



DEL TERROR AL HUMOR: EL DISFRAZ COMO ICONO DE LA RESIGNIFICACIÓN DE LOS MONSTRUOS CLÁSICOS EN LOS CÓMICS DE *MORTADELO Y FILEMÓN*

*FROM TERROR TO HUMOR: THE COSTUME AS AN ICON OF THE REINTERPRETATION OF
CLASSIC MONSTERS IN MORTADELO AND FILEMÓN COMICS*

Marta De-Miguel-Zamora
Universidad Complutense de Madrid
Ángel Serrano-Valverde
Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (UDIT)

DOI: [10.33732/ASRI.6884](https://doi.org/10.33732/ASRI.6884)

.....
Recibido: (26 10 2025)
Aceptado: (15 03 2026)
.....

Cómo citar este artículo

De-Miguel-Zamora, Marta y Serrano-Valverde, Ángel (2026). Del terror al humor: el disfraz como icono de la resignificación de los monstruos clásicos en los cómics de *Mortadelo* y *Filemón*. *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de investigación en Arte y Humanidades Digitales*, (30), e6884.
Recuperado a partir de <https://doi.org/10.33732/ASRI.6884>

Resumen

El estudio analiza el uso del disfraz de monstruo en las historietas de *Mortadelo* y *Filemón*, centrado en su función narrativa y simbólica. Se

Abstract

This study examines the use of monster costumes or disguises in the Mortadelo and Filemón comic series, focusing on their narrative and symbolic func-



explora cómo el disfraz promueve un cambio arquetípico en los personajes clásicos desde una óptica cómica. La investigación sigue una metodología semiótico-narrativa, basada en el modelo de Seymour Chatman, que abarca dos dimensiones analíticas: estructura narrativa (historia) y estructura enunciativa (discurso), con variables específicas en cada caso. Los resultados muestran que el disfraz cumple funciones narrativas tanto intradieéticas como extradieéticas y que actúa en clave cómica en ambos casos. Se concluye que el disfraz funciona como elemento de resignificación simbólica que transforma el terror en humor mediante diferentes recursos expresivos y narrativos.

Palabras clave

Disfraz, monstruo, narrativa gráfica, resignificación, humor.

tions. It explores how this resource promotes an archetypal shift in classic horror characters through a comic lens. The research follows a semiotic-narrative methodology based on Seymour Chatman's structural model, encompassing two analytical dimensions: narrative structure (story) and enunciative structure (discourse), each with specific variables. The results show that the costume or disguise serves both intradiegetic and extradiegetic narrative functions and operates within a comedic framework in both cases. The study concludes that these transformations act as symbolic resignification devices, turning horror into humor through various expressive and narrative strategies.

Keywords

Costume, disguise, monster, graphic narrative, reinterpretation, humor.

Introducción

El cómic nació como producto cultural de masas en la prensa del siglo XX y en la actualidad se reconoce como arte y objeto de estudio académico (Souto & Martínez Rubio, 2016). Los creadores han visto en la narrativa gráfica un medio de autoexpresión y crítica social versátil y acorde a la cultura contemporánea (Farfán Hernández, 2009; Arroyo Redondo, 2012; López Rodríguez, 2016). En España el humor gráfico ha funcionado como un filtro crítico que permite suavizar las tensiones sin dejar de aludir a ellas (Tausiet, 2019). En este sentido, una de las historietas más populares es *Mortadelo y Filemón*, creada por Francisco Ibáñez y que forma parte del imaginario cultural español. La serie de *Mortadelo y Filemón* se publicó por primera vez en 1958. Nació como una parodia de los detectives clásicos: Filemón como jefe colérico y Mortadelo como subordinado torpe con un raro hábito de disfrazarse. Desde entonces, la saga se ha difundido en numerosas revistas y colecciones editoriales y se ha consolidado como uno de los pilares del cómic popular español (López, 2010).

Uno de los estilemas en la iconografía de estos cómics son los disfraces de Mortadelo. El disfraz desata el punto cómico y contribuye al dinamismo del lenguaje del cómic en el que el cambio de los personajes forma parte del ritmo narrativo (López Rodríguez, 2016). Esta recurrencia plantea la necesidad de examinar su función. El estudio analiza cómo el disfraz actúa como mecanismo expresivo con significado propio (Arroyo Redondo, 2012; López Rodríguez, 2016). En particular, se centra en cómo los cómics de *Mortadelo y Filemón* resignifican la identidad de los monstruos clásicos del imaginario del terror —Drácula, Frankenstein o la momia, entre otros— mediante procedimientos narrativos en clave de humor.

Marco teórico

1. El disfraz como elemento narrativo e identitario en *Mortadelo* y *Filemón*

El disfraz se ha empleado en productos culturales de manera narrativa y simbólica. Funciona como mecanismo para la construcción de personajes y el desarrollo de la trama; permite a los personajes alcanzar sus metas mediante el engaño a la vez que abre la posibilidad de explorar su identidad en relación con su contexto (Jiménez-Varea, 2016). Tiene además un valor simbólico instaurado en el imaginario colectivo, ha servido a los personajes de Romeo y Julieta para ocultar su romance; a Robin Hood, para mezclarse entre los pobres y rebelarse contra la autoridad; o a Clark Kent, para ocultar su identidad entre los humanos.

En el universo de *Mortadelo* y *Filemón*, el disfraz es un elemento recurrente en la diégesis que el creador mantiene como una marca de estilo del personaje. Mortadelo, personaje caracterizado con traje y gafas, cambia de atuendo con asiduidad. El disfraz adquiere una lógica propia porque se desvincula de la coherencia diegética y produce un efecto cómico (López Rodríguez, 2016). Esta característica se vincula con la flexibilidad expresiva de la historieta, que permite introducir elementos que desestabilizan el relato sin quebrar su coherencia interna (Jiménez-Varea, 2016).

El matiz humorístico del disfraz se apoya en la expresión del lenguaje visual del cómic, capaz de universalizar experiencias subjetivas y alterar su carga emocional en función del estilo y el contexto narrativo (Arroyo Redondo, 2012). Activa así una lógica de apropiación humorística basada en la transformación de referentes culturales (Peppino Barale, 2010). Estas transformaciones pueden interpretarse como relecturas de códigos sociales, en línea con el concepto de *habitus*¹ (Bourdieu, 1979), que conecta con la tradición carnavalesca tratada por Bajtín. Este sostiene que el disfraz de carnaval permite a los individuos liberarse temporalmente de las normas sociales y explorar identidades alternativas (Bajtín, 2003). El disfraz deja así de ocultar para revelar nuevas posibilidades del sujeto, lo que degrada lo normativo y construye nuevas formas de lo posible desde lo cómico popular (Bogas-Ríos, 2022). Esta visión ilustra cómo la historieta puede funcionar como laboratorio de la construcción y deconstrucción del personaje como sujeto de la narración (Souto & Martínez Rubio, 2016). Por su parte, Butler (2007) habla del género como identidad y construcción social, que se adapta según las acciones, gestos y vestimenta a lo largo del tiempo. En este sentido, el disfraz *perfora* identidades posibles y desmonta la supuesta naturalidad de los roles de género. Esta lógica abre la puerta a una lectura crítica de las normas sociales y culturales que configuran al sujeto. En consonancia, se encuentran las ideas de Baudrillard (2007), que sostiene que en la cultura actual las representaciones sustituyen al referente, a lo que denomina *simulacro*.

2. El monstruo clásico en los relatos contemporáneos

La figura del monstruo en el imaginario colectivo tiene su origen en las sociedades primitivas. Fernández-Rubio (2018) cuenta cómo cada cultura tiene sus mitos con criaturas monstruosas

¹ Los *habitus* culturales según Bourdieu son los esquemas arraigados, socialmente absorbidos y persistentes que dan forma a los comportamientos culturales de los individuos y que, por ende, perpetúan las configuraciones sociales.

para dar explicación al mundo que le rodea. Estas figuras han sido recuperadas por las industrias culturales occidentales contemporáneas para construir nuevos relatos dentro del género fantástico y/o de terror.

En la etapa del cine mudo, *Universal Pictures* adaptó las obras literarias clásicas siguiendo las líneas estéticas del expresionismo alemán (Bonachera García, 2017), donde impera lo oscuro, lúgubre, extraño y retorcido. Películas como *El jobado de Notre Dame* (Worsley, 1923) o *El fantasma de la ópera* (Julian, 1925) ofrecen una perspectiva moral sobre lo monstruoso. En esta etapa silente del mito del horror, la narrativa visual se centra en la marginalidad de los cuerpos humanos deformes, que provocan miedo y compasión a la vez, con la que *Universal Pictures* sienta las bases icónicas, narrativas y simbólicas del monstruo (Fuentefría-Rodríguez, 2013). Con la llegada del cine sonoro, *Universal* consolida su mitografía de monstruos con títulos como *Drácula* (Browning, 1931), *Frankenstein* (Whale, 1931), *La momia* (Freund, 1932) o *El hombre lobo* (Waggner, 1941). Algunas de estas películas se basan en textos literarios previos y otras surgen de guiones originales basados en el folclore. *Universal Pictures* contribuyó a popularizar estas figuras.

Sin embargo, los monstruos no siempre han guardado una estética tenebrosa. Su deconstrucción se consigue con relatos que los despojan de su maldad o rareza para presentarles como seres inofensivos (Vásquez-Vargas, 2016). La retórica para conseguir la comicidad de lo monstruoso se fundamenta en recursos como la hipérbole, que exagera los rasgos del monstruo; el contraste, que opone cualidades contrarias en un mismo personaje y provoca el absurdo; o la ironía, que cuestiona lo normativo (Vásquez-Vargas, 2016; Rodríguez Campo, 2022). De este modo, las industrias culturales han contribuido a diseñar la iconografía moderna de lo monstruoso.

Diseño de la investigación

I. Objetivos

Este trabajo tiene como objetivo general analizar el uso del disfraz en las historietas de *Mortadelo* y *Filemón* para conocer sus funcionalidades en la narración gráfica. En concreto, se centra en los disfraces de los monstruos clásicos que usa *Mortadelo* para estudiar cómo el icono del terror vira hacia una significación humorística. A partir de este objetivo general, derivan otros de corte específico:

- OE1. Explorar la representación que tiene el monstruo clásico del imaginario de terror en el universo *Mortadelo* y *Filemón*.
- OE2. Identificar si el disfraz de monstruo tiene desarrollo narrativo en las historietas de *Mortadelo* y *Filemón* y, si lo hay, determinar su funcionalidad narrativa.
- OE3. Detectar patrones estructurales en la aparición del disfraz de monstruo en la serie *Mortadelo* y *Filemón*.
- OE4. Analizar cómo los disfraces en el universo *Mortadelo* y *Filemón* reproducen, cuestionan o resignifican el imaginario colectivo desde la identidad, el género y lo monstruoso.

2. Enfoque metodológico

Esta investigación adopta un enfoque de corte analítico e interpretativo mediante un método narrativo de análisis. Se parte del marco teórico de Seymour Chatman (2013), quien distingue dos esferas de las que se compone todo relato: la historia —lo que se cuenta o el contenido— y el discurso —el cómo se cuenta o la expresión—. Chatman también desglosa la historia y el discurso en otras dos subcategorías: la sustancia —manifestación sensible del mensaje— y la forma —su modo de transmisión—, tal y como se muestra en la Tabla 1. Esta distinción permite estructurar el análisis en cuatro dimensiones aplicables a cualquier texto narrativo, incluido el cómic.

Tabla 1: Presentación de las categorías narrativas de Chatman según la estructura semiótica de la narración.

	Expresión	Contenido
Sustancia	Medios de comunicación en la medida en que pueden comunicar historias.	Representaciones de objetos y acciones en mundos reales o imaginarios que pueden ser imitados en un medio narrativo, tamizados por los códigos de la sociedad del autor.
Forma	Discurso narrativo (estructura de la transmisión narrativa) que consiste en elementos compartidos por narraciones en cualquier medio que sea (enunciado).	Componentes de la historia narrativa: sucesos, existentes (personajes y ambientes) y sus conexiones.

Fuente: Chatman (2013, p. 32).

Esta estructura funcional facilita la construcción de una metodología integrada, capaz de abordar las distintas dimensiones de análisis del relato gráfico. En este caso, el modelo debe aplicarse al elemento concreto del disfraz. Cada una de las dimensiones de análisis abarca diferentes perspectivas y variables de estudio.

Dimensión 1: la forma del contenido

Abarca los existentes del relato —personajes, objetos y espacios— y sus relaciones con la acción (Chatman, 2013). Desde esta dimensión, el disfraz cumple una función dentro de la trama al intervenir en la progresión de los sucesos. Se puede analizar como un *motifema* (Propp, 1998), unidad funcional que se repite con una misma significación estructural a lo largo de diferentes relatos. Esto permite valorar si su aparición responde a una lógica recurrente o casual. Colman (2024) propone un modelo que facilita la identificación de las funciones narrativas y su organización argumentativa.

Dimensión 2: la sustancia del contenido

Se centra en la carga simbólica e ideológica que adquieren los existentes del relato. Por tanto, analiza el sentido que adquieren los disfraces, sus valores, estereotipos y discursos. Es una dimensión de carácter ideológico y permeable ante los códigos históricos, culturales y sociales de la autoría (Durand, 2005; Chatman, 2013; Barthes, 2015). El momento histórico, los códigos culturales dominantes y las tensiones sociales condicionan los conflictos del relato y la construcción simbólica de sus protagonistas (Bargón García, 2024). El contexto influye también en la ambientación, el simbolismo visual, el uso del lenguaje y en la interpretación del receptor.

Los relatos no solo reproducen referentes culturales, sino que también ofrecen un marco de interpretación. Esta dimensión explora el disfraz como un elemento de construcción identitaria y crítica social. Puede entenderse como un signo que dramatiza tensiones entre apariencia y esencia,

verdad y simulacro (Eco, 1986; McCloud, 1995; Baudrillard, 2007; Barthes, 2015), o como una figura transformadora que actúa como catalizador de nuevos mitos (Durand, 2005).

Dimensión 3: la forma de la expresión

Es la estructura que toma el discurso y su temporalización. Genette (1989) propone la distinción entre el tiempo de la historia —cómo suceden los acontecimientos— y el tiempo del relato —cómo se ordenan los acontecimientos en el discurso para ser transmitidos—, también defendida por Chatman (2013). El tiempo del discurso estructura la progresión de la información en términos de orden, duración y frecuencia, variables que permiten analizar cómo se organiza temporalmente la narración. Resulta esencial para evidenciar el momento de la aparición del disfraz en la historieta.

Dimensión 4: la sustancia de la expresión

Abarca la materialidad del discurso y, por tanto, del relato. Se refiere a los aspectos tangibles del medio de producción (Chatman, 2013). En el cómic, esta dimensión adopta una perspectiva semiótica del disfraz, centrada en su representación gráfica y en sus códigos visuales y estéticos. Groensteen (2022) explica que los elementos gráficos funcionan dentro de una red de significación que deja analizar la disposición del disfraz en la página, su repetición o contraste con otros elementos. El estudio de Dang (2025) propone tres variables de análisis: el significado representacional —lo que muestra el disfraz y su contenido—, el significado interactivo —cómo el disfraz se relaciona con el lector a través de la mirada, la distancia o la perspectiva de la imagen— y, por último, el significado compositivo —cómo se organiza visualmente la página y qué efecto genera—.

3. Modelo de análisis

Los fundamentos metodológicos previos han servido para diseñar un modelo de análisis *ad hoc* para el estudio del objeto formal. Este modelo se inspira en el de Abellán Hernández (2016), que articula un análisis narrativo-discursivo y que integra variables visuales, simbólicas y estructurales para abordar la complejidad del relato gráfico.

Se compone de cuatro dimensiones de análisis, siguiendo la estructura semiótico-narrativa de Chatman (2013), que se ha reformulado en relación con el tipo de operación narrativa que desata (Tabla 2). Asimismo, cada dimensión incorpora variables de análisis específicas respaldadas por el marco teórico.

Tabla 2: Plantilla de análisis para el estudio narrativo del disfraz en el cómic.

Dimensión de Chatman	Perspectiva de análisis	Variabes de análisis
Forma del contenido	1. Estructura narrativa	- Momento de aparición - Motivo de la aparición - Función de la aparición - Consecuencia de la aparición
Sustancia del contenido	2. Relato imaginario	- Referente / intertextualidad - Estereotipo / Arquetipo - Rol diegético - Género - Raza - Ideología - Contexto diegético

Dimensión de Chatman	Perspectiva de análisis	Variabes de análisis
Forma de la expresión	3. Estructura de la enunciación	- Orden de aparición - Duración de la aparición - Frecuencia de la aparición - Tono de la aparición
Sustancia de la expresión	4. Materia visual	- Códigos gráficos y verbales del disfraz - Perspectiva visual del disfraz - Ubicación del disfraz en la viñeta - Ubicación del disfraz en la página

Fuente: Propia.

4. Corpus de análisis

El corpus de análisis se compone de una selección de episodios de la serie *Mortadelo y Filemón*, creada por Francisco Ibáñez, en los que el disfraz alude a monstruos clásicos del terror de *Universal Pictures*. Se acota a este tipo de disfraz por su imaginario reconocible y por su intertextualidad. El criterio de selección ha sido la presencia visual explícita de estos disfraces en cada episodio. La serie *Mortadelo y Filemón* se ha publicado en diferentes recopilatorios y para este estudio se han seleccionado las historietas recopiladas en los primeros sesenta y dos volúmenes de la colección *Súper Humor*.

5. Recursos

Para el desarrollo del estudio se han necesitado recursos que han permitido tanto el acceso al material objeto de análisis como la organización, sistematización e interpretación de los datos. Se han utilizado ediciones impresas y digitales de los cómics de *Mortadelo y Filemón* y las plantillas de análisis se han codificado en una base de datos para realizar recuentos, cálculos y tablas de contingencia. La web <https://mortadelo-filemon.es/> ha servido para datar las historias y encontrar los volúmenes en que se publicaron. Por último, se ha recurrido al uso de herramientas de inteligencia artificial —SciSpace, Perplexity, NotebookLM y ChatGPT— para el apoyo en la búsqueda de literatura especializada, la traducción de documentos, la extracción de datos concretos y la revisión de textos. En ningún caso se ha utilizado para la creación autónoma del contenido.

Resultados

1. Representación del monstruo en *Mortadelo* y *Filemón*

Los datos analizados de la estructura de la enunciación según el modelo de análisis narrativo propuesto permiten extraer resultados cuantitativos de las apariciones de los disfraces en la historieta. En el análisis de la aparición del disfraz se halla que, de los 430 disfraces unitarios detectados en *Mortadelo y Filemón*, solo 6 referencian a los monstruos clásicos. Su aparición supone un 1,4%, que, si bien no es un número mayoritario, es sustancial para esta investigación. En cuanto a la frecuencia de aparición de estos 6 disfraces, en la Tabla 3 se recoge el total de apariciones de cada uno de ellos, que suman 39. De estas, 35 corresponden a *Mortadelo*, 3 a *Filemón* y 1 al propio Ibáñez, creador del cómic.

En las ocasiones en las que *Filemón* es el personaje disfrazado, siempre lo está en relación con la trama y con *Mortadelo*. Por ejemplo, en el tomo *iPesadillaaaa!* (1997), el disfraz no aparece simulando la realidad, sino que es una representación onírica. En este episodio Ofelia sueña que *Mortadelo* es la criatura

Tabla 3: Relación de disfraces de monstruo con las veces que aparece.

Disfraz	Apariciones
Drácula	12
Criatura de Frankenstein ²	11
Jorobado	8
Hombre invisible	3
Momia	3
Hombre lobo	2
Total	39

Fuente: Propia.

de Frankenstein y Filemón el conde Drácula. En el capítulo *La Secta del Zum-Bhao* (1993), tras probar diferentes disfraces para infiltrarse en una secta, Mortadelo y Filemón utilizan caretas de Frankenstein y Drácula, respectivamente, para conseguir su objetivo. Este dato es relevante porque no son disfraces completos, sino un recurso cómico que afecta a los dos personajes. En la historia *La bombilla... ¡Ciao, chiquilla!* (1999), Filemón viste el disfraz de hombre invisible con la intención de colarse en una embajada y Mortadelo lo acompaña disfrazado de piojo del hombre invisible. Por tanto, siempre que Filemón se disfraza es porque está asociado al disfraz de Mortadelo y con intencionalidad argumental.

El caso paradigmático en el que el creador, Francisco Ibáñez, aparece disfrazado de monstruo, lo hace para finalizar la historia titulada *Su vida privada* (2001) con un cierre reflexivo. Ibáñez, vestido de hombre lobo, sugiere con ironía que todos tenemos una vida privada en la que hacemos cosas inconfesables. El disfraz introduce una dimensión simbólica que refuerza esta idea.

En el recuento de las apariciones del disfraz se han encontrado dificultades dada la ambigüedad de algunas viñetas. En ocasiones Mortadelo se disfraza de murciélago con una forma visual similar a la de Drácula. Para poder contabilizar esta figura como monstruo se ha recurrido a observar sus acciones o elementos contextuales tales como chupar sangre o llevar cuello de camisa. En cuanto al disfraz de momia, en ocasiones Filemón aparece vendado por completo a causa de un accidente, lo que le excluye de los parámetros de selección (Figura 1). Para detectar al monstruo momia se han utilizado elementos de contexto como la aparición de sarcófagos, pirámides u otras momias.

2. Función del disfraz de monstruo

En el análisis se observa una clara distinción entre los disfraces que cumplen una función clara en la trama y aquellos cuya aparición es esporádica con una intención cómica no argumental.

El uso diegético del disfraz es un medio para conseguir un objetivo concreto de la historia. Su aparición está justificada por el propio argumento con finalidades variopintas como pueden ser: infiltrarse, asustar a un enemigo, esconderse, o generar una acción que desencadena consecuencias dentro del relato. Esta funcionalidad del disfraz se representa en el 64% de los casos analizados. El 36% restante corresponde a usos no diegéticos, en los que su aparición se desmarca de la progresión narrativa

² En adelante, nos referiremos a la “criatura de Frankenstein” como “Frankenstein” para aligerar la lectura del texto.

Figura 1: Vendajes de los personajes de *Mortadelo y Filemón*.



Fuente: Viñeta "Chapeau 'El esmirriau'" *Superhumor*. Tomo 21, p. 4.

estructural y produce una ruptura en el discurso que no afecta al curso de los acontecimientos. Este tipo de recurso se asume como un gag visual con una finalidad intencionada: producir desconcierto en el lector al sacarle de la diégesis, recurso que toma un sentido cómico. En ambos casos, la finalidad de la aparición del disfraz de monstruo es asustar a otros personajes y provocar la risa del lector.

En cuanto a la duración del disfraz en las viñetas se ha obtenido un resultado significativo: la duración del disfraz varía según la funcionalidad narrativa del mismo. Las ocasiones en que el disfraz no tiene relación con la trama, la duración es más breve, con una media de 1,9 viñetas y una mediana de 1. En los casos con funcionalidad narrativa del disfraz, la duración de su aparición aumenta significativamente con una media de 3,8 viñetas y una mediana de 2. El disfraz duplica la duración de su aparición en los casos con justificación narrativa.

Un ejemplo del uso *anarrativo*³ del disfraz se muestra en la Figura 2, donde se observa que Mortadelo entra por la puerta disfrazado de Frankenstein sin justificación inicial y asustando a Filemón, que se sobresalta por su aparición abrupta. Este disfraz poco tiene que ver con la trama y no se retoma en viñetas posteriores. Esto demuestra la aleatoriedad narrativa en el uso del disfraz en general. La aparición sinsentido del disfraz causa desconcierto en el lector al sacarle de la diégesis y conlleva un efecto cómico.

En *¡A por el niño!* (1998), Mortadelo se disfraza de Frankenstein para asustar a un niño rebelde que les está tomando el pelo (Figura 3). Sin embargo, antes de encontrar al niño, se topa con una profesora que se asusta de su atuendo y balbucea asustada "¡Se... señora directora! ¡Un mo...mo...monstruo". El encuentro con la figura grotesca e hiperbólica de Mortadelo disfrazado desenchaja a la profesora y despierta la comicidad en el lector. En esta historia, en la que el disfraz se integra en la trama, se ve que el efecto susto que Mortadelo produce en los personajes es la esencia del gag cómico. La comicidad

³ Que irrumpe en el relato sin una motivación causal dentro del desarrollo argumental.

Figura 2: Mortadelo entra por la puerta disfrazado de criatura de Frankenstein.



Fuente: Viñeta "Cargamento siniestro." Superhumor. Tomo 29, p. 1.

Figura 3: Profesora que entra en el aula y se encuentra con Mortadelo.



Fuente: Viñeta "¡A por el niño!" Superhumor. Tomo 38, p. 16.

aparece por la reacción de los personajes ante un sobresalto o acción inesperada, de manera que el lector se ríe de lo acontecido desde su posición extradiegética.

Tanto si el disfraz se alinea con la trama o no, su aparición en el cómic tiene un cariz cómico debido al tono humorístico con el que se narran las viñetas y a las propias expectativas del lector al exponerse a este tipo de historieta.

3. Patrones estructurales en la aparición del disfraz

La motivación con la que el personaje viste el disfraz puede ser: querer infiltrarse, querer asustar a un enemigo o esconderse. Es decir, Mortadelo usa el disfraz de monstruo por las ventajas que le aporta en la trama, ya que le ayuda a conseguir objetivos o a avanzar en su investigación. La estructura de su aparición se muestra en la Figura 4, donde viste el disfraz con un objetivo claro y finaliza la secuencia con un intento frustrado. Se ha observado que las consecuencias derivadas de la aparición del monstruo en la trama son o un accidente o un fracaso en el objetivo de Mortadelo. Se reitera la idea de que el disfraz de monstruo tiene un efecto cómico sobre el lector.

Figura 4: Mortadelo intenta asustar a un personaje impasible.



Fuente: Viñeta "Impeachment." *Superhumor*. Tomo 66, p. 43.

Por otra parte, se aprecia que la aparición del disfraz, a veces, ni siquiera produce susto alguno y simplemente Mortadelo se disfraza porque el diálogo sugiere hacerlo, como se ve en la Figura 5. Este caso se cataloga como una aparición *anarrativa*, que reitera en el absurdo con objetivo de hacer gracia.

Figura 5: Mortadelo se disfraza de vampiro por la mención a una cámara mortuoria.



Fuente: Viñeta "La cámara busca-fresquito." *Súperhumor*. Tomo 28, p. 2.

Discusión

El disfraz como recurso *anarrativo* se convierte en un elemento subversivo en el cómic, que rompe la diégesis sin quebrar su coherencia interna. Distintos estudios ya describían esta particularidad de las historietas de *Mortadelo* y *Filemón*, donde lo inesperado forma parte de la estructura expresiva del relato (Jiménez-Varea, 2016; López Rodríguez, 2016). El hecho de que el disfraz irrumpa en el relato de manera desvinculada del argumento, le confiere un carácter diferenciador y lo convierte en un operador *metanarrativo*. Esta dinámica interrumpe la lectura lineal del relato y produce un efecto de extrañamiento en el lector (Umberto Eco, 1986). En este sentido, el disfraz actúa como elemento lúdico. A su vez, la aparición sistemática del disfraz a lo largo de las historietas produce el reconocimiento que condiciona la expectativa del lector (Peppino Barale, 2010).

Como mecanismo de metamorfosis constante, promueve una lógica carnavalesca que desdibuja la identidad del sujeto (Bajtín, 2003) y, paradójicamente, lo representa mediante un signo reconocible: la mutabilidad o el cambio en sí. La identidad de *Mortadelo* se configura fluida. En consonancia con las teorías de Butler (2007), el disfraz evidencia la artificialidad de los roles y muestra cómo toda identidad se construye mediante la repetición de actos, gestos y signos. En *Mortadelo* el disfraz no oculta una verdad interior; sino que evidencia la artificialidad de cualquier rol, el personaje solo tiene sentido en la medida en que realiza una función dentro de un contexto. Esta idea conecta con el concepto de simulacro del que hablaba Baudrillard (2007), ya que el personaje no remite a un referente original. No obstante, contrasta con el uso puntual que hace Ibáñez al caricaturizarse a sí mismo en una historieta. En esta representación autorreferencial, el disfraz no sustituye una ausencia de identidad personal, sino que se convierte en la máscara con la que la intimidad no quiere ser revelada. Según Bourdieu (1979), esta elección no es inocente y, por tanto, el disfraz elegido por el creador tiene una intencionalidad que se mueve, bajo una capa de humor y de simbolismo abstracto, hacia la reflexión sobre dilemas existenciales del ser humano. En cualquier caso, el universo de *Mortadelo* y *Filemón* explora distintos extremos de performatividad identitaria: uno paródico, fluido y mayoritario y otro reflexivo, cifrado y singular. Una metáfora de la propia condición humana.

El disfraz actúa como una herramienta de disolución identitaria y como estrategia de comicidad visual. Opera tanto a nivel del contenido como de la expresión gráfica y modifica el sentido interpretativo del discurso. El monstruo clásico del imaginario cinematográfico de terror pierde su significación amenazante en las historietas de *Mortadelo* y *Filemón*. El icono o representación gráfica del monstruo permanece reconocible, aunque su visualización formal exagerada, grotesca y ridícula —recursos utilizados para generar comicidad (Vásquez-Vargas, 2016; Bogas-Ríos, 2022)— se enfoca en mostrar un tono burlesco acorde al género cómico característico de Francisco Ibáñez. La resignificación del monstruo se plasma por la exageración visual en sus rasgos y por su ubicación en contextos absurdos.

Los monstruos de *Universal Pictures* ya habían sido sometidos a procesos de relectura simbólica en el cine (Fuentefría-Rodríguez, 2013), pero las industrias culturales más actuales han profundizado en estos cambios. El cómic de Ibáñez es uno de estos casos en los que el monstruo alcanza una función plenamente humorística, ya que el disfraz de monstruo sostiene la funcionalidad de *gag* tanto si su representación está integrada en el argumento como si su aparición es fortuita. El disfraz actúa como un efecto visual que rompe la linealidad del relato, y en los casos donde el disfraz se integra en la línea

argumental tiene una funcionalidad propia asignada que desata una acción cómica. En ambos casos, el efecto humorístico se produce por una ruptura del simbolismo clásico del monstruo. Esta ruptura se explica desde algunas teorías del humor (Palacios, 2023), que sugieren que lo cómico es una respuesta a la incongruencia que desdibuja nuestros marcos cognitivos. En la historieta, lo monstruoso deja de ser una amenaza para convertirse en objeto de ridiculización o absurdo; su mera aparición en el cómic transforma el susto en chiste.

El disfraz cumple una función narrativa como acción tipificada que impulsa el desarrollo del relato (Propp, 1998). Se distinguen dos usos principales: uno integrado en la diégesis y otro de corte *anarrativo*. Se entiende como una unidad significativa del discurso cuyo valor reside en cómo interrumpe la secuencia visual y narrativa. El disfraz de monstruo no solo transforma la amenaza en una broma, sino que permite al lector reconocerse en lo que teme y reírse de ello como una forma de vencer sus propios monstruos.

Conclusiones

La investigación ha cubierto el objetivo general: analizar el uso del disfraz de monstruo clásico en las historietas de *Mortadelo* y *Filemón* para estudiar su mecanismo de resignificación humorística. En cuanto a objetivos específicos, se ha explorado la representación de los monstruos del imaginario cinematográfico de *Universal Pictures* en la serie *Mortadelo* y *Filemón*, del creador Francisco Ibáñez, y se han identificado las figuras asumidas por el dibujante (OE1).

El estudio constata que los disfraces de monstruo cumplen una función narrativa (OE2). Se distingue entre disfraces con función argumental y disfraces con función autónoma; estos últimos rompen con la diégesis sin afectar a la coherencia de la historia. Faltaría comprobar si otro tipo de disfraz guarda la misma funcionalidad y efectos sobre el espectador, estudio que puede abarcarse en investigaciones futuras bajo la misma metodología. Se ha observado también que el disfraz tiene su propia estructura de aparición en la historia con un motivo de aparición y con un resultado asociado de efecto cómico (OE3).

Por último, se ha abordado la capacidad del disfraz para resignificar el imaginario colectivo desde una perspectiva identitaria y cultural (OE4). En el caso de *Mortadelo* y *Filemón*, el disfraz de monstruo funciona como mecanismo cómico y como elemento *metanarrativo* que activa la performatividad del sujeto y de su identidad, tanto como persona como personaje, con toda la implicación psicosocial que ello conlleva.

Una vez cubiertos los objetivos y evaluada la eficacia del método seguido, se considera que es posible establecer futuras vías de exploración bajo esta metodología.

Referencias bibliográficas


- Abellán Hernández, M. (2016). *Estrategias discursivas del relato amoroso en el cómic: el caso del shojo manga* [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/27248>
- Arroyo Redondo, S. A. (2012). Formas híbridas de narrativa: reflexiones sobre el cómic autobiográfico. *Escritura e Imagen*, 8(0), 103–124. https://doi.org/10.5209/REV_ESIM.2012.V8.40525

- Bajtín, M. (2003). *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento: El contexto de François Rabelais*. Alianza Editorial.
- Bargón García, M. (2024). Entre hilos y viñetas: la semiótica como puente entre la moda y la narración gráfica. *Norba. Revista de Arte*, 2024(44), 37–60. <https://doi.org/10.17398/2660-714X.44.37>
- Barthes, R. (2015). *Mitologías*. Siglo veintiuno / Clave intelectual.
- Baudrillard, J. (2007). *Cultura y simulacro*. Editorial Kairós.
- Bogas-Ríos, M. J. (2022). La maternidad y el sistema de representación de la cultura cómica popular: El cuerpo gestante en Emily en París. *Human Review. International Humanities Review / Revista Internacional de Humanidades*, 11. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4331>
- Bonachera García, A. I. (2017). Drácula, un acercamiento a la caracterización del personaje vampírico: perspectivas narratológicas. *Brumal. Revista de Investigación Sobre Lo Fantástico*, 5(1), 277–292. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.283>
- Bourdieu, P. (1979). *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. Taurus.
- Browning, T. (Director). (1931). *Drácula* [Película]. Universal Pictures.
- Butler, J. (2007). *El género en disputa: el feminismo y la subversión de la identidad*. Ediciones Paidós.
- Chatman, S. (2013). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Taurus.
- Colman, A. D. (2024). Una propuesta de análisis semiótico-discursivo de los efectos argumentativos del discurso. *Rétor*, 14(2), 147–170. <https://doi.org/10.61146/RETOR.V14.N2.221>
- Dang, L. (2025). Research on Meaning Construction of Multimodal Metaphors in Cartoons from the Perspective of Visual Grammar. *Journal of Education and Educational Research*, 12(1), 98–103. <https://doi.org/10.54097/eztfp948>
- Durand, G. (2005). *Las estructuras antropológicas del imaginario*. Fondo de cultura económica.
- Eco, U. (1986). *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Editorial Lumen.
- Farfán Hernández, R. (2009). El cómic o historieta: entre arte gráfico e historia narrativa. *Revista Fuentes Humanísticas*, 21 (39), 9–25. <https://bit.ly/4bkzFX2>
- Fernández-Rubio, F. (2018). El origen de los seres míticos y su impacto sobre la mente humana. *Argutorio: Revista de La Asociación Cultural "Monte Irago,"* (39), 82–93. <https://bit.ly/4rAk0Jy>
- Freund, K. (Director). (1932). *La momia* [Película]. Universal Pictures
- Fuentefría-Rodríguez, D. (2013). Monstruos de la Universal: la etapa silente y los mitos del sonoro. *Fotocinema. Revista Científica de Cine y Fotografía*, (6), 143–170. <https://doi.org/10.24310/FOTOCI-NEMA.2013.V016.5913>
- Genette, G. (1989). *Figuras III*. Editorial Lumen.
- Groensteen, T. (2022). *Sistema de la historieta*. Ediciones Marmotilla.
- Jiménez-Varea, J. (2016). *Narrativa gráfica: narratología de la historieta*. Editorial Fragua.
- Julian, R. (Director). (1925). *El fantasma de la ópera* [Película]. Universal Pictures.
- López, F. (2010). *Mortadelo y Filemón (Ibáñez, 1958)*. Tebeosfera. <https://bit.ly/3MWW3xP>
- López Rodríguez, M. (2016). *La narración gráfica, Ibáñez y Mortadelo y Filemón*. [Tesis doctoral, Universidad de Granada]. <http://hdl.handle.net/10481/42402>
- McCloud, S. (1995). *Entender el cómic: el arte invisible*. Astiberri Ediciones.
- Palacios, C. (2023). Teorías lingüísticas y discursivas sobre el humor, lo cómico y la risa. *Signo y Seña*, (44). <https://doi.org/10.34096/sys.n44.13511>
- Peppino Barale, A. M. (2010). Mafalda el humor gráfico según Quino. *Fuentes Humanísticas*, 39. <https://bit.ly/3P24bO2>
- Propp, V. (1998). *Morfología del cuento*. Ediciones Akal.


- Rodríguez Campo, C. (2022). El monstruo como metáfora de los miedos y ansiedades del individuo de nuestro tiempo: el zombie y el bebé diabólico en dos relatos de Santiago Eximeno. *Brumal. Revista de Investigación Sobre Lo Fantástico*, 10(1), 233–252. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.838>
- Souto, L. C., & Martínez Rubio, J. (2016). Perspectivas, toma de conciencia y consolidación de la historieta en el mundo académico. *Diablotexto Digital*, 1(0). <https://doi.org/10.7203/diablotexto.1.9033>
- Tausiet, A. (2019). Veinte años de humor gráfico español (1970-1990). Un repaso a la Transición tamizado por la risa. *Neuróptica*, (1), 119–141. https://doi.org/10.26754/OJS_NEUROPTICA/NEUROPTICA.201914323
- Vásquez-Vargas, M. (2016). Lo monstruoso desde el humor en el poemario *Érase este monstruo* de Floria Jiménez. *Revista de Filología y Lingüística de La Universidad de Costa Rica*, 42, 271–278. <https://doi.org/10.15517/rfl.v42i0.26507>
- Waggner, G. (Director). (1941). *El hombre lobo* [Película]. Universal Pictures.
- Whale, J. (Director). (1931). *Frankenstein* [Película]. Universal Pictures.
- Worsley, W. (Director). (1923). *El jorobado de Notre Dame* [Película]. Universal Pictures.

BIO



 **Marta De-Miguel-Zamora** es Doctora en Comunicación Audiovisual y Publicidad por la Universidad Complutense de Madrid. Profesora Ayudante Doctora del Departamento de Ciencias de la Comunicación Aplicada en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid. Sus líneas de investigación abarcan el análisis narrativo, las representaciones sociales en el cine y la creatividad publicitaria. Ha publicado en revistas de alto impacto y editoriales de prestigio investigaciones relacionadas con sus áreas de investigación. Posee un sexenio de investigación y acreditación a profesora titular de universidad. marta.demiguel@ucm.es



 **Ángel Serrano-Valverde** es Doctor en Bellas Artes, Diseño y Comunicación Visual por la Universidad Complutense de Madrid. Director de arte en proyectos gráficos, multimedia y web. Profesor universitario en el área de diseño gráfico. Sus líneas de investigación se centran en la infografía, el diseño y la cultura visual. Combina la labor profesional con su labor docente e investigadora. Ha publicado artículos y capítulos de libro en editoriales académicas y revistas especializadas en comunicación visual y diseño, además de participar en congresos internacionales sobre infografía, narrativa gráfica y cultura visual contemporánea. angel.serrano@udit.es