1953 Reino Unido Cuento corto	Lecoq, también conocido como Cuckoo es un soldado que en la Batalla de Turín es herido de muerte, le dan un digestivo que lo salva y lo vuelve inmortal.	Se acerca a conocer a Orlando, le comenta que él empezó en las guerras napoleónicas.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Ayesha Mención: III y IV	Ella / Rider Haggard, Henry y Johnson, E. K. 1886 Reino Unido Publicación periódica	Es una gran hechicera que se baña en el fuego del Pilar de la vida con lo que se hace inmortal.	Cuckoo le dice a Orlando que ha oído hablar de Ayesha y compañía. En el cuarto volumen llevan a Em a la charca de Ayesha, después Jimmy se baña ahí y la destruye, en el Nautilus el Capitan Universo la recrea.
Andy Millman Mención: III	Extras / Gervais, Ricky Dene y Merchant, Stephen James 2005 Reino Unido Telecomedia	Renuncia a su trabajo estable porque tiene el sueño de convertirse en actor, logra ser extra, las cosas nunca salen como las planea.	En la televisión mencionan a Andy Millman, que se le está pasando bien con un disfraz de gorila en "Viola a un simio famoso".
David Palmer Mención: III	24 / Surnow, Joel y Cochran, Robert 2001 Estados Unidos Serie de televisión	David Palmer fue senador de California y después fue el primer presidente afroamericano de E. U.	En la televisión mencionan que el recién presidente de E. U. acusa a la administración de Bartlet de la crisis, después en la televisión del hospital el presentador dice que el cantante Johnny Gentle ha desafiado al presidente David Palmer a que presente su acta de nacimiento.
Bartlet Mención: III	El ala oeste de la Casa Blanca / Sorkin, Aaron Benjamin 1999 Estados Unidos Serie de televisión	Josiah Edward Bartlet, es un presidente de EE. UU., ganador de un premio Nobel de economía.	En la televisión mencionan que el recién presidente de E. U. Acusa a la administración de Bartlet de la crisis económica y medioambiental.
Tom Davis Mención: III	The Thick of It / Iannucci, Armando Giovanni 2005 Reino Unido Serie de televisión	Fue un canciller que logra ser Primer Ministro, se filtran rumores de que tiene ataques depresivos.	En la televisión explican que el Primer Ministro Tom Davis ha llamado al experto Malcolm Tucker al Número 10.
Malcolm Tucker Vol: III	The Thick of It / Iannucci, Armando Giovanni 2005 Reino Unido Serie de televisión	Fue consejero de medios y después director de comunicaciones del gobierno, sus métodos son agresivos.	En la televisión explican que el Primer Ministro Tom Davis ha llamado al experto Malcolm Tucker al Número 10, después Jon entrevista a Tucker.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Jon Vol: III	Jonathan George Snow 1947-actualidad Inglaterra Periodista y conductor Personaje real	Jon Snow fue conductor de 1989 a 2021 en Channel 4 News, ha sido corresponsal en diferentes países y ha entrevistado a diversas figuras públicas.	Es el presentador en la televisión que está viendo Orlando, empieza a entrevistar a Malcolm Tucker.
Spooky Tawdry Mención: III	Personaje original.	Quizá tiene que ver con la prostituta Suki Tawdry.	Presentan en la televisión su nueva canción.
Westen Mención: III	Operación Miami / Nix, Matthew E. 2007 Estados Unidos Serie de televisión	Michael Alan Westen es un espía y ex soldado que servía en operaciones especiales, es forzado a retirarse y se vuelve un investigador privado.	Em le explica a Orlando que un agente de la CIA llamado Westen les reveló que E. U. había usado a un agente británico para asesinar a su padre.
Belinda Coote Vol: III	La confesión de miss Coote o las voluptuosas experiencias de una solterona / Coote, Rosa Belinda 1879 Reino Unido Publicación periódica	Relatos escritos bajo el seudónimo de Rosa Belinda Coote, se cree que fue publicado por William Dugdale, Rosa Coote es una dominatrix.	Se presenta ante Orlando como Belinda Coote, bisnieta de la fundadora del centro, es quien está tratando a Mina.
Jim Logan "Capitán Universo" Vol: IV Mención: III	Captain Universe / Anglo, Michael 1954 Reino Unido Cómic	Su nombre real es Jim Logan, cuando pronuncia la palabra "Galap" se convierte en Capitan Universo, sus poderes fueron dados por Galileo, Arquímedes, Leonardo, Aristóteles y Pitágoras.	Cuando Orlando va por Mina al hospital, esta última menciona que tiene una imagen del Capitan Universo. En el volumen cuatro, Satin y Garath van a visitarlo y les muestra el lugar para los superhéroes retirados, después forma parte de la sociedad espacial a bordo de Nautilus, donde se casa con Electrogirl, y logra recrear la charca de Ayesha.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Geoffrey de Monmouth Mención: III	Godofredo de Monmouth c 1095-1155 Reino de Gwent Escritor, clérigo e historiador Personaje real	Geoffrey de Monmouth fue el escritor de la Historia Regum Britanniae, donde viene la historia del rey Lear y el rey Arturo, sus otras dos obras son sobre Merlín.	Norton menciona la combinación del patrimonio inglés de Geoffrey de Monmouth.
Aidan Dun Mención: III	Aidan Andrew Dun ?-actualidad Londres Poeta, músico y psicogeógrafo Personaje real	Aidan Dun es un poeta que ha explorado la psicogeografía de Kings Cross, su obra más famosa es Vale Royal.	Norton les dice a Mina y Orlando que es ahí, en el Vale Royal de Aidan Dun, donde se encuentra la zona cero.
Bladud Mención: III	Historia de los reyes de Bretaña / Monmouth, Godofredo c 1136 Reino Unido Manuscrito	El rey Bladud o Blaiddyd de Britania parece ser el padre del rey Leir, practicaba la necromancia, construyó unas alas para poder volar.	Norton explica que Bruto estableció una dinastía sobrenatural. Lear, Bladud, Lui...
Lud Mención: III	Historia de los reyes de Bretaña / Monmouth, Godofredo c 1136 Reino Unido Manuscrito	El Rey Lud de Britania en la época prerromana, parece ser el fundador de Londres, a su muerte fue enterrado en Ludgate.	Norton explica que Bruto estableció una dinastía sobrenatural. Lear, Bladud, Lui...
Johnny Depp Mención: III	John Christopher Depp II 1963-actualidad Estados Unidos Actor, productor y músico Personaje real	Es un aclamado actor que ha sido nominado en tres ocasiones al Óscar, sus colaboraciones más conocidas fueron con el director Tim Burton.	Norton explica que hay mas adiciones, como la réplica de un fumadero de opio victoriano para Johnny Depp.
Arturo Mención: III	Historia Brittonum / Nennius? c 828 Reino Unido Manuscrito	El rey Arturo fue un monarca que venció a los sajones, su consejero fue el mago Merlín, su espada era la Excalibur.	Cuando el anticristo ve la espada Excalibur, le pregunta a Orlando si es Arturo, Orlando le responde que la tomó prestada.
Tacarigua "Ismael" Vol: III	Personaje original.	Tacarigua es nieta de Ismael.	Trabaja con Jack Dakkar y se hace llamar Ismael.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Cathy Gale Vol: III y IV	Los vengadores / Newman, Sydney 1962 Reino Unido Serie de televisión	Fue antropóloga y curadora de un museo, hasta que empezó a trabajar como agente secreto para la Inteligencia Británica.	Es una agente de MI5, sus habilidades como piloto ayudan a Mina, Orlando y Em a llevar el cuerpo de Quatermain a África y de ahí las lleva a Uganda. En el cuarto volumen es interrogada por el MI5 sobre el viaje a Uganda y después se suicida, después Em recuerda un evento que ocurrió cuando eran jóvenes.
Amin Mención: III y IV	Idi Amin Dada Oumee 1925-2003 Uganda Militar, político, presidente Personaje real	Idi Amin, conocido también como “El carnicero de Uganda”, tomó la presidencia mediante un golpe de estado, su gobierno se destacó por los brutales asesinatos que él promovía.	Orlando comenta que Kor fue saqueada durante el régimen de Amin, cuando Mina le pregunta quién es, le contesta que fue un tirano ugandés.
Burt Vol: IV	Whizzer / Reader, Dennis Malcolm 1947 Reino Unido Cómic	Es un aventurero espacial en el año tres mil, hace equipo con la criminal Satin Astro para derrotar a su antiguo jefe Krozac.	En el cuarto volumen Burt y Satin están buscando la “Eonosfera” para poder regresar al pasado y advertir sobre lo que va a pasar en su futuro.
Satin Astro o “Astrovic” Vol: IV	Whizzer / Reader, Dennis Malcolm 1947 Reino Unido Cómic	Es una glamurosa criminal que acaba uniéndose al aventurero Burt Steele para combatir a su antiguo jefe Krozac.	Satin logra entrar a la Eonosfera, pero cuando llega al pasado pierde la memoria por muchos años, cuando la recupera busca dar aviso, se reúne con antiguos compañeros de un grupo de superhumanos y se encuentra con Orlando y Em, después es parte de la sociedad espacial a bordo del Nautilus

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Vull Mención: IV	Ranger / Murdoch, Temple 1934 Reino Unido Cómic	Vull es un ladrón que utiliza un casco para volverse invisible.	Satin lo menciona y dice que espera que su sistema de archivos siga accesible, después se da a conocer que ha habido varias personas que han usado el casco de invisibilidad y que la última fue Mina cuando formó un grupo de superhumanos.
Zom Mención: IV	Big Win Comics / Perkins, Stanley Kendrick 1948 Reino Unido Cómic	Eusebius Zom es asesinado, pero renace con poderes para ayudar a los humanos cuando viven injusticias.	En la actualización de los archivos, Satin lee que Zom fue descorporeizado en 1966 por el Duque de Richleau.
Duque de Richleau Mención: IV	El territorio prohibido / Wheatley, Dennis Yeats 1933 Reino Unido Novela	Jean Armand Duplessis es un aristócrata al que le gustan las aventuras, aprende ocultismo y combate satánico.	En la actualización de los archivos, Satin lee que Zom fue descorporeizado en 1966 por el Duque de Richleau.
David Gaunt "Flash avenger" Mención: IV	Dynamic Thrills / McCail, John 1951 Reino Unido Cómic	David es un playboy que asistía a subastas de sirvientes, se convierte en Flash Avenger para demostrar su superioridad.	Satin también lee que David Gaunt, Flash Avenger murió de cáncer de pulmón en 1968.
Carol Flane "Electrogirl" Vol: IV	G-Boy / Reader, Dennis Malcolm 1947 Reino Unido Cómic	Carol Flane, mejor conocida como Electrogirl es una superheroína que combate el mal.	Satin menciona que, a parte de Full, solo quedan Jim y Carol, va a buscarla junto con Garath para pedirle ayuda para localizar a Vull, después Electrogirl se casa con el Capitan Universo a bordo del Nautilus.
Garath "Marsman" o "Ganzz" Vol: IV	Marsman / Brennan, Paddy 1948 Reino Unido Cómic	Marsman es un marciano que viene a la Tierra para reportar sobre nuestra civilización, pero termina peleando contra el crimen.	Es quien acompaña a Satin en la búsqueda de Vull porque Satin le explica que Marte también está en peligro, después es parte de la sociedad espacial a bordo del Nautilus.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Gulliver Mención: IV	Los viajes de Gulliver / Swift, Jonathan 1726 Reino Unido Novela	Lemuel Gulliver es un viajero que vive grandes aventuras en territorios inexplorados.	Orlando menciona que el Paso de Drake ya lo habían visto con Gulliver, y Jimmy menciona que el grupo de Gulliver precedió al de Mina.
Helm Mención: IV	Death of a Citizen / Hamilton, Donald Bengtsson 1960 Estado Unidos Novela	Matt Helm es un contra agente, su trabajo es anular a los espías enemigos.	Jimmy menciona que Helm estaba borracho casi siempre y que Flint destruyó medio Washington encendiendo un Marlboro.
Flint Mención: IV	Our Man Flint / Fimberg, Hal y Starr, Ben 1966 Estados Unidos Película	Derek Flint es un super espía, con múltiples habilidades, ganó cinco medallas olímpicas, maestro en artes marciales.	Jimmy menciona que Helm estaba borracho casi siempre y que Flint destruyó medio Washington encendiendo un Marlboro.
Warralson Mención: IV	Worrals of the W.A.A.F. / Johns, William Earl 1941 Reino Unido Novela	Joan Worralsón es una piloto de la Fuerza Aérea Real durante la Segunda Guerra Mundial.	Jimmy está revisando los archivos de la Liga cuando menciona que en 1946 tuvieron el escuadrón de Warralson y que su única baza era la invisibilidad de Peter Bradey.
Peter Bradey Mención: IV	The Invisible Man / Smart, Ralph Foster 1958 Reino Unido Serie de televisión	El doctor Peter Brady es un científico que experimenta con la refracción de la luz para hacerse invisible y lo logra, pero de forma irreversible.	Jimmy está revisando los archivos de la Liga cuando menciona que en 1946 tuvieron el escuadrón de Warralson y que su única baza era la invisibilidad de Peter Bradey.
Hugo Danner Vol: IV	Gladiador / Wylie, Philip Gordon 1930 Estados Unidos Novela	Es un superhombre creado a partir de una inyección mientras era un feto, Danner siempre intenta ocultar sus poderes.	Hugo Coghlan se pelea con Danner, pues, explica que se le acabado el tiempo.
Savage Mención: IV	Doc Savage Magazine / Ralston, Henry W. y Nanovic, John L. 1933 Estados Unidos Publicación periódica	Clark Savage Sr. es el padre del "Hombre de bronce", junto con un equipo de científicos entrenó a su hijo para que fuera un superhombre.	Hugo Coghlan le dice a Danner que el Sr. Savage no quiere competencia para su hijo sobrehumano.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Hugo "Hércules" Coghlan Vol: IV	Hugo Hércules / Koerner, Wilhelm Heinrich Dethlef 1902 Estado Unidos Tira cómica	Hugo Hercules es un hombre extraordinariamente fuerte que se dedica a ayudar a la gente.	Coghlan aparece peleando contra Danner, después es quien intercepta a Mina, Orlando y Em, trabaja con Jack Dakkar y su principal objetivo es mantener en tranquilidad a la Niña rosa, ayuda a combatir al Demogorgon para huir del Mundo llameante, es parte de la tripulación del Nautilus en el espacio.
Sam Mención: IV	National Comics / Eisner, William Erwin 1940 Estados Unidos Cómic	El tío Sam es un espíritu de un soldado asesinado en la Guerra de Independencia que aparece cuando su nación lo necesita.	Un superhéroe retirado menciona "Zam" y la enfermera pregunta si se refiere al Tío Sam que murió hace años.
Joyce Vol: IV	Marvel Mystery Comics / Binder, Otto Oscar y Gabriele, Al 1943 Estados Unidos Cómic	Madeline Joyce Frank, mejor conocida como Miss América es una superheroína que lucha contra el crimen.	En la residencia para superhéroes retirados, Joyce está flotando dormida, no pueden despertarla debido a la medicación así que intentan bajarla con la escoba.
Johnny Gentle Mención: IV	John Askew 1936-actualidad Inglaterra Cantante y compositor Personaje real	John Askew, mejor conocido como Johnny Gentle es un cantante de pop, fue de los primeros miembros del grupo The Beatles.	En la televisión de la residencia, el presentador dice que el cantante Johnny Gentle ha desafiado al presidente David Palmer a que presente su acta de nacimiento.
Kim Vol: IV	The Adventures of the Fly / Rosemberger, John y Bernstein, Robert 1961 Estados Unidos Cómic	Kim Brand es una actriz que se enamora de Fly Man cuando este la salva, después se convierte en la superheroína Fly Girl.	Kim se encuentra en la residencia para superhéroes junto con Linda.
Atlanta Hope Mención: IV	Illuminatus! / Wilson, Robert Anton y Shea, Robert Joseph 1975 Estados Unidos Novela	Atlanta Hope es líder de un culto con filosofía objetivista combinada con ideología del KKK.	Jim Logan menciona que Atlanta Hope escribe novelas nefastas que son culpables de los encapuchados.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Griffith Mención: IV	David Wark Griffith 1875-1948 Estados Unidos Actor, director de cine y productor Personaje real	D. W. Griffith es considerado el “padre del cine moderno”, famoso por dirigir la película “El nacimiento de una nación”.	Satin explica que los cinearqueólogos del siglo XXX identifican “El nacimiento de una nación” de Griffith como el primer escaparate de un vengador enmascarado.
Nevada Smith Vol: IV	Los insaciables / Kane, Francis 1961 Estados Unidos Novela	Nevada Smith es un vaquero que se convierte en actor de cine.	Jim Logan pone un cortometraje que muestra a Smith preparando un montaje.
Max Von Kastell Vol: IV	Flicker / Roszak, Theodore 1991 Estados Unidos Novela	Max Von Kastell, mejor conocido como Max Castle, es un director de cine que desaparece misteriosamente.	Es el ayudante de dirección de Smith, lo presenta en el cortometraje.
Desmond Vol: IV	El ocaso de una vida / Brackett, Charles William y Wilder, Samuel 1950 Estados Unidos Película	Norma Desmond es una actriz que ha perdido su fama, quiere volver a actuar, pero empieza a delirar.	La señora Desmond es una actriz en la película de Smith.
Tom Swyfte Mención: IV	Tom Swift and His Motor Cycle / Garis, Howard Roger y Stratemeyer, Edward L. 1910 Estados Unidos Novela	Tom Swift es un inventor, en un principio solo hace reparaciones de vehículos, pero poco a poco logra crear aparatos sumamente avanzados.	Jim Logan le dice a Satin que Danner habla desaparecido y que Tom Swyfte así como otros pequeños inventores habían entrado en decadencia.
Magnolia Mención: IV	El capitán escarlata / Anderson, Gerald Alexander y Anderson, Sylvia Beatrice 1967 Reino Unido Serie de televisión	El coronel White es el comandante de la organización internacional de seguridad llamada Spectrum, que se dedica a defender a la tierra de ataques extraterrestres.	Jimmy le dice a King que se ponga en contacto con el coronel Magnolia, o como se llame, este le contesta que no puede ponerse en contacto con Spectrum para exigirles algo.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Jason King Vol: IV	Department S / Spooner, Dennis y Berman, Nestor Montague 1969 Reino Unido Serie de televisión	Jason King es un espía que utiliza sus casos para escribir novelas, no es bueno para el combate, pero sí para la planeación.	Trabaja para el MI5 pero desaprueba la gestión de Jimmy, cuando Orlando y Em lo interceptan les cuenta todo, después intenta matar a Jimmy pues Tarsy era su hermana, solo logra matar a J1.
Augustus S. F. X. Van Dusen Vol: IV	The Problem of Cell 13 / Futrelle, Jacques Heath 1905 Estados Unidos Cuento corto	Augustus S. F. X. Van Dusen, su apodo es "la máquina pensante", resuelve misterios por medio de la lógica.	Trabajó para Janni hasta su muerte, dejó unas fichas perforadas que cuando las pudieron utilizar le dio vida dentro de una máquina, recaba datos de todo el mundo para mantener informado a Jack Dakkar.
Patsy Vol: IV	Absolutely Fabulous / Saunders, Jennifer Jane 1992 Reino Unido Serie de televisión	Eurydice Colette Clytemnestra Dido Bathsheba Rabelais Patricia Cocteau Stone, mejor conocida como Patsy Stone es una modelo y actriz.	Patsy trabajo con Em para el MI5, ayuda a Mina, Orlando y Em a escapar del lugar donde fue eliminado el anticristo, Van Dusen menciona que tres antiguas agentes se suicidaron, después Em recuerda un evento que ocurrió cuando eran jóvenes.
Tarsy Vol: IV	Los vengadores / Newman, Sydney 1968 Reino Unido Serie de televisión	Tara King es una espía que sucede a Emma Peel como compañera de John Steed	Tarsy trabajo con Em para el MI5, ayuda a Mina, Orlando y Em a escapar del lugar donde fue eliminado el anticristo, Van Dusen menciona que tres antiguas agentes se suicidaron, después Em recuerda un evento que ocurrió cuando eran jóvenes.
Irene Adler Mención: IV	Escándalo en Bohemia / Doyle, Arthur Ignatius Conan 1891 Reino Unido Cuento corto	Irene Adler es una cantante de ópera que tiene una relación con el futuro rey de Bohemia, ella conserva una foto de ellos que Sherlock Holmes pretende quitarle.	En un recuerdo de Em, aparecen sus antiguas compañeras, Patsy explica que está fumando porque la señorita Adler le ha confiscado la cocaína, después Mina recuerda una conversación que tuvo con Sherlock donde este le comenta que le recuerda a su querida Irene Adler.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Klebb Vol: IV	Desde Rusia con amor / Fleming, Ian Lancaster 1957 Reino Unido Novela	Rosa Klebb es una coronel que se dedica a torturar para sacar información, es parte del departamento de contraespionaje de la Unión Soviética.	La señorita Klebb fue profesora de educación física de Em y sus compañeras, ellas descubren que es una espía enemiga.
Blaise Mención: IV	Modesty Blaise / O'Donnell, Peter y Holdaway, Jim 1963 Reino Unido Tira cómica	Modesty Blaise es una joven con vagos recuerdos de su dura infancia, fue jefa de una banda criminal que se expande internacionalmente.	Tarsy menciona que los eventos con la señorita Klebb se los tiene que contar a la pequeña Blaise.
Greta Mors Vol: IV	Personaje original.	Hija de Hira Dakkar y Manfred Mors, hermanastra de Jack Dakkar.	Greta es quien vigila y apoya a Orlando y a Em para ir a eliminar a Jimmy, así como a escapar al Nautilus.
Manfred Mors Mención: IV	Personaje original.	Es el nieto del Capitan Mors, tiene una relación con Hira Dakkar.	Jack Dakkar le explica a Mina que Greta es hija de su difunta madre Hira con el Capitan Manfred Mors.
Leni Mabuse Mención: IV	Dr. Mabuse, the Gambler / Jacques, Norbert 1921 Alemania Novela	El Doctor Mabuse es un criminal sumamente metódico, es un maestro del disfraz con habilidades hipnóticas.	Jack Dakkar le menciona a Mina que La máquina de pensar y Leni Mabuse podrán dirigir la isla durante este periodo crítico.
Stokes Vol: IV	G-Boy / Reader, Dennis Malcolm 1947 Reino Unido Cómic	No se puede afirmar esta referencia. Stokes es el mayordomo de Electrogir.	Stokes ayuda a Electrogir a salir de la jaula de Faraday y moverse con el traje de contención por la ciudad, también es parte de la sociedad espacial a bordo del Nautilus.
Matthew "Mid Man" Vol: IV	Brain Boy / Kastle, Herb 1962 Estados Unidos Cómic	Cuando Matt Price era un feto su madre sufre un accidente que le da poderes psíquicos, después es contratado por el gobierno para combatir el mal.	Linda y Kim le presentan a Logan al nuevo superhéroe Matthew, este puede leer la mente de Logan y le comenta que Vull era Mina en 1955, se comunica mentalmente con Garath para informarlo.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Lorde Mención: IV	South Park / Parker, Randolph Severn y Stone, Matthew Richard 1997 Estados Unidos Serie animada	Randy Marsh es un geólogo que también trabaja vendiendo marihuana y como músico llamado Lorde.	En la radio mencionan a Lorde con su nuevo sencillo "Todos estos años he sido Randy en secreto".
Kathy Kidd Vol: IV	Personaje original.	Es descendiente del Capitán Kidd.	Mina le menciona a Ismael que ya conoció a Kathy Kidd y que parece que les gusta su trabajo, después Nemo se la encuentra y la felicita por su gestión.
David Callan Mención: IV	Callan / Mitchell, James 1967 Reino Unido Serie de televisión	Es un agente de los Servicios Secretos de Reino Unido, se encarga de las amenazas contra la seguridad nacional.	Em explica que recuerda cuando se enteraron de lo que le había pasado a Drake, o cuando David Callan ejecutó a su superior.
Copelius Mención: IV	Cuentos nocturnos / Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus 1816 Alemania Cuentos cortos	Coppelius es un abogado que realiza experimentos de alquimia.	Olympia le dice a Jack Dakkar que todo Juguetelandia lo construyó su creador, el doctor Copelius.
Hombre Búho Vol: IV	El puente de plata / Barker, Gray 1970 Estados Unidos Novela	Mothman es una criatura alada de forma humanoide que se asemeja a un búho o una polilla gigante.	Les explica a Jack Dakkar y a Mina sobre la explosión y como Próspero ha ido revirtiendo el proceso, los lleva con él para que vean la explosión siendo reducida.
Zenith Vol: IV	A Duel to the Death / Phillips, George Norman 1919 Reino Unido Publicación periódica	Zenith el albino es un "caballero ladrón" adicto al opio, que está cansado del mundo.	Orlando recuerda a Zenith, que es parte de "Les hommes mysterieux" enemigos de la Liga, Zenith tiene una batalla con Orlando en el tejado de la Ópera de París.
Blake Mención: IV	The Missing Millionaire / Blyth, Henry Thomas 1893 Reino Unido Cómic	Sexton Blake es un detective, en varios momentos utiliza sus conocimientos médicos para resolver los casos.	En el recuerdo de Orlando Zenith le dice que a diferencia de Blake y los de su calaña, ellos sí son sobrehumanos.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Fantomas Vol: IV	Fantômas / Allain, Marcel y Souvestre, Pierre 1911 Francia Novela	Fantomas es un genio criminal y sociópata, es despiadado y no muestra misericordia, también es un maestro del disfraz.	En el recuerdo Zenith le comenta a Orlando que el monstruo Fantomas va a detonar su explosivo, después Fantomas aparece con Mina y Raffles y les dice que ha ganado.
Shakespeare Mención: IV	William Shakespeare 1564-1616 Reino de Inglaterra Dramaturgo, actor y poeta Personaje real	Es uno de los escritores más reconocidos a nivel mundial.	Mina le comenta a Jack Dakkar que se va a presentar una obra de Shakespeare en el nuevo Globe Theatre del Mundo llameante, después, en Marte, se narra que el simio de Poe bailaba en el vapor del caldero de las tres hermanas de Shakespeare.
Buda vegetativo Vol: IV	Personaje original.	Es la personificación de Londres acorde al libro The last London de Ian Sinclair.	Norton le explica a Orlando que están con el "Buda vegetativo" que lleva años ahí inmóvil, que es el ancla de Londres y poco a poco va desapareciendo.
Harold Mención: IV	Harold Godwinson 1022-1066 Reino de Inglaterra Rey Personaje real	Harold Godwinson, también conocido como Harold II, fue el último rey de la Inglaterra anglosajona.	Norton le dice a Orlando que va a Hastings para resucitar a Harold.
Shakey Mo Collier Mención: IV	El asesino inglés / Moorcock, Michael John 1972 Reino Unido Novela	Shaky Mo Collier es un proveedor de drogas, siempre disponible para Jerry Cornelius.	Jerry le da su pistola de agujas a Orlando y le dice que Shakey Mo Collier puede conseguirle otra.
Troy Vol: IV	Stingray / Anderson, Gerald Alexander y Anderson, Sylvia Beatrice 1964 Reino Unido Serie de televisión	Troy Tempest es el capitán de un submarino de combate llamado "Stingray", su misión es vigilar los océanos.	Troy va a ver al Doctor Beaker de la Unidad de Víctimas Especiales por haber sido castrado después de agredir sexualmente a una mujer.
Beaker Vol: IV	Supercar / Anderson, Gerald Alexander y Provis, Arthur John 1961 Reino Unido Serie de televisión	Horatio Beaker domina varios campos de estudio, es co-diseñador del "Supercoche".	El Doctor Beaker está analizando a Troy cuando este le confiesa que agredió sexualmente a una mujer pues su matrimonio con una anfibia lo aburre.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Basildon Bond Mención: IV	The Russ Abbot Show / Roberts, Russell Allan 1980 Reino Unido Sketch	Basildon Bond es un agente secreto muy poco hábil y fácil de atrapar.	Basildon Bond está siendo representado en la obra "La fortuna hallada de las hadas" de Shakespeare, Mina lo reconoce y se lo comenta a Jack Dakkar.
Ana Mención: IV	Ana Bolena 1501?-1536 Inglaterra Reina consorte Personaje real	Ana Bolena fue la segunda esposa del rey Enrique VIII, madre de la reina Isabel I, fue decapitada por los cargos de traición, incesto y adulterio.	En la obra de teatro, las hadas mencionan que Ana, dotada de muchos dedos, es la madre de la reina Gloriana.
Oberón Mención: IV	Les prouesses et faitz merueilleux du noble Huon de bordeaulx per de France / Le Noir, Michel y Petit, Jean 1513 Paris Manuscrito	Oberón es un elfo, rey de las hadas que ayuda a Huon en su aventura.	En la obra de teatro, las hadas mencionan que Oberón es el tío abuelo de la reina Gloriana.
Escocés / J1 Vol: IV	Thomas Sean Connery 1930-2020 Escocia Actor y productor Personaje real	Sean Connery es un actor que interpretó a James Bond en siete películas, ganó un Óscar.	J1 o "Escocés" es uno de los principales espías que trabajan con Jimmy, King lo asesina cuando trata de matar a Jimmy.
Fry / J2 Vol: IV	George Robert Lazenby 1939-actualidad Australia Actor y actor de voz Personaje real	George Lazenby es un actor que interpretó a James Bond en una película, ha sido el actor más joven en interpretarlo.	J2 o "Fry" es uno de los principales espías que trabajan con Jimmy.
Cejas / J3 Vol: IV	Roger George Moore 1927-2017 Inglaterra Actor y activista Personaje real	Roger Moore es un actor que interpretó en siete películas a James Bond, todas producidas por Eon.	J3 o "Cejas" es uno de los principales espías que trabajan con Jimmy.
Cielito / J4 Vol: IV	Timothy Peter Dalton 1946-actualidad Gales Actor Personaje real	Timothy Dalton es un actor que interpretó a James Bond en dos películas.	J4 o "Cielito" es uno de los principales espías que trabajan con Jimmy.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Pijo / J5 Vol: IV	Pierce Brendan Brosnan 1953-actualidad Irlanda Actor Personaje real	Pierce Brosnan es un actor que interpretó en cuatro ocasiones a James Bond, se le conoce como el "Bond del millón de dólares".	J5 o "Pijo" es uno de los principales espías que trabajan con Jimmy.
Acojonante / J6 Vol: IV	Daniel Wroughton Craig 1968-actualidad Inglaterra Actor, productor y guionista Personaje real	Daniel Craig es un actor que ha interpretado en cinco ocasiones a James Bond, es el último actor que ha interpretado a este personaje.	J6 o "Acojonante" es uno de los principales espías que trabajan con Jimmy.
Blofeld Mención: IV	Operación Trueno / Fleming, Ian Lancaster 1961 Reino Unido Novela	Ernst Stavro Blofeld es el jefe de SPECTRE, una organización criminal sumamente poderosa que pretende dominar el mundo.	Jimmy les menciona a los J's que Dakkar es el mayor terrorista del mundo, y que su dinastía está asociada con la de Blofeld y las Scaramanga.
Scaramanga Mención: IV	Mother London / Moorcock, Michael 1988 Reino Unido Novela	Las hermanas Beth y Chloe Scaramanga son sumamente excéntricas y tienen bastante conocimiento sobre bombas.	Jimmy les menciona a los J's que Dakkar es el mayor terrorista del mundo, y que su dinastía está asociada con la de Blofeld y las Scaramanga, después Van Dusen dice que aterrizaron Hortense y Eloise Scaramanga.
Hannah Montana Mención: IV	Hannah Montana / Poryes, Michael David, Correll, Richard Thomas y O'Brien, Barry 2006 Estados Unidos Serie de televisión	Hannah Montana es una cantante de fama internacional, que lleva una doble vida como una estudiante promedio que en realidad se llama Miley Stewart.	Un transeúnte confunde a Carol "Electrogirl" con Hanna Montana.
Richard Vol: IV	Richard Dadd 1817-1886 Inglaterra Pintor Personaje real	Richard Dadd fue un pintor surrealista, sufría de trastorno bipolar y creía ser un sacerdote de Osiris, por lo que mató a su padre pensando que era un príncipe de las tinieblas.	Richard cuenta su historia en la que cuando muere queda atrapado como uno de sus personajes en el cuadro The Fairy Feller's Master-Stroke, y ahora debe ayudar a que las hadas dominen el mundo.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Osiris Vol: IV	Osiris Egipto XXV a. C. Resurrección y fertilidad Dios y rey	Fue un rey del Antiguo Egipto, es asesinado por su hermano Seth pero vuelve a la vida gracias a Neftis y a Isis, por lo que se vuelve un dios.	Osiris es un bicho que se acerca a Richard para decirle que hacer, provoca el asesinato del padre de Richard.
Thomas Phillips Mención: IV	Thomas Phillips 1801-1867 Gales Abogado, político y empresario Personaje real	Fue un político con gusto por el arte, llevó a Richard Dadd a Grecia, Venecia y Egipto para que le realizara una pintura, pero Dadd sufre un colapso nervioso.	Richard está contando su historia y explica que, a sus veinticuatro años, Sir Thomas Phillips lo llevó a Grecia, Turquía, Siria y Egipto, y en el último es poseído por Osiris.
Turner Mención: IV	Joseph Mallord William Turner 1775-1851 Inglaterra Pintor Personaje real	J. M. W. Turner fue un pintor paisajista, su madre perdió su estabilidad mental debido a la muerte de su hija y fue recluida en un psiquiátrico.	Richard explica que Bedlam estaba impregnado de locura: la madre de Turner, el hermano pirómano de John Martin, Louis Wain y su obsesión por los gatos, entre otros.
John Martin Mención: IV	John Martin 1789-1854 Inglaterra Pintor, grabador e ilustrador Personaje real	Fue un pintor del Romanticismo, famoso por sus pinturas melodramáticas, su hermano Jonathan era un pirómano que incendió la Catedral de York.	Richard explica que Bedlam estaba impregnado de locura: la madre de Turner, el hermano pirómano de John Martin, Louis Wain y su obsesión por los gatos, entre otros.
Louis Wain Mención: IV	Louis William Wain 1860-1939 Inglaterra Pintor e ilustrador Personaje real	Fue un pintor famoso por sus gatos antropomorfos, considerado precursor del arte psicodélico, fue recluido en un psiquiátrico por una supuesta enfermedad mental.	Richard explica que Bedlam estaba impregnado de locura: la madre de Turner, el hermano pirómano de John Martin, Louis Wain y su obsesión por los gatos, entre otros.
Charles Dickens Vol: IV	Charles John Huffam Dickens 1812-1870 Inglaterra Novelista Personaje real	Charles Dickens fue un novelista, se le considera un genio literario y sus obras han trascendido hasta nuestros días.	Richard cuenta que Dickens llevaba a sus invitados a ver el lugar donde había matado a su padre, y que parecía obsesionado con él.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Edwin Drood Mención: IV	El misterio de Edwin Drood / Dickens, Charles John Huffam 1870 Reino Unido Publicación periódica	Es un huérfano que planea casarse e irse a Egipto y trabajar en el mismo lugar que su padre, pero misteriosamente desaparece.	Richard comenta que la novela de Dickens inacabada, sobre Edwin Drood debió ser sobre Richard Dadd.
Demogorgon Vol: IV	Genealogía de los dioses paganos / Boccaccio, Giovanni 1360 República de Florencia Manuscrito	El Demogorgon es el antepasado de todos los dioses, durante la historia fue mal traducido el nombre y esta versión fue la más conocida.	Mina explica que en la tradición de las hadas existe un ser que mora en un lago, llamado Demogorgon, que significa "monstruo del pueblo", así que es un Leviatán populista.
Leviatán Mención: IV	Códice Sinaítico / Anónimo Siglo IV Egipto Códice	El Leviatán es una bestia marina que parece una serpiente gigante.	Mina menciona que el Demogorgon es un Leviatán populista.
Horror Mención: IV	Lord Horror / Britton, David 1989 Reino Unido Novela gráfica	Lord Horror es un psicópata británico que se vuelve la pesadilla de Nueva York, ataca gente con una navaja de afeitar, en su mayoría judíos.	Van Dusen narra que acaba de aterrizar el séquito de Lord Horror, además de Hortense y Eloise Scaramanga.
Cthulhu Mención: IV	La llamada de Cthulhu / Lovecraft, Howard Phillips 1928 Estados Unidos Cuento corto	Es una criatura que descansa en un sueño profundo en una ciudad sumergida.	Van Dusen comenta que las autoridades navales en Nueva Zelanda han entablado combate con la entidad Cthulhu.
Finbarr Vol: IV	Finbarr Saunders and his Double Entendres / Thorp, Simon 1985 Reino Unido Tira cómica	Finbarr Saunders es un joven que convive con gente de naturaleza gráficamente sexual.	Un hombre le dice a Finbarr que corra porque ya vienen.
Hudson Mención: IV	Estudio en escarlata / Doyle, Arthur Conan 1887 Reino Unido Publicación periódica	La señora Hudson es la casera del departamento en el 221B de Baker Street, donde vivían Sherlock Holmes y el doctor Watson.	En el recuerdo que tiene Mina de su última platica con Sherlock, ella intenta recoger la mesa, pero Sherlock le dice que no se moleste pues el hijo de la señora Hudson lo limpiará.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Mekonia Mención: IV	Personaje original.	Es descendiente de The Mekon, un gobernante del norte de Venus.	Van Dusen explica que la Ciudad Carson ha caído junto con su emperatriz Mekonia.
James Colvin Mención: IV	Michael John Moorcock 1939-actualidad Londres Novelista, guionista, compositor y editor Personaje real	James Colvin es uno de los tantos seudónimos de Michael Moorcock, lo usaba principalmente para criticar libros.	Mina le comenta a Em que recuerda la revista de ciencia ficción "Lewd Worlds" pues le contó sus aventuras lunares a su editor, James Colvin.
Leonardo Mención: IV	Leonardo da Vinci 1452-1519 República de Florencia Pintor, anatomista, arquitecto y polímata Personaje real	Leonardo da Vinci fue un genio de su época, se le considera el arquetipo del hombre del Renacimiento.	Jim Logan menciona que con la inventiva de Leonardo puede recrear la charca rejuvenecedora de Ayesha.
Hélène Smith Mención: IV	Catherine-Elise Muller 1861-1929 Suiza Psíquica y pintora Personaje real	Catherine-Elise Muller, mejor conocida como Hélène Smith, fue una psíquica que pintaba sus visiones, decía que se comunicaba con marcianos.	Garath le dice a Astro que la estatua de Hélène Smith ha desaparecido, después la encuentran y explica que era una médium terrícola, venerada en Marte como profetisa.
William Stendahl Mención: IV	Carnival of Madness / Bradbury, Ray Douglas 1950 Estados Unidos Cuento corto	William Stendahl es un experto en literatura que vive en Marte, donde recrea la casa Usher, construye robots parecidos a las personas que prohíben la fantasía y cuando los invita a una reunión los robots los asesinan.	Garath explica que deben ir a la casa de Stendahl pues es una anomalía que se reconstruye, que su excéntrico diseño está basado en las ficciones de Edgar Allan Poe y que se le conoce como Usher II.
Edgar Allan Poe Mención: IV	Edgar Allan Poe 1809-1849 Estados Unidos Escritor, editor, periodista y crítico Personaje real	Fue un escritor destacado del relato corto, la mayoría de sus obras tienen temáticas de terror y detectivescas, es uno de los más notables escritores estadounidenses.	Garath comenta que el diseño de la casa de Stendahl está basado en las ficciones de Edgar Allan Poe, después se narra que el simio con la navaja de afeitar de Poe bailaba en el caldero de las tres hermanas de Shakespeare.

Personaje	Origen del personaje	Información del personaje	Personaje en The league of extraordinary gentlemen
Blackwood Mención: IV	Algernon Henry Blackwood 1869-1951 Kent Escritor, reportero y periodista Personaje real	Fue un destacado escritor de terror, se considera que su obra busca ser asombrosa más que terrorífica.	Se narra que el wendigo de Blackwood aullaba y lanzaba cirrios centelleantes a una estratosfera sobrenatural.
Lamarr Vol: Iv	Whizzer / Reader, Dennis Malcolm 1947 Reino Unido Cómic	Lamarr es el señor de la guerra en Marte, es el principal villano de Satin Astro.	Lamarr es un descendiente de las Amazonas con el esperma de Moriarty, se convierte en el emperador de Marte.
Kev Vol: IV	Kevin O'Neill 1953-2022 Inglaterra Ilustrador y colorista Personaje real	Kevin O'Neill fue un ilustrador de cómics, uno de los autores de "The League of Extraordinary Gentlemen".	Kev y Al intentan entrar a la boda de Electrogirl y Capitán Universo, pero son echados de la nave y se pierden en el espacio.
Al Vol: IV	Alan Moore 1953-actualidad Inglaterra Escritor, guionista, mago y activista Personaje real	Alan Moore es un guionista de cómics, uno de los autores de "The League of Extraordinary Gentlemen".	Kev y Al intentan entrar a la boda de Electrogirl y Capitán Universo, pero son echados de la nave y se pierden en el espacio.

3.4 Discusión

Habiendo realizado la lista y posteriormente reflexionado sobre ella podemos rescatar varios puntos importantes a tratar, primero nos enfocaremos en la extensión de la lista, habiendo especificado antes que no se analizaría a los personajes que no se mencionan o aparecen en la trama principal de la historia, podemos asegurar que la cantidad de personajes es extensa y que el nivel cultural que necesitaría una persona para reconocerlos sin buscarlos es absurda.

Partiendo de lo anterior, otro punto importante a mencionar es que los personajes no son únicamente literarios, como se pensó al momento de elegir este tema como trabajo de tesis, en el primer volumen son únicamente personajes literarios y de una época específica, pero conforme avanzan los otros volúmenes se empieza a volver borrosa la época de estos personajes y empiezan a aparecer algunos que son parte de otros medios de comunicación, por esto es necesaria la explicación del párrafo anterior, pues aunque muchos personajes sean literarios otros son de series televisivas de diferentes géneros, algunos son de series infantiles y otros de series para adultos, también hay que mencionar que algunos son reales.

De igual forma, es interesante observar lo que hacen los autores con los personajes que tienen derechos de autor, por ejemplo, en el primer volumen aún no estaba liberado el personaje James Bond, así que utilizaron el nombre de Campion Bond para mostrarlo y a lo largo de las novelas gráficas se da a entender que es familiar de James, cuando se liberó al personaje de las restricciones de derechos de autor pudieron meterlo en las novelas gráficas, así que en un cuadro del cuarto volumen Jimmy está sacando un cigarro de la cigarrera que alguna vez le perteneció a Campion, y como este ejemplo hay otros en los que utiliza el mismo nombre o apellido de algún personaje con restricciones, pero en otros casos, como el de Harry Potter, únicamente dan la referencia ilustrada de Hogwarts para comprender de quién se trata.

Es importante entender que las novelas graficas abordan temas específicos y por lo mismo los personajes están relacionados con estos temas, en el primer volumen son, en su mayoría, personajes publicados en la época victoriana y la historia se centra en este momento histórico, pero para el *Dossier negro* la trama se torna sobre el robo del Dossier a la inteligencia británica, así que la mayoría de los personajes son espías, mientras que en el volumen tres se muestra mas importancia a los personajes del medio ocultista debido a que la historia se centra en la creación del anticristo, y como ya se menciono, estos pueden ser de novelas, series televisivas, películas o reales.

Mencionar estas características nos ayuda a entender el proceso por el cual pasaron los autores para la unión de estos personajes debido a que algunos personajes se ubican en otras temporalidades en sus obras originales, pero para el caso de estas novelas gráficas hubo que cambiar algunas historias para ubicarlos en la línea temporal que se sigue, uno de estos casos es el del capitán Nemo que muere en *La isla misteriosa* escrita por Julio Verne, pero es parte de la liga en el primer y segundo volumen.

Así como los cambios de temporalidad en los personajes, también hubo cambios espaciales, en el primer volumen todo transcurre en la tierra pero para el segundo volumen ya estamos teniendo contacto con Marte, la amenaza de los moluscos con sus máquinas trípodes viene de ese planeta, mientras que en el Dossier ya entramos a otra dimensión llamada *El mundo llameante*, en este lugar pudieron coincidir numerosos personajes que pertenecen a la ciencia ficción y criaturas mitológicas.

Respecto a la narración de las historias de los personajes en algunos casos se puede ver que es mínima, pero dan guiños a sus historias originales, en otros se explica un poco lo que pasó para que acabaran uniéndose a la narrativa de estas novelas gráficas, tal es el caso de Oliver Haddo que realiza posesiones de otros cuerpos para mantenerse vivo, por esto se puede observar que tiene varios

nombres diferentes, en este caso, todos los nombres son de personajes que se ubican en diferentes épocas y países, y la forma en que se ligan estos personajes en las novelas gráficas es mediante el intento de Haddo por crear al anticristo.

Todo esto se pudo comprender al hacer la lectura de las novelas gráficas y la búsqueda de los personajes, es necesario aclarar que aunque no se leyeron todas las obras originales, pues esto supondría mucho mayor tiempo en la realización de este trabajo de tesis, si se buscó la mayor cantidad de información posible para realizar el pequeño extracto sobre la información del personaje original, y es aquí donde se debe mencionar que debido a la falta de información o de traducciones de algunas obras originales, en varios casos, la recuperación de información fue mínima y casi imposible.

A pesar de lo anterior se logró realizar esta tesis y dar constancia de el valor cultural que puede llegar a tener una novela gráfica, aunque no se recuperaron las referencias de los lugares, los dibujos y los personajes que aparecen en las paginas extras, se logra mostrar un parte de las vastas relaciones intertextuales que se aprecian en los cuatro volúmenes de *The league of extraordinary gentlemen* y el *Dossier negro*, esto también ayuda a tener una mejor visión del panorama de las novelas gráficas y a abstraer de mejor forma su contenido.

Conclusiones

En el área académica se puede notar la falta de estudios sobre las novelas gráficas, específicamente en el mundo de la bibliotecología los estudios sobre cómics son, en su mayoría, sobre el fomento a la lectura, esta tesis pretende ser parte de los estudios sobre el análisis de contenido y se espera que haya cada vez más tesis con esta idea.

Los tres capítulos anteriores nos ayudan a formar un criterio sobre la intertextualidad, las novelas gráficas y *The league of extraordinary gentlemen*, básicamente a entender el valor de reconocer los vínculos intertextuales.

Esta tesis no es solo para enlistar las referencias de los personajes, aunque la lista sí ha implicado un trabajo de investigación que es posible hacer a partir de los estudios realizados durante la licenciatura en Bibliotecología y Estudios de la Información, esta tesis también es para demostrar que las herramientas que obtenemos a lo largo de la licenciatura pueden ayudarnos a trabajar con los medios de comunicación que, en muchos casos, no son parte de las bibliotecas.

El trabajo del bibliotecólogo es, en pocas palabras ordenar y recuperar información, por lo que es sumamente útil comprender que, como ya se mencionó, un texto no es ajeno a otros textos, teniendo esto claro podremos hacer la recuperación de la información más amplia, y también podemos realizar una catalogación más exhaustiva, que permita recuperar mas materiales.

Las RDA ya incluyen un apartado sobre los vínculos entre obras, por lo que es importante aprender a reconocer la intertextualidad de los textos, y no textos, para adaptarnos a las nuevas formas de catalogación y a las nuevas necesidades de información.

Sobre los cómics y cualquier tipo de medio que sea parte de la narrativa gráfica es sumamente importante darles la promoción que se merecen, tanto en las bibliotecas

como en los estudios e investigaciones académicas, entender que no deben ser tratados únicamente partiendo de la rama literaria es necesario para su aceptación en los círculos de alta cultura, también es necesario mencionar que solo por ser un medio de masas no implica que su calidad deba ser degradada.

En esta época la forma de ver a los cómics y a las novelas gráficas ha evolucionado, han logrado dar ese salto de ser considerados anticultural a ser parte de exposiciones en los museos más importantes del mundo, esto no significa que sus autores hayan ganado la batalla contra la descalificación de sus obras, pero sí implica un gran paso para lograr el reconocimiento que merecen, aún falta un gran camino por recorrer sobre las definiciones y la estructura propia de la narrativa gráfica, pero es un medio que ha logrado superar intentos de censura y que cada vez tiene mayor promoción.

Tras realizar la búsqueda de los personajes y leer sobre ellos se puede decir con total confianza que reconocer los vínculos intertextuales de una obra si ayuda a comprender mejor su contenido, esto no significa que leer sin esta información haga menos placentera su lectura o sea imposible de entender, simplemente es una mayor comprensión de los guiños a las obras originales.

Esta tesis es la demostración de que se pueden encontrar los vínculos intertextuales a pesar de no ser parte de la cultura que los hace posibles, los autores son ingleses y muchas de las referencias son de origen inglés y esto no impide su localización, así como a ellos no les impidió incluir personajes de otros países o de otras épocas, por esta razón se puede asegurar que no son códigos cifrados para una comunidad de lectores específica.

Después de haber recuperado trescientos veintiocho personajes con sus alias, queda claro que estas novelas gráficas fueron realizadas con gran cuidado en el detalle, como se puede observar en la lista, los personajes han sido extraídos de

diferentes medios de comunicación, así como de diferentes géneros, esto no excluye a personajes reales

Esta tesis pretende ser un punto de encuentro entre los temas de intertextualidad, cómics y bibliotecología, así como un objeto de estudio que ayude a que más personas puedan abordar estos temas desde diferentes ópticas, pues existen muchas formas de analizar un cómic desde la perspectiva bibliotecológica.

Con lo anterior se concluye este trabajo de investigación, que ha implicado un trabajo arduo pero que ha dado los frutos esperados, hacer la lista de personajes y sus vínculos para una tesis es el ejemplo perfecto de que se pueden realizar investigaciones de este tipo para la catalogación de las obras o para los usuarios que se puedan tener en cualquier centro de información.

Bibliografía

Aguilar González, Luz Eugenia (2006). *La intertextualidad: estrategia para el desarrollo de competencias comunicativas*.

https://www.academia.edu/4239216/La_intertextualidad_estrategia_para_el_desarrollo_de_competencias_comunicativas

Ayres, Jackson (2021). *Alan Moore: a critical guide*. London: Bloombury.

Bajtín, Mijaíl (1989). *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus.

Barthes, Roland (1974). *Théorie du texte*.

https://www.psychaanalyse.com/pdf/THEORIE_DU_TEXTE_ROLAND_BARTHES.pdf

Barthes, Roland (1980). *S/Z*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Barthes, Roland (1982). *El placer del texto y lección inaugural: de la cátedra de semiología literaria del Collège de France*. <http://ceiphistorica.com/wp-content/uploads/2016/01/rbplac.pdf>

Barthes, Roland, Greimas, A. J. y otros (1982). *Análisis estructural del relato*. México: Premia.

Bibliotecología. (2022). En *Diccionario de la lengua española*. <http://dle.rae.es/?id=5SKI54E>

Calabrese, Omar (1999). *Cómo se lee una obra de arte*. Madrid: Catedra.

Camarero Arribas, Jesús (2008). *Intertextualidad: redes de textos y literaturas transversales en dinámica intercultural*. Barcelona: Anthropos.

Castillo Vidal, Jesús (2004). Fundamentos teóricos del análisis de contenido en la narración secuencial mediante imágenes fijas: el cómic. *El Profesional de la Información*, (13) 4, 248-271.

Chantaca Sánchez, Claudia (2016). El placer de leer intertextos. *Ciencia: Revista de la Academia Mexicana de las Ciencias*, 67 (4), 36-39.

http://www.revistaciencia.amc.edu.mx/images/revista/67_4/PDF/Intertextualidad.pdf

Coma, Javier (1989). Las conexiones entre cómics y cultura: relativismos geográficos históricos y estéticos. *Clij: Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, (6), 7-17.

Eco, Umberto (1984). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.

Eisner, Will (2002). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma.

Faxedas Brujats, Maria Lluïsa (2010). De ratones y hombres: Maus, de Art Spiegelman. *Escritura e Imagen*, 6, 129-145.

Flores Oliver, Jorge (2012). *Apuntes sobre literatura barata*. México: Tierra Adentro.

Gallo, Miguel Ángel (1980). *Los cómics: un enfoque sociológico*. México: Quinto Sol.

García, Santiago (2014). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.

Genette, Gerard (1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. España: Turus.

González Alastuey, Evelyn (2011). RDA: un acercamiento a las nuevas normas de catalogación. *Infoconexión: Revista Chilena de Bibliotecología*, (2). <http://eprints.rclis.org/15776/1/Infoconexion%20N%C2%B02,%202011,%20Gonzalez%20Evelyn.pdf>

González Álvarez, Cristóbal (2003). La intertextualidad literaria como metodología didáctica de acercamiento a la literatura. *Lenguaje y Textos*, (21), 115-128.

Goytisolo Gay, Juan (1995). *El bosque de las letras*. Madrid: Alfaguara.

Grabado. (2022). En *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/grabado>

Harguindey, Breixo (2006). As Cantiga de Santa María: obra mestra das orixes da historieta. *Boletín de Literatura*, (35), 47-70.

Huerta Calvo, Javier (1982). La teoría literaria de Mijaíl Bajtín (Apuntes y textos para su introducción en España). *Dicenda: Cuadernos de Filología Hispánica*, 1, 143-158.

Kristeva, Julia (1981). *Semiótica 1*. España: Fundamentos.

Lévy, Carlos (2012). De la palabra-acción a la palabra-imitación: itinerario retórico de Cicerón. *Revista de Estudios Sociales*, (44), 21-27.

Loeb, Mónica (2002). *Literary marriages: a study of intertextuality in a series of short stories by Joyce Carol Oates*. Alemania: Peter Lang.

Mar Bernal, María del (2013). *Tecnicasdelgrabado.es: [difusión virtual de la gráfica impresa]*. España: Andocopias.

https://www.academia.edu/8742221/tecnicasdegrabado_es_Difusi%C3%B3n_virtual_de_la_gr%C3%A1fica_impresa

Markstein, Donald (2006). *Marshal law*. <http://www.toonopedia.com/mrshalaw.htm>

Martín Jiménez, Alfonso (2015). La imitación y el plagio en el Clasicismo y los conceptos contemporáneos de intertextualidad e hipertextualidad. *Dialogía: Revista de Lingüística, Literatura y Cultura*, 9, 58-100.

Martínez Fernández, José Enrique (2001). *La intertextualidad literaria*. Madrid: Cátedra.

Masotta, Oscar (1982). *La historieta en el mundo moderno*. Barcelona: Paidós.

McCloud, Scott (2016). *Reinventar el cómic: la revolución de una forma artística gracias a la imaginación y la tecnología*. Barcelona: Planeta Cómic.

McCloud, Scott (2019). *Entender el cómic: el arte invisible*. Bilbao: Astiberri.

Melero, Xavier (2011). El cómic como medio periodístico. *Eu-topías: Revista de Interculturalidad, Comunicación y Estudios Europeos*, (1-2), 117-136. <https://ojs.uv.es/index.php/eutopias/article/view/18446/16098>

Mendoza Fillola, Antonio (1994). *Literatura comparada e intertextualidad*. Madrid: La Muralla.

Merino, Ana (2003). *El cómic hispánico*. Madrid: Cátedra.

Monje, Pedro (2015). *Entrevista a Kevin O'Neill*. <https://www.zonanegativa.com/entrevista-a-kevin-oneill/>

Morales López, Valentino (2002). *Análisis terminológico y conceptual de los paradigmas de la bibliografía, la bibliología, la bibliotecología, la documentación y la*

ciencia de la información. Tesis, Doctorado en Bibliotecología y Estudios de la Información, Universidad Nacional Autónoma de México.

Morrison, Grant (2012). *Supergods: heroes, mitos e historias del cómic*. Madrid: Turner.

Navarro, Desiderio (1997). Intertextualité: treinta años después. *Intertextualité. Francia en el Origen de un Término y en el Desarrollo de un Concepto*, 18, 15-25.

Nevins, Jess (2003). *Heroes & monsters: the unofficial companion to The league of extraordinary gentlemen*. California: MonkeyBrain.

Parkin, Lance (2002). *Alan Moore: the pocket essential*. London: IPG.

Parra, René (2016). Introducción. En Gustave Doré (autor), *Historia de la Santa Rusia* (pp. 7-9). Valencia: El Nadir.

Peña Méndez, Miguel (2022). Las exposiciones de cómics: historia y contexto global. *CuCo, Cuadernos de Cómic* (18), 117-147.

Peñuela Cañizal, Eduardo (2001). El extraño encanto de la intertextualidad. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, (10), 112-127.
<https://biblioteca.org.ar/libros/154136.pdf>

Plett, Heinrich (editor) (1991). *Intertextuality*. New York: De Gruyter.

RDA: resource description & access (2015) Versión en español.
<http://access.rdatoolkit.org/>

Real H., Felipe A. (2010). *Literary mashup and intertextuality in The league of extraordinary gentlemen: social criticism to victorian england in comic book format*.

[https://www.academia.edu/10009151/Literary Mashup and Intertextuality in The League of Extraordinary Gentlemen Social Criticism to Victorian England in Comic Book Format](https://www.academia.edu/10009151/Literary_Mashup_and_Intertextuality_in_The_League_of_Extraordinary_Gentlemen_Social_Criticism_to_Victorian_England_in_Comic_Book_Format)

Reino Unido. British Council (2021). *Alan Moore*.

<https://literature.britishcouncil.org/writer/alan-moore>

Rendón Rojas, Miguel Ángel (1998). *Bases teóricas y filosóficas de la bibliotecología*. México: CUIB.

Reyzábal Rodríguez, María Victoria e Hilario Silva, Pedro (2006). Hacia un lector intercultural e interdisciplinar. En Marina Alicia Durañona, Estrella García Carrero, Estela Hilaire, Norma Aurora Salles y Adelaida María Vallini, *Textos que dialogan: la intertextualidad como recurso didáctico* (pp. 35-53). Madrid: Consejería de Educación, Comunidad de Madrid.

Rigby, Nic (2008). *Comic legend keeps true to roots*. Northampton: BBC News. <https://web.archive.org/web/20090311235237/http://news.bbc.co.uk/1/hi/entertainment/7307303.stm>

Saussure, Ferdinand de (1945). *Curso de lingüística general*. Buenos Aires: Losada. http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=59

Scavino, Dardo (2017). *Introducción. Líneas. Francia: Numéros en texte intégral, Incarner les fictions dans le monde hispanique*. <https://revues.univ-pau.fr/lineas/pdf/lineas1903.pdf>

Solís Ortega, Juan (2013). Troka el poderoso: disección del espíritu mecánico de una época. En Anthony Stanton y Renato González Mello, *Vanguardia en México 1915-1940* (pp. 125-136). México: Secretaria de Cultura, Museo Nacional de Arte.

https://datospdf.com/download/troka-el-poderoso-disecion-del-espiritu-mecanico-de-una-epoca-5ae63de9b7d7bcf338f52b49_pdf

Sottilotta, Elena (2017). Re-imagining the Gothic in contemporary serialised media: an intertextual and intermedial study of neo-victorian monstrous afterlives. *Crossways Journal*, 1 (1).

Stamm, Robert, Burgoyne, Robert y Flitterman-Lewis, Sandy (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del cine: estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. Barcelona: Paidós.

Todorov, Tzvetan (1993). *Teorías del símbolo*. Caracas: Monte Avila.

Todorov, Tzvetan (1996). *Los géneros del discurso*. Caracas: Monte Avila.

Turnes, Pablo (2009). La novela gráfica: innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real. *Diálogos de la Comunicación*, (78), 1-8.

Vargas Iglesias, Juan José (2010). *Alan Moore: la autopsia del héroe*. Palma de Mallorca: Dolmen.

Vich, Sergi (1997). *La historia en los cómics*. Barcelona: Glénat.

Vilches Fuentes, Gerardo (2014). *Breve historia del cómic*. Madrid: Nowtilus.

Zavala, Lauro (1999). *Elementos para el análisis intertextual*. *Cuadernos de Literatura*, 5 (10), 26-52.

Zavala, Lauro (2003). *Elementos del discurso cinematográfico*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.

Fuentes de las ilustraciones

- 1 Grupo vinculo (2011). *Realidad, signo y pensamiento* [Ilustración] en Realidad, signo y pensamiento. <http://espanogrado7.blogspot.mx/>
- 2 Museo Nacional del Prado (2021). *Donde vá mamá?* [Ilustración]. <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/donde-va-mama/51e38a80-2597-4df8-8ab1-3f03134c489e>
- 3 William Bennet Modern (2017). *Al matadero* [Ilustración]. <http://www.williambennettmodern.com/artists/dali/pictures/large%20v2/DALI1286.jpg>
- 4 Espino, Leonardo (2016). Diagrama del proceso comunicativo [Ilustración] en *Proceso de la comunicación*. <http://leopoldoelproceso.blogspot.mx/>
- 5 The University of Manchester (1423). *St. Christopher*. [Ilustración]. <https://luna.manchester.ac.uk/luna/servlet/detail/Manchester~20~20~572~208684#>
- 6 I.E.S. Juan de Mairena (2014). *Códice en pergamino conservado en El Escorial* [Ilustración] en Historia de la música. <https://historiadelamusica.files.wordpress.com/2012/10/cantigas-de-santa-maria.jpg>
- 7 Ginger Ape Books&Films (2015). *Las aventuras de monsieur Vieux Bois*. [Ilustración]. http://docs.wixstatic.com/ugd/de697a_7d10058dd88a421ea5a60e16d5b4c336.pdf
- 8 Rire de l'histoire et comique absolu: la Sainte Russie de Gustave Doré (2012). *Gustave Doré, Histoire pittoresque, dramatique et caricaturale de la Sainte Russie, 1854, p. 73*. [Ilustración]. <https://journals.openedition.org/elh/222>

9 Harold Foster y el Principe Valiente (2014). *Principe Valiente*. [Ilustracion].
<http://quebuenahistoria.blogspot.com/2014/02/harold-foster-y-el-principe-valiente.html>

10 Johnston, Rich (2017). Crime: Suspenstories. [Ilustracion].
<https://www.bleedingcool.com/2017/07/03/comic-book-cover-outrage-across-industry/>