

PN6710  
V3

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES LITERARIAS  
“GONZALO PICÓN FEBRES”  
CONSEJO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN LITERATURA IBEROAMERICANA

WATCHMEN:

EL ABISMO DESENMASCARADO

www.bdigital.ula.ve

HAZAEEL VALECILLOS

Trabajo de Grado presentado ante la Universidad de Los Andes  
como requisito parcial para optar al grado de  
**Magíster en Literatura Iberoamericana,**  
realizado con la tutoría del profesor: Álvaro Contreras.

MÉRIDA, 2014

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

Esta investigación fue posible gracias al financiamiento del CDCHTA, bajo el código  
H-1375-11-06-M.

A Álvaro Contreras, por la fe y la paciencia.  
A Ligia Zepa, por su apoyo desde el comienzo hasta el fin.  
A Mayling Chung, por cada página, cada traspaso y cada momento.

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Universidad de Los Andes  
Facultad de Humanidades y Educación  
Instituto de Investigaciones Literarias “Gonzálo Picón Febres”  
Maestría en Literatura Iberoamericana

*Watchmen: El abismo desenmascarado*

Hazael Valecillos Villarreal  
Tutor: Profesor Álvaro Contreras  
2014

Resumen

Con casi 200 años de antigüedad y una producción que abarca los más diversos temas y estilos, el cómic comienza a ser considerado seriamente fuera de su medio a partir de 1986. En ese año se publican *Dark Knight Return* de Frank Miller, *Maus* de Art Spiegelman y *Watchmen*, de Alan Moore y Dave Gibbons; este conjunto de obras ofrece elementos formales y temáticos tan distintos de lo que se había conocido hasta ese momento que se les distingue con un término poco frecuente: novela gráfica. Dentro del medio, la ausencia de una definición clara y su extensión a obras de calidad muy inferior, pronto generan controversia y rechazo a esta etiqueta. No obstante, con la revisión cuidadosa a la historia del cómic, el análisis de la estructura espacio-temporal (cronotopo), así como de su intertextualidad, se puede establecer un criterio bastante preciso para clasificar a una obra como novela gráfica. A partir de estos presupuestos se ha tomado como objeto de estudio a *Watchmen*, pues además de ostentar desde su aparición ese título, posee una estructura compleja y supone un punto de quiebre con respecto al tratamiento de la figura central del cómic: el superhéroe. Siguiendo esta metodología, se ha establecido un panorama de la historia del arte secuencial, así como ubicado a Alan Moore y Dave Gibbons en tanto creadores en esa historia. Igualmente, se ha podido estudiar la articulación de tres cronotopos con características distintivas que configuran el complejo artefacto narrativo que es *Watchmen*, junto con una densa red de relaciones intertextuales que vinculan esta novela a la literatura, el cine, la música, entre otros. Finalmente, que la desconstrucción que opera Alan Moore del núcleo arquetipal del superhéroe desenmascara sus debilidades y contradicciones muestra tal cual es, un sujeto anómalo, un monstruo.

Palabras clave: Novela Gráfica-Cronotopo-Enmascarados-Anormales.

# ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN: <i>LA ETIQUETA COMO PROBLEMA</i>	9
--	---

## CAPÍTULO I: *ORÍGENES*

1.1. – Al principio fue...	15
1.2.– La edad dorada: el cómic se pone las mallas	32
1.3.– Años 50: la revolución que no fue	45
1.4. – Comix y héroes tribulados	56

## CAPÍTULO II: *LA OTRA INVASIÓN BRITÁNICA*

2.1. – Alan Moore: el destructor de mundos	71
2.2.– Dave Gibbons: el relojero silencioso	87

## CAPÍTULO III: *EL ABISMO DESENMASCARADO*

3.1.– Watchmen: el abismo desenmascarado	91
3.2.– Las señales del fin	100
3.3.– Nueva York: la ciudad condenada	112
3.4.– Los contadores de historias	123
3.5.– Este cómic no es un cómic	129

## CAPÍTULO IV: *MONSTRUOS Y ANORMALES*

4.1.– Lo que un superhéroe debe ser	140
4.2.– Lo que es	144
4.3.–Monstruos y anormales	147
431.–El monstruo sexual	149
432.–El monstruo absoluto	153
433.–El monstruo incorregible	156

CONCLUSIÓN: LO QUE AÚN QUEDA TRAS LA MÁSCARA	159
--	-----

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS REFERENCIAS	165
----------------------------------	-----

A. Directa	165
B. Indirecta	167
B.1) Estudios Críticos	167
B.2) Teoría y Metodología	170
B.3) Diccionarios y Enciclopedias	172
B.4) Obras	172
B.5) Referencias Electrónicas	172

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

<i>Aventuras de Tintin. "Tintin en el país del oro negro".</i> Hergé. Juventud. 1939.	16
"Astroboy". Osamu Tezuka. 1952.	17
"Matrimonio a la moda". Hogarth. 1654.	19
Las travesuras de Max und Moritz. Wilhelm Busch. 1925.	20
"Mr. vieux bois". Rodolphe Töpffer. 1839.	22
<i>The Yellow Kid.</i> Outcault, New York Journal. 1896.	25
"The Yellow Kid". Outcault. The New York Journal. 1898.	27
"Yellow Kid". Richard Felton Outcault, The New York Journal. 1896.	29
"Tarzan". Burroughs. 1929.	33
"Dick Tracy". Gould. 1931.	33
"Flash Gordon". Raymond. 1934.	33
<i>New fun-The big comic magazine.</i> 1935.	34
Action Comics. Nº 1. Junio, 1938.	35
<i>Detective Comics.</i> Número 27. Mayo de 1939.	37
<i>Justice Society of America, All-Star Comics</i> Nº 3 (DC).	38
Capitán América. Nº 1. Timely. Marzo, 1941.	42
"Justice League of America". Nº 107. Octubre. 1973.	43
Simon & Kirby's. <i>Young Romance.</i> Nº1, Septiembre. 1947.	49
Charles Biro. <i>Crime Does Not Pay.</i> Nº 22. 1942.	50
<i>Tales calculated to drive you MAD.</i> Harvey Kurtzman. EC. Octubre de 1952.	53
Robert Crumb. <i>Zap Comix.</i> Nº 1. 1967.	59
Art Spiegelman. Maus I. 1986.	60
Marjane Satrapi's. Graphic Novel. <i>Persepolis.</i> 2000.	60
<i>The Fantastic Four</i> Nº1. Stan Lee. Timely. Noviembre, 1961.	63
<i>Amazing Fantasy</i> Spider-Man. Nº15. Stan Lee y Steve Ditko. Timely. 1962.	64
Alan Moore and David Lloyd. <i>V for Vendetta.</i> 1982.	82
Quino. <i>Mafalda.</i> Publicada en la Revista Siete Días Ilustrado. Marzo de 1973.	94
<i>Batman. Arkham Asylum. Un lugar Sensato en una tierra Sensata.</i>	94
<i>Watchmen.</i> Capítulo I. P. 14, Capítulo VII. P. 54, Capítulo IX. P. 100. DC	97
1. <i>Watchmen.</i> Capítulo XII. P. 383. DC.	99
2. <i>Watchmen.</i> Capítulo XII. P. 384. DC.	99
3. <i>Watchmen.</i> Capítulo XII. P. 385. DC.	99
4. <i>Watchmen.</i> Capítulo XII. P. 386. DC.	99
5. <i>Watchmen.</i> Capítulo XII. P. 387. DC.	99
6. <i>Watchmen.</i> Capítulo XII. P. 388. DC.	99
<i>Watchmen.</i> Portadas internas. Capítulos I al XII. DC.	101
<i>Watchmen.</i> Capítulo V. P. 151. DC.	102

<i>Watchmen.</i> Capítulo VII. P. 213, Capítulo I. P. 17, Capítulo II. P. 49. DC.	103
<i>Watchmen.</i> Capítulo II. P. 52, Capítulo IV. P. 124, Capítulo X. P. 332. DC.	104
<i>Watchmen.</i> Capítulo XI. P. 375, Capítulo XII. P. 383. Capítulo XII. P. 385. DC.	105
<i>Watchmen.</i> Capítulo I. P. 12. DC.	106
<i>Watchmen.</i> Capítulo III. P. 76, 77,94. DC.	107
<i>Watchmen.</i> Capítulo III. P. 95, 101. Capítulo V. P.156. DC.	107
<i>Watchmen.</i> Capítulo VII. P. 249, Capítulo X. P. 336, Capítulo XI. P. 361. DC.	108
<i>Watchmen.</i> Capítulo XI. P. 368, Capítulo XI. P. 371, Capítulo XI. P. 376. DC.	108
<i>Watchmen.</i> Capítulo V. P.155, 156, Capítulo VII. P.228, 229. DC.	109
<i>Watchmen.</i> Capítulo VII. P. 249, Capítulo XI. P. 357, 376, Capítulo XII. P. 404. DC.	109
<i>Watchmen.</i> Capítulo I. P. 18, 26, Capítulo II. 51, 62, Capítulo V. 145. DC.	110
<i>Watchmen.</i> Capítulo VI. P. 205, 206, Capítulo VIII. P. 254, Capítulo V. P.227. DC.	111
<i>Watchmen.</i> Capítulo XI. P. 361, 368, 373, 390. DC.	111
<i>Watchmen.</i> Capítulo I. P. 9,22,27,32, Capítulo II. P. 67. DC.	113
<i>Watchmen.</i> Capítulo V. P. 150, 155, 162, Capítulo X. P. 336. DC.	113
<i>Watchmen.</i> Capítulo IV. P. 120. DC.	115
<i>Watchmen.</i> Capítulo I. P. 22. DC.	116
<i>Watchmen.</i> Capítulo V. P. 161. DC.	118
<i>Watchmen.</i> Capítulo III. P. 77. DC.	119
<i>Watchmen.</i> Capítulo XI. P. 368. DC.	120
<i>Watchmen.</i> Capítulo IV. P. 136. DC.	122
<i>Watchmen.</i> Capítulo IV. P. 115. DC.	123
<i>Watchmen.</i> Capítulo II. P. 46. DC.	125
<i>Watchmen.</i> Capítulo VII. P. 219. DC.	127
<i>Watchmen.</i> Capítulo VIII. P. 247. DC.	127
<i>Watchmen.</i> Apéndice Capítulo IX. DC.	135
<i>Watchmen.</i> Capítulo V. P. 152. DC.	137
<i>Watchmen.</i> Capítulo V. P. 154. DC.	144
<i>Watchmen.</i> Capítulo VII. P. 220. DC.	145
<i>Watchmen.</i> Capítulo I. P. 24. DC.	146
<i>Watchmen.</i> Capítulo II. P. 48. DC.	150
<i>Watchmen.</i> Capítulo I. P. 28. DC.	154
<i>Watchmen.</i> Capítulo I. P. 14. DC.	156



[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

# CAPÍTULO

Orígenes



## INTRODUCCIÓN: LA ETIQUETA COMO PROBLEMA

Cuando en 1978 Will Eisner agregó el rótulo "Novela gráfica" a *Contrato con Dios*, lo hizo -como luego contaría<sup>1</sup>- con el fin de darle respetabilidad a su obra. Aunque en ese momento no causó mayor impacto, ocho años después transformaría significativamente el medio, y generaría una polémica tan importante que obligaría a propios y extraños a mirar al cómic con otros ojos, tanto que estas páginas son en buena medida fruto de la conversación telefónica de Eisner y su editor.

Y es que 1986 supuso un punto de quiebre en la historia contemporánea del arte secuencial. Entre febrero y junio de ese año, Frank Miller publicaba los cuatro volúmenes de *Batman: Dark Knight Returns*; la editorial Pantheon Books, especializada en literatura, lanzaba al mercado *Maus: A Survivor's Tale*, con el subtítulo *My Father Bleeds History*, primer volumen de la galardonada historia de Art Spiegelman sobre la vida de su padre en medio del Holocausto, contada con ratones y gatos, en blanco y negro. Finalmente, en septiembre vería la luz el primer número de la maxiserie en la que dos británicos, Alan Moore y Dave Gibbons, dinamitarían desde las bases al superhéroe inaugurando una nueva época bajo el título de *Watchmen*.

---

<sup>1</sup> Tratando de vender la obra a una editorial literaria tuvo la siguiente conversación telefónica: "Así que lo llamé y le dije 'Hay algo que quisiera enseñarte, algo que creo que es muy interesante.' Él dijo, 'Sí, bueno, ¿de qué se trata?' Surgió un hombrecillo en mi cabeza y me dijo 'Por el amor de Dios, estúpido, no le digas que es un cómic. Te colgará.' Por lo que le dije: 'Es una novela gráfica' Él dijo: 'Wow! Eso suena interesante. Ven a verme.'" [Will Eisner en declaraciones disponibles en: <http://elblogdedanigomez.blogspot.com/2010/07/will-eisner-22-will-eisner-y-la-novela.html>] [Consultado el 17 de marzo de 2012].



El impacto y la novedad de estas tres obras, acusó la necesidad de nombrarlas con un término más adecuado que simplemente cómic, por lo que se recurrió al de novela gráfica para referirse a esta complejidad. Desde entonces no se ha detenido la discusión y, por supuesto, menos se ha llegado a un acuerdo sobre si existe algo que pueda llamarse novela gráfica o si solo es una etiqueta usada por las editoriales especializadas para mejorar sus ventas. Y de existir, el problema aumenta exponencialmente pues ¿cuáles serían los elementos que permiten clasificar un cómic como novela gráfica?

Si seguimos el camino del sentido común y preguntamos a los mismos autores, nos encontraremos en primer lugar con el británico Alan Moore, objeto de investigación de las páginas que siguen junto a su obra más importante *Watchmen* (1986-1987). Él nos contestará, con el tono polémico que lo caracteriza, que *novela gráfica* "es únicamente un cómodo y manejable término de mercadeo usado para vender una gran cantidad de la misma vieja mierda [sic] a una nueva audiencia"<sup>2</sup>. Art Spiegelman, por su parte, dirá que el término es solo una envoltura brillante en el deseo del cómic de ganarse un lugar respetable en los estantes de las librerías<sup>3</sup>. Y Eddie Campbell la definirá en su paródico *Manifiesto de la novela gráfica* de la siguiente forma, "[...]es un término discutido. Pero lo emplearemos partiendo de la premisa que por «gráfico» no nos referimos a gráficos y que por «novela» no nos referimos a nada relativo a las novelas"<sup>4</sup>. Lo más interesante de estos autores es que son reconocidos, todos ellos, por crear novelas gráficas que actualmente se consideran hitos.

---

<sup>2</sup> Alan Moore citado por Di Liddo Annalisa. *Alan Moore. Comics as performance, fiction as scalpel*, Mississippi: The University Press of Mississippi, 2010, p. 27.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 16.

<sup>4</sup> Campbell Eddie. *Manifiesto de la novela gráfica*. Disponible en: <http://www.68revoluciones.com/?p=450> [Consultado 22 de enero de 2011].



En el lado de la crítica el panorama no es mucho más alentador. Enrico Beccari, por ejemplo, le atribuye un conjunto de propiedades temáticas y formales, tales como el dibujo menos realista y más sintético, el uso del blanco y negro, así como el manejo de una temática adulta<sup>5</sup>, la ausencia de cuerpos hipertrofiados, para pasar de inmediato a decir que, sin embargo, estos elementos no son privativos. Por fortuna, porque para cada una de esas características hay por lo menos una novela gráfica (o un cómic llamado novela gráfica) que la contradice. Con mucha más lucidez y en su faceta teórica, Will Eisner defiende el término explicando que funciona con códigos distintos y tiene una mayor complejidad<sup>6</sup>. Igualmente se ha tratado de ver en la autonomía de estas obras su rasgo distintivo, pues muchas de estas historias no pertenecen o se encuentran manifiestamente aisladas de la temida *continuidad* de los universos del cómic. Como en los anteriores casos, este es el punto en que decimos, *sin embargo, algunas obras pertenecientes a continuidades firmemente establecidas han sido catalogadas como novelas gráficas*. Cuando se intenta abordar el problema a partir de la calidad de las obras, las discusiones sobre cuál es el mínimo exigido para que un cómic sea novela gráfica no se hacen esperar.

Nos parece particularmente lúcida la perspectiva adoptada por Santiago García, quien desplaza la atención de la definición en sí misma y examina los valores implicados en la discusión en torno a dicho término, concluyendo que el problema gira en legitimar un medio que históricamente ha sido tratado de manera peyorativa con respecto incluso

---

<sup>5</sup> Beccari Enrico. "La graphic novel autobiográfica: una aportación a la investigación con los jóvenes", en *I Jornadas Investigar con los jóvenes: cuestiones temáticas, metodológicas, éticas y educativas*. Barcelona, 2011, s/p.

<sup>6</sup> Eisner Will. *El cómic y el arte secuencial*. Trad. Enrique S. Abulí. Barcelona: Norma, 2002, p. 112.



a medios más recientes, como la fotografía y el cine<sup>7</sup>. Y que se debe abogar por reexaminar la historia del medio para entender cómo surgieron las obras de 1986 que comenzaron la polémica en tanto parte de una tradición y no, como pareciera ser, por generación espontánea.

Con igual pertinencia, pero atendiendo a la estructura, Romero Jódar divide los textos icónico-verbales (como se refiere a los productos del medio que nosotros denominamos cómic) en cuatro géneros; a saber: la novela ilustrada [de la que deben distinguirse dos subgéneros: aquellas novelas a las que se añaden ilustraciones, y que por ello deben ser consideradas una lectura del texto ya cerrado, única y personal del artista, y aquéllas concebidas como discursos icónico-verbales propiamente], la tira cómica, la historieta y la novela gráfica<sup>8</sup>. Resaltando las cualidades de esta última como un género híbrido que fusiona los códigos propios del lenguaje visual y las estrategias narrativas de la literatura. En concordancia con esta afirmación,

La novela gráfica se puede definir en contraste con el cómic en términos de una oposición radical de la percepción cronotópica que es similar a la diferenciación entre la novela griega y la novela de aventuras de la vida cotidiana. Mientras que la novela griega es estática en el sentido de no verse afectada por el paso del tiempo, la novela de aventuras es dinámica, sus personajes sufren los cambios que vienen de su cronotopo. Por lo tanto, identifico el cronotopo de la novela griega con el comic-book, y el tiempo cambiante de la novela de aventuras con el género novela gráfica<sup>9</sup>.

Es cierto, tal vez sea sólo un rótulo, o peor aún, una simple estrategia de mercadeo, pero cómo negar que la popularización del término novela gráfica coincidió con

---

<sup>7</sup> García Santiago. *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri, 2010, pp. 22-25.

<sup>8</sup> Romero Jódar Andrés. "The quest for a place in culture: The verbaliconical". En *Estudios Ingleses de la Universidad Complutense* (14): 2006, pp. 93-110, p. 97.

<sup>9</sup> *Ibid.*, p. 104.

el momento histórico en que, luego de más de cien años de existencia, por fin se comenzaba a tomar en serio a todo el medio. No ya solamente por los autores, especialistas y fanáticos, sino por el público especializado. Tal vez no haya una calidad uniforme en las obras que comparten esta denominación, pero ¿podemos asegurar que en este preciso instante, en algún lugar del mundo, no hay un ejemplar del Quijote junto a una novela de Corín Tellado compartiendo el mismo rótulo de novela?

Tal vez una sistematización del noveno arte ayude a que las grandes obras no sean esporádicas y aisladas, sino a consolidar escuelas y tradiciones, o incluso a descubrir las que ya existen y han tenido un papel protagónico en su momento histórico, como el *comix underground* en el movimiento contracultural de los años 60, por ejemplo.

Nosotros creemos que novela gráfica no es sólo un rótulo, que unificando las perspectivas de Santiago García (y la corriente historicista que éste representa, por supuesto) con la categorización formal, de la que Romero Jordá tiene una aproximación más metódica y pertinente, se puede llegar a una comprensión real de este fenómeno.

Así pues, en las siguientes páginas intentaremos aproximarnos a la obra que la crítica ha coincidido en calificar como la más importante en la historia del medio, *Watchmen* (1986-1987), de Alan Moore y Dave Gibbons. Con esta finalidad, dedicaremos el primer capítulo al abordaje panorámico de la historia del cómic,



al menos en su vertiente norteamericana, con el fin de entender cómo nació y se fue consolidando el medio, así como su principal estandarte: el superhéroe. A continuación, en el segundo, examinaremos la trayectoria profesional de ambos autores, Alan Moore y Dave Gibbons, encontrando sus particularidades y recurrencias para determinar hasta qué punto *Watchmen* supone el punto más alto de un trabajo de años, cuyas huellas se pueden seguir en obras anteriores.

Una vez habiendo construido esta mirada del cómic y sus autores, los dos últimos capítulos se centrarán en el análisis de la obra. El tercero examinará la estructura cronotópica de la obra, así como la red de relaciones intertextuales que ésta teje y que la convierten en una suerte de engranaje milimétricamente preciso. El cuarto y último abordará la manera cómo *Watchmen* desmonta el arquetipo del superhéroe y muestra sus grietas, para proponer finalmente una lectura de este superhéroe desmitificado desde la noción de *anormal* que plantea Michel Foucault.

Se trata pues de un abordaje desde diferentes flancos a ese laberinto de 12 capítulos, con herramientas historiográficas, teóricas y críticas provenientes de diferentes disciplinas. No habiendo hasta este momento un metadiscurso propio del cómic sólidamente instituido, consideramos que un abordaje de esta naturaleza es el más sensato. El tiempo, esa omnipresencia de *Watchmen*, lo dirá...



## 1.1.- AL PRINCIPIO FUE...<sup>10</sup>

El Conejo Blanco se puso las gafas.  
-¡Por dónde debo empezar,  
con la venia de Su Majestad? -preguntó.  
-Empieza por el principio -dijo el Rey con gravedad- y  
sigue hasta llegar al final;  
allí te paras  
(LEWIS CARROLL, ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS)

Con una vida más larga que el cine, la fotografía y todos los así llamados nuevos medios<sup>11</sup>, pareciera que la génesis del cómic, así como su definición, estarían completamente claras y delimitadas. Pese a ello, cada vez que se intenta hablar de este *noveno arte* se tropieza con enormes problemas, diferentes posturas y, especialmente, muchas contradicciones:

La historia del cómic está plagada de cuestiones de definición y continuidad: qué constituye un cómic y cuál

---

<sup>10</sup> El presente capítulo supone una visión panorámica, con significativas elisiones, de la historia de esta forma discursiva, en función de contextualizar la aparición de la novela gráfica y, bajo este rótulo, de *Watchmen* (1986-1987). Nos hemos centrado, por ello, sólo en Estados Unidos, dejando por fuera esa rica y compleja historia del cómic europeo, especialmente con nombres como Crepax, Moebius o Jodorowsky. Para una historia detallada del cómic véase, además de los aquí citados: Javier Coma, *Diccionario de los cómics*, Barcelona, Toutain, 1984. En cuanto a las principales editoriales que se han especializado en este producto, también es interesante revisar Paul Levitz, *75 Years of DC Comics: The Art of Modern Mythmaking*, Colonia, Taschen, 2010.

<sup>11</sup> "Si aceptamos el consenso emergente de que el trabajo de Rodolphe Töpffer, entre 1830 y 1840, constituye un ejemplo paradigmático de su estructura formal, los cómics han existido por más de 150 años" (Jeet Heer y Kent Worcester, en Heer y Worcester (eds.) *A comics studies reader*, Mississippi, The University Press of Mississippi, 2009, p. XII).

es la relación entre los protocómics del pasado (todo, desde los jeroglíficos egipcios y el tapiz de Bayeux a los grabados secuenciales de William Hogarth) y los cómics subsecuentes<sup>12</sup>.



Hergé. Aventuras de Tintín. "Tintín en el país del oro negro". Juventud, 1939.

En principio, al hablar de este arte secuencial, como lo llamó Will Eisner<sup>13</sup>, nos surge la pregunta de a qué nos estamos refiriendo exactamente, pues el *comic* estadounidense, la *bande dessinée* franco-belga y el *manga* japonés, tienen estéticas, principios compositivos y orígenes muy disímiles; no sólo eso, sino que su impacto en cada contexto social varía en cuanto a intensidad y jerarquía. Es decir, los cómics en Estados Unidos debieron vivir casi un siglo antes que el mundo intelectual se preocupara por ellos y los tomara como algo más que un simple papel para usar y

botar. En contraste, la *bande dessinée* o BD, con abanderados tan distinguidos como Tintín y Asterix, siempre ha gozado de un estatuto privilegiado en su marco cultural.

<sup>12</sup> *Ibid.*, p. 13.

<sup>13</sup> Cfr. Eisner Will. *El cómic y el arte secuencial*. Trad. Enrique S. Abulí. Barcelona: Norma, 2002.



Osama Tezuka. "Astroboy". 1952.

El manga, por su parte, tiene un papel fundamental en el quehacer cultural japonés, en todos sus ámbitos<sup>14</sup>; igualmente, su impacto mundial es tan grande que actualmente creadores de los cinco continentes producen mangas, con sus respectivos rasgos identitarios<sup>15</sup>.

Excluyendo a este último, que nació a comienzos del siglo XX producto del diálogo entre la tradición de ilustradores japoneses y la influencia de la ilustración satírica europea<sup>16</sup>, los orígenes de la narrativa gráfica se han debatido entre la corriente europea y la estadounidense.

<sup>14</sup> "Comparado con el sector del cómic de cualquier otro país, el manga japonés no sólo mueve unas cifras astronómicas, sino que su influencia en el conjunto de la sociedad es incomparablemente mayor. Muchos manga venden millones de ejemplares en una sola semana, mientras que en Occidente un cómic puede tardar un año en alcanzar esa misma difusión" (Julius Wiedemann, *Manga*. Colonia: Taschen, 2004)

<sup>15</sup> Cfr. AA.VV. *El gran libro del manga*. Barcelona: Malsinet, 2007. Este interesante volumen reúne creadores ingleses, franceses, libios, entre muchos otros. Es interesante observar cómo éstos conservan convenciones básicas del manga, pero a partir de ahí cada uno se apropia del medio y le imprime su sello cultural propio.

<sup>16</sup> Gallardo Víctor Miguel. *Tres formas de entender el cómic (I): El manga*. Disponible en: <http://www.lecturalia.com/blog/2011/11/15/tres-formas-de-entender-el-comic-i-el-manga/> [Consultado el 23 de noviembre de 2011].

Esta polémica dista de ser una simple rivalidad nacionalista, pues de acuerdo a la postura que se asuma, determina la fecha de aparición, el impacto y la legitimidad del medio.

Scott McCloud, en su canónico libro *Understanding comic* (1993), plantea la posibilidad de incluir en la historia del cómic a los jeroglíficos egipcios, la columna de Trajano, los códices mayas y el tapiz de Bayeux, confesando finalmente la imposibilidad para determinar con exactitud la génesis del medio<sup>17</sup>. Este impulso de incluir tan diversos discursos y momentos históricos para hablar del cómic, pareciera buscar la afirmación tácita de que éste ha acompañado al hombre desde sus comienzos, no pudiendo separarse de su ejercicio creativo; afirmación que, como veremos, dista demasiado de ser cierta.

Desde una perspectiva más coherente<sup>18</sup>, *The history of comic-strip* (1973), de David Kunzle, plantea en su primer volumen el desarrollo de la tira cómica desde lo que podríamos denominar protocómics, hecho que sitúa en la invención de la imprenta. Así, se dedica a rastrear las *broadsheets*, hojas sueltas que se publicaron en varios países europeos a partir del siglo XV, pues éstas combinan palabras e imágenes con intensiones propagandísticas, de carácter político, moral o incluso religioso. De igual forma, revisa la obra de Callot sobre la guerra, la de Rubens sobre la vida de María de Médicis, entre otras narraciones gráficas que se dan, de manera impresa o a través del grabado, entre los siglos

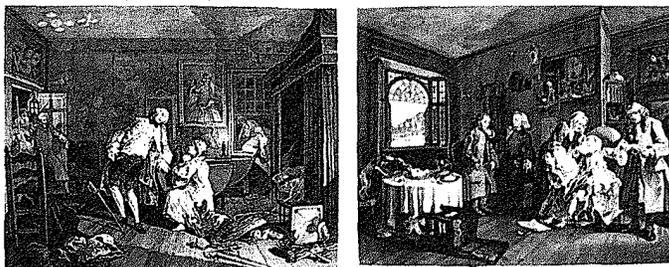
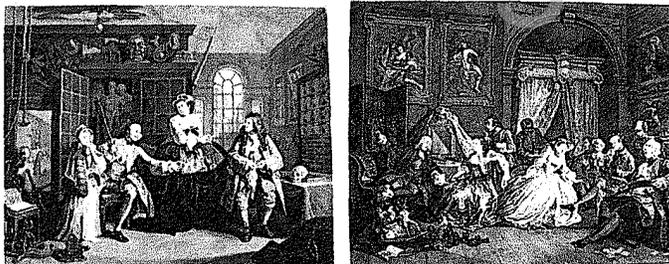
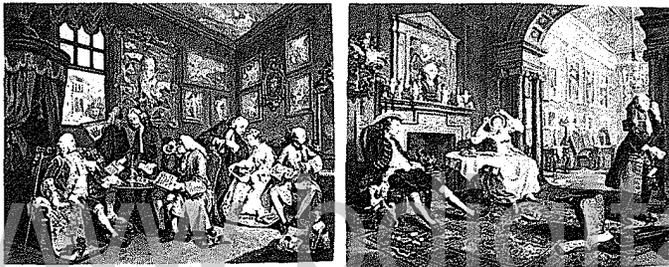
---

<sup>17</sup> McCloud Scott. *Cómo se hace un cómic. El arte invisible*. Barcelona: Ediciones B, 1995, pp. 10-15.

<sup>18</sup> Decimos que la postura de Kunzle es más coherente que la de McCloud en tanto que aquel desarrolla la historia del medio a partir de los avances tecnológicos que le dieron nacimiento. En efecto, así como la invención de la escritura es esencial para comprender la historia de la literatura, o la perspectiva renacentista para comprender la historia de la pintura, es cuando menos arriesgado hablar del cómic -siendo éste un producto masivo- sin tomar en cuenta la invención de la imprenta y sus consecuencias.

XVI y XVII, para concluir con las series de William Hogarth, en el siglo XVIII<sup>19</sup>, a quien considera el abuelo del cómic -la única referencia confesa de Töpffer, el así llamado padre del cómic-:

Las series de imágenes narrativas de Hogarth -*A Harlot's Progress* (1732), *A Rake's Progress* (1735), *Marriage A-la-mode* (1745)- no sólo anticipan algunos elementos del lenguaje visual del cómic, sino que también cuentan con cierta difusión popular y establecen protagonistas tipo del estilo de los que luego serán comunes en las viñetas de los tebeos<sup>20</sup>.



Hogarth. "Matrimonio a la moda". 1654.

El siglo XIX, por su parte, traería consigo tres elementos indispensables para la definitiva aparición del cómic: uno de carácter político, otro socioeconómico y un tercero tecnológico.

Así, la instauración del parlamentarismo como forma de gobierno en buena parte de los países europeos, con su consecuente libertad de expresión -por muy cuestionada que ésta haya llegado a ser-, permite el desarrollo del humor gráfico, elemento primigenio

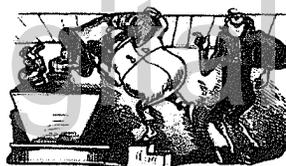
<sup>19</sup> No pudiendo tener acceso a la *Historia...* de Kunzle, tomamos las referencias de la misma, particularmente en lo que se refiere a este período de protocómics, de García Santiago. *La novela gráfica*, Bilbao: Astiberri. 2010, pp. 43-48.

<sup>20</sup> García Santiago, *Op. cit.*, p. 43.

del cómic. De igual modo, la consolidación de la burguesía como principal y más poderoso actor social, propicia el surgimiento de una nueva sensibilidad, así como una nueva relación con las imágenes, desacralizada, que tendría a la nueva clase dirigente como principal objeto referencial. Finalmente, los avances tecnológicos permitieron la reproducción de imágenes de manera serializada y a bajo costo, tal como lo señala Jesús Jiménez Vera:

La conjunción de la litografía y la aplicación de la máquina de vapor al mecanismo de la prensa alrededor de 1830 posibilitó el despegue de las publicaciones populares. De este modo, la posesión de imágenes, hasta entonces reservada a las clases altas, quedó al alcance de la gran mayoría<sup>21</sup>.

Gracias a tal encuentro de transformaciones de distintas índoles, Charles Philipon fundará en Francia *La Caricature* (1830) y *Le Charivari* (1832), donde presentarán sus trabajos gráficos Daumier, Cham, Gavarni y Nadar, entre otros, quienes, gracias a la libertad con la que trabajan, realizan experimentaciones formales -especialmente en el ámbito de la fisionomía- que anticiparán en muchos sentidos a las Vanguardias del siglo siguiente. En Inglaterra surge la revista *Punch* (1841), en cuyas páginas nacería el primer personaje recurrente<sup>22</sup> en la historia del cómic, Ally Sloper. Es de destacar durante



„Her damit!“ Und in den Trichter  
Schüttelt er die Bosenächter. --



Hier kann man sie noch erlösen  
Fein geschrotet und in Stücken.



Rokerade! Rokerade!  
Geht die Mühle mit Geknade.



Doch zugleich verzehret sie



Meister Müllers Federzich.

Wilhelm Busch. "Las travesuras de Max y Moritz". 1865.

<sup>21</sup> Jiménez Vera José. "El contexto histórico de la historieta: Conformación, industria y relación con otros medios". *Ámbitos* (Sevilla) (15): 121-209, 2006.

<sup>22</sup> Santiago García, *Op. Cit.* p. 45.

este período la aparición de *Histoire pittoresque, dramatique et caricaturale de la sainte Russie* (1854) de Gustave Doré, al igual que *Max und Moritz* (1865), de Wilhem Busch, esto último tendría un impacto decisivo en el desarrollo del cómic estadounidense.

En medio de estas correrías, de estas transformaciones, el papel principal como padre del cómic le pertenece, curiosamente, a un maestro de escuela, miope, que muy probablemente murió arrepintiéndose de haber cedido a la presión de publicar su trabajo<sup>23</sup>. En efecto, en la historia de Kunzle el punto determinante entre los protocómics que nacen con la imprenta y los trabajos ya pertenecientes completamente al medio, como los de Busch, lo encarna el suizo Rodolphe Töpffer (1799-1846), cuyas obras *Les amours de Mr. Vieux Bois* (1827, aunque publicado diez años más tarde, en 1837), *Voyages et aventures du Docteur Festus* (1829), *Historie de Mr. Jabot* (1833), entre otras, suponen una verdadera revolución estética.

El papel protagónico que se le asigna a Töpffer dentro de la historia del cómic como su padre se debe a varias razones. En primer lugar, debe resaltarse el uso de los garabatos, de ese dibujo improvisado, elemental e incluso torpe, que caracteriza todas sus obras. Es de recordar que cuando crea sus historias en estampas no lo hace con la misma rigidez y reflexión que sus obras en prosa y poéticas, sino para su propia diversión y la de sus estudiantes.

---

<sup>23</sup> Pese a la trascendencia que tienen hoy en día sus trabajos, lo cierto es que para el momento en que fueron publicados, éstos recibieron críticas muy negativas, tildándolos de pueriles, ligeros, monótonos, entre otros, y siempre causaron una confesa incomodidad a Töpffer, quien trató de relativizar su obra para evitar el oprobio. La sombra de vergüenza como creador de cómics pareciera ser una constante hasta por lo menos la primera mitad del siglo XX. Valga recordar aquí que Stanley Martin Lieber, aspirante a escritor, temió manchar su nombre cuando tuvo que hacer los diálogos para un número de *Capitán América* (1941), escondiéndolo bajo el seudónimo del hoy archiconocido Stan Lee.

La primera versión de *Les amours de Mr. Vieux Bois* la realiza "en vivo" frente a ellos. Sin embargo, el autor está muy consciente de la importancia



Rodolphe Töpffer. "Mr. Vieux Bois". 1839.

de esos garabatos, tal como lo

demuestra su *Essai de physiognomonie* (1845), donde reflexiona sobre las posibilidades expresivas de los rostros garabateados y plantea una suerte de gramática para construir diferentes estados de ánimo y caracteres a partir de leves variaciones en el dibujo<sup>24</sup>. Este ensayo constituye, además, el primer escrito teórico sobre el cómic.

Igualmente, el maestro suizo escoge el formato apaisado para incluir tres o cuatro viñetas por cada página, donde mezcla los dibujos que articulan una narración con fragmentos de texto agregados a mano, los cuales ayudan a completar el sentido de la historia. De esta manera, inaugura el formato en el que nacerán y se popularizarán las tiras cómicas dentro de los periódicos, formato que se respetará hasta nuestros días. A la par de ello, le da al marco un valor visual muy significativo, integrándolo a la composición de la página. En sus trabajos "[...] el marco deviene en imagen y, haciéndolo, sugiere la fluidez del tiempo entre las escenas"<sup>25</sup>.

<sup>24</sup> Kunzle David, "Rodolphe Töpffer's aesthetic revolution". En Heer y Worcester (eds.) *A comics studies reader*. Mississippi: The University Press of Mississippi, 2009, p. 21.

<sup>25</sup> *Ibid.*, p. 22.



Finalmente, y ésta es quizá su mayor aportación al medio, descubre a través de ese ejercicio de garabatear las posibilidades narrativas del dibujo. Desde los manuscritos iluminados de la Edad Media, la imagen había servido de respaldo, ilustración o acompañamiento a la palabra, las historias se concebían en palabras y con palabras, luego venían las imágenes a respaldar su comprensión. En cambio, Töpffer construye historias a partir de imágenes, desarrolla secuencias narrativas con sus garabatos, de manera espontánea, algo que anteriormente era impensable. Sistematiza las posibilidades narrativas de la imagen y con ello abre todo un universo de posibilidades para quienes vendrán detrás:

Esto es así esencialmente porque las imágenes narrativas -al contrario que las alegorías, los jeroglíficos, la ilustración, etc.- están preñadas de desarrollos espaciales y temporales. Sus componentes no son símbolos, sino actores que rebosan de intenciones espontáneas y accesorios que piden un uso oportunista o calamidades inventivas<sup>26</sup>.

Rodolphe Töpffer fue en todo momento un hombre con inquietudes estéticas. Aunque su miopía lo alejó de la pintura, descubrió en los trabajos de Hogarth otra posibilidad para expresarse a través de la comunicación visual. Sus historias en estampas parecieran marcar el nacimiento del cómic, debido a todas las características distintivas que éste le añade, e incluso su postura estética es tan trascendente que Kunzle lo emparenta con Baudelaire<sup>27</sup>. Sin embargo, su impacto en el desarrollo

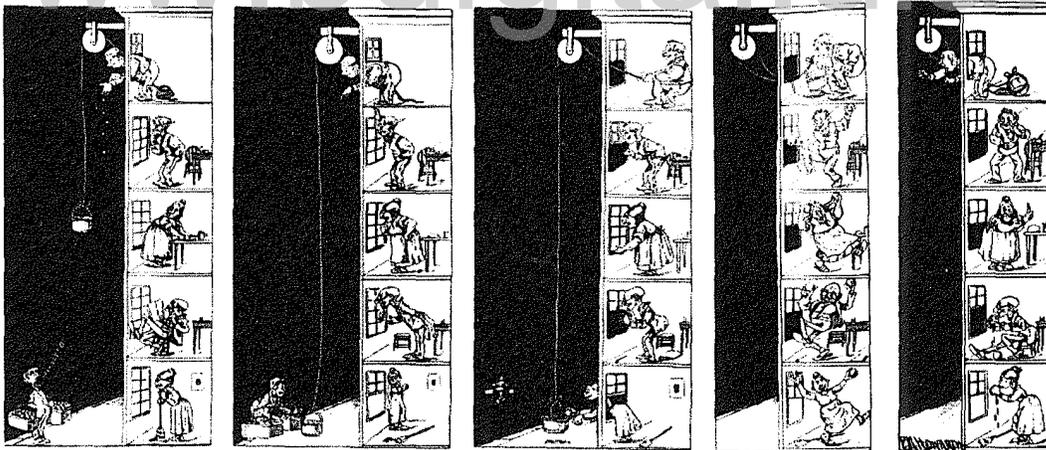
---

<sup>26</sup> Smolderen Thierry. "Of Labels, Loops, and Bubbles. Solving the Historical Puzzle of the Speech Balloon". *Comic Art* (8): 2006, pp. 90-112, p. 99. En: García Santiago, *Op. Cit.*, p. 52.

<sup>27</sup> "Ambos anticiparon la idea modernista de que el arte transforma la naturaleza, la amplifica, trasciende y sobrepasa, y que las obras de arte obedecen sus propias leyes, independientes de la naturaleza. El suizo no va tan lejos como para afirmar, con Baudelaire, que el arte puede contradecir la naturaleza. Pero el arte, siendo independiente de la naturaleza, obedece a sus propias leyes. 'Le beau de l'art est

inmediato del género no es tan elevado, su influencia en la aparición y consolidación de la tira cómica, posteriormente del *comic-book*, es parcial. Para entender adecuadamente el siguiente capítulo de esta historia será necesario atravesar el Atlántico y presenciar la guerra Pulitzer-Hearts.

A pesar de que la edición inglesa de *Les amours de Mr. Vieux Bois*, bajo el título de *The Adventures of Obadiah Oldbuck*, llegó a suelo norteamericano, su impacto inmediato en ese país no fue muy grande; en contraste, las aventuras de los gemelos alemanes Max y Moritz, que cometen sucesivas fechorías hasta que son atrapados por un granjero, molidos y convertidos en granos para alimentar a los patos, gozaría de una amplia popularidad y tendría una larga sombra en el desarrollo posterior del cómic.



F. M. Howarth. "The fifth floor lodger and his elevator. A lesson in subtraction". Reproducido en Gardner (2008).

Movidas por esa influencia, así como de las revistas satíricas europeas (*Charivari*, *Punch...*), nacerían *Puck* (1871), *Judge* (1881) y *Life* (1883), revistas hechas a

---

absolument indépendant du beau de la nature', afirma lapidariamente Töpffer", Kunzle David, *Op. Cit.*, p. 17.

imagen y semejanza de sus homólogas transatlánticas y que darían espacio a los primeros creadores de cómics norteamericanos. De este período destacan A.B. Frost, con su meticuloso estudio del movimiento, que pretende capturar y plasmar en viñetas, además de ser el creador de la primera historieta estadounidense. Igualmente, F.M. Howarth, "Sus cómics, normalmente mudos, tienen un estilo caricaturesco muy característico, y sitúa a la historieta americana directamente en el ambiente donde extraerá sus temas y tipos durante los noventa: el nuevo y pujante ambiente urbano"<sup>28</sup>.

Estos primeros, y hasta ahora tal vez no profundamente estudiados, gérmenes del cómic estadounidense, darían paso a la rivalidad de la que hablamos líneas atrás.

Joseph Pulitzer adquiere el *New York World* en 1883, realizando profundos cambios que lo separan del periodismo tradicionalmente conservador y lo llevan a convertirse en un éxito de ventas. Uno de los cambios más importantes fue la inclusión de una página cómica dominical que a partir de 1894

**McFADDEN'S ROW OF FLATS.**



A TURKEY RAFFLE IN WHICH THE YELLOW KID EXHIBITS SKILL WITH THE DICE.

Outcault. "The yellow kid" New York Journal. 1896.

<sup>28</sup> García Santiago, *Op. Cit.*, p. 58.

comenzaría a salir a color. En ella, a partir de 1895, se publicaría *Hogan's Alley*, de Richard F. Outcault. Simultáneamente, William Hearst compra el *New York Journal* y comienza a trabajar por arrebatarse su lugar al periódico de Pulitzer<sup>29</sup>.

El éxito de esta estrategia de ventas fue tan grande, que el personaje central de *Hogan's Alley*, un niño con un enorme camisón amarillo en el cual llevaba escritos sus pensamientos conocido por el público como *The Yellow Kid*, pasó a identificar la serie, y en lo sucesivo el periodismo manipulador y sin escrúpulos que nació en esa época.

Para competir con Pulitzer, Hearst contrató todo el personal encargado del suplemento dominical del *World*<sup>30</sup>.

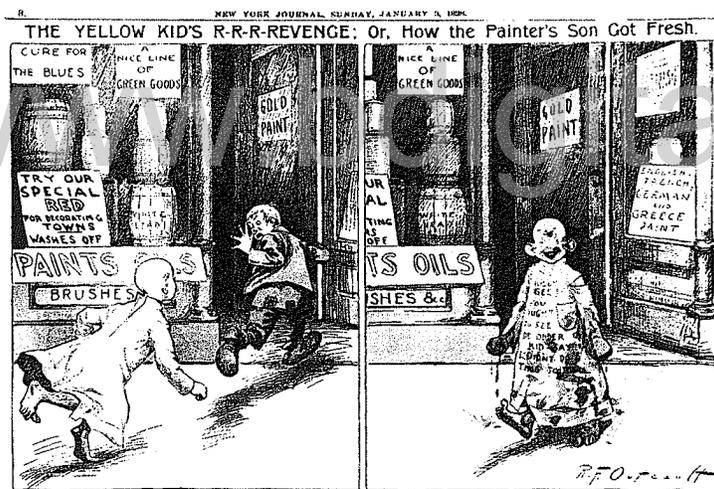
El *Yellow Kid* se trasladó entonces al *New York Journal*, donde tendría su momento más importante el 25 de octubre de 1896. Sin embargo, antes que esto ocurriera se desencadenó una disputa legal entre ambos magnates por la propiedad del personaje. La decisión le entregaría al *World* el título de la serie y la imagen del personaje, mientras que Outcault podría seguir dibujándolo, pero bajo otro nombre. De esta manera, el *Yellow Kid* siguió apareciendo en las páginas del periódico de Pulitzer, en su *Hogan's Alley*, dibujado por George Luks, mientras que en el *Journal* aparecía de la mano de Outcault bajo el nombre de *McFadden's flats*.

---

<sup>29</sup> Para un recuento detallado de la lucha entre ambos magnates Cfr. Gubern Roman. *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Península. 1974, pp. 13-34.

<sup>30</sup> La figura de William Randolph Hearst (1863-1951) supone un punto y aparte en la historia de los medios de comunicación. Siendo dueño de una cantidad exorbitante de periódicos, emisoras radiales, editoriales, etc., manipulaba abiertamente las noticias y la información para favorecer sus intereses, tanto políticos como económicos. Es el arquetipo del magnate sin escrúpulos, tanto es así que Orson Wells lo tomó como modelo para desarrollar el personaje del Ciudadano Kane, Cf. Masotta Oscar. *La historieta en el mundo moderno*. Barcelona: Paidós. 1982, p. 21.

Esta pelea encarnizada entre los dos magnates, con el curioso resultado de que el mismo personaje apareciera en ambos medios simultáneamente, e incluso llegase a servir de emblema tanto para el *Journal* como para el *World*, da cuenta de un fenómeno que, hasta ese momento, no se había producido en la sociedad contemporánea: el consumo masivo de un producto cultural -como luego lo serían el cine, la radio y posteriormente la televisión-. "Pronto los productos que ofrecían la imagen del Yellow Kid estuvieron en todas partes: en las camisetas y los cigarros, loncheras y tarjetas de cigarrillos, artículos de papelería y muñecos"<sup>31</sup>. El papel que cumple el personaje de Outcault es, en este sentido, trascendente.



Outcault. "The yellow kid".  
New York Journal 1898

en la que el cómic se masifica, entra a todos los hogares y, nos atreveríamos a afirmar, de todas las clases sociales. No es gratuito, en este sentido, que *Hogan's Alley* se ambiente en una barriada de la nueva ciudad - algo que reproducirán muchos de los primeros cómics-, que "[...] narre la vida turbulenta, los actos absurdos, el sadismo, la violencia y la inventiva de los habitantes de

A pesar de que desde las historias estampadas de Töpffer, e incluso antes con Hogarth y demás protocómicos, el recibimiento de las mismas fue variable y en algunos casos bastante significativo, no es sino hasta la guerra del periodismo

Hearts-Pulitzer

<sup>31</sup> Weiner Stephen. *Faster than speeding bullet: The rise of the graphic novel*. Nueva York: NBM, 2003, p. 1.

una miserable callejuela de bajo fondo"<sup>32</sup>, y que lo haga precisamente usando un lenguaje "inculto" para escribir sobre el camisón de Mickey Dugan, el *Yellow Kid*.

Como ya asomamos, el papel del chico amarillo no se limita a su impacto cultural; introduce también una modificación de carácter formal que supondría un parte aguas en la historia del medio. En la edición del 25 de octubre de 1896 del *New York Journal*, "Outcault introduce por vez primera bocadillos con diálogos, para que un loro hable"<sup>33</sup>, dando con ello lo que para una buena parte de la crítica es el rasgo distintivo del cómic, pues tal como lo señala Pablo de Santis:

Hubo antes historias dibujadas, y todo tipo de cruce entre relato e ilustración, pero la historieta nace con el *Yellow Kid*, de Richard Outcault, cuando nace el globo. El globo es una convención, no pertenece del todo ni al ámbito del dibujo ni al del lenguaje<sup>34</sup>.

La afirmación de Santis podría parecer algo exagerada, pues como hemos visto son muchos los factores que intervienen para la consolidación del cómic como medio, y no sólo uno de sus rasgos distintivos. No obstante, es cierto que el globo o *balloon* inaugura una nueva forma de incluir el texto a la narrativa visual del cómic, pues a diferencia de sus predecesores que imponían la interrupción del ritmo narrativo visual para leer el texto que lo acompañaba y explicaba -pensemos en los versos rimados bajo cada viñeta de *Max und Moritz*-, con la creación de Outcault "[...] el bocadillo se integra en el espacio de la viñeta, creando una nueva realidad, la del aire, y adquiriendo una entidad física propia, la del

---

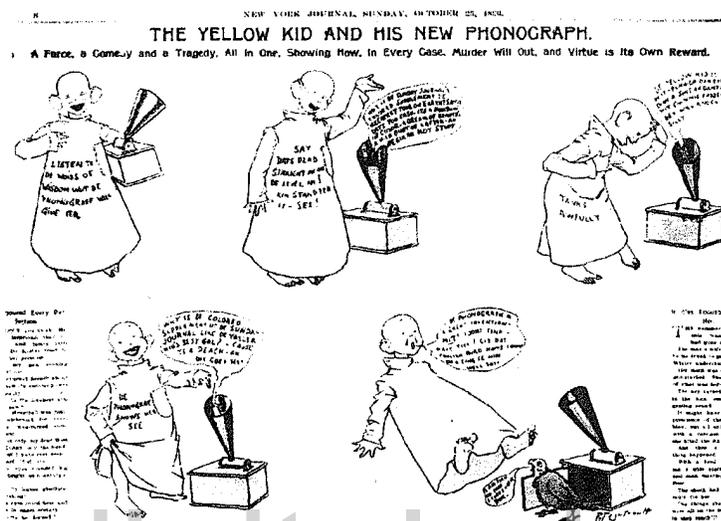
<sup>32</sup> Masotta Oscar, *Op. Cit.*, p. 22.

<sup>33</sup> Guedj Philippe. *Cómics: En la piel de los superhéroes*. Barcelona: Robinbook. 2007, p. 13.

<sup>34</sup> de Santis Pablo. *La historieta en la edad de la razón*. Buenos Aires: Paidós. 2004, 12.

sonido [...] sonido e imagen se distribuyen en masa al mismo tiempo"<sup>35</sup>.

Contemporáneos a Outcault, es necesario mencionar los aportes que a la constitución del cómic realizaron Frederick Oppen (1857-1937) y James Swinnerton (1875-1974). El primero con la creación de *Happy Hooligan* que se publicó de manera ininterrumpida durante 32 años (1900-1932); en el caso de Swinnerton, éste crea el primer cómic con personajes permanentes: *Little bear* (que cambiaría su nombre por *Little Bears and Tigers* al ser comprado por el *New York Journal*), el cual adquiriría definitivamente la convención del globo o bocadillo a partir de su faceta neoyorkina.



Outcault, "The yellow Kid" New York Journal, 1896

Con estos tres autores se consolidan los rasgos más distintivos del cómic -al menos en su vertiente norteamericana-, "uso del globo, continuidad y permanencia de los personajes"<sup>36</sup>. A ellos hay que sumarle *The Katzenjammer Kids*, creado por el alemán Rudolph Dirk para el *New York Journal*, con evidente inspiración del *Max und Moritz* de Bosch. Esta serie tiene el mérito de haber creado la convención onomatopéyica del cómic (*Slang, bang pow*), así como ser la de mayor duración en la historia del medio, pues se ha publicado ininterrumpidamente desde 1897 hasta el presente.

<sup>35</sup> García Santiago, *Op. Cit.*, p. 69.

<sup>36</sup> Masotta Oscar, *Op. Cit.*, p. 25.



A partir del éxito obtenido por el chico amarillo y compañía, las tiras cómicas fueron ganando cada vez más espacio en los periódicos. Si bien nacieron ocupando sólo un renglón en este medio, pasaron muy pronto a una página completa los domingos y de ahí al fascículo *Funnies on parade* (1933), que compiló los *comic strips* o tiras cómicas publicadas en periódicos, al igual que luego lo hiciera *Famous Funnies* (1934), de publicación bimensual.

Como dijimos al comienzo de este apartado, hablar sobre el nacimiento y los primeros pasos del cómic es difícil y, por momentos, polémico. Se suelen tomar como irreconciliables las posturas que le asignan la paternidad a Töpffer y quienes lo hacen a la guerra periodística Pulitzer-Hearst. Esta tensión da cuenta de la necesidad de legitimación que persiguió el medio hacia finales del siglo XX.

Tradicionalmente hablar de Töpffer como creador del cómic es hablar de un autor que pertenece a una tradición artística sólidamente desarrollada durante siglos en Europa, un autor que además se inclina poderosamente por la literatura y que, incluso, tiene el privilegio de haber sido elogiado por nada menos que Goethe gracias a sus historias en estampas<sup>37</sup>. Como colofón, su práctica del garabato y de la espontaneidad lo emparenta con los movimientos artísticos de Vanguardia. En contraste, el cómic como producto norteamericano ha sido visto como eso, un producto diseñado para captar la atención de la mayor cantidad de gente y vender lo más posible, con lo que ello supone en tanto estandarización, simplificación y superficialidad.

---

<sup>37</sup> "Son demasiado absurdas [las aventuras del doctor Festus], pero su talento y su ingenio refulgen; en gran parte es completamente perfecto; demuestra cuánto podría conseguir el artista, si se ocupara de temas menos frívolos y trabajara con menor precipitación, y más reflexión" en *Kunst und Alterhum*.

Creemos, y es lo que hemos tratado de mostrar en las páginas precedentes, que una disyuntiva como esa es absurda. El cómic es, en efecto, producto de una tradición artística y cultural, que mediante cambios sociales, políticos y tecnológicos deviene en lo que hoy se llama comúnmente el noveno arte, y que se inaugura incuestionablemente con Rodolphe Töpffer. Pero es igualmente cierto, que si el suizo es el punto de partida de esta historia, su verdadero primer capítulo lo vive al otro lado del Atlántico, con la guerra de medios. Dicha guerra le permite al cómic constituirse en un medio masivo -antes que la radio y la televisión, en este camino- y en el proceso contribuir a la desacralización de la imagen definitivamente. Asimismo, la convención del globo, el convertir la palabra en sonido dentro de la narrativa gráfica, convierte al cómic en un medio más cercano a lo audiovisual que a lo literario, a pesar de compartir con este último su carácter impreso. Este hecho tiene resultados ambivalentes -como veremos en el próximo apartado-, pero inaugura lo que será la norma a todo lo largo del siglo XX.

Finalmente, el cómic comparte con medios contemporáneos, como la fotografía y posteriormente el cine, ese origen mestizo producto de una sólida tradición cultural y la avanzada de las nuevas tecnologías que masificarían los productos culturales. Ello ocasiona, lo aceptamos, obras de distinto valor, pero también origina un ejercicio crítico dentro del mismo medio que se materializará en una producción de un enorme valor estético, como lo han sabido demostrar el cine de autor, la fotografía artística y, por supuesto, la así llamada novela gráfica.

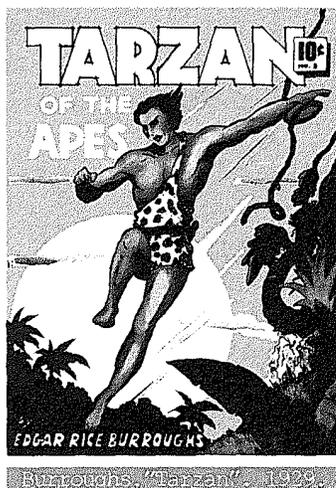
## 1.2.- LA EDAD DORADA:

Para la década de 1930, el cómic había vivido momentos cruciales en el proceso de su conformación como medio. Con la creación de la imprenta y los cambios históricos que se dan a la par de este importante descubrimiento, surgen en Europa los primeros protocómics que tendrían en William Howarth su versión más acabada. Éste influenciaría a Töpffer, quien aportaría la narración con imágenes secuenciales, el *garabato* como forma expresiva - con su cualidad de espontáneo-, entre otros elementos fundantes, convirtiéndose en el *padre de la historieta*. Su trabajo tendría consecuencias directas en las revistas satíricas, donde se le abriría un espacio a esta nueva forma expresiva, permitiéndole evolucionar paulatinamente. El viaje transatlántico convertiría al arte secuencial en herramienta de la lucha entre los florecientes medios masivos. En ese proceso hombres como Outcalt, Swinnerton y Dirk configurarían las características distintivas del cómic.

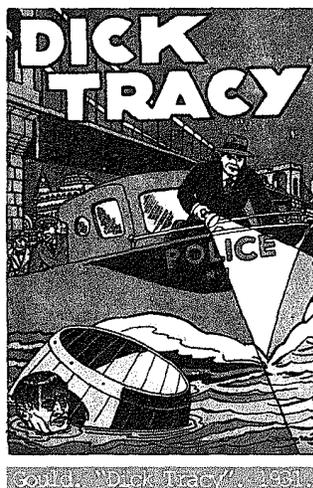
De vuelta a los años treinta, es en este período cuando, a la par de las historias de chicos revoltosos como *The Katzenjammer Kids*, o de amigos inseparables como *Mutt and Jeff*, nace la tira cómica de aventuras con sus respectivos nuevos héroes: *Tarzán* (1929), recreación del personaje de Burroughs por parte de Hal Foster; *Buck Rogers* (1929)<sup>38</sup>, creado a partir de la novela *Armageddon 2419 AD*, de Philip Nowlan, la primera tira cómica de ciencia ficción; *Dick Tracy* (1931), de Chester Gould, el mítico detective del impermeable y sombrero, y *Flash Gordon* (1934), de Alex Raymond, creado para competir con *Buck Rogers*<sup>39</sup>.

<sup>38</sup> En tanto personajes de tiras cómicas, *Tarzán* y *Buck Rogers* nacen el mismo día, 7 de enero de 1929.

<sup>39</sup> Guedj Philippe, Op. Cit., p. 14.



Burroughs, "Tarzan", 1929.



Coulter, "Dick Tracy", 1931.



Alex. Reynold, "Flash Gordon", 1934.

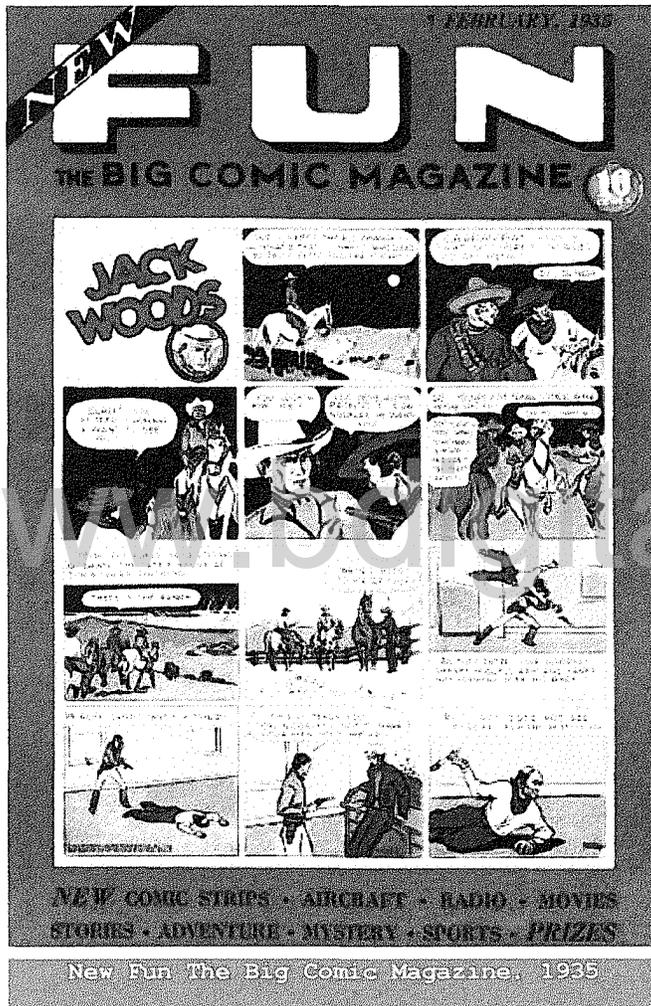
La aparición de este conjunto de personajes en apenas cinco años se debe al asentamiento y consolidación de los *syndicate* o agencias que a partir de esta época se encargaron de crear y vender las tiras cómicas a los medios impresos<sup>40</sup>. Encabezadas por la *King Feature Syndicate* (fundada en 1915 y, por supuesto, perteneciente al emporio de Hearst), las agencias establecieron criterios estandarizados para la creación de cómics, instituyeron la figura del guionista separada del dibujante, en aras de optimizar el trabajo, e internacionalizaron al cómic norteamericano.

El enorme poder que adquieren estas agencias<sup>41</sup> propicia la definitiva transformación del cómic norteamericano de objeto artesanal a producto industrial. A partir de entonces, el creador de tiras cómicas dejó de ser parte del periódico para trabajar en tales empresas, siguiendo sus lineamientos y exigencias. Este hecho se evidencia en

<sup>40</sup> De hecho, aún lo hacen con un éxito extraordinario. Basta consultar la página web del *King Feature Syndicate* <http://kingfeatures.com/> para ver la cantidad de tiras cómicas que actualmente ofrecen a los medios impresos de todo el mundo. De hecho, si abrimos el suplemento dominical de *Comiquitas* de un periódico local muy probablemente encontremos en algunas de sus páginas el *Copyright* del *King*.

<sup>41</sup> "El Sindicato puede, impunemente, retocar las tiras, suprimir viñetas y modificar los diálogos", Gubern Roman, *Op. Cit.*, p. 75.

que todos los personajes mencionados líneas atrás fueron encargados directamente por los directivos de los *syndicate*<sup>42</sup>.



A la par de ello y gracias a su demostrado atractivo para impactar en las masas, el cómic adquiere independencia del periódico con los primeros *comic books*, que comenzarían obsequiándose con el detergente *Procter & Gamble (Funnies on Parade)* y pasarían luego a venderse a 10 centavos de dólar (*Famous Funnies*)<sup>43</sup>.

El paso definitivo al *cómic-book* se daría con *New fun The big comic magazine* (1935), alcanzando total autonomía y periodicidad, pues en ella se publicaban por vez primera historias inéditas -y no

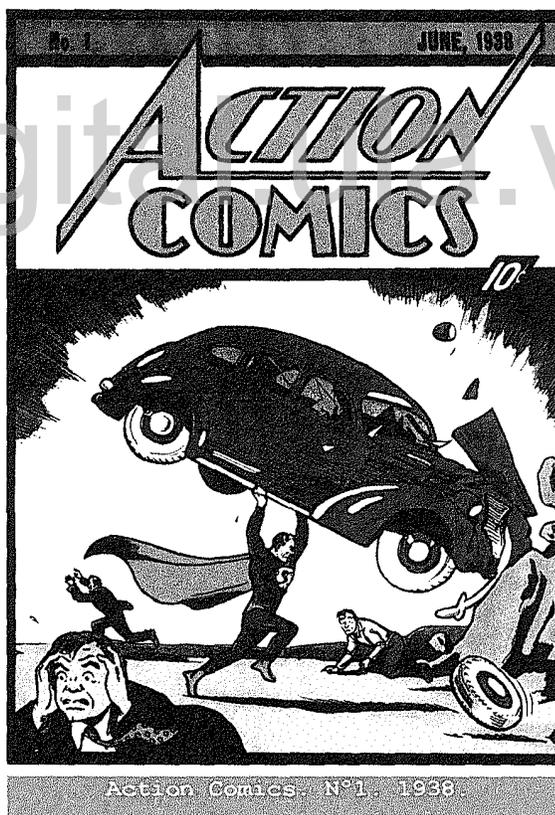
recopilatorios como en las anteriores-. La temática también ofrecía una nueva versatilidad, pues ya no se trataba sólo de historias cómicas, sino de aventuras y

<sup>42</sup> *Idem.*

<sup>43</sup> Precio por el que continuaría vendiéndose *Detective Comics*, por ejemplo, hasta su número 297 (Noviembre de 1961), a partir del siguiente (298) costaría 12 centavos. En contraste, una edición *absolute* (tapa dura, 32.5x21.5 cms) de *Watchmen* puede rondar los 30 dólares. Este dato es pertinente en tanto demuestra cómo el medio, en su desarrollo, ha ido tomando conciencia del valor de sus obras.

del oeste. Dos años después saldría al mercado la revista *Detective Comics* (1937), de la recién creada sociedad *Detective Comics Inc.* que luego se convertiría en la *National Periodical Publications* (NPP), aunque en la práctica se seguiría conociendo por las siglas de su principal publicación (DC). Asimismo, en el aspecto formal, el *comic book* adquiriría las características que lo harían distintivo hasta la actualidad "La clásica revista de 32 páginas, tapa blanda, en general dedicada a los superhéroes norteamericanos y con una sola historia por número [estas dos últimas características serían posteriores]"<sup>44</sup>.

La nueva compañía publicaría en junio de 1938 el primer número de *Action Comics* y con ello cambiaría para siempre el medio, inaugurando lo que se conoce como su Edad Dorada, período que va de ese año de 1938 a 1949, aproximadamente, y que constituye la época de mayor esplendor para el medio. En la portada de dicho número se podía ver a un hombre ataviado con un traje azul y capa roja levantando un automóvil con la sola fuerza de sus brazos. A pesar de que ya en el *comic strip* habían aparecido héroes como Tarzán o Buck Rogers gozando de gran popularidad, este personaje fundaría todo un nuevo universo:



<sup>44</sup> de Santis Pablo, *Op. Cit.*, p. 19.

Tan nuevo, de hecho, que el término *superhéroe* no fue acuñado hasta varios años después de la aparición de Superman, el primer superhéroe del cómic. Los personajes superheróicos distinguieron a los comic books [Sic] de otros medios y contribuyeron al crecimiento del comic book [Sic] de curiosidad de quiosco a medio de masas<sup>45</sup>.

Esa extrema novedad causó, paradójicamente, que el nacimiento del Hombre de Acero no fuese nada sencillo. Sus creadores, Jerry Siegel y Joe Shuster, un par de jóvenes judíos aficionados a las novelas *pulp* e inspirados por los personajes de éstas, como el mítico *The Shadow*, crearon el personaje de Superman con la intención de hacerse un espacio en el creciente negocio del *comic strip*. Sin embargo, pasaron años siendo rechazados por los *syndicate* más importantes, hasta que Max Gaines, editor en jefe del McClure Syndicate, lo remitió a Vince Sullivan, editor de la nueva revista *Action Comics*, quien a punto de publicarla y faltando la historia central, así como la portada, aceptó la creación de Siegel y Shuster "simplemente porque tenía algo diferente"<sup>46</sup>, con todos sus derechos y a cambio de la absurda cifra de 130 dólares.

Harry Donenfeld, propietario de la compañía, tuvo una opinión muy diferente y ordenó retirar al ridículo personaje de los números posteriores, hasta que una encuesta realizada en los quioscos demostró que los niños compraban *Action Comics* porque era la revista en la que aparecía Superman. A partir de ese momento, el último hijo de Krypton volvió a la portada y al año siguiente comenzó a editarse su propia revista, siendo el primer personaje en la historia del cómic en gozar de esta distinción. Su éxito fue tan grande que apenas con su segundo número, el comic book *Superman* vendió un millón de ejemplares.

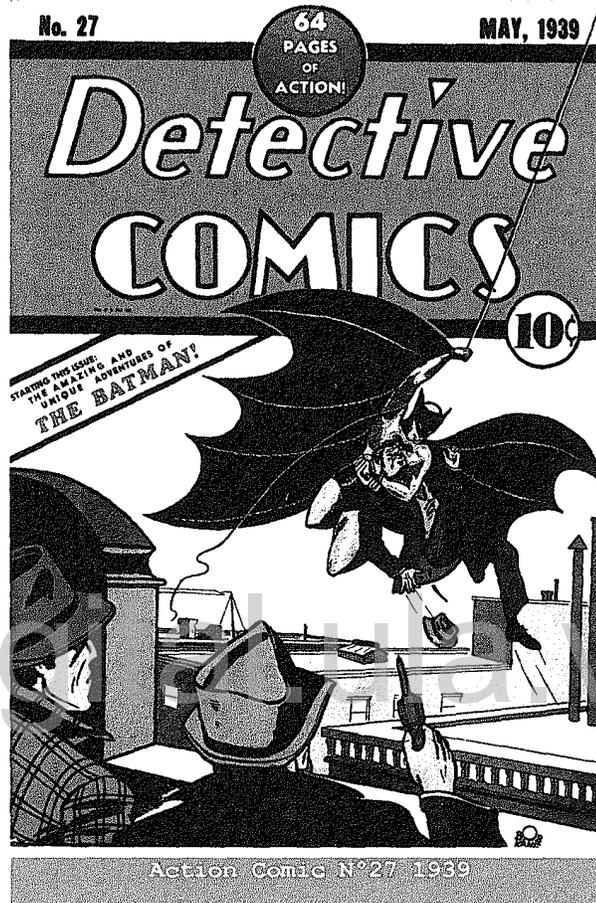
---

<sup>45</sup> Nyberg Amy Kiste. *Seal of Approval. The History of the Comics Code*. Jackson: University Press of Mississippi. 1998, p. 16, citado por García Santiago, *Op. Cit.*, p. 104.

<sup>46</sup> Sullivan Vince citado por Guedj Philippe, *Op. Cit.*, p. 16.

Al éxito de Superman le seguiría Batman, creado por Bob Kane y Bill Finger, y aparecido por primera vez en el número 27 de *Action Comics* (Mayo de 1939). En contraste con el primero, el murciélago es en sus orígenes un personaje oscuro y violento, obsesionado con la muerte de sus padres y combatiendo el crimen en una ciudad decadente. Hijo de la novela negra más que ningún otro personaje creado en el universo superheróico, sus posteriores apariciones debieron suavizarse debido al público al que iba dirigido, en su mayoría infantil, por lo que once números después Kane incluyó al Joven Maravilla para acompañarlo y hacerlo más humano. Al año siguiente, 1940, Batman tendría su propio *comic book*, en el que comenzarían a desfilar sus míticos archivillanos, encabezados por supuesto por el *Joker*.

También, en 1939, saldría el primer número de *Marvel comics*, revista de la recién creada compañía *Timely Comics*, propiedad de Martin Goodman, que a través de sus sucesivas denominaciones (*Atlas* en los años 50 y *Marvel* hasta la actualidad) rivalizaría encarnizadamente con DC



por capturar el mercado de los superhéroes<sup>47</sup>. En dicho número aparecería *The human torch*, un robot que se enciende en fuego y que anticipará la figura de su homólogo, heredero mejor dicho, miembro de *Los 4 fantásticos*.



Al año siguiente se constituiría la *Justice Society of America*, aparecida por primera vez en el *All-Star Comics* N° 3 (DC), y que como primer grupo de superhéroes integraría a Doctor Fate, Hour-Man, The Spectre, Sandman, Atom, Flash (Jay Garrick), Green Lantern y Hawkman. Asimismo, en la editorial Fawcett Comics nacería Capitán Marvel, un niño huérfano vendedor de periódicos que al pronunciar la palabra *Shazam* se transforma en un superhéroe vestido de rojo y dorado, y cuyo éxito fue tan grande que destronó a Superman como

<sup>47</sup> El dominio del mercado de ambas editoriales es tan grande que se reparten los derechos de un 90% de los personajes más importantes del género. Véase <http://themysticbubble.blogspot.com/2011/11/la-historia-de-los-crossovers-marvel-dc.html> [Consultado el 13 de marzo de 2011]. Este hecho que se enfatiza en que, pese a su enorme rivalidad, juntaron sus fuerzas en 1979 para registrar legalmente el nombre de "Superhéroe". Por ello, "cualquier editor puede utilizar el término superhéroe dentro de un comic book, aunque tan sólo Marvel y DC tienen el derecho de explotar la fórmula en plan de argumento comercial, esto es en portada", Guedj Philippe, *Op. Cit.*, pp. 48-49. Tres años antes, en 1976, han publicado *The battle of the century: Superman vs The Amazing Spider-man*, la primera colaboración de ambas casas.

líder en ventas<sup>48</sup>.

Vale mencionar, igualmente, la aparición de una de las primeras superheroínas<sup>49</sup>, La Mujer Maravilla, en *All-Star Comics* N° 8 (diciembre de 1941), creada por el psicólogo William Moulton -quien veía la oportunidad de dirigirse al público femenino- echando mano de una gran cantidad de referencias mitológicas (Diana, nombre de la heroína, es modelada en arcilla por su madre Hipólita, cobrando vida gracias a la diosa Afrodita en la Isla Paraíso, hogar de las Amazonas) y elementos simbólicos (como su Lazo de la Verdad).

También en 1941 nace el Capitán América, uno de los futuros emblemas de la Marvel. Ante la amenaza del

<sup>48</sup> Hasta que, doce años después, DC ganó una demanda interpuesta ante Fawcett por plagio del Hombre de Acero. Eventualmente DC adquiriría los personajes de Fawcett -luego de su cierre- y retomaría al Capitán Marvel renombrándolo Shazam.

<sup>49</sup> Brenda Starr, reportera pelirroja con mirada de *femme fatale*, a quien no le temblaba el pulso para enfrentarse a cualquier criminal y con suficiente inteligencia para resolver los misterios más intrincados, debe ser considerada la primera heroína del medio -aunque sin superpoderes, claro-. Obra de la primera mujer en dedicarse al cómic profesionalmente, Dale Messick, esta reportera nació en el *Chicago Tribune Syndicate* y fue publicada por primera vez el 30 de junio de 1940 y lo seguiría haciendo en diversos medios hasta el 2 de enero de 2011. También en 1941, pero antes de la aparición de la Mujer Maravilla, Tarpé Mills -seudónimo bajo el cual firmaba June Mills para ocultar su feminidad y evitar el rechazo tanto de editores como de lectores- publicaba la primera historia de Black Fury (que eventualmente se convertiría en Miss Fury), una chica de sociedad llamada Marla Drake que se vestía con un traje de piel de pantera que la cubría por completo y ocultaba su identidad para combatir el crimen. Phantom Lady, la hija de un senador llamada Sandra Knight, que se vestía con un provocativo traje de baño amarillo y una capa verde, utilizando artículos de alta tecnología para combatir a los chicos malos -y en el camino distraerlos con su sensualidad- fue creada por Eisner & Iger Studio y apareció por primera vez en *Police Comics* N° 1 (Agosto de 1941). Anterior a todas ellas, aunque en plan paródico, está *The red tornado*, aparecida como Abigail Mathilda "Ma" Hunkel en *All-American Comics* # 3 (junio de 1939), un ama de casa, fiel esposa y madre de dos hijos, que se disfraza con ropa ancha y colorida y oculta su rostro detrás de una olla de cocina para combatir el crimen. Este personaje cómico, creado por Sheldon Mayer, fue recibido por la original Sociedad de la Justicia (JSA, por sus siglas en inglés) como miembro honorario. Como se ve, la idea de Moulton estuvo muy lejos de ser absolutamente original...



nazismo, un endeble huérfano llamado Steve Rogers decide enlistarse en el ejército y se ofrece como voluntario para un experimento que lo convertirá en el supersoldado que enfrentará a los *camisas pardas*. Creado por Joe Simon y Jack Kirby, ambos judíos, este personaje fue la herramienta ideal para denunciar las atrocidades que se cometían en el viejo continente y convertir a Hitler en el arquetipo del villano que no estaba muy lejos de ser.

Este fugaz catálogo de la Edad Dorada permite observar varios elementos interesantes para el devenir del medio. El primero y tal vez más evidente es la increíble proliferación de enmascarados que siguió a la aparición de Superman. Esto no sólo demuestra el éxito obtenido de manera casi inmediata, sino además lo rápida y sólida que fue la constitución del nuevo arquetipo. En efecto, ese breve lapso de tres años sirvió para consolidar los rasgos que de ahí en más harían distintivo al superhéroe (contra los cuales, vale destacar, se levantará *Watchmen* luego de medio siglo). Estos rasgos tan sostenidos y modelizadores de su sociedad, serían utilizados pocos años después por el juez Learned Hand para desarrollar una definición de superhéroe en un caso -nuevamente- de plagio:

Superhéroe. Un personaje heroico con un amor desinteresado, una misión pro-social, con superpoderes, extraordinarias habilidades, tecnología avanzada, habilidades físicas, mentales o místicas muy desarrolladas, que tiene una identidad de superhéroe encarnada en un nombre clave y un traje icónico, cosa que suele expresar su biografía, carácter, atribuciones u origen (transformación de la persona común en superhéroe), y que es genéricamente distinto, es decir, se pueden distinguir de los caracteres de los géneros relacionados (fantasía, ciencia ficción, detective, etc.) por una preponderancia de las convenciones genéricas. A menudo, los superhéroes tienen dobles



identidades, siendo la común de éstas un secreto muy bien guardado<sup>50</sup>.

Nos ocuparemos en otro capítulo de profundizar en detalle los rasgos distintivos del superhéroe. Nos interesa aquí resaltar que esa rápida consolidación del arquetipo permitió el surgimiento de centenares de estos personajes, algunos verdaderos plagios del original Superman, como *Wonder Man* y *Master Man* (ambos de Fawcett); otros, en cambio, como matices auténticamente originales del ideal del súperhombre, bien por su fuerza (Capitán América), por su divinidad (Mujer Maravilla), o por su inteligencia (Batman).

Unido a este fenómeno está el no menos significativo de la proliferación de nuevas editoriales<sup>51</sup>. La aparición del *comic book* -y de su dinamizador, el superhéroe- había supuesto la aparición igualmente de toda una maquinaria empresarial que heredaba muchos de los rasgos menos agradables de la producción de novelas *pulp*, editores que veían esta Edad Dorada como una oportunidad de negocios, para quienes el valor estético de los productos tenía poca o ninguna importancia, y que diseñaron un sistema de producción industrial para la creación de cómics:

Surgió un sistema de producción organizado en *shops*, estudios o más bien *talleres* que funcionaban como verdaderas cadenas de montaje donde se producían *comic books* completos para el editor que los encargaba. Will Eisner, apenas un veinteañero sin casi experiencia profesional, formaría uno de los más célebres con el empresario Jerry Iger. Años después [...] recordaría cómo funcionaba el sistema. Los dibujantes contratados por el estudio trabajaban en la misma habitación, en mesas contiguas. Eisner, como cabeza del estudio, se sentaba en el centro y planificaba las historias, pasaba las páginas rotuladas hacia el lado izquierdo, y desde allí

---

<sup>50</sup> Coogan Peter. "The definition of superhero". En: *A comics studies reader...*, p. 77.

<sup>51</sup> En el periodo de poco más de una década que dura la Edad Dorada se crean más de 50 editoriales especializadas en cómics.

se mandaban las páginas entintadas al lado derecho para añadir los fondos y limpiarlas<sup>52</sup>.

A nivel formal, este sistema de producción propició la aparición y consolidación de muchos de los rasgos estilísticos del cómic. Es en esta época cuando nace el uso de colores planos y brillantes, las formas simplificadas, la articulación de diferentes planos y encuadres, todo ello en aras de representar cabalmente el brillante nuevo mundo de los encapotados. También se instituyen aspectos formales que habían sido ensayados en otros géneros del cómic -como el de aventuras y el de vaqueros-: la utilización de las hoy clásicas onomatopeyas, el uso de las líneas perpendiculares para



Captain America Timely, March, 1941

expresar dinamismo -y que las correrías de Flash explotarían al máximo-, así como el cartucho, también llamado didascalia y que supone un cuadrado o rectángulo, sin rabillo, que generalmente se ubica en la parte superior izquierda de la viñeta, para darle "voz" a un narrador que no interviene dialógicamente en la acción, equivalente al *narrador en off* del cine.

El impacto social del cómic en esta época, en esa Edad Dorada, es enorme. No sólo entre el público infantil, quien en primer momento se presenta como el principal consumidor de las historias de los héroes en mallas, sino entre los soldados que pelean

<sup>52</sup> García Santiago, *Op. Cit.*, o. 104.

en la Segunda Guerra Mundial, hecho que se ve reflejado en el vertiginoso aumento en las ventas durante el período del conflicto, llegando en 1944 a vender 20 millones de copias al mes<sup>53</sup>, multiplicando el número de lectores si se toma en cuenta que cada ejemplar pasaba por varias manos cada vez.

En buena medida, el perfil ético del superhéroe que se configura por esos años va a estar directamente relacionado con el papel del *comic book* como vehículo de propaganda en el conflicto bélico. Ya vimos cómo nace precisamente en esta época el Capitán América como modelo del individuo que se levanta sobre sus limitaciones para luchar contra la maldad y la injusticia simbolizadas en la Alemania nazi; igualmente, en el origen de la Mujer Maravilla, ésta abandona la Isla Paraíso para unirse a los mortales en la lucha contra las huestes de Hitler, y uno de sus más grandes enemigos es Ares, dios de la guerra, quien lucha porque el conflicto se perpetúe eternamente.



Justice League of America. 107 original comic art cover nick cardy 1972.

Sin la calidad de los anteriores y disimulando menos la intención propagandística, surgen también en este período personajes como *Uncle Sam* y *Wonder Boy*, debutando ambos en el primer número de *National Comics* (Julio de 1940), de la editorial *Quality Comics*. El primero como el espíritu de un soldado independentista que

<sup>53</sup> *Ibid.*, p. 107.

regresa cuando su país lo necesita y con poderes bastante ambiguos; el segundo, como un extraterrestre del planeta Viro que al chocar contra la tierra se une inmediatamente a los aliados para combatir a los tipos malos en Europa<sup>54</sup>. La vida de ambos fue bastante breve, *Uncle Sam* pudo vivir cuatro años en una serie trimestral<sup>55</sup>, el *Wonder Boy* apenas aparecería por última vez en *National Comics* N° 26 (Noviembre de 1942). Un destino que muchos personajes alcanzarían al concluir la Edad de Oro.

Con un éxito que nadie esperaba, Joe Shuster y Jerry Siegel los menos, Superman inaugura una época esplendorosa -quizá la más- en la historia del cómic. Con su aparición contribuye a consolidar el comic book como medio, tanto a nivel industrial con el desarrollo de esa cadena de montaje que se articula para cumplir con la enorme demanda, como estilístico con la creación de características genéricas autónomas, así como la consolidación de elementos convencionales del cómic que perdurarían hasta la actualidad. Asimismo, instaaura ese nuevo arquetipo de la cultura popular que es el superhéroe, otorgándole sus características definitorias, y convierte al cómic en la principal lectura de los niños en territorio norteamericano y de jóvenes en el campo de batalla.

Precisamente por esto último, por ser el superhéroe vehículo perfecto de propaganda bélica, su identidad adquiere rasgos tan definitorios a nivel de moral y conductual, rasgos que contribuirán a la proliferación de

---

<sup>54</sup> Un interesante estudio sobre el papel del superhéroe como herramienta de propaganda durante la Segunda Guerra Mundial puede encontrarse en Christopher Murray, *Superhero Comics, Popular Culture, and Propaganda in America During World War II*, Nueva York, Hampton Press, 2011.

<sup>55</sup> Años después, DC se haría con los derechos de éste y los demás personajes de *Quality Comics* y los relanzaría como los *Freedom Fighters*, aparecidos por primera vez en *Justice League of America* N° 107 (Octubre 1973). Una práctica, la de comprar los derechos de personajes creados por editoriales en quiebra y relanzarlos dentro de su universo ficcional, que sería constante en la historia de DC y que, incluso, determinaría en buena medida la creación de los personajes de *Watchmen*.



los encapotados y a su rotundo éxito pero que, finalizada la guerra, los dejaría en un limbo del cual muchos de ellos no regresarían. La Edad Dorada apenas sobrevivirá un lustro a la rendición del general Jodl en Reims; la siguiente década enfrentará al cómic a buscar formas de perpetuar su existencia más allá del casi extinto superhéroe, y a este último lo obligará a luchar para ponerse de nuevo las mallas y ocupar la portada una vez más.

### I.III.- AÑOS 50: LA REVOLUCIÓN QUE NO FUE

Durante algo más de una década, el superhéroe triunfa rotundamente; si bien el *comic book* había albergado distintos géneros en sus páginas<sup>56</sup>, paulatinamente los enmascarados fueron monopolizando el naciente medio. Como consecuencia de este éxito, la proliferación de editoriales que deseaban hacer dinero rápido con el nuevo personaje no se hizo esperar. A lo anterior se suma la política oficial de Estados Unidos, que durante la Segunda Guerra Mundial no deja de mandar en ningún momento grandes tirajes de *comic books* a las trincheras

---

<sup>56</sup> Baste recordar para tener una idea de esta original variedad de géneros dentro de los *comic book* que el primer número de *Action Comics*, donde nace Superman, contenía además una historia de vaqueros "Chuck Dawson", de H. Fleming; una de aventuras protagonizada por el hoy mítico mago "Zatara", firmada por Fred Guardineer; "South Sea Strategy", relato del Capitán Frank Thomas en su viaje a las islas del Caribe; la comedia "Sticky-Mitt Stimson", de Alger; "Las aventuras de Marco Polo", ilustradas por Sven Elven; una historia del héroe deportivo -esta vez en faceta de boxeador- "Pep Morgan", también de Guardineer; una de detectives "Scoop Scanlon: Five Star Reporter", de Will Ely; la primera aparición del aventurero tejano "Tex Thompson", quien durante la guerra se convertiría en el héroe Mr. America, creación de Bernard Baily; una página titulada "Stardust", con anécdotas sobre las celebridades del momento, firmada por un anónimo The Star-Gazer y, finalmente, una página sobre los Yankees de Nueva York, con caricaturas obra de Sheldon Moldoff.



en Europa, como una forma de conectar a los combatientes con su hogar y, por supuesto, como una herramienta indiscutible de propaganda. Al final de la guerra, esos héroes enmascarados comenzaron a menguar hasta prácticamente desaparecer:

Hasta el final de la Segunda Guerra Mundial, los superhéroes tenían un montón de batallas por pelear y eran muy populares. Los cómics y sus héroes promovieron el esfuerzo de la guerra luchando contra los enemigos y alentando a los lectores a comprar bonos de guerra. Después de su fin, sin embargo, los superhéroes parecían tan confundidos como sus creadores acerca de qué hacer a continuación. Ya no había un genuino enemigo contra el cual luchar y, como colectivo, los luchadores disfrazados se encontraron vagando sin rumbo<sup>57</sup>.

El declive del superhéroe durante la década de los cincuenta se debió a varias razones. En primer lugar y como lo señala Weiner, el fin del conflicto supuso la desaparición de los roles héroe/villano tan sólidamente delimitados hasta ese momento, dejando a los primeros en zozobra ante la ausencia clara de los segundos. Asimismo, los estragos de la guerra que se veían en las mutilaciones y los traumas con que los combatientes llegaban a casa -y la enorme cantidad de jóvenes que nunca llegó-, supuso una actitud crítica hacia la violencia bélica, tanto por parte del público como de los mismos creadores.

La guerra de Corea en la que Estados Unidos participó de inmediato no contó con el apoyo que tuvo la lucha contra el nazismo. Al contrario, el público miraba dicho conflicto de manera escéptica, y el *cómic book Two-fisted tales*, coordinado por Harvey Kurtzman, mostraba de manera bastante irreverente y a veces cruda sus estragos y su horror, generando una corriente crítica en la opinión pública y preconizando lo que luego harían en el cine

---

<sup>57</sup> Weiner Stephen. *Faster than a speeding bullet: The rise of the graphic novel*. Nueva York: NBM, 2003, p. 3.



*Platoon, Born to kill: Full metal jacket o Apocalypse now*, con respecto a la guerra de Vietnam. Así las cosas, el público seguía asociando al superhéroe con la guerra, y personajes como *Uncle Sam, Mr America, Captain America*, entre muchos otros, causaban un inmediato rechazo.

Finalmente, es por esta época cuando el adolescente (*Teen-ager*) comienza a tomar protagonismo dentro de la dinámica cultural y, como consecuencia, tanto los medios como el mercado centran su atención en él, generando nuevos productos dirigidos específicamente a este nuevo grupo<sup>58</sup>. Este adolescente, además, constituye la primera generación que ha crecido leyendo *comic books*, por lo que se trata de un público que ya conoce el medio, lo disfruta, pero necesita que éste también crezca y se adecue a sus nuevas preferencias.

A la par, y como se ha mencionado en varias ocasiones, están los soldados que han regresado a casa "enganchados" al *comic book*. Todo ello, junto con la nueva generación de niños que se acercan por primera vez al medio, genera un mercado tan amplio y diverso que permite la constitución de editoriales centradas en un género o un conjunto de géneros del cómic, adquiriendo su propia identidad y explotando al máximo, por vez primera, la diversidad del medio.

Y en el desarrollo de esta diversidad habrá dos caminos bastante claros para el cómic<sup>59</sup>. En un lado estarán los restos del panteón superheróico (tan menguado que sólo DC y Fawcet seguirán dedicándose a este género), quienes tratan de adaptarse para no terminar desapareciendo completamente -de hecho, sólo Superman, Batman y la Mujer

---

<sup>58</sup> *Idem.*

<sup>59</sup> Para entender la compleja tensión que se da durante la década de los 50 entre dos formas muy distintas de concebir el cómic y, por ello, de producirlo, ha sido particularmente esclarecedor el trabajo de Bradford Wright, *Comic book nation: The transformation of youth culture in America*, Baltimore, The Jhon Hopkins University Press, 2001, cuyas ideas seguimos a continuación.

Maravilla sobreviven a esta debacle sin interrumpir sus series-. En este sentido, es bueno recordar aquí que Superman había nacido -y todos los encapotados a imagen suya- para combatir las injusticias y proteger al desamparado. Sin embargo, en la sociedad de la postguerra, con un discurso oficial triunfalista que pregonaba no solo la victoria bélica, sino la del *nuevo trato* con el cese de la recesión, la creación de nuevos complejos habitacionales para una creciente y consolidada clase media, y el disfrute del consumo masivo en todas sus formas, la lucha del superhéroe va a cambiar de rumbo y en los años siguientes -hasta bien entrados los 60- se meterá más y más en el mundo de la fantasía, con el Hombre de Acero convirtiéndose en el garante del orden y protector del *establishment* que sería objeto de una lectura tan crítica por parte de Umberto Eco en su *Apocalípticos e integrados* (1965). Un Batman que se alejará del detective que fue en sus comienzos, combatiendo políticos deshonestos y policías corruptos, para convertirse en una figura paternalista -cuidando de ese *teen-ager* que es Robin, un estudiante destacado y modelo de conducta-, enfrentando a villanos tan acartonados que pierden toda la relevancia y profundidad de sus primeros años<sup>60</sup>.

A estos superhéroes redimensionados se les unirán, con el mismo corte de complacencia política y promoción ideológica, las comedias de adolescentes, teniendo a Archie Comics a la cabeza. Los personajes, creados a comienzos de los años 40 pero que alcanzaron verdadero éxito una década más tarde, viven en una tranquila localidad llamada *Riverdale* y son, según su creador Jhon Goldwater, adolescentes típicos norteamericanos. En realidad, son clichés que las series televisivas que vendrían luego exprimirían hasta el cansancio: Archie, el

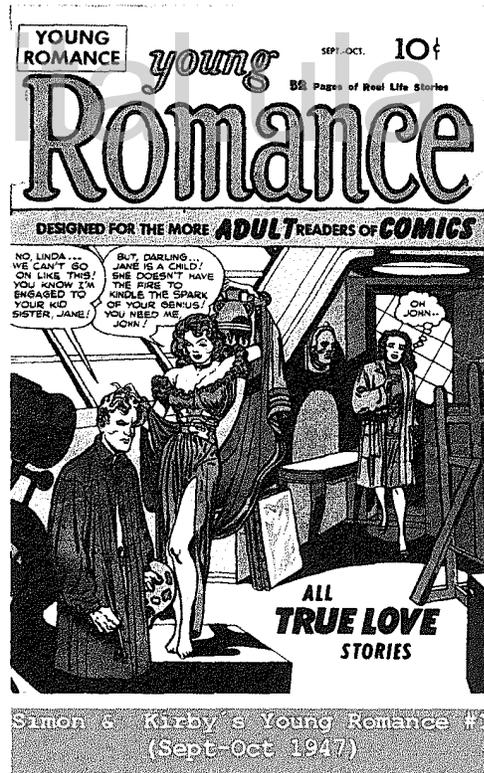
---

<sup>60</sup> Wright Bradford. *Comic book nation: The transformation of youth culture in America*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001, pp. 59-60.

protagonista, el chico simpático, inteligente y divertido; Torombolo, el payaso de la clase; Betty, la rubia bella y dulce; Verónica, la chica de cabello oscuro, arrogante y snob. Respecto a este *comic book*, Bradford Wright señala lo siguiente:

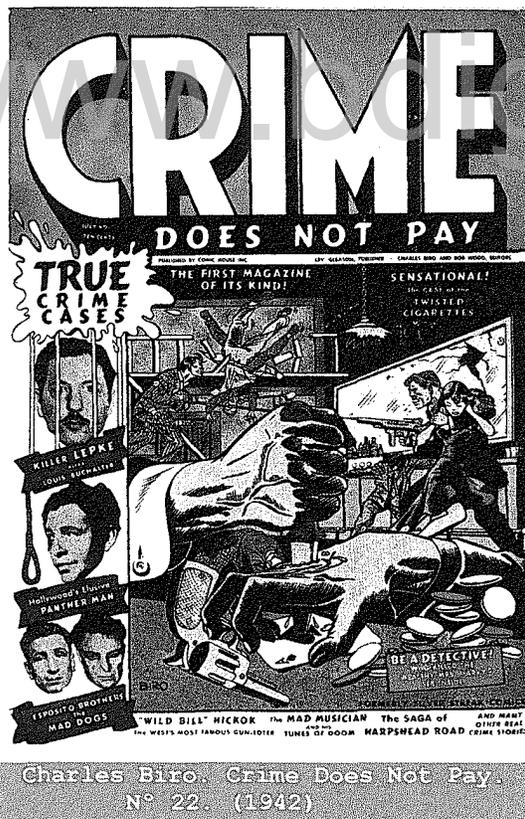
Las historias de Archie consiguieron un punto medio comercialmente razonable mediante la exploración de los elementos de la cultura adolescente, afirmando siempre la conformidad y el respeto a la autoridad [...] los cómics de Archie se referían a problemas tan triviales y tan completamente resolubles que daban una impresión de felicidad suburbana inmutable. Su estilo, de hecho, llegó a ser tan estandarizado y estereotipado que los publicados en la década de 1990 prácticamente tienen el mismo aspecto que los publicados cuarenta años antes<sup>61</sup>.

Del otro lado de la calle, surgiría un tipo de cómic desafiante, agresivo, violento, que trastocó el orden social y le mostró al *American dream* un espejo en donde podía ver sus grietas. El comienzo de este movimiento debe leerse en la publicación de *Young Romance* N°1 (Septiembre-October, 1948), de la editorial *Crestwood Publications*, y creada por Joe Simon y Jack Kirby, la misma pareja que dio vida al famoso Capitán América. A Simon le inquietaba la enorme cantidad de lectores adultos que tenían los cómics diseñados para niños, incluidos los suyos por supuesto, y la poca oferta que había para el público femenino.



<sup>61</sup> *Ibid.*, p. 72.

A partir de esta "inquietud" decide crear una serie romántica dirigida específicamente a ese público emergente, el adolescente que está entrando en la adultez. La serie se convierte en un éxito inmediato debido a varios factores. En primer lugar, el tono intimista, confesional, de la narración, pues se ofertan como *historias de amor verdaderas*. En segundo, como lo vio Simon, el tema del romance era territorio virgen para el *comic book* y al inaugurarlo, conquistaron un público que estaba a la espera de estos productos. Finalmente, en palabras de Santiago García, "los cómics románticos devuelven la historieta a la sociedad contemporánea, al mundo de las relaciones laborales y sentimentales plausibles y reconocibles por parte del lector"<sup>62</sup>.



El segundo género dentro del cómic que marcará huella en esta época es el del crimen, que tiene su representante más distinguido en *Crime does not pay*, una serie que, a pesar de ser publicada desde mediados de 1942, comienza a tener verdadero éxito con el declive de los superhéroes y la apertura del mercado, logrando vender seis años después de su lanzamiento un millón de ejemplares al mes<sup>63</sup> y, como ocurrió con los anteriores fenómenos editoriales dentro del cómic, siendo copiada prolíficamente.

<sup>62</sup> García Santiago, *Op. Cit.*, pp. 108-109.

<sup>63</sup> *Ibid.*, p. 109.

Este género del crimen se caracteriza por promocionar sus historias -lo mismo que el del romance- como verdaderas. Y aunque tal afirmación se ponga cuando menos en duda, en lo que sí hacen énfasis es en reflejar los problemas reales del lado oscuro de esa sociedad que encuentra en el Archie de Goldwater su mayor abanderado. Así, estos cómics están cargados de violencia, corrupción y problemas serios, como la adicción a las drogas o la prostitución.

Mención aparte merece el género del terror, pues su éxito está unido a la principal editorial en tratar este tema, *EC Comics*. Nacida como *Educational Comics* (Cómics Educativos), fue fundada por Max Gaines, conocido como uno de los padres del formato *comic book*, para publicar obras estrictamente educativas, como historias de la Biblia, por ejemplo. A su muerte, ocurrida en 1947, su hijo William, en ese momento con apenas 25 años, toma las riendas de la compañía que tenía pérdidas por el orden de los \$ 100.000, pues aunque los productos de la compañía satisfacían a los padres, causaban un rechazo patológico en los adolescentes. El primer movimiento de William es contratar a Al Feldstein, y hacia finales de 1949 la compañía estará produciendo cómics de crimen -una de sus series más exitosas *Shock Suspense Stories*- y de vaqueros, en los cuales Feldstein no sólo participará como dibujante, sino también como escritor. Al año siguiente, en 1950, la compañía cambia de nombre a *Entertaining Comics* (Cómics de Entretenimiento), contrata a Harvey Kurtzman, quien se encarga de las series de guerra *Frontline Combat* y la ya mencionada *Two-fisted tales*, mostrando el lado menos glorificado de la guerra y, como dijimos antes, generando una opinión crítica sobre el conflicto bélico de turno.

También en el 50, EC comienza a publicar sus clásicas series de terror: *Crypt of terror*, *Haunt of fear* y *Vault of horror*, que explorarán aspectos muy interesantes del

medio; sus portadas serán hasta la desaparición misma de EC, violentas y explícitas, con una estética de lo grotesco muy acentuada pero, especialmente, con un fino sentido de la parodia, así como un dibujo y un uso del color que se harán clásicos de ahí en adelante. Igualmente, introducen -en las tres series- la figura del narrador<sup>64</sup>, quien hará comentarios satíricos sobre las historias contenidas en cada ejemplar, atacará a los narradores de las otras series e, incluso, llegará a atacar y mofarse del lector; suponiendo este grado de interacción un juego ficcional nunca visto en el medio y que se traduciría en un éxito rotundo. Por último, a nivel narrativo, las historias eran presentadas en un formato novedoso: Cada una de ocho páginas y tenía un final sorpresivo, con una estructura que recordaba al relato corto literario<sup>65</sup>.

En muchos sentidos, EC es la primera que le da un rango de adultez al *comic book*, los géneros que explora, el constante juego paródico y la experimentación formal que se da en el seno de esta editorial no tiene precedentes. Esto se debió al grupo de excelentes narradores y artistas que agrupó, ofreciendo mejores salarios y dándoles el crédito por su trabajo, algo que no era costumbre para el momento. A nivel de su impacto social, vive en un barrio muy diferente al de Archie y sus amigos:

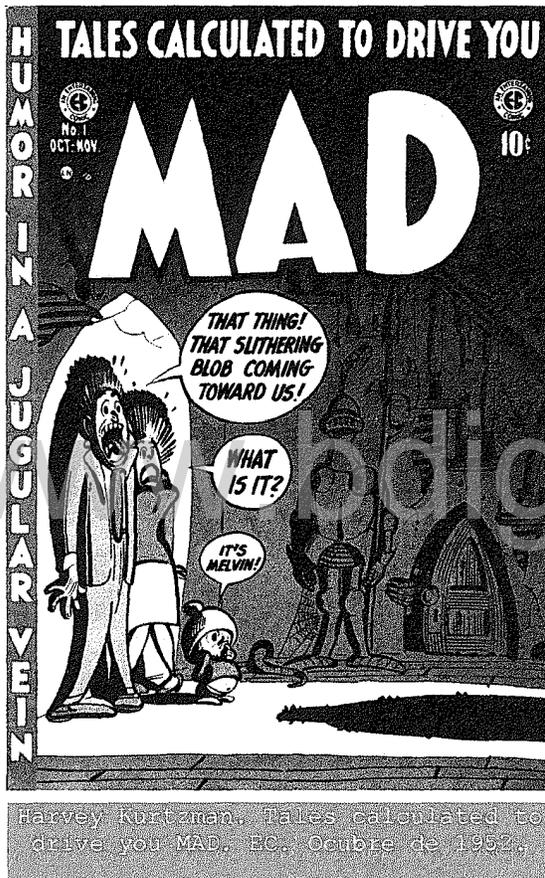
El mensaje subyacente de la EC Comics estaba claro para los que tuvieran ojos para leer: la fachada de los Estados Unidos en la década de 1950 era una farsa. En el mundo de los cómics de EC, los padres estaban divorciados, los políticos eran corruptos, y los niños estaban lejos de ser inocentes. Por supuesto, en un cómic de EC, el divorcio no era la única causa de las rupturas matrimoniales, asesinar a la esposa también era

---

<sup>64</sup> Siendo el Guardián de La Cripta el más famoso de los tres, especialmente producto de la serie televisiva que se transmitió en los ochenta.

<sup>65</sup> Nyberg Kiste Amy. *William Gaines and the battle over EC Comics*, en *A comics studies reader...*, p. 59.

un buen truco. Las tensiones de la era nuclear forman el trasfondo para las historias de guerra en los cómics como *Shock Suspenstories*, que mostraban al lector que la próxima guerra mundial no tendría ningún ganador, y que todo el género humano sería el perdedor<sup>66</sup>.



Harvey Kurtzman. Tales calculated to drive you MAD. EC. Octubre de 1952.

La mirada crítica e incisiva de la EC alcanzaría su punto más alto con un *comic book* que desde el título anunciaba su dirección, *Tales calculated to drive you MAD* (Octubre de 1952), aunque a la postre se quedaría sólo con el nombre *MAD*. Dirigida y escrita por Harvey Kurtzman, es el primer ejercicio sostenido de autoparodia que se da en el medio; pensada originalmente para ser eso, una parodia de la industria del cómic, eventualmente se convierte en una sátira de toda la emergente cultura pop<sup>67</sup>. La forma en que se burla de las contradicciones inherentes

a la figura de Superman con la creación de Superduperman, o Starchie "The typical story of typical America's most hated typical teen-ager"<sup>68</sup> suponen un discurso adulto y complejo, tanto que se convertirá en una referencia obligada y una lectura de cabecera para las siguientes generaciones.

<sup>66</sup> Weiner Stephen, *Op. Cit.*, pp. 6-7.

<sup>67</sup> Sátira que no ha perdido una pizca en los 60 años que lleva publicándose la revista de manera ininterrumpida.

<sup>68</sup> "La típica historia del típico adolescente más típicamente odiado de los Estados Unidos" En la portada de *Mad* N° 12.



Siendo tan crítica en una época en la que Estados Unidos vive a la sombra del macarthismo, con su paranoia roja y su caza de brujas, es fácil adivinar que la vida de EC Comics iba a ser muy corta, y su muerte vendría como víctima -tan apropiado para la época- de la cruzada de un psiquiatra alemán en contra de los cómics.

Ciertamente, el psiquiatra Fredric Wertham atacó tempranamente a los cómics por el impacto que éstos tenían en la sociedad, particularmente en el público infantil. Por ello, en 1941 publica *Leyenda negra*, donde estudia el perfil de un asesino de 17 años que había desarrollado todo un universo ficticio dentro de su mente a partir del consumo de cómics y películas. Más adelante publicaría "Lo que los padres no saben acerca de los comic books", en la revista *Journal* (1951) y tres años más tarde su obra más contundente, *La seducción de los inocentes* (1954), en el que ataca la violencia extrema del medio, la forma en cómo se representa la mujer o la homosexualidad latente de Batman y Robin, entre muchos otros elementos deformadores de la infancia, de una manera vehemente.

Como resultado de este ataque, la paranoia se dispara, las ventas caen estrepitosamente, pilas de cómics son quemadas frente a las escuelas, e incluso el Senado de los Estados Unidos abre una investigación sobre la influencia del noveno arte en la delincuencia infantil. Como respuesta, las principales editoriales se organizan en la *Comics Magazine Association of America* (CMAA) y el 26 de octubre de 1954 constituyen el *Comics Code Authority* (CAA), el cual instituirá un código por el que debe regirse todo cómic para ser aceptado por los quioscos de todo el país y poder venderse. Entre las restricciones que imponía el nuevo código estaban las siguientes:

Las historias deben concluir siempre con la victoria del bien sobre el mal; se debe respetar a las instituciones;

a las mujeres se las debe dibujar de manera *respetable*, sin acentuar su feminidad; las palabras *horror* y *terror* quedan prohibidas en la portada, al igual que los monstruos demasiado espantosos; el vestuario debe ser el conveniente; no se tratará el divorcio de forma humorística... sin olvidar otras prohibiciones de rigor (obscenidad, desnudos, blasfemias, escenas crueles o sangrientas, etc.) <sup>69</sup>.

Este código creado por la industria del cómic, que regiría durante los siguientes años, llevaba a la quiebra a cualquier editorial que no se apegara a él, pues sin el sello de la CAA los *comic books* no eran recibidos en los quioscos y, así, no podían venderse. Además de todas las pequeñas editoriales que cerraron a partir de esa imposición, las limitaciones que crearon las grandes empresas (Como DC y Archie Comics) atacaban directamente a la editorial de Gaines, quien como es lógico se negó rotundamente a plegarse a la autocensura e incluso procedió judicialmente contra el código. Como resultado, entre finales de 1954 y comienzos de 1955, salen al mercado los últimos ejemplares de sus series. En julio de 1955, para su número 24, MAD pasa a ser una revista para poder escapar de la censura y, finalmente, la editorial EC Comics cierra sus puertas.

Después de este radical cambio, los superhéroes volverán a acaparar el medio, pero no ya esos personajes seductores de los años 30, sino seres planos, vacíos, acartonados, hechos a la medida de la censura. A ellos los acompañarán Archie y los *niños bien* para mantener el *American dream* y pasarán muchos años antes que una voz crítica con respecto al medio vuelva a resonar para el gran público.

Es interesante pensar cuál hubiese sido la evolución del medio de no asesinar a EC Comics, qué nuevas formas estilísticas hubiesen logrado artistas de la talla de Bernard Krigstein, quien al cierre de la editorial volvió

---

<sup>69</sup> Guedj Philippe, *Op. Cit.*, p. 28.



a la pintura, cuáles serían las nuevas apuestas narrativas de estos autores tan prolíficos, o preguntarse cuál hubiese sido el papel del cómic si le hubiesen permitido alcanzar la adultez en esos años 50, cuando la industria se autocensuró y, haciéndolo, decretó que el cómic era un medio exclusivo para niños...<sup>70</sup>

#### I. IV. - COMIX<sup>71</sup> Y HÉROES TRIBULADO

La *EC Comics* había desaparecido, dando paso a la *EC Publications* que se ocuparía en exclusiva de la cada vez más exitosa revista *MAD*. Sin embargo, el ruido que esta editorial produjo durante la primera mitad de los años 50 seguiría retumbando en la siguiente década, y su espíritu sería rescatado por un grupo de jóvenes autores que habían seguido fielmente *Tales from the Crypt*, *Suspense* y *Weird Science*. Ellos, con Robert Crumb y Gilbert Shelton a la cabeza, se levantarían en contra de las grandes editoriales que se habían adueñado del medio, de su *Comics Code*<sup>72</sup> que como camisa de fuerza había cercenado la creatividad y contra la sociedad misma que en ese momento estaba en uno de sus momentos más coyunturales, creando así lo que hoy se conoce como *comix underground*.

<sup>70</sup> La mayor ironía de esta historia tal vez sea que actualmente la revista *MAD* es propiedad de la editorial *DC*.

<sup>71</sup> En adelante, cuando usemos *comix*, terminando en *x*, nos estaremos refiriendo a la corriente específica del cómic que surgió dentro del movimiento contracultural de los años sesenta y que se detalla en este apartado.

<sup>72</sup> En la portada de *Zap Comix 1* (1967), el *comic book* icónico de Robert Crumb, se podía ver un sello idéntico al del *Comics Code* pero con la leyenda *Approved by the ghost writers in the sky* (Aprobado por los escritores fantasmas en el cielo).

Este movimiento se ganó a pulso su nombre de clandestino (*underground*), pues se conformó por talentosos creadores que, no teniendo lugar en las muy menguadas grandes editoriales que aún quedaban en pie -y para ese momento coqueteando también con la quiebra-, buscaron formas alternativas de publicar sus trabajos, bien en revistas cómicas universitarias, como *Texas Ranger*, de la Universidad de Texas, donde nace en 1962 *Wonder Wart-Hog*, el cerdo que parodiaba a los superhéroes de Gilbert Shelton; o periódicos independientes de izquierda, como *Los Angeles free press*, *Berkeley Barb* o *The Realist*, e incluso a través de la auto publicación, como lo harían Jack Jackson y Frank Stack, con *God nose* (1964) y *The adventures of Jesus* (1964), respectivamente<sup>73</sup>.

Como es lógico, las formas alternativas de producción irán acompañadas por formas igualmente alternativas de distribución, "[...] los primeros *underground* se vendieron en las esquinas, pero pronto se encontró un espacio en las *head shops* que surgieron en todo el país para vender parafernalia hippie"<sup>74</sup>. Es ilustrativa en este sentido la forma como Robert Crumb y su mujer -embarazada para ese comienzo de 1968-, recorrían Haight-Ashbury con un coche de bebé lleno de ejemplares de *Zap N°1* para venderlos. Estos *comic books*, por su manufactura casi artesanal, tenían un precio mucho mayor que los tradicionales. Sin embargo, los títulos más reconocidos alcanzaron ventas de hasta seis cifras por cada número.

Los *comix underground* fueron parte integral del movimiento contracultural nacido a partir de la literatura beat de Ginsberg y Kerouac y que suponía un ataque sistemático a todas las formas de orden establecidas en la decadente sociedad estadounidense de los años 50, usando el amor libre, las drogas y el *rock and roll* como vehículos

---

<sup>73</sup> Duncan Randy y Smith Matthew J. *The powers of comics. History, form and culture*. Nueva York: Continuum, 2009, pp. 54-ss.

<sup>74</sup> Weiner Stephen, *Op. Cit.*, p. 12.111

para la liberación y que tendría su más clara expresión, por supuesto, en el movimiento *hippie*.

En el aspecto formal, los autores de este movimiento no tienen las restricciones que las grandes editoriales imponen a sus dibujantes, no hay *estilo de la editorial* que se deba seguir, ni convenciones genéricas a las que apegarse. Gracias a ello:

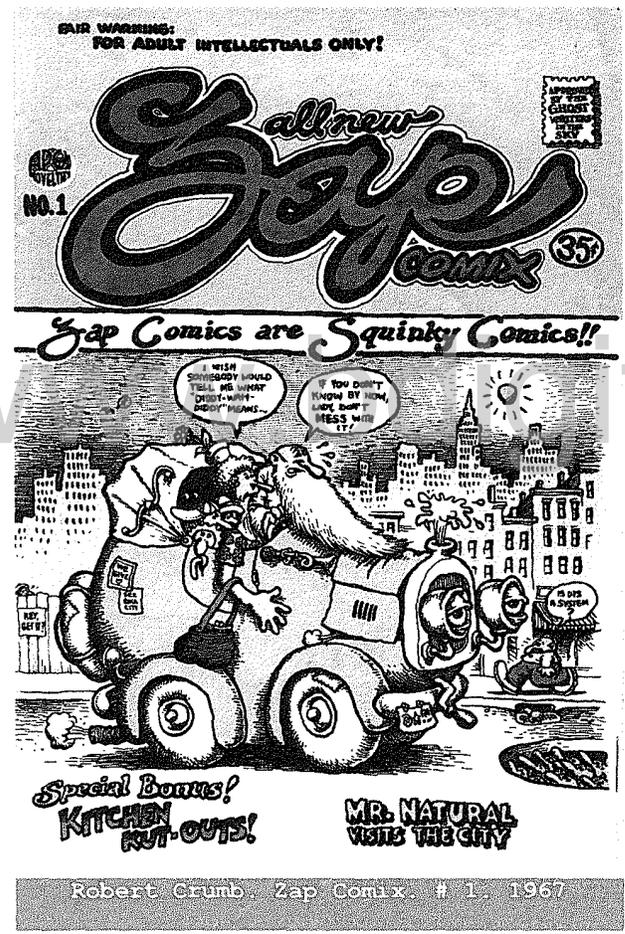
Los artistas underground hacían alarde de las peculiaridades de su estilo de dibujo más que cualquier otro creador de cómics antes que ellos [...] Crumb, y algunos de sus imitadores, también hacían el pequeño pero significativo gesto de dibujar a mano alzada los marcos, en lugar de con una regla. Esto podría dar la sensación de marcos descuidados -y a veces casi cómicamente desaliñados-, pero también era una forma de declarar que todo en la página era obra de sus manos, y estos bordes se convertían en una pieza que rodeaba los dibujos<sup>75</sup>.

En cuanto a su temática, ésta es indisociable del movimiento contracultural. Por ende, explorarán la vía del sexo -en muchas ocasiones bordeando la pornografía, de ahí su distintiva x final- como forma de distanciamiento de los sosos *comic books* infantiles de la época, teniendo como una de sus mayores influencias las populares *Biblias de Tijuana*<sup>76</sup>; así como el de las drogas, tanto temáticamente -*The fabulous freak brothers*, obra maestra de Gilbert Shelton-, como disparador de experiencias psicodélicas y exploraciones del subconsciente, siempre con el tono humorístico e

<sup>75</sup> Wolk Douglas. *Reading comics: How graphic novels work and what they mean*. Philadelphia: Da Capo Press, 2007, pp. 41-42.

<sup>76</sup> Estructuradas en 8 paneles por página, impresas en tinta negra sobre papel blanco barato, estas Biblias de Tijuana circularon en los Estados Unidos desde los años 20 hasta los 60. Contenían material pornográfico con un toque de humor, sirviéndose muchas veces de personajes célebres -tanto ficticios como reales, como Dick Tracy, Popeye, Olivia- para protagonizar sus aventuras sexuales. Por su contenido explícito y violentar las leyes de autor, se consideraban ilegales, lo que hacía que tanto autoría, como edición fuesen anónimos y la circulación enfáticamente clandestina. En *Watchmen*, Moore y Gibbons incluyen una Biblia de Tijuana.

iconoclasta que había heredado tanto de los cómics propiamente dichos de EC, como de su ya célebre para el momento revista MAD. A este conjunto de referentes contraculturales antes de la contracultura, se unía uno mucho más convencionalizado, socialmente aceptado, el de los *funny animals*.

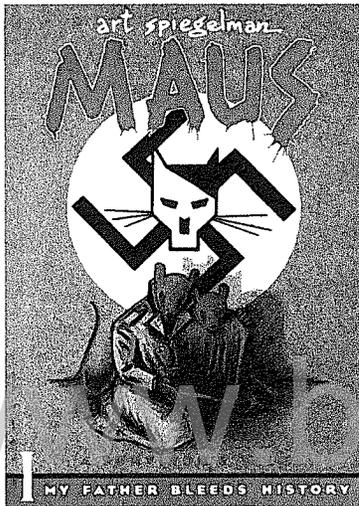


A partir de todos estos elementos nace El gato Fritz, personaje icónico de Robert Crumb y luego de todo el movimiento *underground*; creado a mediados de los 60, el gato Fritz era en principio una simple parodia del universitario borracho y mujeriego, pero luego del encuentro de Crumb con el LSD, el personaje se profundiza y complejiza, volviéndose un vehículo de exploración del subconsciente de su autor. Es en esa época

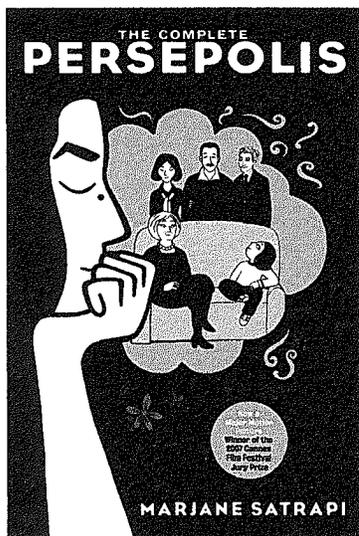
cuando de improvise se muda a San Francisco y comienza la publicación de Zap, el comic book que terminaría de consolidar el comix y a Crumb como su máxima figura:

Lo nuevo que aportaba Crumb eran los temas de la generación hippy, el espíritu del momento encarnado por su personaje Mr Natural, un sarcástico gurú que se convertiría rápidamente en ícono. También, una libertad

creativa que sorprendía al contrastar con la vieja tradición del dibujo y la narración del comic book de toda la vida, que corría por las venas de Crumb de forma natural desde la infancia [Era] casi un archivo viviente de la historia del comic book, que reciclaba y ponía al servicio de una nueva sensibilidad con su prodigiosa capacidad de dibujo<sup>77</sup>.



Art Spiegelman, Maus I, 1986



Marjane Satrapi's Graphic novel, Persepolis, 2000

Otro aspecto clave del *underground* que debemos destacar aquí es la introducción del elemento autobiográfico en el cómic -esta vez sí, no como en *Young love-*, que se puede apreciar en *Binky Brown meets holy Virgin Mary* (1972), de Justin Green; la historia en 40 páginas del adolescente Binky Brown (*alter ego* evidente del autor) luchando contra su ansiedad sexual, víctima además de un Trastorno Obsesivo Compulsivo. Dicho tono

autobiográfico de muchos *comix* sería el piso a partir del cual se levantaría posteriormente un género muy sólido dentro de la novela gráfica, dentro del cual se pueden ubicar *Maus* (1986)<sup>78</sup> o *Persépolis* (2000), por nombrar sólo dos de las más destacadas.

Finalmente, es imposible hablar del *comix underground* sin mencionar la reivindicación de género que éste hizo. A pesar de las pioneras de la Edad Dorada<sup>79</sup>, el medio fue durante

<sup>77</sup> García Santiago, *Op. Cit.*, p. 144.

<sup>78</sup> Influencia que se acentúa en el hecho de ser Art Spiegelman, autor de *Maus*, miembro de este movimiento *underground*.

<sup>79</sup> Ver nota 40.

los años siguientes exclusivamente masculino. Con el movimiento contracultural, Trina Robbins inaugura la participación de las mujeres en el comix publicando *It ain't me, babe* (1970), con trabajos de Lisa Lyons, Michelle Brand y Meredith Kurtzman, entre otras, y cuya portada -bajo el lema *womens liberations*- no podía declarar mejor sus intenciones. A partir de esta experiencia *Wimmen's comix* y *Tits & Clits*, en los que diversas autoras abordaban temas sociales, políticos y, por supuesto, sexuales, desde una perspectiva de género, tales como la homosexualidad, el abuso infantil, el aborto.

El *comix underground* mostró el lado más rebelde, más creativo y, especialmente más independiente del medio. Con su postura altanera y desafiante, demostraron a la gran industria, al *mainstream*, lo que se podía obtener si se reivindicaba la autoría y se daba libertad a los autores. Temas tabú, estéticas psicodélicas, nuevas apuestas narrativas, tono intimista y autobiográfico, conciencia de género, en ese afán destructivo de su contemporaneidad, los *underground* construyeron bastiones que ayudarían al medio a sobrevivir y permitirían la llegada, años después, de la novela gráfica.

En la calle de enfrente, las poderosas compañías que a mediados de los 50 habían asesinado a EC eran apenas una pálida sombra al finalizar la década. La terrible simplificación y superficialidad a la que condenó el medio el *Comics Code* se sumaba a que con su imposición, como ya hemos señalado antes, se restringió a ser producto de consumo infantil. Como colofón, la televisión, que en los años 50 apenas alcanzaba un 10% de presencia en los hogares estadounidenses, creció vertiginosamente y para mediados de los 60, el 90% de las casas tenía al menos un televisor, por ello "los niños tenían menos incentivos para gastar 10 centavos de su asignación en un cómic cuando podrían seguir las

aventuras televisadas de Robin Hood y el Zorro de forma gratuita”<sup>80</sup>.

En la *Showcase* N°4 (1956) DC relanzaría a Flash, uno de sus personajes emblemáticos de la Edad Dorada, pero esta vez con una identidad distinta (Barry Allen, policía científico, fanático de los cómics y admirador del Flash original, Jay Garrick) y un traje distinto (el del nuevo Flash lleva máscara, en contraste con el del original, instituyendo así el enmascaramiento de los superhéroes en lo sucesivo), tratando de recuperar la gloria perdida de los años dorados. Otro tanto haría en 1959 con Linterna Verde, ahora Hal Jordan, escogido por el anillo de luz verde para formar parte de los Linterna Verde Corps, que se dividen la galaxia en sectores para cuidarla. En el 60, en *Brave and Bold* N° 28, aparecería por vez primera la Liga de la Justicia (JLA, por sus siglas en inglés), nuevamente una reescritura de la original Sociedad de la Justicia (JSA), esta vez integrada por Superman, Batman, Mujer Maravilla, el nuevo Flash, el nuevo Linterna Verde, Acuaman y el Detective Marciano.

A pesar de la atracción que los nuevos personajes superheróicos suscitan, así como la creación de la exitosa fórmula *equipo de superhéroes luchando contra una amenaza que los sobrepasa individualmente*, la verdad es que fuera de los lectores comprometidos, estos movimientos levantan poco polvo en el término inmediato<sup>81</sup>, y DC sobrevive en esta época fundamentalmente a partir de las historias llevadas al cine y la televisión. El verdadero renacer del género superheróico se da en el seno de la competencia de DC, nacida como Timely, llevando el nombre de Atlas en los 50 y que para 1963 adquiriría el nombre con el cual la conocemos hasta la actualidad: Marvel.

---

<sup>80</sup> Duncan Randy y Smith Matthew J., *Op. Cit.*, p. 40.

<sup>81</sup> Ya se sabe la popularidad que eventualmente adquiriría la Liga de la Justicia.

Bajo la dirección de un maduro Stan Lee -que lleva 20 años trabajando en la empresa de su primo y viviendo los momentos más difíciles de ésta-, y con el talento de Jack Kirby y Steve Ditko, Marvel crea una serie de personajes a lo largo de la década del 60 que redimensionarían el género superhéroe, si no tan radicalmente como posteriormente lo harían Miller, Moore o Morrison, cuando menos sacándolos del sopor de los 50.



Stan Lee. *Fantastic Four*. N°1. Timely. Noviembre. 1961.

Su primer gran éxito es *Los cuatro fantásticos*, un proyecto en el que Stan Lee creía tanto que desde su primera aparición contó con *comic book* propio *The Fantastic Four* N°1 (Noviembre, 1961). Si bien en su origen viene a ser un encargo de Martin Goodman, dueño de Marvel, ante el éxito que ha tenido para el momento la Liga de la Justicia, dista mucho de parecerse a ésta.

En primer lugar por la forma accidental en que obtienen sus poderes, a pesar que el segundo Flash también es producto de un accidente y que hay mucho de fortuito en la manera que Hal Jordan se une a los Linterna Verde, hay una sensación de trauma y no aceptación en Reed Richards (Señor Fantástico), Sue Storm (Mujer Invisible), Johnny Storm (La Antorcha Humana), pero especialmente en Ben Grimm (La Mole) que no había sido visto con anterioridad en el género. El caso de este último, La Mole, es enfático, pues su transformación lo convierte en un *monstruo* que será atrapado en un cuerpo de roca sólida, siendo el primer superhéroe trágico en la

historia del cómic<sup>82</sup>. En segundo, por mostrar roces, conflictos internos, sentimientos encontrados y, a veces, resentimientos entre sus miembros. En contraste con los integrantes de la Liga de la Justicia, estos superhéroes tienen pasiones y reconcomios, y no siempre se la llevan bien.



Stan Lee y Steve Ditko, *Amazing Fantasy Spider-Man*, N°15, Timely, 1962

Para la creación del próximo personaje Stan Lee, ahora acompañado por Steve Ditko, le daría otra vuelta de tuerca a su replanteamiento de los enmascarados, pues esta vez no se trataría de un hombre adulto, o una mujer, sino de un adolescente quien se pondría las mallas para luchar contra la maldad, apareciendo por primera vez en *Amazing Fantasy* N°15 (1962) y respondiendo al nombre de Peter Parker, quien producto de la picadura de una araña radioactiva se transformaría en Spider-Man. A la par de luchar contra el Duende Verde o el Doctor Octopus, este

huérfano criado por sus tíos debe arreglárselas con el acné, los problemas amorosos, la permanente falta de dinero, y luego de la muerte de su tío producto de su indiferencia, también del cuidado de su anciana tía. Al éxito contundente de *Spidey* le seguirían Hulk, en *The incredible Hulk* N°1 (1962), creación de la dupla Lee/Kirby, Iron Man, en *Tales of suspense* N°39 (1963), y en 1964 replantearían al Capitán América, creando el Universo Marvel, donde existirían todos estos personajes

<sup>82</sup> Weiner Stephen, *Op. Cit.*, p. 10.

fantásticos y que tiene para ese momento -dentro de lo que cabe- un tono más realista, más humano, que el Universo DC, donde habitan Superman y compañía. Todos ellos con ese nuevo perfil que caracterizaría a los superhéroes de ahí en más y que Pablo de Santis ha sintetizado acertadamente:

Los nuevos héroes tenían sobre sus espaldas una carga neurótica de la que estaban libres los Batman y Superman de entonces. El Capitán América le teme al paso del tiempo; Tony Stark (El verdadero nombre de Iron Man) es un hombre con un corazón enfermo, encerrado en una armadura. El doctor Bruce Banner no sabe cómo detener su involuntaria transformación. El poder físico, en algunos casos, como en Hulk o La Masa [La Mole de Los Cuatro Fantásticos], proviene de su carácter monstruoso<sup>83</sup>.

Lee también dará una preocupación social y una postura política a sus personajes que los predecesores de los 50 habían evitado de todas las maneras posibles. Es así como en 1963, junto a Kirby crea los *X-Men*, un grupo de adolescentes que debido a mutaciones genéticas adquieren superpoderes y son educados y organizados por el profesor Xavier, otro mutante. El caso de los *X-Men* es particularmente llamativo, pues siendo mutantes son rechazados por la sociedad y deben enfrentarse a los prejuicios y la intolerancia como cualquier minoría de la época. Muchas lecturas han querido ver la lucha de los homosexuales por adquirir derechos igualitarios, pero en realidad es un reflejo de todas las minorías que han sido perseguidas y lo eran en ese momento<sup>84</sup>, en plena lucha por los derechos civiles.

En concordancia por este lado social de los héroes, en el número 52 de *Los cuatro fantásticos* aparecerá por primera vez un superhéroe de raza negra: La pantera negra, creación de Lee y Kirby que reivindica la figura del afroamericano justo un año después de los disturbios de

---

<sup>83</sup> Pablo de Santis, *Op. Cit.*, pp. 82-83.

<sup>84</sup> La X de los *X-Men* y, por extensión del profesor Xavier, su líder, se tomó de Malcom X.

Watts<sup>85</sup>. Más tarde, en 1971, publican una trilogía de Spider-Man (*Amazing Spider-Man* 96, 97 y 98) en la que se trata el problema de las drogas por vez primera en un cómic luego de la creación de la CAA; de hecho, ésta se negó a darle el sello de aprobación. Sin embargo, Lee con el apoyo irrestricto de Goodman se atreve a publicarla, convirtiéndose en un éxito de ventas y demostrando la anacronía del código de autocensura.

Siempre con un gran sentido de la oportunidad, DC contrata nuevos guionistas y dibujantes y trata de darle un nuevo rumbo a sus superhéroes. De este período es destacable la reformulación que se hace de *Batman*, regresando al murciélago a sus orígenes y alejándolo de la insípida versión de los 50 y comienzos de los 60. Vale la pena mencionar también la faceta de Linterna Verde y Flecha Verde compartiendo aventuras, proyecto a cargo del guionista Denny O'Neil y el dibujante Neal Adams. Inspirado por el *nuevo periodismo* de Norman Mailer y Tom Wolfe, "O'Neil intentará aplicar a Green Lantern la mirada contestataria y documentada sobre la sociedad norteamericana de los citados escritores"<sup>86</sup>, unido además a un Oliver Queen (Flecha Verde) que habiendo caído en bancarrota después de ser un millonario *playboy*, es abiertamente de izquierda y le muestra a Hal Jordan constantemente las injusticias sociales a su alrededor, abogando por la acción directa, mientras Jordan sigue apostando por la institucionalidad y el *stablishment*. Esta serie, que duró apenas dos años, alcanza su punto más alto en *Green Lantern* vol.2, N°86 (Noviembre de 1971) cuando, al estilo de la trilogía de Spider-Man, Flecha Verde descubre que su joven ayudante, *Speedy*, es adicto a la heroína y lucha por rescatarlo de esa adicción con la ayuda de Canario Negro. El mayor impacto de este número

---

<sup>85</sup> Una semana de disturbios como consecuencia de las condiciones de vida de la comunidad negra en Los Angeles, especialmente en cuanto a los abusos por parte de las autoridades policiales.

<sup>86</sup> Guedj Philippe, *Op. Cit.*, p. 96.

es, por supuesto, que en la portada aparece el joven *Speedy* drogándose, con jeringa incluida.

Además del movimiento *underground* y la transformación del superhéroe, es destacable que en esta época el cómic se convierte en objeto de estudio de la semiótica, que va a examinarlo no sólo desde sus características formales y su articulación como estructura narrativa secuencial, sino además -y haciendo por supuesto mayor énfasis- como transmisor de ideología; siendo resaltantes el ya mencionado e inaugural *Apocalípticos e integrados* (1965) de Umberto Eco, *La historieta en el mundo moderno* (1970) de Oscar Masotta, *El lenguaje de los cómics* (1972) de Román Gubern (1972) y *Para leer al pato Donald* (1972) de Armand Mattelart y Ariel Dorfman. Así como los estudios académicos en sus diversas corrientes se apropian del cómic, también lo hace el arte, particularmente el *Pop Art*, que a través de Lichtenstein "mostraba la rigidez de la historieta, el estereotipo, la trivialidad"<sup>87</sup>, algo que el cómic adulto, encaminado por el movimiento *underground*, combatiría.

Es la época en que se comienzan a dar reuniones de fans con cierto grado de organización y que serían la raíz de los Comic-Con. Resultando de ello la oportunidad que tenían los creadores de comunicarse directamente con sus seguidores más fieles y para los empresarios leer tendencias y proponer nuevos productos. Estas reuniones de fans también comenzaron a crear una tendencia, la de personas adultas que se avergonzaban cada vez menos de ser seguidores del medio, lo que suponía una paulatina maduración del mismo.

Por último, en los años setenta se constituyen las tiendas especializadas en cómics, que nacerán como un experimento pero pronto demostrarán con creces su éxito. Esto tiene varias repercusiones, una de ellas era

---

<sup>87</sup> de Santis Pablo, *Op. Cit.*, p. 34.

liberarse por completo del código de autocensura impuesto en los años 50, pues ya no se necesitaba de la aceptación de los quiosqueros para vender un cómic; a la par, el público especializado permitía crear obras más restringidas, más crípticas en algunos casos, enfocándose en quienes conocían el medio y podían valorarlo de manera crítica.

Rescatado de la quema de los años 50, el cómic se topó con la generación *beat* y se unió a ella como herramienta de la contracultura, legándonos experimentos formales trascendentales, apertura a nuevos -a veces peligrosos- temas que el medio no sabía que podía tratar, una conciencia de género reivindicada en un cómic auténticamente femenino, preocupaciones sociales y un enorme esfuerzo por deslastrarse de la pobreza y la monotonía en que había decidido estancarse el noveno arte, pero sobre todo esos Crumb y Shelton trajeron el don de la autoría, la importancia del creador, del artista -ese paso que en la Historia llevaría la artesanía al arte durante el Renacimiento-; una conciencia de creador que incluso en el *mainstream* cobraría bríos, con una figura tan icónica, tan para siempre, como Stan Lee. Y es precisamente este personaje estrafalario quien serviría de puente para traer de vuelta, para revivir de entre los muertos a los superhéroes -como tantas veces lo han hecho y lo seguirán haciendo los Capitán América, los Batman, los Superman, quizá también los Antorcha Humana-. Es gracias a Lee que los superhéroes se vuelven sujetos descolocados, desenfocados, llenos de traumas y de resentimientos, de problemas menos cataclísmicos y más humanos. A la par, el cómic va creando en estas convulsionadas décadas su propia subcultura, con las reuniones de fans y las tiendas especializadas, va creando su propio universo, su propio multiuniverso sería más correcto decir, pues en éste se van articulando los múltiples universos DC y los múltiples universos Marvel que en más de una ocasión se

cruzarán, así como los demás universos que van surgiendo, más discretos, más humildes. Y como colofón, el cómic se da cuenta, se entera, que ese universo que está gestando, que ha venido gestando desde los garabatos de un maestro miope en Suiza, que tiene su rincón en *Hogan's Alley* donde inmigrantes irlandeses y alemanes hablan en una jerga nueva, en medio del bullicio de la ciudad naciente, un universo atravesado por detectives, por animales antropomórficos, por hippies y hombres en mallas, ese universo -descubre el cómic- está hecho de signos, y de signos que transmiten una ideología. Toda esta nueva conciencia, esta especificidad del medio, esta maduración, dejará la mesa servida para que la noche del 12 de octubre de 1985 un vigilante enmascarado -el millonésimo vigilante enmascarado- comience a investigar la muerte de un comediante y con ello abra las puertas del Apocalipsis.

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

www.bdigital.ula.ve



## CAPÍTULO

La Otra Invasión Británica

## 2.1.- ALAN MOORE: EL DESTRUCTOR DE MUNDOS



Como lo hemos visto en el capítulo anterior, la historia del cómic está llena de nombres que en su momento dieron un giro o propulsaron una transformación trascendente. Sin embargo, quizá sólo Rodolphe Töpffer tenga una importancia para el devenir del medio comparable con la de Alan Moore.

El primer invasor británico, mago del caos, quien se atrevió a usar el cómic como una herramienta de denuncia ante el fascismo que veía levantarse a su alrededor; hacerlo un camino de indagación sobre la naturaleza humana, quien le dio rango de

adultez a ese "entretenimiento barato de niños" y reivindicó el papel del autor en una industria que lo había hecho casi desaparecer. Un autor que, en definitiva y muy a pesar suyo, partió la historia del superheroiismo en dos cuando en septiembre de 1986 publicó junto al también británico Dave Gibbons el primer número de ese laberinto llamado *Watchmen*.

Nacido en el barrio más pobre de Northampton el 18 de noviembre de 1953, Moore fue un niño que destacó



tempranamente por su inteligencia, haciéndose aficionado a los textos infantiles sobre mitología griega, así como a las historias de Robin Hood. Tales lecturas le permitieron ir construyendo un universo imaginario que lo ayudaba a evadirse de una realidad muy poco alentadora. Rondando los siete años, descubre los cómics norteamericanos de los que se haría fiel seguidor desde ese momento. Curiosamente, la llegada de éstos a Inglaterra era bastante irregular, y los títulos cambiaban mes a mes, por lo que la infancia del escritor alternó entre aventuras de *Flash*, los *Cuatro Fantásticos*<sup>88</sup> e incluso en un mal día, las historias de *Gasparín, el fantasma amistoso*<sup>89</sup>. Tal irregularidad tuvo como consecuencia que, desde esa época, Moore tuviera una visión panorámica del medio y una comprensión creciente de sus distintas modalidades.

A los quince años Alan Moore está más enganchado que nunca al medio, por esta época es asiduo de los personajes de *ACG* y *Charlton Comics*. Al mismo tiempo, descubre el movimiento *underground*, la revista *MAD*, a William Burroughs y los escritores *Beat*, así como la revista contracultural inglesa *OZ*. *ACG* se especializaba en historias sobrenaturales, con una estética muy similar a la de la extinta para ese momento *EC Comics*, de la que no es descabellado sugerir que haya podido servir de inspiración para las historias sobrenaturales de su primer trabajo para el público norteamericano: *La cosa del pantano*. Por su parte, *Charlton* producía un tipo de

---

<sup>88</sup> Que conoció por azar, pues estando enfermo, en cama, pidió a su madre que le trajera un cómic de *Blackhawk* y para que lo pudiera identificar le dijo que en la portada vería unos hombres vestidos de azul. Años después diría que, luego del inicial desagrado, este cómic lo transformaría, "Produjo algo en mí. Fue principalmente el trabajo artístico. Tenía un estilo y una textura que yo jamás había visto" Khoury George. *The Supreme Writer: Alan Moore*. Disponible en: <http://www.twomorrrows.com/kirby/articles/30moore.html> [Consultado el 3 de agosto de 2012].

<sup>89</sup> Spencer Millidge Gary. En: AA.VV. *Portrait of an Extraordinary Gentleman*. Londres: Abiogenesis Press, 2003, p. 13.

superhéroe más sofisticado<sup>90</sup>, destacando entre ellos Question y Blue Beetle, quienes serían -Junto con Thunderbolt, Night Shade, Capitain Atom y The Peacemaker- la semilla original de los posteriores *vigilantes*.

En el mismo registro, la sátira perpetua de Kurtzman hacia el medio permite que el joven inglés mire con otros ojos a los personajes con los que ha venido creciendo, en especial la figura paródica de Superduperman, al que tanto le debería su trabajo en *Miracleman* y, por supuesto, en *Watchmen*. El *comix underground* le propondría una nueva estética, con esas viñetas saturadas y las enormes porciones de texto, algo que sería distintivo de sus primeros trabajos, además de la mirada crítica hacia el sistema y la posibilidad de usar el medio como herramienta de denuncia que ha sido constante en toda su obra. Por último, el movimiento contracultural arraigaría fuertemente en él y a los 17 años, luego de haber leído *The Politics of Ecstasy* (1968) de Timothy Leary, "[...] decidiría hacer del tráfico de LSD una forma de subversión al caduco sistema de pensamiento burgués, actividad que le valdría la expulsión inmediata e irrevocable del instituto"<sup>91</sup>.

Es por esta época cuando se une al *Northampton Arts Lab*, donde a la par de consolidar su formación ideológica dentro del movimiento contracultural, puede desarrollar sus necesidades creativas en diversas disciplinas<sup>92</sup>. De

---

<sup>90</sup> Parkin Lance. *Alan Moore: The essential guide to the creator of Watchmen, From Hell and V for Vendetta*. Londres: Pocket Essentials, 2001 [E-book]. Tomando en cuenta que, como norma, los libros electrónicos o E-book no tienen una numeración de página correspondiente a la del libro físico, y en los casos en que se numeran las páginas, el orden de la información varía de acuerdo al lector electrónico, el formato en que haya sido creado el archivo e, incluso, cambiando el número de letra, hemos prescindido de utilizar alguna numeración en las citas al hacer referencia a libros electrónicos y nos remitimos a agregar la leyenda [E-book] para guiar al lector.

<sup>91</sup> Vargas Juan José. *Alan Moore: La autopsia del héroe*. Palma de Mallorca: Dolmen, 2010, p. 21.

<sup>92</sup> Sobre su experiencia en el *Northampton Arts Lab* diría luego: "Me dio una actitud hacia el Arte que me duró por el resto de mi vida, me enseñó



esta manera, realizaría ilustraciones y escribiría para fanzines como *Anon*, *Weird Window* y *The Shadow*, desarrollando su propio proyecto, *Embryo*, donde publicaría varios poemas de su autoría con fuerte inspiración lovecraftniana y orwelliana (sus dos mayores influencias), así como su primer cómic, *Once there were daemons* (Nº5, 1971). En esta primera apuesta editorial de Moore se comenzarán a definir algunos de los rasgos que caracterizarán toda su producción en lo sucesivo: "[...] la lucidez creativa basada en un manifiesto teórico coherente, la firme voluntad de oponerse a la respetabilidad y la práctica estéril, con una ironía sutil y astuta"<sup>93</sup>.

Todo el conocimiento acumulado en esta etapa experimental y de autoedición lo inclinaría en definitiva a dedicarse profesionalmente al cómic, teniendo su primer trabajo remunerado en la revista musical *Sounds*, para la que crearía una tira cómica llamada *Roscoe Moscow*. Publicada por primera vez el 31 de marzo de 1979, bajo el seudónimo Curt Vile, contaba las aventuras de un torpe detective, parodiando los personajes y situaciones de la novela negra. Para la revista musical suponía llenar un espacio y, mientras hiciera reír al público, se le daba toda la libertad de acción al autor; libertad que Moore aprovechó al máximo, explotando su fuerte influencia *underground*:

El detalle absurdo, la violencia explícita, la concentración de un mínimo de un chiste por viñeta, el *collage* ocasional y el constante desafío a los prejuicios narrativos del lector definían una serie que no se privaba de caricaturizar personalidades de la música como David Bowie e Iggy Pop -en el cómic David Boko y Wiggy Pulp, respectivamente una deidad

---

mucho más que cualquiera de las lecciones en la escuela lo hizo", "Interview to Alan Moore", *Ptolemaic Terrascope* (Londres) (8): 1991. Disponible en:

[http://www.terrascope.co.uk/MyBackPages/Alan Moore interview.htm](http://www.terrascope.co.uk/MyBackPages/Alan%20Moore%20interview.htm).

[Consultado el 14 de julio de 2012].

<sup>93</sup> Aicardi Gianluca. *M for Moore*. Roma: Tunué, 2006, p. 20.

lovecraftiana y su esclavo, miembro de una secta masoquista con sede en Berlín...<sup>94</sup>

Además de lo ya señalado, es importante el ejercicio de metaficcionalidad que inaugura esta etapa de su obra. Las alusiones a los hitos del cómic, en forma de parodia, crítica e incluso homenaje son constantes en la tira del detective. En una de sus aventuras, Roscoe solicita ayuda a un puñado de superhéroes, para recibir por respuesta que ha llegado tarde, pues tienen dos décadas retirados y quienes no están locos, son demasiado viejos para cualquier cosa que no sea sentarse en un bar a beber y esperar la muerte, *¡Somos un chiste Roscoe! ;;;Un mal chiste!!!* Le dice Rocket Redglare, su héroe de la infancia.

El juego de intertextualidad y parodia como principio articulador de sus historias acompañaría a Moore a su siguiente proyecto con la revista *Sounds*. Una vez concluida *Roscoe Moscow*, comienza a publicar *The stars my degradation* (1980), parodia del clásico de ciencia ficción *The stars my destination* (1956), de Alfred Bester. En la nueva tira, un individuo que puede hablar con total fluidez es expulsado al espacio por considerarse irrisorio en un mundo en el que todos tartamudean. Ello lo obliga a ir de planeta en planeta, buscando su propio lugar en el universo, aunque lo que encuentra realmente es un absurdo tras otro, compañeros de viaje escatológicos y no pocos ataques a las vacas sagradas de la ciencia ficción.

Cierra este primer período *Maxwell*, *The magic cat*, que publicaría sin interrupciones entre 1979 y 1986 en el *Northampton Post*, siendo hasta la fecha el trabajo con mayor continuidad por parte del autor. Nacido de la expresa solicitud de una tira con gato para el público infantil por parte de la redacción del periódico, *Maxwell*

---

<sup>94</sup> Vargas Juan José, *Op. Cit.*, p. 25.

se convirtió prontamente en una palestra política para Moore, y aunque no alcanzó nunca los límites contestatarios de una de sus mayores influencias, *Fritz the cat*, resultó una interesante alegoría sobre el mundo que se desarrollaba semana a semana en esa convulsa época. Las vivencias de este refinado gato le permitieron a Alan Moore adquirir destreza en cuanto a la narración gráfica, trabajando siempre en los límites de cinco viñetas sucesivas, así como explorar un estilo narrativo radicalmente distinto al abyecto de sus dos publicaciones para *Sounds*.

Es destacable observar la manera como, a través de estos tres trabajos, se trazan principios constantes a lo largo de su carrera, así como entender lo que estos principios indican. La intertextualidad no sólo supone un recurso más del cual servirse, sino una piedra angular de su trabajo, y que lo seguirá siendo hasta la actualidad. Además de ello, dicha intertextualidad supone un conocimiento sin parangón del cómic como medio, pues sus referencias cubren todos los géneros, desde el superhéroe hasta el de ciencia ficción, yendo más allá del arte secuencial y echando mano de la literatura, la música, la radio novela; un ejercicio que no solo los emparenta, sino que los equipara en esa red de referencias dándole un mismo estatus en tanto formas de expresión artística.

De igual modo, el juego paródico es esencial en este período, algo que tiene su origen en la revista *Mad*, aunque también en todo el movimiento *underground*, y que se vincula -como lo señalamos en el apartado dedicado a dicho movimiento- con la necesidad de hacer un ejercicio crítico sobre el cómic, desacralizándolo y permitiéndole abrirse a nuevos horizontes, así como darle un estatuto de adultez. Esto último tendrá un valor tan alto para Moore que cuando se le impone una tira para el público infantil, se venga firmándola con el seudónimo Jill de



Ray, "una corrupción de Gilles de Rais que era un notorio asesino de niños, pues estaba enojado con ellos por pedirme que hiciera una tira infantil"<sup>95</sup>.

En cuanto a la temática abordada hay una evidente propuesta seminal en esta primera etapa. En primer lugar, y el más trascendental en cuanto a nuestra investigación, se encuentra el tema del superhéroe en declive, del encapotado caído que es sólo una triste sombra del ayer. Examinada en profundidad, esta alusión paródica en la tira de *Roscoe* tiene dos ramificaciones fundamentales. La primera de ellas, la nostalgia del detective al buscar a su héroe de la infancia para ayudarlo con una investigación y la decepción al encontrar los restos del panteón superheróico en un oscuro bar de perdedores. En segundo, el problema de la heroicidad, pues en sus posteriores trabajos será esencial el tratar de definir lo que constituye la heroicidad y cuál es el papel del héroe en su propio destino. Por último, el tema de la denuncia social que se encuentra formulada en las dos tiras de *Sounds* a través del humor negro y en *Maxwell, The magic cat*, mediante la sutil alegoría, se irá acentuando a medida que su trabajo alcance mayor madurez, pero también a medida que el mundo se convierta en un lugar cada vez más inhóspito.

La historia de un transportista espacial que queda atrapado fuera de su camión con muy poco oxígeno, mientras la computadora del vehículo lo toma por un intruso, sería su primera publicación para la prestigiosa revista *2000AD*, bajo el título *The killer in the cab*, con fecha 26 de julio de 1980. Seis semanas después lograría publicar una segunda historia en esta revista, *The dating game*, haciendo equipo por vez primera con Dave Gibbons:

---

<sup>95</sup> "Interview to Alan Moore", *Ptolemaic Terrascope* (Londres) (8): 1991. Disponible en: [http://www.terrascope.co.uk/MyBackPages/Alan Moore interview.htm](http://www.terrascope.co.uk/MyBackPages/Alan%20Moore%20interview.htm). [Consultado el 14 de julio de 2012]

La aterradora historia de un hombre acosado pasionalmente por el ordenador central de su ciudad confirmaba al guionista como un excelente narrador, capaz de transitar sin dificultad del humor a la inquietud, y de ésta a la desesperación y al horror en apenas 4 páginas<sup>96</sup>.

Si bien su participación en *2000AD* comenzó siendo esporádica, las secciones de ciencia ficción "Time Twisters" y "Tharg's future shocks" le permitieron establecerse y ganar reputación a base de historias cortas autoconclusivas. Es también por esta época que Moore se inclina definitivamente por la escritura en detrimento del dibujo, para el cual había descubierto que era demasiado lento. Este giro es importante, pues dedicándose en exclusiva a las historias su destreza como narrador aumentó sustancialmente.

En paralelo, Alan Moore se iniciaría en el *mainstream* escribiendo *Black legacy* (N° 35-38, 12 de junio-3 de julio de 1980) y *Bussiness as usual* (N° 40-43, 17 de julio-7 de agosto de 1980) para la revista *Doctor Who weekly*, de *Marvel UK*. Estos trabajos destacan por ser los primeros en que firma con su verdadero nombre, además de realizarlos con David Lloyd, a la postre dibujante de *V de Vendetta*. Su papel como escritor de historias de ciencia ficción en esta revista se consolidaría durante los siguientes tres años, hasta que el despido injustificado de su amigo Steve Moore lo haría renunciar a ella por una cuestión de principios.

El Capitán Britania, creado en 1976 como homólogo inglés del Capitán América por *Marvel UK*, sería el primer trabajo encargado a Moore para el género superheróico. En un total de veinte episodios, publicados con intermitencia entre junio de 1982 y junio de 1984, Alan Moore reformularía por completo al enmascarado británico, haciendo borrón y cuenta nueva con respecto a la

---

<sup>96</sup> Juan José Vargas, *Op. Cit.*, p. 32.

continuidad que traía el personaje. Un ejercicio de reformulación éste que utilizaría con *Miracleman* primero, luego con *La cosa del pantano*, y del que se burlaría en su etapa más reciente, a cargo del superhéroe encanecido *Supreme*.

Entre las modificaciones más significativas que realiza Moore al Capitán Britania debemos destacar la desaparición de su bufonesco compañero, *Jackdaw*; la muerte misma y posterior resurrección del Capitán, así como la racionalización del mito sobre su origen. Esto último tiene una enorme trascendencia, pues el autor transforma al mago Merlín de la tradición artúrica -tutor y guía del superhéroe- en un científico interdimensional que tiene como propósito emparejar el nivel de civilización de esta tierra con el de los demás universos paralelos, usando al héroe como una mera herramienta, más que sacrificable.

Con dicho movimiento, Alan Moore se permite comenzar a cuestionar la figura del superhéroe, convirtiéndolo en "un pobre diablo condenado, un soldado incapaz de ver más allá de los terribles reveses que zarandean su existencia en perenne lucha"<sup>97</sup>. A ello se le suma la prohibición por parte del gobierno británico de la existencia de superhéroes, un motivo recurrente en sus obras paralelas -*Miracleman*, *V for Vendetta*- y con mayor énfasis en *Watchmen*.

A la par que trabajaba para uno de los monstruos del negocio, Moore fue contactado por el ex ejecutivo de *Marvel UK*, Dez Skinn, ofreciéndole un lugar en su proyecto de revista -la hoy mítica *Warrior*- para que reviviera a una vieja gloria de su infancia; deseo que Moore había hecho público apenas hacía unos meses,

Me gustaría ver un cómic adulto que no se caracterizara principalmente por las tetas grandes, las vísceras

---

<sup>97</sup> *Ibid.*, p. 44.



derramadas o la clase de balbuceos descerebrados que tanto gustan en la revista *Heavy Metal*. Mi mayor esperanza personal es que alguien resucite a *Marvelman* y yo le escriba ¡KIMOTA!<sup>98</sup>.

*Marvelman/Miracleman* había nacido fruto de la contingencia, luego que la disputa legal Fawcett-DC acabara con el *Capitán Marvel* y su distribuidor en Inglaterra ideara una manera de seguir con el éxito de la serie. Len Miller, propietario de *Miller & Sons*, reformularía los personajes lo mejor posible (eliminando capas, cambiando el color de cabello y sustituyendo la palabra clave *Shazam!* Por la rebuscada *Kimota!*) y contrataría al dibujante Mike Anglo para que se encargara de la serie, desde su reaparición en 1954 hasta la clausura en 1963.

En concordancia con su época, *Miracleman* y luego sus aliados *Young Miracleman* y *Kid Miracleman*, conocidos como la *Familia Miracleman*, eran personajes simplones, clichés, con aventuras repetitivas al infinito. Pese a todo, tuvieron un rotundo éxito y se constituyeron en el primer panteón superheróico inglés: "En 1959, cuando yo tenía seis años, *Marvelman* fue mi **primer y único héroe con uniforme**. Tal vez hubiera otros personajes británicos considerados superhéroes... pero *Marvelman* fue el primer y único superhumano en el reconocido estilo americano"<sup>99</sup>, afirmaría Moore.

Pese a la relación nostálgica con el héroe de su infancia, o tal vez gracias a ello, el tratamiento que Alan Moore da al personaje está lejos de ser generoso. Al

---

<sup>98</sup> Moore Alan. *Miracleman* N° 2. Barcelona: Forum, 1990, s/p. Los problemas legales por derechos de autor con la compañía *Marvel* han ocasionado que el personaje, originalmente conocido como *Marvelman*, haya sido rebautizado a su llegada a los Estados Unidos *Miracleman*, nombre por el que se le conoce en todo el mundo actualmente. Debido a lo anterior, hemos optado por darle esta denominación, la de *Marvelman*, salvo en los casos en que citas textuales o referencias similares hagan alusión al nombre original.

<sup>99</sup> *Idem*.

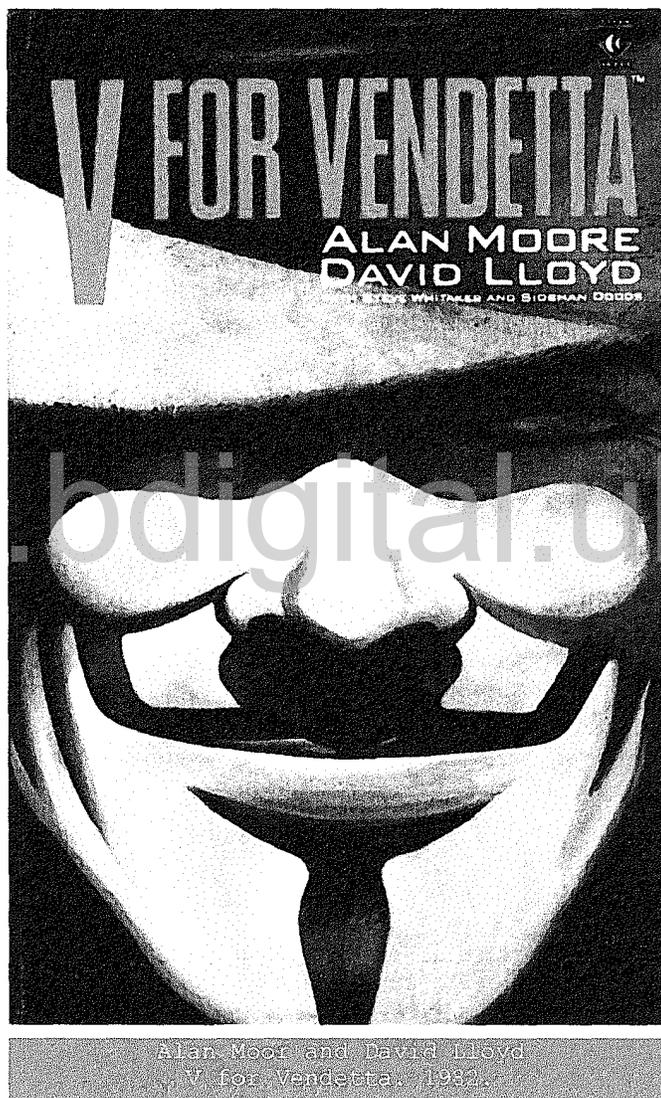
contrario, lo lanza de cabeza en mitad de los años ochenta, con un trabajo que apenas le permite vivir, un cuerpo gastado y fofo, cruzando la mediana edad y, la mayor crueldad, habiendo olvidado la palabra mágica que lo convierte en superhombre.

No profundizaremos aquí en la desconstrucción que Moore realiza del superhéroe en *Miracleman*, pues a ese tema dedicaremos en el último capítulo. Baste decir que los elementos perfilados en Capitán Bretaña (la problematización del héroe, el personaje como víctima del azar, la ilegalidad de los superhombres) aquí están trabajados en profundidad. A ellos debe sumarse la oposición superhombre/superhéroe que atraviesa toda la serie, teniendo como declarada referencia la figura del *Übermensch* de Nietzsche.

En cuanto a la estructura narrativa, pensar una historia extensa pero autoconclusiva impulsó a Alan Moore a dividir la serie en tres "Libros", entendidos éstos como conjuntos de capítulos que conformaban un arco argumental entero dentro de la narración. De este modo, los capítulos se iban publicando en la revista con la aclaratoria de a qué libro pertenecían. Lamentablemente, una serie de problemas haría que la serie se viera interrumpida en múltiples ocasiones, terminándose de publicar ocho años después de su comienzo, en 1990.

Una suerte parecida corrió su segundo proyecto con *Warrior*, la paradigmática *V for Vendetta*. Nuevamente dividida en tres arcos argumentales (Libros) con el agregado de un interludio, se comenzó a publicar ese mismo año de 1982, pero tendría que esperar a que su autor alcanzara la fama y ser rescatada por *DC Comics* para ver publicados los diez números que conforman la serie. En equipo con el dibujante David Lloyd, Moore desarrolló la historia de esa distópica Inglaterra ambientada a finales de los años noventa, donde un anarquista anónimo, oculto tras el rostro siempre

sonriente de Guy Fawkes y conocido sólo como V, decide dinamitar -simbólica y literalmente- el gobierno fascista y omnividente del nuevo Gran Hermano.



Por su carácter distópico, su constante alusión al naciente thatcherismo y la posición ética del protagonista, ésta es sin duda la obra más política de Alan Moore. El tema que ha abordado en sus dos anteriores proyectos se extiende a éste, pero ya sin el prefijo de

súper, se trata pues de la pregunta sobre el heroísmo a secas, sobre el papel del héroe en una sociedad oprimida, vigilada y torturada por el poder, y especialmente es una reflexión sobre el héroe político o lo que es lo mismo, cómo la acción política nos transforma en héroes.

De nuevo en la revista *2000AD*, el autor propondrá en esta misma línea una nueva arista del heroísmo *La balada de Halo Jones*. En contraste con los personajes duros y violentos, eminentemente bélicos de la revista -que tendrían en *Judge Dredd* su más alta expresión- a Moore le interesaba contar la historia de una chica normal, Halo Jones, viviendo en un claustrofóbico futuro, y que por las circunstancias que le toca vivir termina pasando a la historia como una heroína. Precisamente, su vida nos es contada cuatrocientos años después por un profesor de *Ciencias Parahistóricas*.

La protagonista vive en un laberinto flotante, en Manhattan, junto a sus amigas, un lugar llamado El Arco donde las autoridades han decidido "ocultar" a los delincuentes, pobres y otros seres periféricos, de la vista de los habitantes de la superficie. Por ello, viven en un alto nivel de hacinamiento, desempleados en su mayoría y con muy escasos recursos. Luego de una serie de hechos trágicos vinculados a sus amigas, Halo decide huir de El Arco, embarcándose primero en un crucero de placer, participando en una guerra de tintes genocidas y, en última instancia, decidiendo emprender un viaje solitario a los confines del cosmos, decepcionada profundamente de la humanidad.

En *La balada de Halo Jones*, Moore realiza un significativo despliegue de sus habilidades como narrador para construir este universo ficcional futurista donde se desarrollan las acciones. En primer lugar, y junto al dibujante Ian Gibson, trabaja en construir una detallada ambientación, creando una arquitectura, un vestuario e, incluso, rasgos raciales muy particulares. Igualmente,

intenta crear una especie de argot para los habitantes de El Arco. No obstante, las quejas de los lectores ante su incomprensibilidad hacen que este último elemento sea suprimido a la brevedad.

De nuevo la historia es separada en tres libros, estrategia narrativa que es favorable a *La balada...*, pues las diferentes etapas en la vida de Halo van abordándose en cada uno de ellos. Así en cuanto a las relaciones afectivas, por ejemplo, en el primer libro se narra la relación con sus amigas -correspondiente a la infancia-, en el segundo libro el amor platónico hacia un ingeniero andrógino, propio de la adolescencia, y en el tercero, la atracción hacia los valores sexuales de la virilidad encarnados en el General Caníbal.

Hay, en efecto, en esos tres libros que publica *2000AD* entre junio de 1984 y abril de 1986, el desarrollo de un individuo que se sobrepone a las circunstancias y que por impulso vital logra transformarse en héroe, pero también alguien que está escapando de tragedias sólo para encontrarse con que en el siguiente destino hay una mucho peor, hasta marcharse sola a las estrellas, tal vez como una manera de renunciar a su heroicidad, a este mundo que parece demasiado horroroso para ser vivido; es, nos atrevemos a decir, un preludio del Dr. Manhattan escapando de la humanidad que se le ha vuelto ajena.

El trabajo desarrollado en esta etapa -en especial en los proyectos de *Warrior*- haría que Len Wein, creador de *Swamp Thing* (La Cosa del Pantano) y para ese momento de 1984 editor de la serie *Saga of the Swamp Thing*, llamase al escritor inglés para que éste le diera un vuelco a la criatura que había visto momentos mejores. Para Alan Moore, la oportunidad de trabajar en el mercado estadounidense, en especial en una de las grandes cabeceras como *DC Comics*, supuso una serie de cambios positivos:

De repente podía comenzar a estructurar historias con una extensión de veinticuatro páginas, lo que me permitía realizar algunas cosas fantásticas que antes ni siquiera había pensado en hacer, porque sencillamente no existía la posibilidad. Además podía estructurar narraciones en forma de saga, prolongándose de un número a otro, lo cual a su vez me dio la oportunidad de construir personajes incomparables a los anteriores. *La cosa del pantano* fue un proceso de aprendizaje importante, en cierta forma fue el cómic que me desató<sup>100</sup>.

Con la misma estrategia que había utilizado con Capitán Britania primero y Miracleman después, Alan Moore reformuló por completo la identidad de *La Cosa del Pantano* en un magistral número titulado *La lección de anatomía* (Febrero de 1984). Si en la versión original Alec Holland era un científico que, luego de sufrir un atentado, se convierte en este monstruo natural; la autopsia que se le realiza a *La cosa del Pantano* y que mantiene la tensión durante todo el número, sirve para determinar que Holland nunca sobrevivió al ataque,

Su cuerpo empapado por la fórmula cae al pantano y, una vez allí, se descompone. En un fondo pantanoso lleno de microorganismos no tardaría demasiado, General [Le explica el Hombre Florónico, contratado para hacer la autopsia, al General Sunderland, asesino de Holland] ¿Pero qué ocurre con las plantas del pantano alteradas por la fórmula bio-regenerativa? Se lo comen como a un gusano planario, a un sabio caníbal o a un genio... Las plantas, hambrientas, digieren los restos mortales de Alec Holland y se contagian de la poderosa consciencia de alguien que no se da cuenta que no está vivo! [...] Era una planta que creía ser Holland. Una planta que hacía todo lo posible para ser Alec Holland. Y ese ser patético que hay en la cámara criogénica es lo más parecido que pudo conseguir<sup>101</sup>.

Esta revelación que se hace tanto al lector como al mismo monstruo al leer el informe del Hombre Florónico, lo

---

<sup>100</sup> Moore Alan, citado por Vargas Juan José, *Op. Cit.*, p. 111.

<sup>101</sup> Moore Alan y Bissette Stephen. *La cosa del Pantano* N° 1. Barcelona: Ediciones Zinco, 1991, pp. 13-14.

sitúa en un estadio por completo diferente, pues ya no se trata del científico que lucha por recuperar su humanidad, sino de un organismo vegetal que hasta ese momento creía ser humano<sup>102</sup>. El camino entonces supondrá ahora la búsqueda de su identidad, explorando las capacidades de su nuevo ser y, durante el período que Moore tiene a su cargo *La saga...*, relacionándose con otros seres monstruosos -vampiros, fantasmas, hombres lobos-, para combatir sus amenazas a la par que para descubrir la *humanidad* latente en cada una de estas abominaciones.

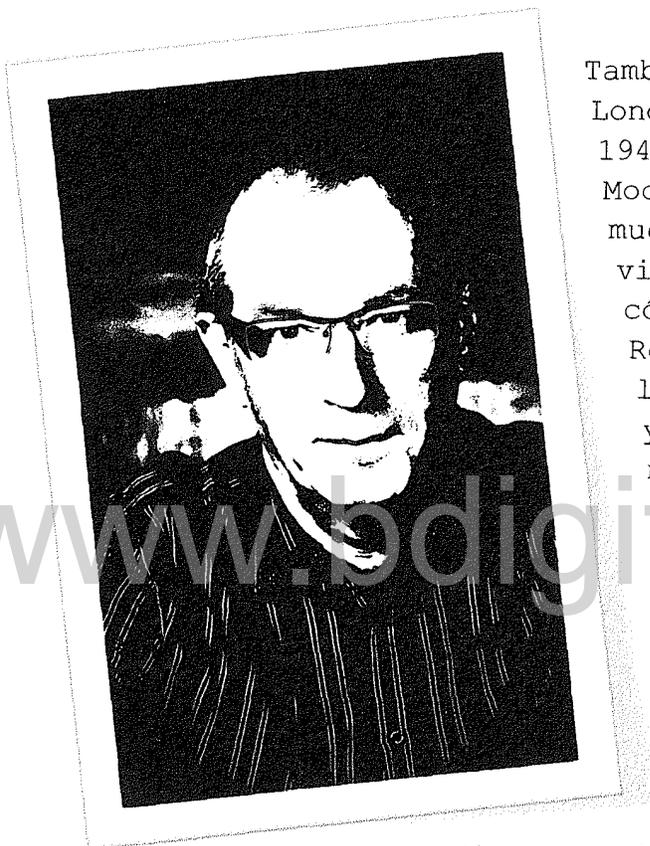
Luego de dos años a cargo de *Swampy* (apodo de la Cosa del Pantano), Alan Moore había logrado un éxito tal que la serie pasó de 17.000 a 100.000 ejemplares vendidos al mes en ese corto tiempo. Pero su impacto no sólo correspondía al gran público, la crítica especializada elogiaba el estilo narrativo del inglés, mientras otros autores comenzaban a copiarlo. Convertido en una joven estrella, resulta lógico que DC no escatimara en recursos para mantenerlo cómodo entre sus filas, por ello le ofrecieron una serie limitada, autoconclusiva, que podría crear desde los cimientos y desarrollar como quisiera. Alan Moore, por su parte, aprovechó la propuesta para materializar una idea en la que venía trabajando desde 1984<sup>103</sup>, haciendo equipo nuevamente con el también inglés Dave Gibbons y produciendo uno de los cómics con mayor repercusión en toda la historia, cuyo primer número saldría en septiembre de 1986: *Watchmen*.

---

<sup>102</sup> Este cuestionamiento en torno a la identidad se enfatiza con la simetría de los sujetos en acción: El objeto de la autopsia, un ser vegetal que cree ser un hombre, y el hombre florónico, un científico que aspira convertirse en ser vegetal.

<sup>103</sup> Moore Alan. "Apéndice" en Moore Alan y Gibbons Dave. *Watchmen: Edición Absolute*. Barcelona: Planeta de Agostini, 2009 (1ª Ed. 1986-1987), s/p.

## 2.2.- DAVE GIBBONS: EL RELOJERO SILENCIOSO<sup>104</sup>



También inglés, pero nacido en Londres el 14 de abril de 1949. Apenas mayor que Alan Moore, se pueden trazar muchos paralelismos entre la vida de ambos. Fanático del cómic desde la infancia. Rondando los 7 años, leía lo que llegaba a Inglaterra y lo que se publicaba en su mismo país, interesándose pronto por ilustrar sus propios cómics.

Durante su juventud fue cada vez más influido por el *comix underground* y al llegar la década de los 70, abandonó su trabajo como topógrafo

para dedicarse al mundo del cómic en la cabecera inglesa IPC, primero como rotulista y luego como dibujante de sus historias de acción y terror, convirtiéndose a la postre en uno de los más prolíficos y eficientes dibujantes de su generación.

<sup>104</sup> Dave Gibbons se ha convertido en víctima de su propio talento, debido a su participación junto al tal vez demasiado grande Alan Moore en una obra que rompió esquemas y alcanzó popularidad de inmediato manteniéndola aún hoy. Injustamente, resulta casi imposible conseguir información biográfica de Gibbons que vaya más allá de su trabajo con Moore. Precisamente por ello, la información de este apartado se ha logrado extraer de sus menciones en obras más amplias sobre la historia del cómic, sobre el cómic inglés, las pequeñas notas biográficas en las ediciones de *Watchmen* y, tristemente, en las obras dedicadas a Moore.

Al igual que ocurrió con muchos dibujantes y guionistas ingleses de su época, se dio a conocer en la revista *2000AD*, en la que participó desde su primer número (1977), estando a cargo de series como *Harlem heroes*, *Dan Dare*, *Jude Dredd*, entre otras. Adquiriendo en este proceso un dibujo fluido y preciso, con evidentes influencias del *underground*, y dándole una identidad visual distintiva a la ciencia ficción inglesa. En esta época, entre finales de los 70 y comienzos de los 80, también estaría a cargo de *Dr. Who*, trabajo privilegiado en su país que lo terminaría de consolidar dentro del medio.

En 1982, el cazatalentos Len Wein lo contrató para DC en donde comenzaría su faceta norteamericana. Con esta cabecera publicaría *Green Lantern* N° 161 (febrero de 1983), con guión de Todd Klein; *The Flash* N° 318-319; *The brave and the Bold* N° 200 (julio de 1983), entre otros, destacándose el colosalismo que le imprime a los superhéroes y la alternabilidad de encuadre para imprimir dinamismo.

En 1985, trabajó junto a Alan Moore en el *Superman annual* N° 11, "Para el hombre que lo tiene todo". De inmediato comenzó la vertiginosa carrera de *Watchmen*, la obra que lo ha convertido en uno de los nombres más mencionados en el mundo del cómic. Luego trabajaría junto a nombres como Frank Miller, en *Give me liberty* (1990-1991) y *Martha Washington goes to war* (1994-2007), o Stan Lee, en *Creating Green Lantern* (Diciembre, 2001).

Más recientemente, escribió y dibujó *The Originals* (2004), con el sello independiente *Vertigo*. Esta obra narra el mundo de las mafias juveniles en un futuro próximo, pero con una estética que rememora la Inglaterra de los 60. Con fuertes reminiscencias de la novela negra y, cómo negarlo, de *La naranja mecánica*, le valió obtener el Premio Eisner.



Con un perfil muy distinto al de Alan Moore, el recorrido profesional de Gibbons ha sido constante y de bajo perfil. Tal vez por eso último se olvida con frecuencia su importancia capital en la creación de un cómic como *Watchmen*. Comenzando por la creación de personajes que, en contra del canon, nunca resultan particularmente atractivos por mucho que te encariñes con ellos. En segundo por *transparentar* el aparato ficcional en aras de capturar aún más la atención del lector hacia la historia que se estaba contando. Y, junto a esto, como lo veremos en el capítulo que sigue, por crear ese mecanismo de precisión que es la retícula de nueve viñetas para contar una historia tan compleja y de esa manera, convertirla en un reloj/novela.

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)



## CAPÍTULO

El Abismo Desenmascarado

### 3.1.- WATCHMEN:

#### EL ABISMO DESENMASCARADO

A lo largo de doce *comic books*, de entre 28 y 32 páginas cada uno, *Watchmen* narra la historia de un grupo de ex justicieros enmascarados que han sido obligados por el gobierno a dejar atrás sus actividades *superheróicas* y que se reencuentran tras la misteriosa muerte de uno de ellos. Ambientada en un ucrónico 1985, en el que Richard Nixon ha sido reelegido para un tercer mandato en los Estados Unidos y un conflicto nuclear con la Unión Soviética parece inminente, *Watchmen* apuesta por responder a la pregunta ¿Qué pasaría si realmente existieran superhombres? En palabras del mismo Moore, "[...] queríamos hacer un cómic de superhéroes original y excepcional y, de paso, tener la oportunidad de probar un par de ideas nuevas sobre la narración. Lo que conseguimos al final fue sustancialmente más que eso"<sup>105</sup>.

Y tanto lo fue que desde ese momento la figura del superhéroe y la manera misma de narrar sus historias cambió, se convirtió en obra de referencia como legitimadora del potencial artístico del medio. De hecho, para algunos la obra de Moore y Gibbons fue tan grande que detuvo la historia del cómic:

*Watchmen*, en efecto, paró el reloj. De un género al que en realidad no pertenece, el de los superhéroes. De una industria que pareció contentarse con haber podido producir una obra que encumbraba el medio y lo elevaba a categorías que sólo había alcanzado, si acaso, en contadas ocasiones, acercándolo por su estructura medida a los esfuerzos narrativos hasta entonces vistos sólo en la novela. De unos lectores que comprendieron (comprendimos) que podían contarse historias de otra

---

<sup>105</sup> Moore Alan. "Apéndice". En: Moore Alan y Gibbons Dave. *Watchmen: Edición Absolute*. Barcelona: Planeta de Agostini, 2009 (1ª Ed. 1986-1987), s/p.

manera, con otro empaque, anclando fantasía y realidad, apartándonos de tópicos y de soluciones fáciles<sup>106</sup>.

Las palabras de Rafael Marín como creador y estudioso del medio dan cuenta del impacto y trascendencia de esta obra. A ello podríamos sumar la enorme recepción que ha tenido durante casi 30 años, las constantes alusiones en diferentes medios, desde la serie televisiva *The Simpsons* hasta la novelística contemporánea, verbigracia Junot Díaz. Sin embargo, otros estudios se han encargado detalladamente de este trabajo<sup>107</sup>. Nos interesa, en cambio, reflexionar sobre los elementos que se conjugan en *Watchmen* para convertirla en el hito que es. En otras palabras, en las siguientes líneas trataremos de profundizar en los principales ejes articuladores de esta novela gráfica.

La primera parada al examinar *Watchmen* es su estructura espacio-temporal, o dicho de otro modo, su cronotopo. Es pertinente en este ámbito recordar que la noción de cronotopo fue tomada de la Física y aplicada a los estudios literarios, específicamente en torno a la novela, por Mijaíl Bajtín, para clasificar y estudiar obras en las que el binomio espacio-tiempo es absolutamente distintivo:

En el cronotopo artístico y literario tiene lugar la unión de los elementos espaciales y temporales en un todo inteligible y concreto. El tiempo se condensa aquí, se comprime, se convierte en visible desde el punto de vista artístico; y el espacio, a su vez, se intensifica,

---

<sup>106</sup> Marín Rafael. *W de Watchmen*. Buenos Aires: La Revistería Comics, 2009, pp. 9-10.

<sup>107</sup> A este respecto, es particularmente minucioso el trabajo que realiza Van Ness Sara J. en *Watchmen as literature: A critical study of the graphic novel* (2010), especialmente en su primer capítulo "Invading the ivory tower" (pp. 5-22). En él explica cómo desde el ataque de Fredic Paul Smoler y la titubeante recomendación de Maria Margaronis y Elizabeth Pochoda, publicadas en el diario *The Nation*, el 10 de octubre y 26 de diciembre de 1987, respectivamente, la recepción crítica de esta novela gráfica se fue decantando entre la denuncia escandalizada y el tímido y excusado respaldo, ganando espacios y respeto hasta llegar a los estudios académicos que se vienen realizando en los últimos 10 años.

penetra en el movimiento del tiempo, del argumento, de la historia. Los elementos del tiempo se revelan en el espacio, y el espacio es medido y entendido a través del tiempo<sup>108</sup>.

Este concepto caro a la teoría literaria que ha impulsado tantos análisis, entre los que se cuentan por supuesto los del mismo Bajtín a la novela griega de aventuras, la costumbrista, la biográfica o la de Rebelais, parece cobrar significativa pertinencia al hablar del tema que nos ocupa. Es cierto como ha señalado Annalisa Di Liddo<sup>109</sup>, que el ruso no tenía en mente al cómic cuando desarrolló su teoría. Pese a ello, al tratarse del arte *secuencial*, cobra particular pertinencia la amalgama de espacio-tiempo para su comprensión.

Hacemos énfasis en esto porque sobre cualquier otro medio narrativo, es en el cómic donde esta relación se vuelve indispensable para su adecuado funcionamiento. Siendo, como lo definió Eisner<sup>110</sup>, una serie de imágenes fijas dispuestas secuencialmente para dar la sensación de movimiento, el lector está obligado a llenar los espacios vacíos, los espacios en blanco, para apreciar el movimiento. Por ello, la disposición en el espacio de las imágenes es lo que le imprime desarrollo temporal -es decir, tiempo- a las mismas:

Al aprender a leer tebeos, aprendemos a captar el tiempo **espacialmente**, puesto que, en el mundo del cómic, **el tiempo y el espacio son una misma cosa** [...] Como **lectores** experimentamos la **vaga sensación** de que mientras nuestros ojos se mueven por el **espacio**, también se mueven por el **tiempo**<sup>111</sup>.

<sup>108</sup> Bajtín Mijail. *Problemas literarios y estéticos*. La Habana: Arte y Literatura, 1986, pp. 269-270.

<sup>109</sup> Di Liddo Annalisa. *Alan Moore: Comics as performance, fiction as scalpel*. Mississippi: The University Press of Mississippi, 2010, pp. 63-ss.

<sup>110</sup> Eisner Will. *El cómic y el arte secuencial*. Trad. Enrique S. Abulí. Barcelona: Norma, 2002.

<sup>111</sup> McCloud Scott. *Cómo se hace un cómic. El arte invisible*. Barcelona: Ediciones B, 1995, p. 100. Énfasis en el original.

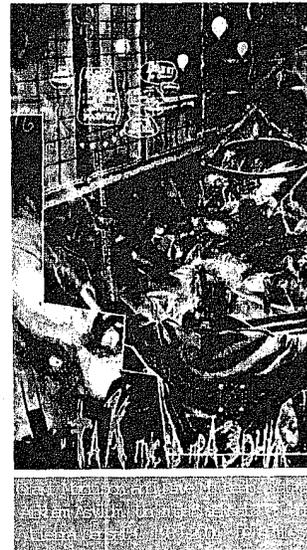
Tomando en consideración esta explicación de McCloud, la configuración espacial de la información es de suma importancia para entender de manera adecuada el ritmo de la narración. Más precisamente, la viñeta como unidad mínima cargada de sentido en la estructura del cómic será la responsable de establecer el ritmo de las acciones dentro de la historia que se narra. De esta manera, el tamaño, la forma y la cantidad de viñetas en una página, así como el espacio entre viñeta y viñeta, estará lleno de significado temporal. Es decir, determinará la estructura cronotópica básica de todo cómic.



Tan grande es la importancia de este factor que incluso se puede establecer como rasgo genérico dentro del medio, pudiendo afirmar que los cómics de comedia de situación (*Pepito y pepita*, *Garfield*, *Kalvin y Hobbes* o *Mafalda*) privilegian las viñetas simétricas, en especial rectangulares, y contentivas de pocos elementos, pues éstas manejan un ritmo recurrente, reiterativo, en el despliegue de sus historias.

Mientras que el género de superhéroes, con mayor intensidad a partir de los años 80, trabaja con viñetas de distintos tamaños y formas, rompiendo el marco, saturando la página, con el fin de transmitir al lector la sensación de dinamismo propia de este género.

Es interesante observar el trabajo con la viñeta que Art Spiegelman y Frank Miller realizan en las obras que junto a *Watchmen* suponen la eclosión de la novela gráfica. En cuanto al primero,



*Maus* mantiene una estructura bastante simétrica pese al caos aparente. La escuela del *comix* de la que viene Spiegelman hace que cada viñeta esté saturada de elementos y grandes porciones de texto, pero la disposición de la página conserva una estructura de entre seis y doce viñetas por página, privilegiando la más estandarizada de todas, la viñeta rectangular. Ello tiene mucho sentido cuando pensamos que lo que se cuenta está lejos de ser una historia de acción o aventuras, sino como su mismo subtítulo lo indica, *la historia de un sobreviviente*. Es una obra dramática sobre el mayor de los horrores en la historia moderna y, por ello, se destaca por ser contada en un ritmo constante, simétrico.

En oposición al caso anterior, *Dark Knight Returns* experimenta con un montaje distinto en casi cada página, desde las viñetas en forma de televisor con el texto fuera de ellas con el que comienza la historia, pasando por viñetas oblongas, apaisadas, viñetas sin marco, textos y personajes fuera de viñeta, hasta esas superviñetas ya legendarias que muestran al viejo Batman y su nueva *Robin* en posiciones épicas desbordando toda la página. Se trata de una carrera, como en la que participa Bruce Wayne al comienzo de la novela gráfica, que cada vez va más rápido y más fuera de control, hasta retomar la simetría más convencional en la secuencia del funeral.

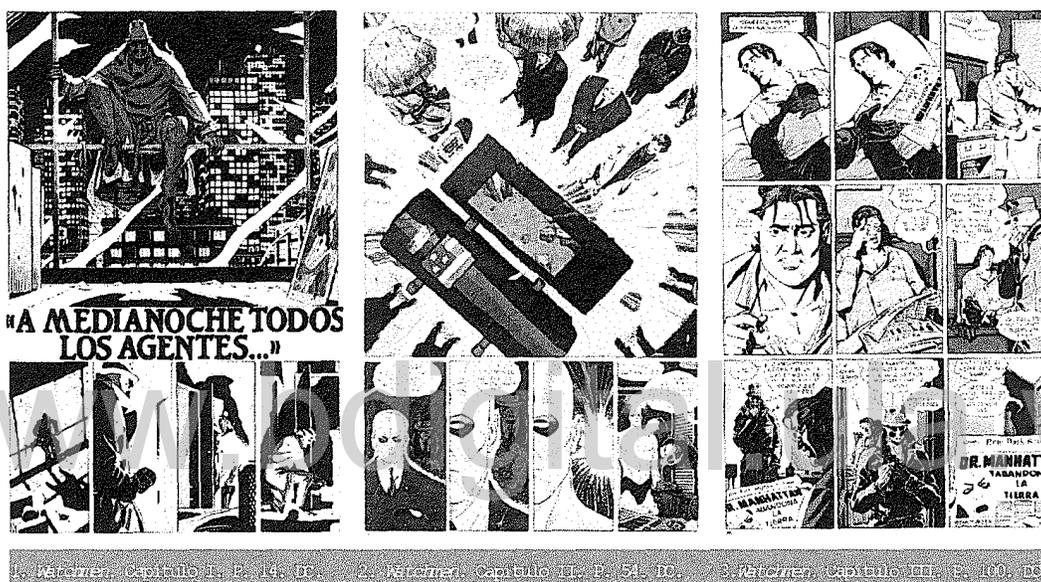
Se entiende entonces que, como carácter distintivo del medio, en oposición a otras formas narrativas -literatura y cine, las más destacadas-, la estructura cronotópica como recurso formal juega un papel definitorio en cada obra. Además, que pareciera existir una mayor consciencia en la utilización de esta herramienta en las así llamadas novelas gráficas, hecho más que lógico si se piensa en que una tira cómica, por ejemplo, está obligada a cumplir con un formato preestablecido y que a ello debe sumarse la inmediatez con la que se trabaja en este formato, todo lo cual contribuye a limitar cualquier tipo de

innovación. De una forma menos radical, los *comic-books* están sujetos a este tipo de limitantes y aunque se dan periódicas innovaciones, las necesidades de cada género e incluso las exigencias del público limitan las experimentaciones formales en este sentido. Siendo entonces la novela gráfica el campo donde pareciera que hay una mayor posibilidad de experimentación y, en cualquier caso, una mayor consciencia sobre las elecciones que se toman en torno a la viñeta y su disposición en la página.

Resulta significativo, en este sentido, la elección que realizan Moore y Gibbons en cuanto a la construcción de la viñeta y su disposición dentro de la página en *Watchmen*. Se trata, recordémoslo, de la historia de un grupo de enmascarados que están al borde del apocalipsis nuclear, junto con el resto del planeta. Los ejemplos que hemos puesto previamente, así como las inferencias que se pueden hacer en cuanto al género de la historia en cuestión, apuntarían a un trabajo formal, espacio-temporal, similar a *Dark knight Returns*, o cuando menos a las convenciones que se habían venido usando dentro del género superheróico desde el comienzo de los años ochenta.

Sin embargo, *Watchmen* está compuesto a partir de una aterradora simetría, consistente en nueve viñetas por página, rectangulares, completamente simétricas. Y cuando este orden se trastoca, lo hace para incluir una viñeta apaisada, a veces una oblonga, que enfatiza un momento, revela un detalle o aumenta la tensión de la estructura narrativa. Del mismo modo, el espacio entre viñetas es siempre el mismo, sin superposición de viñetas, sin alteraciones. Podría decirse, incluso, que a nivel de disposición formal, *Watchmen* resulta el más convencional de los cómics. Dave Gibbons, como dibujante, ha argumentado con respecto a esta elección:

Si juegas con la estructura de la página haces que la gente sea consciente del diseño de la página, de que hay un artista trabajando. Si haces que el diseño de la página sea casi invisible o predecible, entonces metes al lector dentro de la imagen y haces que sean **menos conscientes de que lo que están mirando es un artefacto**. Y ese es el efecto que quería con Watchmen<sup>112</sup>.



Hay, a partir de esta estructura, un deseo consciente de aumentar la *transparencia* del artefacto ficcional, de aumentar la suspensión de la incredulidad para potenciar el pacto ficcional, algo que se enfatiza con la inclusión de apéndices que suponen capítulos de libros, informes psiquiátricos o recortes de periódicos, proveyendo información sobre la trama. Es decir, extendiendo el pacto ficcional a "falsos" documentos relacionados con la historia, con el fin de darle mayor profundidad.

Pero además hay una expresa subversión de las convenciones genéricas del cómic de superhéroes. Como hemos visto en las páginas precedentes, ambos -escritor y dibujante- están ampliamente familiarizados con dichas

<sup>112</sup> Gibbons Dave citado por Marín Rafael, *Op. Cit.*, p. 56. Énfasis nuestro.

convenciones, como lo demuestra el trabajo de Gibbons con *Green Lantern* y el de Moore con *Miracleman* y *The Swamp Thing*, así que su elección no parte del desconocimiento, ni mucho menos. También hemos visto cómo en el caso de Moore la transgresión y subversión genérica es uno de los elementos recurrentes en toda su obra, desde las "tiras con gato" con *Maxwell*, *The magic cat*, hasta las de ciencia ficción, con *The balad of Halo Jones*. Al optar por esta retícula, los autores conscientemente están restando dinamismo y movimientos de acción para dar paso al diálogo, el monólogo, la reflexión y el recuerdo; es decir, cambiando el ritmo de la narración.

Junto a lo ya expuesto, nos interesa reflexionar aquí sobre una consecuencia a nivel del cronotopo que tiene la organización formal de página en *Watchmen*, y es que al trabajar con una disposición simétrica, el espacio-tiempo simétrico que de ello se desprende tiene una relevancia muy particular. Recordemos que, como lo señala McCloud, "la forma de la viñeta llega a marcar una diferencia en nuestra percepción del tiempo"<sup>113</sup>. De lo anterior se desprende que el principal significado de estas viñetas mayoritariamente rectangulares y dispuestas en secuencia de nueve por página, es la percepción del desarrollo temporal por parte del lector como algo simétrico, constante, indetenible, el tiempo como esa fuerza que avanza fría, inhumana y precisa hacia el Final, hacia el Apocalipsis.

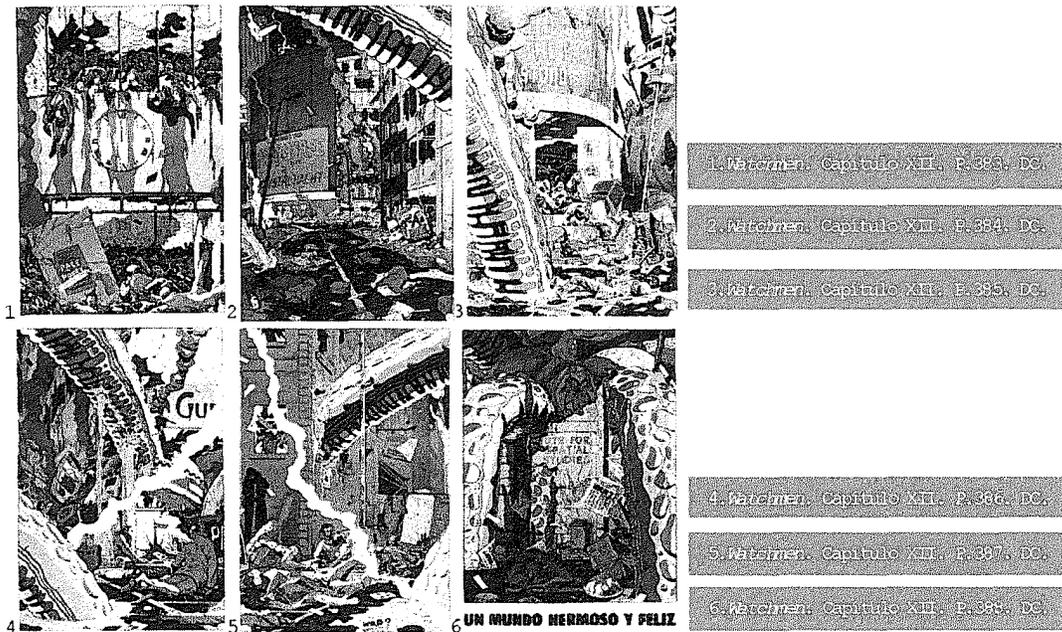
En otro lugar<sup>114</sup>, hemos estudiado ampliamente el así llamado Cronotopo Apocalíptico y sus distintas variantes. En éste, "la escatología se extiende sobre la totalidad de la historia, el final está presente en todo

---

<sup>113</sup> McCloud Scott, *Op. Cit.*, p. 101. Énfasis en el original.

<sup>114</sup> Cristóbal Nonato y el Apocalipsis mexicano: *La Estructura Literaria Apocalíptica en la obra de Carlos Fuentes* (2006).

momento”<sup>115</sup>. Pero no es hacia el final *per se* al cual conduce dicho cronotopo, ese final al que toda obra, cualquiera sea su extensión, llega. El Final Apocalíptico es el sentido mismo de la obra, su razón de ser, por ello no es sólo la conclusión de la obra, sino el cumplimiento de su sentido. Los elementos constitutivos de este Cronotopo Apocalíptico serían entonces un tiempo estructurado, cargado de sentido; un espacio dinámico y cambiante funcionando como escenario para tal clase de tiempo, ambos -tiempo y espacio- conduciendo hacia el Final, no sólo como culminación de la obra, sino además como revelación histórica. Visto así, el primer componente en la articulación de un Cronotopo Apocalíptico en esta novela gráfica es su estructura precisa y simétrica, pues el tiempo se carga de sentido en función de alcanzar el Final, algo que se hace manifiesto en la única ruptura de esta simetría, la secuencia de seis superviñetas que abre el Capítulo XIII, y que no es otra cosa que la *Revelación* reiteradamente anunciada a lo largo de toda la trama.



<sup>115</sup> Kermode Frank. *El sentido de un final: Estudios sobre la teoría de la ficción*. trad. Lucrecia Moreno de Sáenz. Barcelona: Gedisa, 1983 [1ª ed. en inglés 1966/1967], p. 34.



### 3.2.- LAS SEÑALES DEL FIN <sup>116</sup>

Pero la estructura espacio-temporal como conducente a un final trascendente y revelador no se limita a la puesta en página y, como acabamos de ver, a su ruptura radical. *Watchmen* está desarrollada a partir de un conjunto de elementos simbólicos recurrentes que marcan casi mecánicamente la inminencia del Fin. Entre ellos, el papel de *símbolo dominante* lo tiene, por supuesto, el reloj.

Si seguimos a Victor Turner en *El bosque de los signos* (1967), entenderemos por símbolo dominante el "[...] símbolo principal del rito, aquél que en una cultura dada exhibe los rasgos de ambigüedad, persistencia y valor axiomático"<sup>117</sup>. Si bien es cierto que tanto el término como su campo de acción provienen de la antropología, su pertinencia en los estudios literarios ha sido demostrada por Mercedes López-Baralt<sup>118</sup>.

Extendiendo esa licencia al campo de la narrativa gráfica, y en particular de esta obra, entendemos la trascendencia del símbolo dominante como elemento persistente y axiomático de la historia y, además, como ya dijimos, en tanto reiteración del inminente Final de la estructura espacio-temporal donde los protagonistas se juegan sus últimas cartas. El papel del reloj en esta función *dominante* es aún más enfático cuando revisamos su significado como elemento simbólico:

---

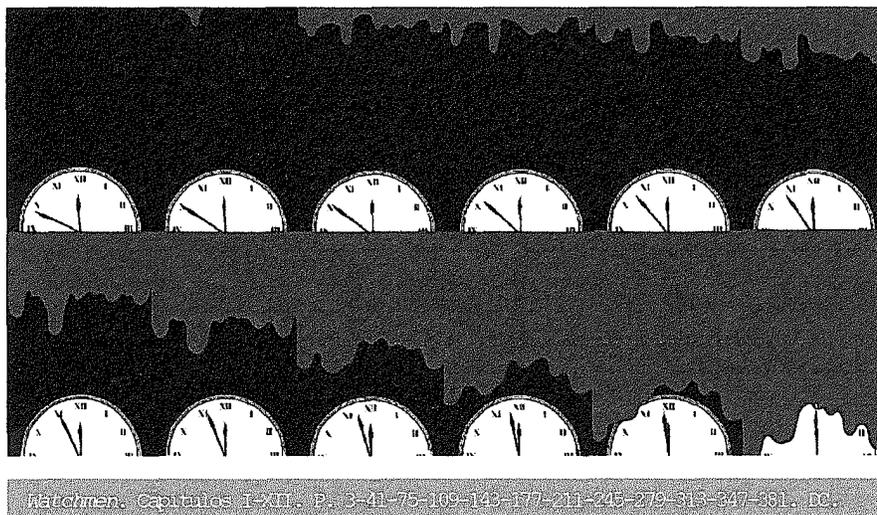
<sup>116</sup> Sin duda hay otros elementos simbólicos dentro de *Watchmen* que aluden al Apocalipsis, como los carteles del concierto de *Pale horse*, en alusión a los Cuatro Jinetes. Sin embargo, nos ocuparemos en este apartado de los que consideramos con mayor trascendencia para la estructura de la novela gráfica.

<sup>117</sup> López-Baralt Mercedes. *Para decir al otro: Literatura y antropología en nuestra América*. Madrid: Iberoamericana, 2005, p. 52.

<sup>118</sup> *Idem*: "Precisamente, éste es el símbolo cuya exploración ilumina una obra literaria o el corpus literario de un escritor".

Como toda forma circular con elementos internos, puede ser interpretado como forma mandálica. **Si lo esencial en él son las horas señaladas, domina en la imagen un caso particular de simbolismo numérico.** Como máquina, está ligado a las ideas de «movimiento perpetuo», autómatas, mecanismo, creación mágica de seres con autonomía existencial, etc. [Igualmente, con respecto a los números, el autor dirá] En el sistema simbolista los números no son expresiones meramente cuantitativas, son **ideas-fuerza**, con una caracterización específica...<sup>119</sup>

Esta idea-fuerza se hace patente en los 12 números en los cuales se despliega la narración, comenzando con la imagen del reloj del juicio final a las 11:48 -es decir, doce minutos para la medianoche- y terminando con las agujas juntas en el número 12, con la llegada de la Destrucción Mutua Asegurada. Es difícil pensar en una forma de enfatizar más la trascendencia del tiempo en esta obra que a través de equiparar cada capítulo con un minuto de este reloj apocalíptico. Más aún, cuando dicha imagen se va cubriendo de sangre a cada "minuto" para ocupar la casi totalidad de la página en el número 12, apenas dejando ver las agujas juntándose.

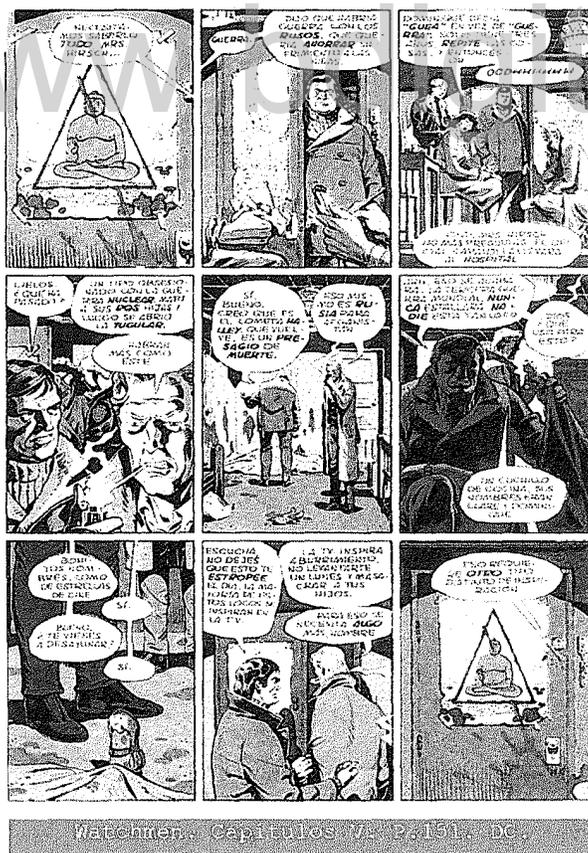


*Matchmen. Capítulos I-XII. P. 3-41-75-109-143-177-211-245-279-313-347-381. DC.*

<sup>119</sup> Cirlot Juan-Eduardo. *Diccionario de símbolos.* Bogotá: Quinto Centenario, 1995, p. 384. Énfasis nuestro. Y sobre los números, p. 228.

El símbolo dominante del reloj también aparece recurrentemente a través de sus elementos eidéticos representados en otras instancias. La misma smiley salpicada de sangre, que atraviesa todo el relato, es una circunferencia con una línea desde su radio hasta uno de sus bordes, es decir, un reloj cerca de la medianoche.

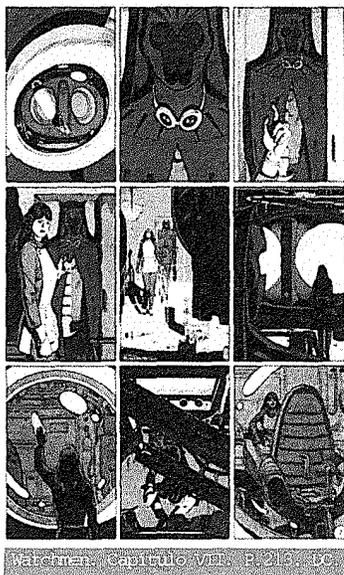
En este sentido, su aparición en al menos doce ocasiones durante el relato<sup>120</sup> supone el disparador de las acciones, el comienzo de la cuenta regresiva hasta el Apocalipsis. Hemos de recordar que su presencia casual en el medio de la calle es lo que despierta la curiosidad de Rorschach y como consecuencia la investigación sobre el asesinato del Comediante y, en síntesis, toda la historia.



Con las mismas características eidéticas, una circunferencia con una línea desde su radio hasta uno de sus bordes, el reloj-símbolo aparece en momentos cargados de un sentido trascendente dentro de la narración.

En la habitación donde se ha cometido un horrendo crimen producto de la histeria colectiva que ocasiona la inminencia del Final, en un cartel de Buda -para mayor ironía- salpicado de sangre.

<sup>120</sup> Con la mancha de sangre, pues sin ella sus apariciones se triplican.



En una de las ventanas de *Archie*, el vehículo del Búho Nocturno, cuando Laurie le marca una línea al quitarle el polvo, justo en el punto en que ambos, Laurie y Daniel, deciden volver a enmascararse.

Finalmente, en el sonar de la base a la que llega el Presidente con el maletín nuclear para iniciar el *Defcom 2* y prepararse para la Destrucción Mutua Asegurada.

A las anteriores representaciones debemos sumar la aparición del reloj en el fondo de la escena.

Como ocurre en los casos anteriores, su presencia -a veces casi inadvertida- con las agujas avanzando hacia la medianoche coincide con elementos decisivos de la trama. Así pues, en la reunión de los dos búhos nocturnos, Hollis Mason y Daniel Dreibern, hay un reloj de mesa entre ambos marcando 5 minutos para las doce<sup>121</sup>. Lo mismo ocurre cuando Sally es salvada por



Justicia Encapuchada de ser violada por el Comediante, en la reunión de los



Watchmen, Capítulo III, P. 16, DC

<sup>121</sup> En ésta y en todas las referencias, utilizamos la paginación correspondiente a la edición Absolute... Como sucede con el caso de la *smiley*, tomamos en cuenta sólo los relojes que aparecen en el fondo de las escenas acercándose a la medianoche. La cantidad de relojes marcando otras horas fácilmente duplica la cantidad aquí citada, lo que enfatiza la recurrencia de este símbolo.

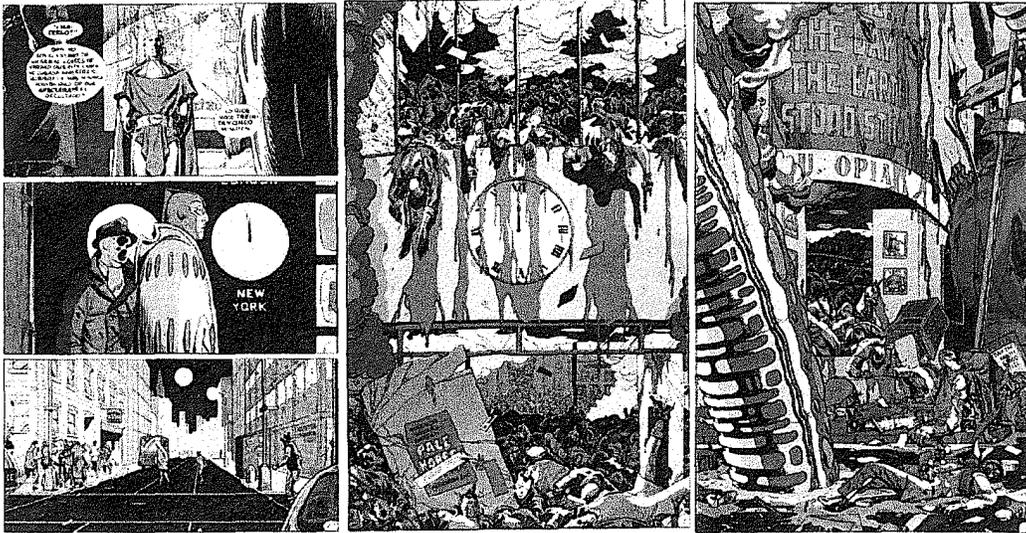
*Crimebuster* en la que Veidt se da cuenta de la inutilidad de los enmascarados, cuando Manhattan y Laurie comienzan a salir y el mundo que los rodea se transforma gracias a los poderes de aquel, con la imagen del psiquiatra de Rorschach víctima de insomnio al ver cómo se derrumban su vida y su mundo.

Cuando los creadores de la farsa de Veidt descubren la bomba que los desaparece como evidencia del *gran chiste*.



Watchmen. Capítulo III. P.52. DC. Watchmen. Capítulo IV. P.134. DC. Watchmen. Capítulo V. P.332. DC.

Con el Búho Nocturno y Rorschach entendiendo la imposibilidad de detener el plan de Veidt mientras el reloj de la línea de taxis anuncia que se le acabó el tiempo a la esquina de Nueva York. Y, por supuesto, El reloj del Madison Square Garden cubierto de sangre y en una calle, entre el resto de cadáveres, el vendedor de relojes con el suyo detenido a las doce en punto y el resto regados por el piso.



watchmen. Capítulo XI, P. 75. DC. Watchmen. Capítulo VII, P. 363. DC. watchmen. Capítulo VIII, P. 35. DC.

Si se toma la división entre *Chronos* -el tiempo que transcurre, sucesivo- y *Kairos* -un tiempo estructurado, cargado de sentido-<sup>122</sup> como base articuladora del tiempo apocalíptico, podemos ver cómo a nivel del discurso gráfico la aparición del *símbolo dominante* del reloj en cualquiera de sus formas aquí expuestas, permite abandonar la simple sucesión y cargarse de sentido. Es decir, convertirse en *Kairos* y determinar así el sentido de la obra. Es, nos atrevemos a afirmar, como si toda la complejidad de esta historia se pudiese condensar en un puñado de momentos -la fallida violación de Sally, la desilusión de Veidt- que determinarán el curso de los acontecimientos de una manera tan irrevocable, tan definitiva, que los mayores héroes de la tierra quedan convertidos en *simples marionetas*, como el hombre más poderoso del mundo nos define en tanto especie, hablando con Laurie sobre el suelo de Marte víctima de ese mismo *Kairos*.

<sup>122</sup> Kermod Frank, *Op. Cit.*, p. 52.

Aún más, podríamos destacar en esta misma línea de pensamiento dos hechos que enfatizan el papel del símbolo dominante, y como consecuencia de ello la trascendencia del cronotopo apocalíptico en la obra. El primero de ellos es que la última *Smiley/reloj* aparece justo en el pecho del encargado de publicar o no el diario de Rorschach, como una sugerencia de que el Reloj del Juicio Final puede recomenzar su marcha, reiniciar el conteo regresivo o quizá algo más perturbador, más *Kairos*, que el Final es indetenible, que el reloj nunca ha dejado de caminar hasta el inminente Apocalipsis.

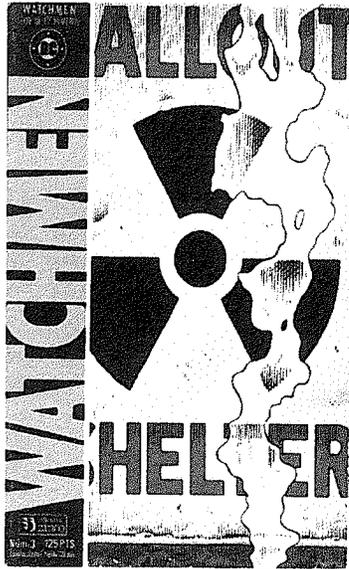


En concordancia con esta posibilidad, el segundo hecho destacable es que de todos los relojes que aparecen en la novela gráfica, el único que marca unos minutos luego de las doce es el de Walter Kovacs, cuando se pasea con el letrero de El Fin se acerca.

Es el loco mesiánico, pareciera decirnos este elemento simbólico, el único que sabe de qué se trata el juego.

A lo anterior es necesario añadir que el tiempo apocalíptico adquiere

concreción simbólica en esta novela gráfica mediante el aviso de refugio nuclear, con las obvias connotaciones que tiene en el contexto de la obra, y que de apariciones esporádicas va pasando a una presencia cada vez más reiterada, acusando la precipitación de los acontecimientos y el sentido de crisis cada vez mayor.



Watchmen. Capítulo III. P. 76. DC.

Watchmen. Capítulo III. P. 77. DC.

Watchmen. Capítulo III. P. 84. DC.

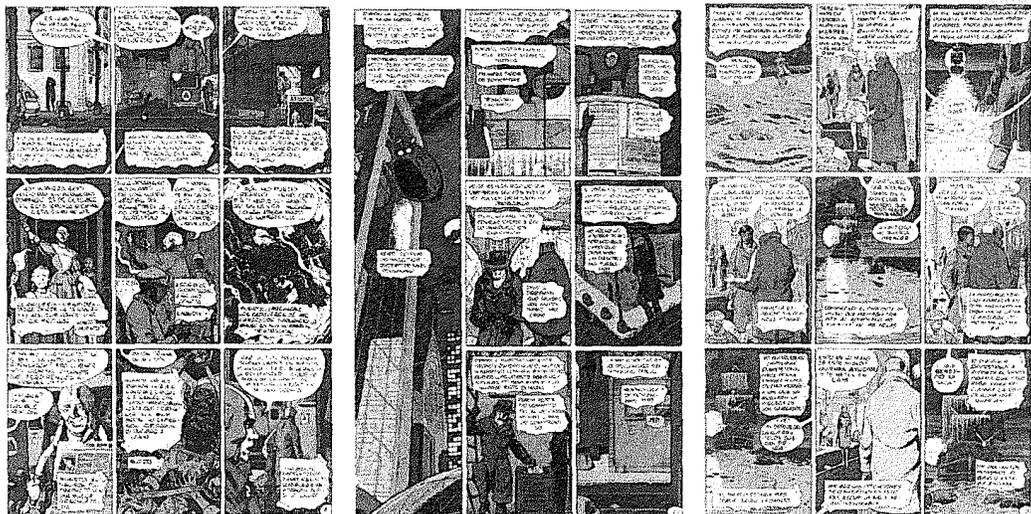
www.bdigital.ula.ve



Watchmen. Capítulo III. P. 95. DC.

Watchmen. Capítulo III. P. 101. DC.

Watchmen. Capítulo V. P. 156. DC.



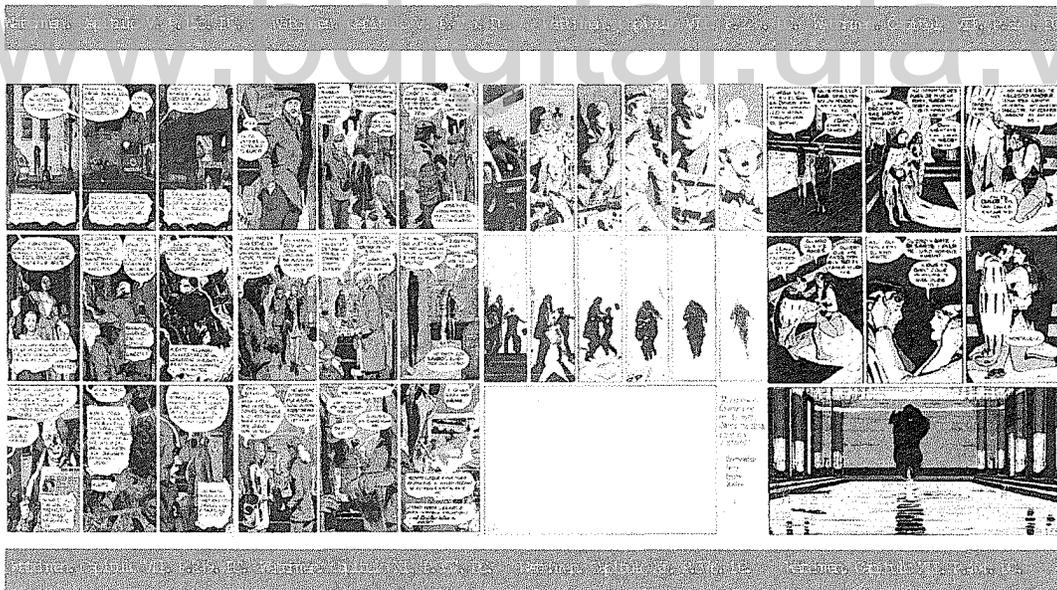
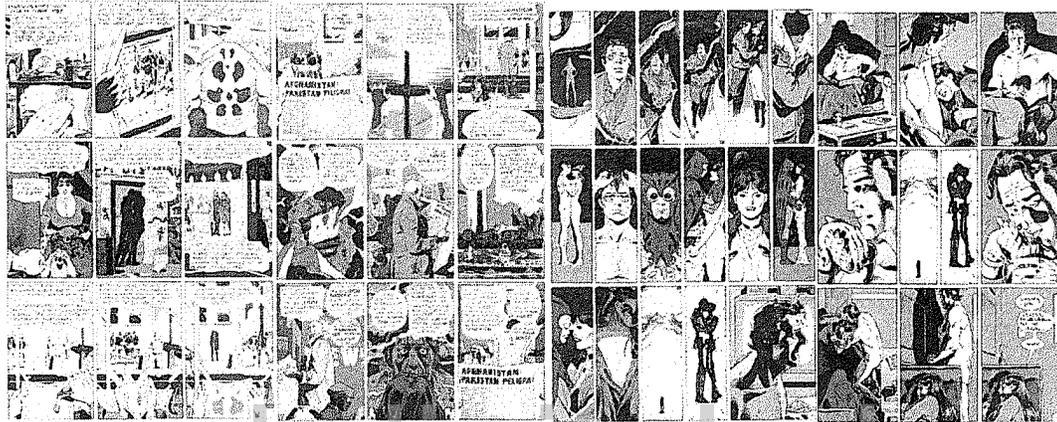
Watchmen, Capítulo VIII, P. 249, DC; Watchmen, Capítulo VIII, P. 337, DC; Watchmen, Capítulo XI, P. 311, DC



Watchmen, Capítulo XI, P. 368, DC; Watchmen, Capítulo XI, P. 371, DC; Watchmen, Capítulo XI, P. 376, DC

Otro tanto ocurre con los amantes de Hiroshima, la silueta de dos personas abrazándose y besándose que aparece pintada con grafiti en las calles de Nueva York y que puede leerse como una forma de rebeldía ante el sentido de crisis, ante el Final, rescatando el amor, la

pasión y la unión en un mundo presa de la histeria colectiva. Es precisamente esta imagen, esta sombra, la que dibujan los cuerpos de Laurie y Daniel en una pared de la fortaleza de Ozymandias cuando ha pasado la crisis, concluido el Apocalipsis<sup>123</sup>.



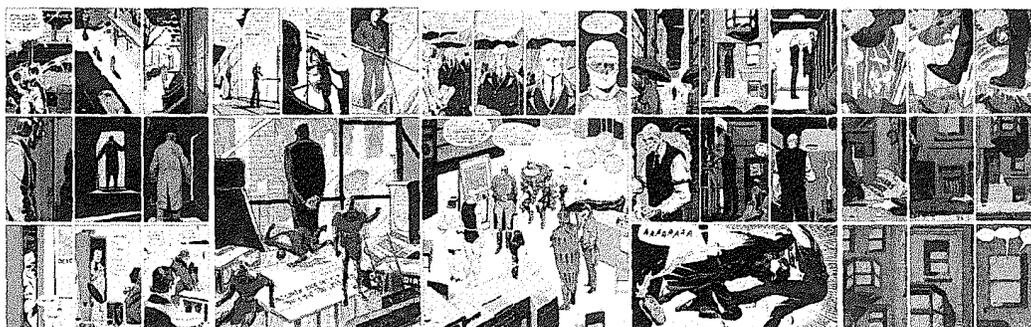
No menos importante resulta el símbolo de la mariposa, que en la obra sirve como referencia a la forma en que están interconectadas todas las vidas y sus actos en el complejo entramado de este *Kairos*, y que no por casualidad es el elemento que dentro del psicoanálisis

<sup>123</sup> Pp. 155, 156, 228, 229, 249, 357, 376, 404.

representa el renacer<sup>124</sup>. Y el nudo, que se presenta en el nombre de la compañía cerrajera *Gordian knot* -o nudo gordiano-, en el libro que le entrega la chica a la taxista al romper con ella, *Knots*, en la pandilla que asesina a Hollis Mason y como dice Marín, en el cruce de caminos en que se desarrolla buena parte de la obra<sup>125</sup>, y cuyo valor simbólico es vital para el sentido de esta telaraña llamada *Watchmen*:

[...] es un viejo símbolo del laberinto, por la disposición caótica de las cuerdas y de los inextricables lazos que lo constituyen. Deshacer el nudo equivalía al hallazgo del «centro» de que hablan todas las doctrinas místicas. Cortar el nudo, traducir a un plano guerrero y existencial la pura idea de logro y de victoria<sup>126</sup>.

No podemos cerrar este apartado sin referirnos a la importancia que tienen los periódicos y la televisión en la estructura temporal apocalíptica de la novela gráfica. En el caso de la prensa escrita, además de la fijación temporal que supone siempre el encabezado, sus titulares van cubriendo de manera ininterrumpida el conflicto entre las dos potencias mundiales hasta llegar al punto de quiebre<sup>127</sup>.



<sup>124</sup> Cirlot Juan-Eduardo, *Op. Cit.*, pp. 298-299.

<sup>125</sup> Marín Rafael, *Op. Cit.*, p. 130.

<sup>126</sup> Cirlot Juan-Eduardo, *Op. Cit.*, p. 328.

<sup>127</sup> Pp. 18, 26, 51, 62, 100, 101, 145, 205, 206, 250, 254, 327, 357, 361, 368, 371, 373, 376, 383, 390.



Figura 1. Cronos. Escena de la conversión de Cronos en Kairos. Fuente: *El Cronos*, 1982.



Figura 2. Cronos. Escena de la conversión de Cronos en Kairos. Fuente: *El Cronos*, 1982.

Su papel en la conversión de *Cronos* en *Kairos* es pues fundamental, al darle el sentido de inminencia y el dinamismo al tiempo, además de organizar los sucesos en búsqueda del sentido. Tal es su importancia que no sólo se convierte en el elemento de mayor recurrencia, sino que además es fundamental en el ejercicio retrospectivo que realiza el autor para darle profundidad al mundo ficcional que está creando. En cuanto a la televisión<sup>128</sup>, cumple un doble papel en este cronotopo apocalíptico, al enfatizar la crisis que refiere el periódico en un primer momento y, posteriormente, en la fortaleza de Ozymandias, construir otra estructura temporal, no ya lineal y conducente a un Final, sino simultánea e infinita, como

<sup>128</sup> Pp. 224, 225, 226, 227, 247, 350, 400-403.

la compensación tecnológica de las capacidades del Dr. Manhattan.

En última instancia, de qué otra manera pueden entenderse las nueve entradas que escribe Rorschach en su diario durante los 21 días desde el asesinato del Comediante hasta la noche antes de partir a la fortaleza de Ozymandias<sup>129</sup>, sino la manera en que intenta darle sentido al tiempo y a la crisis en la que se encuentra inmerso, como un intento por entender "la relación humana con las formas cambiantes de la realidad temporal..."<sup>130</sup>.

### 3.3.- NUEVA YORK: LA CIUDAD CONDENADA

En armonía con el tiempo distintivo que hemos examinado en el apartado anterior, el cronotopo apocalíptico requiere de un espacio con características igualmente distintivas. Dicho de otro modo, el lugar debe avanzar hacia el Final en la misma medida que el tiempo lo hace. Se necesita por ende un espacio dinámico, cambiante, que pueda compaginarse con tan particular tiempo. El espacio inmóvil, el lugar que sólo funge de escenario dentro de la obra quedará descartado, porque el paso del tiempo se tiene que reflejar en el espacio. Ese mundo físico estará en un proceso de transformación a lo largo de la obra. No con esto se quiere decir que ese espacio cambiará sus características físicas -una ciudad, por ejemplo, convirtiéndose en un puerto y luego en isla-. Al hablar de transformación, nos referimos más a un entorno cambiante, un mundo, al igual que el tiempo, situado en

<sup>129</sup> 12 de octubre de 1985, p. 9; 13 de octubre de 1985, p. 22; 13 de octubre de 1985, 8:30 pm, p. 27; 13 de octubre de 1985, 11:30 pm, p. 32; 16 de octubre de 1985, p. 67; 21 de octubre de 1985, p. 150; 21 de octubre de 1985, p. 155; 21 de octubre de 1985, p. 165; 1 de noviembre de 1985, p. 336.

<sup>130</sup> Parkinson Zamora Lois. *Narrar el Apocalipsis: La visión histórica en la literatura estadounidense y latinoamericana contemporánea*. Trad. María Antonia Neira Bigorra. México: Fondo de Cultura Económica, 1994 [1ª ed. en inglés 1989], p. 25.

un momento coyuntural. En síntesis, el lugar apocalíptico está dotado de la suficiente importancia como para que se propicie en él la revelación histórica, y con ésta que el tiempo alcance su final. Es por ello un lugar por completo dinámico que se va transformando, acumulando tensiones y crisis, hasta concretar su destino.



Antes de explicar cómo funciona ese espacio apocalíptico en *Watchmen*, es pertinente destacar la importancia que Alan Moore da a las estructuras espacio-temporales dentro de la narración, o lo que es lo mismo, al cronotopo. Así, por ejemplo, en *La balada de Halo Jones*, el tiempo circular del escape a ninguna parte que realiza Halo desde *El Arco* hasta perderse en el espacio, se traduce en las estructuras espaciales tanto de ese laberinto en

donde comienza la historia, como de los túneles de seguridad de Moab. Del mismo modo, la incapacidad de Halo para crear lazos, para adaptarse y crear raíces se vincula directamente a la inhabitabilidad de los planetas que visita<sup>131</sup>.

Otro tanto se puede decir del Londres ruinoso y sucio en el que se desarrolla *V for vendetta*, convirtiéndose la ciudad -el espacio de la ficción- en una metáfora de su sociedad, con un poder corrupto y totalitario que condena a sus ciudadanos a vivir en la pobreza no solo material, sino intelectual. Las historias de *La Cosa del Pantano*, con su carácter mágico, quizá no se podrían desarrollar en otro lugar que no fuese el sur de los Estados Unidos, con sus tradiciones y sincretismo. Como acierta en señalar Franco Moretti, "[...] historias específicas son el producto de espacios específicos, y sin una cierta clase de espacio, un cierto tipo de historia es simplemente imposible"<sup>132</sup>. Éste es el tipo de historias que construye Alan Moore.

A partir de lo aquí señalado, uno de los retos que tenía la creación de *Watchmen* como cómic era su autoconclusividad, pues ésta exigía que se crearan todos los elementos de manera independiente con el propósito de que no se cruzasen con la *continuidad* del Universo DC. La primera preocupación de Moore es pues crear el mundo que contendrá a estos personajes y su historia:

Comenzaremos por el exterior del concepto e iremos hacia adentro, comenzando por el mundo en el que viven estos personajes [...] Tenemos un mundo muy raro y excepcional, presentado de forma totalmente realista, y que es, espero, interesante por sí mismo. En muchos sentidos, más que tratar sobre un héroe individual o un grupo, **este proyecto de libro trata sobre su mundo**, cómo viven en él y las consecuencias que esto conlleva. El mundo

<sup>131</sup> Di Liddo Annalisa, *Op. Cit.*, p. 74.

<sup>132</sup> Moretti Franco. *Atlas of the European Novel 1800-1900*. London and New York: Verso, 1998, citado por Di Liddo Annalisa, *Op. Cit.*, p. 75.

tendrá un aspecto diferente, una atmósfera diferente y se comportará de forma diferente en ciertas situaciones, y el cómic también será una crónica de ello<sup>133</sup>.



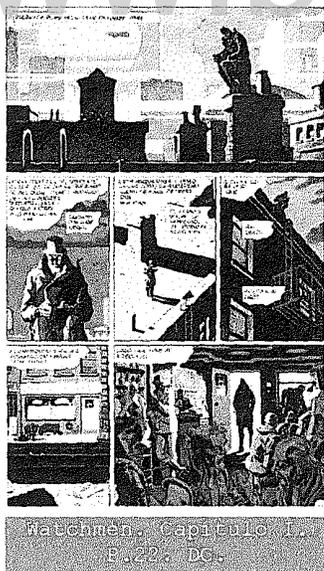
En este espacio que de inmediato se carga de sentido por la presencia de los enmascarados, ocurren variaciones de tipo político, pues la existencia de un superhombre como el Dr. Manhattan genera aún más tensión entre las grandes potencias y acerca el escenario de la Destrucción Mutua Asegurada. Puertas adentro, estos sujetos que operan al margen de la institucionalidad obligan a crear leyes especiales, teniendo en la ley Keene su máxima expresión. A nivel tecnológico, el dominio sobre la estructura atómica del mundo supone un cambio significativo

en vehículos, fuentes de energía, entre otros. Y, por supuesto, a nivel social la presencia de este grupo de personas genera reacciones diversas, desde la fascinación hasta la paranoia. Es pues un espacio dinámico y transformacional, un espacio apocalíptico que parte de una particularidad -la existencia de los enmascarados- para presentar toda una ucronía en la que la situación

<sup>133</sup> Moore Alan. "Apéndice" en Moore Alan y Gibbons Dave. Op. Cit., s/p. Énfasis nuestro.

más apremiante es, por supuesto, la inminencia del Final. Es también un espacio con el cual el lector modelo está ampliamente familiarizado, la ciudad de Nueva York, lo que acentúa el extrañamiento y enfatiza los elementos distintos de este mundo ficcional. Y esos elementos distintos no lo son de la manera idílica en que se habían presentado durante décadas los espacios habitados por superhumanos -aún lo hacen algunos, como Metrópolis-. Por el contrario, se trata de un mundo caracterizado por la alienación, la paranoia y el conflicto:

*Watchmen* nos presenta un mundo sucio, moral y físicamente. A pesar de los oropeles y los avances científicos que han alterado siquiera levemente su aspecto con respecto a nuestro mundo y a los otros mundos en apariencia más realistas de los comic-books de entonces y de luego, no sólo la alienación del hombre corriente se respira en cada detalle: también **la ciudad como ente vivo es algo frío y cansado**, abandonado a su suerte<sup>134</sup>.



Una ciudad condenada que Rorschach, el último vengador enmascarado, mira con menosprecio desde lo alto de un edificio, equiparando sus calles a alcantarillas y sus habitantes a alimañas<sup>135</sup>, y que desde la primera página ya se encuentra al borde del abismo. Una ciudad en la que el temor a la guerra no genera compasión y solidaridad, sino caos y violencia, como el caso que van a investigar los detectives que están encargados de resolver el asesinato del Comediante: "Dios ¿Qué ha pasado?/ Un tipo angustiado por la guerra nuclear ha

<sup>134</sup> Marín Rafael, *Op. Cit.*, p. 68. Énfasis nuestro.

<sup>135</sup> Alan Moore y Dave Gibbons, *Op. Cit.*, p. 9.

matado a las dos niñas delante de su madre y luego se ha cortado la yugular [para añadir de inmediato, casi con indiferencia] Va a haber más como éste"<sup>136</sup>.

Hay, además, otro elemento que ayuda a la concreción del cronotopo apocalíptico y a potenciar el efecto de sentido de la obra. Siendo una ciudad tan grande, la casi totalidad de la obra se desarrolla en unas pocas cuerdas, y aún más, en apenas una intersección. Es necesario, para entender completamente esta elección, recordar la preferencia por narraciones circulares que caracteriza al autor, "[...] donde elementos al principio de los eventos reflejan los que han de ocurrir al final, o en el que se utiliza una frase o una imagen en particular en el principio y el fin"<sup>137</sup>.

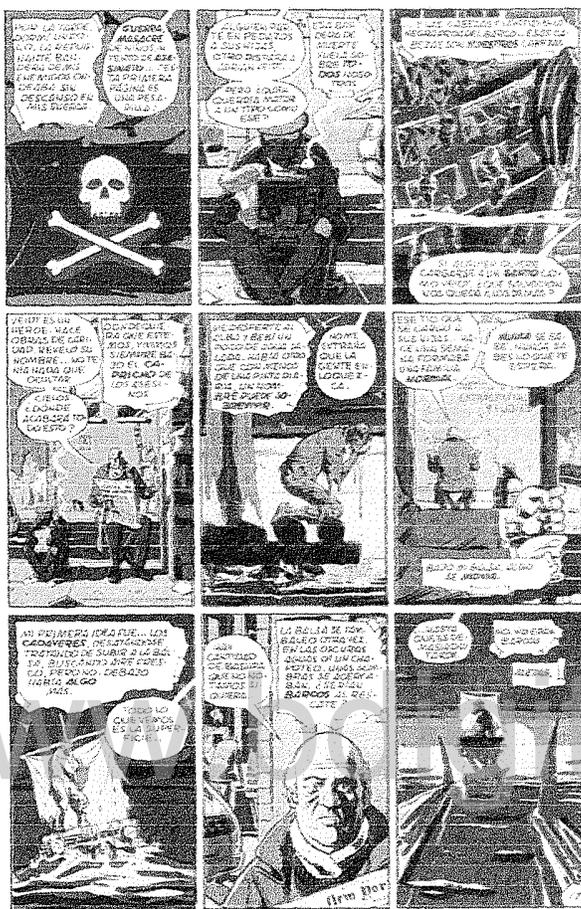
Esta circularidad, como lo hemos observado en el apartado anterior, se sirve de la reiteración de un conjunto de símbolos que establecen el ritmo temporal y, como es lógico, la inminencia del Final. A nivel del espacio, es esta misma propiedad la que condensa las acciones en una avenida, en una encrucijada, donde la crisis se va haciendo cada vez más patente y donde diariamente se cruzan unos desconocidos, en medio de su cotidianidad.

Si el espacio dentro del cronotopo apocalíptico exige el dinamismo y la acentuación de la crisis en la medida en que el tiempo alcanza las metas de la narración, esta esquina se convierte en el lugar perfecto para dicha transformación. Algo que se puede observar en la figura del anciano vendedor de periódicos, quien va avanzando en el sentido de crisis con cada nuevo titular que llega a sus manos y que comenta incansablemente con un adolescente que está a su lado leyendo un cómic de piratas, *Los relatos de la fragata negra*, y nunca llega a escucharlo.

---

<sup>136</sup> *Ibid.*, p. 151.

<sup>137</sup> Alan Moore. *Alan Moore's Writing for Comics*. Urbana: Avatar Press, 2003, p. 15.



Así, hace su primera aparición en la novela con una iniciativa irresponsable dicha con naturalidad: "Deberíamos lanzar bombas nucleares sobre Rusia, y que sea lo que Dios quiera. O sea, he visto las señales, he leído los titulares, he mirado a las cosas a la cara, ¿sabes?"<sup>138</sup>, mientras el espacio comienza a cambiar con la instalación en la pared del frente de un aviso de refugio antinuclear. Para convertirse poco después en la voz de la razón a las puertas de Armagedón: "¿Es que la gente no ve las señales? ¿es que no ven adónde nos lleva todo esto?[...] ;No hay más que

apatía! ;Todo el mundo se refugia en los cómics y la tele! Todo esto me pone enfermo"<sup>139</sup>, sonando cada vez más como Walter Kovacs y su letrero de *El fin se acerca*, quien lógicamente es habitual de la esquina y cliente del anciano. Del otro lado, el adolescente anónimo ni siquiera finge prestar atención, abstraído como está en la lectura del cómic. Es precisamente en este *mise en abyme* del cómic dentro del cómic que encuentra su interlocutor el kiosquero, en un hombre que ha naufragado como único sobreviviente al ataque de su barco y que ahora trata de regresar a casa y evitar una tragedia en una balsa hecha

<sup>138</sup> Moore Alan y Gibbons Dave, *Op. Cit.*, p. 77.  
<sup>139</sup> *Ibid.*, p. 156.

evitar una tragedia en una balsa hecha con hombres muertos:



"Aturdido, contemplé el mundo invertido que se encontraba ahí abajo, donde gaviotas ahogadas volaban en círculos. Un loco con los labios manchados de sangre me devolvió la mirada"<sup>140</sup>.

El horror de la ficción y el de la "realidad" se superponen, y de hecho en la estructuración de la página se intercalan, para demostrar, como lo dice el título del capítulo, una aterradora simetría. El relato de la fragata negra pareciera servir incluso como texto profético de lo que sucederá en la historia, anunciando de manera críptica lo que

**"EL JUEZ DE TODA LA TIERRA"**

ALAN MOORE guion & DAVE GIBBONS dibujos D GRAS traducción R CORBERA ilustración

Watchmen. Capitulo 11. P. 119. DC.

ocurrirá con la Humanidad.

Pasé la tarde dando cabezadas a ratos, con la horrenda bandera de mis enemigos ondeando de manera lúgubre en mis sueños. Esa bandera con el rostro de la muerte, pende por encima de todos nosotros... y esas cabezas que se hallan clavadas en la proa negra del barco son nuestras cabezas. Lo cierto es que no importa quiénes seamos ni dónde residamos. Vivimos a merced del capricho de los asesinos<sup>141</sup>.

<sup>140</sup> Idem.

<sup>141</sup> Ibid., p. 161.

En ambos casos queda claro que se trata de espacios a la deriva. Tanto la esquina como la balsa se precipitan a la tragedia en la más absoluta de las soledades, salvo que el marino por lo menos sabe que va sobre la espalda de hombres muertos. Y esta soledad no se limita a la ausencia de comunicación entre el anciano y el adolescente -solo al final descubren que comparten el nombre de Bernie-, sino que se extiende al resto de los personajes que habitan la esquina: Joey, la taxista con problemas sentimentales; el doctor Malcolm Long y su esposa, más solos que el resto quizá; el cerrajero, el vendedor de relojes, la pareja de detectives, incluso la pandilla de los *moños*. Todos ellos sujetos anónimos, todos lejos del protagonismo de la historia y quizá por eso precisamente más humanos. En palabras del mismo Alan Moore, "Para bien o para mal, los humanos corrientes, carentes de telepatía, sin mutaciones y poco atléticos



que paseaban por su esquina anónima de *Watchmen*, han resultado más valiosos e interesantes que aquellos capaces de mover ríos y destrozarse planetas"<sup>142</sup>. Y es que son estos quienes realmente están imbuidos del sentido de crisis, algo que observamos nuevamente en las palabras del kiosquero, quien ha atacado a lo largo de la novela a los enmascarados, al verse desamparado frente al inminente cataclismo dice "Al menos esos supertipos intentaban proteger a la gente. Deberíamos haberlos escuchado. Puede que tuvieran un mensaje que darnos, ¿Sabes?

<sup>142</sup> Moore Alan, "Apéndice". En: Moore Alan y Gibbons Dave, *Op. Cit.*, s/p.

O sea, tiene que haber alguien que cuide de nosotros”<sup>143</sup>. O las del doctor Malcolm a su esposa cuando ésta intenta evitar que intervenga en la pelea de la taxista y su ex “En un mundo como este... lo único que podemos hacer es intentar ayudarnos unos a otros. Eso es lo único que importa”<sup>144</sup>.

Se da en este espacio, esta encrucijada, “[...] la combinación de lo histórico y sociopúblico con lo particular e incluso estrictamente privado...”<sup>145</sup>, pues convergen el sentido de crisis común con las particulares grietas de cada individuo. Esta es la razón por la que resulta más desoladora la destrucción de Nueva York, los cuerpos que están regados en el suelo son de los personajes con los que nos hemos relacionado e incluso identificado a lo largo de los once capítulos precedentes. Ello, como señalamos antes, se logra al estructurar el cronotopo en una única esquina de una de las ciudades más grandes del mundo.

No solo nos relacionamos afectivamente con los individuos que se cruzan en esa esquina cada día, sino con la esquina misma, con el kiosco, el cine Utopía, la línea de taxis Promethea, el Gunga Diner. Es el espacio que primero afectivizamos para luego sufrirlo por la pérdida y la devastación.

En las páginas finales, el nuevo orden ha llegado a la esquina como consumación de este siniestro Apocalipsis y el *Gunga Diner* ha sido sustituido por un lugar de hamburguesas rusas, la línea de taxis *Promethea* está bajo una nueva administración, el cine rebautizado como *New Utopia* muestra películas rusas, en el terreno donde estaba el Instituto de Estudios Espaciales realizan una nueva construcción, están quitando los avisos de refugio

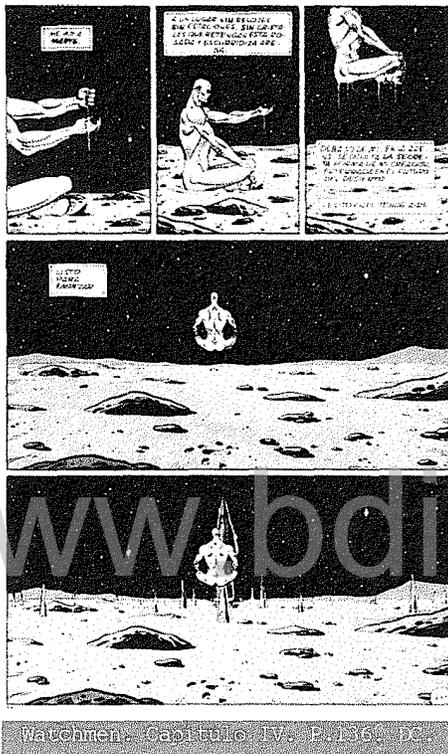
---

<sup>143</sup> Moore Alan y Gibbons Dave, *Op. Cit.*, p. 337.

<sup>144</sup> *Ibid.*, p. 368.

<sup>145</sup> Bajtín Mijail, *Op. Cit.*, p. 456.

antinuclear y el kiosco ha sido sustituido por una máquina expendedora de periódicos.



En contraposición a este espacio apocalíptico, se encuentran dos por completo distintos. En primer lugar los desiertos, pues tanto Ozymandias como el Dr. Manhattan se aíslan en sendos desiertos. Aquel para construir una fortaleza desde la cual vigilar/gobernar al mundo en el Polo Norte, éste para escapar de una especie de la que se siente aislado, construyendo también -aunque el término más adecuado sería creando- su propia edificación-reloj-vehículo en Marte. En ambos casos, son sujetos que imponen su superioridad a través de la configuración del espacio.

Además, se diferencia del cronotopo apocalíptico que ya vimos y del de la nostalgia que veremos a continuación, puesto que ambos son lineales; hacia adelante buscando el Final o hacia atrás persiguiendo el recuerdo. En cambio, tanto en Marte como en el Zigurat el tiempo ocurre como simultaneidad.

El segundo espacio que se da en la obra es el de la nostalgia. Pareciera existir una doble estructuración cronotópica en esta novela gráfica, pues si bien es ineludible el sentido de inminencia que asecha a lo largo de toda la obra, que se enfatiza con las agujas del reloj del juicio final acercándose un poco más en cada número hasta alcanzar la medianoche justo en el 12, también es cierto que los protagonistas se mueven en otro registro, algunos rumiando sus miserias, otros persiguiendo

fantasmas y el único superhombre con la habilidad de ver presente, pasado y futuro como una totalidad, incapaz de ver lo que él mismo ha ocasionado, siendo un arma ciega.

### 3.4.- LOS CONTADORES DE HISTORIAS

La estructura temporal, cronotópica y, por ende, narrativa de la novela gráfica parece estar tensada por la inminente catástrofe, por un lado, y el profundo sentido de nostalgia de los protagonistas, por el otro. La nostalgia funciona como disparador de la narración. En palabras del primer Búho Nocturno: "Al hablar tanto del pasado he perdido la noción del tiempo"<sup>146</sup>, algo que se hace más enfático con la respuesta del segundo Búho Nocturno ante el señalamiento de que debe aburrirse con estas historias de los años dorados: "Ya sabes que no. Estas noches de sábado que pasamos tomando unas cervezas son las que me mantienen cuerdo"<sup>147</sup>.



Sin duda, el acto narrativo parece una constante en los protagonistas de la historia. Además del intercambio de anécdotas entre Mason y Dreiberg, más adelante el mismo Dreiberg intercambia historias con Laurie tras una cena. El diario de Rorschach y el del doctor Malcolm Long son ambas formas de organizar narrativamente la experiencia de los acontecimientos, lo mismo que *Bajo la máscara*, el libro escrito por Mason. Otro tanto se puede decir del Dr. Manhattan, quien en el

<sup>146</sup> Moore Alan y Gibbons Dave, *Op. Cit.*, p. 71.

<sup>147</sup> *Idem.*

capítulo *El relojero* reconstruye su vida en una narración estructurada a partir de su particular percepción del tiempo. Y qué otra cosa son las fotos, suvenires, biblias de Tijuana y viejos trajes que guardan tanto Mason como Sally Jupiter sino una manera de construir historia a través de objetos, como también lo son el traje oculto, la foto con el Presidente y la *smiley* que carga en la bata el Comediante al momento de ser asesinado. Es pertinente, ante este hecho, la definición que realiza Dino Felluga de *marco narrativo* como:

[...] una historia dentro de otra historia, que incluso a veces puede estar dentro de otra historia... En ésta, la forma se convierte en eco estructural de la búsqueda temática de algo profundo, oscuro y secreto en el corazón de la narrativa<sup>148</sup>.

En el caso que nos ocupa, ese *algo profundo* a cuyo servicio está la narración fragmentada, diluida si se quiere en este marco, es la nostalgia. Y es que incluso el *hombre que lo tiene todo*, Ozymandias, se halla presa del pasado espléndido de donde toma su nombre, símbolos e incluso megalomanía. Lo que explica porqué contarle las hazañas de su vida a unos sirvientes muertos o el plan para destruir a Nueva York a dos seres incapaces de modificar los acontecimientos.

Ese tiempo afectivizado por perdido, así como por el estancamiento y la frustración personal que sufre cada uno de los protagonistas con su *ahora* de 1985, exige ser reactualizado constantemente con el fin de divorciarse aún más del presente. Tanto es así que ante la inminencia del apocalipsis nuclear, ninguno de ellos se preocupa por la Destrucción Mutua Asegurada. Rorschach está persiguiendo un *asesino de vigilantes* que huele demasiado a paranoia; Manhattan perdiendo con Laurie su último nexo con la Humanidad y exiliándose en Marte, y Laurie

---

<sup>148</sup> Felluga Dino citado por Van Ness, Sara. *Watchmen as literature: A critical study of the graphic novel*. Jefferson: McFarland & Company, 2010, p. 63.



A todo lo anterior se suma el símbolo del perfume que, con característica recurrencia, aparece sobre la mesa de Sally, en estantes y especialmente en vallas publicitarias, con mujeres que enfatizan la estética de las *pin-up*, de la que la misma Sally fue canon, y su lapidario eslogan *¿Dónde está la esencia del pasado, tan divina?*

Con respecto a esto último también es importante destacar el aspecto físico de los protagonistas. Salvo el Dr. Manhattan debido a su superhumanidad, los héroes con la misión de salvar la tierra de su desaparición total están muy lejos del canon de los dioses en mallas. En principio, Hollis Mason y Sally Jupiter cometen el peor pecado del que los héroes son capaces: envejecen. El primero, como mecánico en un taller/casa que se parece mucho a un museo/tumba -eventualmente lo será-, la otra en un hogar de retiro en Florida, aferrada a sus glorias de juventud. En cuanto a la siguiente generación no está mucho mejor, Rorschach es un hombre pequeño que se ve más amenazante sin máscara que con ella, un indigente que apenas come sobras; Daniel es un hombre de mediana edad con demasiado abdomen y una expresión de víctima en su rostro que no puede ocultar ni cuando se enmascara del Búho Nocturno, y Laurie, a pesar de conservar un cuerpo que le permite usar el traje de Espectro de Seda, tiene unos rasgos faciales demasiado duros que no sólo acusan su edad, sino además su profunda infelicidad.

En cuanto a la construcción espacial de este cronotopo, es significativo el hecho de que mientras el cronotopo apocalíptico privilegiará el espacio abierto de la esquina de Nueva York, la nostalgia se situará en espacios cerrados, en espacios íntimos. En este sentido, podemos afirmar que en *Watchmen* el Apocalipsis y la Nostalgia son complementarios, pues mientras uno es social y público, la otra es individual y privada.

Así, la guarida del Búho Nocturno dista mucho de sus homólogas más convencionales, como la Baticueva o la Fortaleza de la Soledad, que se caracterizan por el

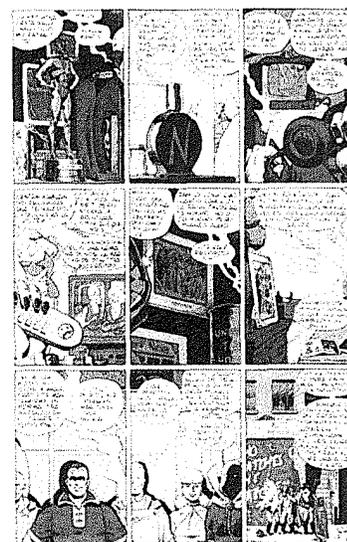
esplendor, la asepsia e incluso la tecnología de punta, y donde además se acumulan trofeos de anteriores victorias. En contraste, la guarida del Búho es un sótano lleno de polvo, con filtraciones, manchas de aceite, mala iluminación y paredes agrietadas; es la concreción del fracaso presente en oposición al esplendor del pasado. Lo



mismo se puede añadir de la habitación de indigente mesiánico donde vive Rorschach, atiborrada de periódicos viejos y con una variedad de malos olores. Incluso el apartamento de Moloch, antiguo gran criminal, no es más que una ratonera. La oficina de Adrian Veidt, en la antípoda de estos lugares, también funciona como espacio afectivizado por la nostalgia, ya que está lleno de antigüedades y elementos alusivos a la gloria del pasado que obsesiona al hombre más inteligente del mundo, al igual que su

zigurat como fortaleza en el Polo Norte.

Por último, se encuentra el tratamiento del espacio nostálgico en la primera generación de enmascarados, los *Minutemen*, o lo que de ellos queda, Hollis Mason y Sally Jupiter. El comienzo del capítulo VIII se centra en ese sentimiento de nostalgia que atraviesa toda la historia, principia con una conversación



Minutemen. Capítulo VIII. P. 247. DC.

telefónica entre Hollis Mason y Sally Júpiter. Simbólicamente, a lo largo de esta conversación nunca se muestra el rostro de ninguno de los dos personajes, solo manos, pies, pero sobre todo la enorme cantidad de recuerdos que ambos tienen de su época dorada (Época Dorada, y esto no es un secreto por su obviedad, del cómic norteamericano).

Para enfatizar este proceso, el hogar de retiro en donde vive Sally se llama *Nepenthe Gardens*, en abierta referencia a la droga del olvido de la literatura griega. Es como si, a través de la total enajenación, del absoluto divorcio con el presente, estos sujetos descolocados lograsen por fin ser felices. Premisa que pareciera afirmarse con la secuencia del asesinato de Mason, quien muere en su propia realidad, la de la nostalgia, peleando con sus máximos enemigos enmascarados, no presa de la furia de un grupo de adolescentes aterrados por la llegada del fin del mundo.

El cronotopo, o mejor dicho, los cronotopos que estructuran la trama de *Watchmen* están contruidos con una gran complejidad en todos los niveles, desde la retícula en donde se organiza la historia de los enmascarados, pasando por la red de símbolos, el inusitado protagonismo que adquieren los sujetos anónimos de la encrucijada o el papel del periódico en la cronología de la crisis. Así, la novela está contruida en tres espacios diferenciados con claridad: el apocalíptico de la calle en la que se cruzan todas las historias, el del aislamiento en el Polo Norte y Marte, y el de la nostalgia, esa intimidad que siempre transcurre en espacios cerrados y que va desde la inmundicia hasta el esplendor.

En cada uno de estos cronotopos, el tiempo adquiere un sentido distinto, dinámico, cargado de sentido y en aras de un Final trascendente en la encrucijada apocalíptica; simultáneo en las soledades de los dos superhumanos, en el Dr. Manhattan como parte de su *mutación* accidental, en Ozymandias mediante la sustitución tecnológica de esa

superioridad con un mosaico de pantallas. Por último, el tiempo afectivizado de la nostalgia, de aquellos sujetos que deberían ser dinamismo y reaccionar, pero que se sumergen en sus recuerdos dándole la espalda a la crisis hasta que ya es demasiado tarde. Es el tiempo de los que rememoran su juventud heroica -Hollis Mason y Sally Jupiter-, pero también de los que han fracasado en el presente y no saben cómo vivir fuera del traje -Daniel y Laurie, por supuesto Rorschach-. Y todos estos cronotopos, estos espacio-tiempo, engranados a la perfección en los 12 capítulos que conforman esta maquinaria precisa, este reloj que es la novela gráfica.

### 3.5.- ESTE CÓMIC NO ES UN CÓMIC

No quisiéramos cerrar este capítulo sin referirnos a dos elementos que, junto a la estructura cronotópica, componen la arquitectura de la novela gráfica aquí estudiada. Nos referimos a la red de referencias o relaciones intertextuales que vinculan a esta obra adentro de una tradición cultural mucho mayor y explican la cantidad de capas de lectura posibles que se pueden dar de ella. Igualmente, la metaficcionalidad que permite a *Watchmen* ser una obra autorreflexiva con respecto a los elementos constitutivos del medio y transgredir las convenciones del género, *extrañarlas* hasta crear un cómic de superhéroes que no es un cómic de superhéroes.

En el primer caso, hemos de recordar que tal como ocurre con el cronotopo, el concepto de intertextualidad nace con los estudios de Mijaíl Bajtín, a partir de lo que él llama polifonía textual y que establece como característica de las novelas de Dostoievski. Dicha polifonía o dialogismo: "No se estructura como la totalidad de una conciencia que objetivamente abarque las otras, sino como la total interacción de varias, sin que

entre ellas una llegue a ser el objeto de la otra"<sup>151</sup>. Una característica que, como vimos en el apartado anterior, está articulada en esta novela gráfica.

Posteriormente, Julia Kristeva retomaría este principio y lo reformularía, esta vez sí, bajo el rótulo de intertextualidad, afirmando que "[...] todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto"<sup>152</sup>, a lo que luego Gerard Genette añadiría la transtextualidad, "[...] todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secreta, con otros"<sup>153</sup>, y establecería cinco categorías para explicar de qué formas se podría dar esta relación. Mucha agua ha corrido desde entonces, con posiciones como las de Riffaterre, dándole el papel de *intertextualizador* al lector y su capacidad para establecer conexiones, o más recientemente la intermedialidad<sup>154</sup> postulada por Heinrich Plett, para dar cuenta de las interconexiones que posibilita la existencia en nuestra contemporaneidad de diversos, simultáneos y relacionales medios. Siendo muy precisos y haciendo una síntesis de las muchas propuestas que se han dado en torno a este tema, podemos definir la intertextualidad como la dinámica relacional a partir de la cual funciona una obra con el universo discursivo al cual pertenece, haciéndose particular énfasis en el carácter horizontal de estas relaciones, que pone las obras vinculadas, en diálogo, en un mismo nivel de importancia, y no unas dependientes de otras. De igual forma, dando privilegio a las relaciones interartísticas que suponen no sólo la base de la obra analizada, sino de las dinámicas discursivas propias de nuestra contemporaneidad.

---

<sup>151</sup> Bajtín Mijaíl. "La poética de Dostoievski". En: Sullà Enric [Ed.]. *Teoría de la novela: Antología de textos del siglo XX*. Barcelona: Crítica, 2001, pp. 55-58, p. 55.

<sup>152</sup> Kristeva Julia. *Semiótica I*. Madrid: Fundamentos, 2001, p. 190.

<sup>153</sup> Genette Gerard. *Palimpsesto: La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus, 1989, pp. 9-10.

<sup>154</sup> Guarinos Virginia. "Transmedialidades El signo de nuestro tiempo". En: *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales* (5): 2007, pp. 17-22, p. 19.

A partir de esta última definición, es indispensable comprender en su justa medida el papel que tiene la intertextualidad en la producción de Alan Moore. El autor británico ha confesado en múltiples ocasiones la manera decisiva en que la literatura dialoga su trabajo. A ello hay que agregar su faceta como músico y, claro está, su adhesión a la magia. Esto último tiene particular visibilidad en sus más recientes trabajos, en especial en *Promethea* (2000). Por ende, el universo cultural en que se sitúa, además de su formación dentro del medio desde muy joven, lo ubican en una situación privilegiada para aprovechar al máximo esta herramienta creativa:

La mayoría de los cómics de Moore parten de un supuesto intertextual: una cita o una alusión a un personaje ya existente, un género distintivo, o una obra en particular. Están contruidos a partir de una compleja red de referencias que no sólo se mencionan o sugieren, sino que se desafían y recontextualizan a fin de transmitir nuevos significados. Así, la intertextualidad se despoja de la condición de mero recurso formal para convertirse en un motivo propiamente narrativo<sup>155</sup>.

Esta persistencia de la intertextualidad se instala desde el comienzo en su obra, con los trabajos para la revista *Sounds* que reseñamos en el capítulo anterior, las alusiones a los elementos recurrentes de la cultura *pop* en *La balada de Halo Jones*, teniendo en la TV basura su blanco favorito y, por supuesto, los ataques a las obras canónicas de cada género, como ocurre con la ciencia ficción.

Se puede seguir este proceso compositivo de una manera más elaborada en *V for vendetta*, comenzando con la apropiación de Guy Fawkes, un personaje histórico de valor negativo por el atentado fallido del que era pieza clave en contra del parlamento inglés. Moore toma sus rasgos físicos, su día y su lucha, transformándolos en emblema precisamente de la lucha por la libertad. Es

---

<sup>155</sup> Di Liddo Annalisa, *Op. Cit.*, p. 27.

decir, lo transforma en un héroe<sup>156</sup>, con un impacto tan grande que hoy en día la máscara de V se ha convertido en un artículo muy buscado dentro y fuera de Inglaterra, además de servir como emblema para causas en apariencia altruistas, como el grupo *Anonymous*. De igual forma, V utiliza el verso blanco para hablar y toma en préstamo versos de Shakespeare como una forma de reivindicar las manifestaciones culturales suprimidas por el gobierno represivo de esta ficción distópica.

En lo que respecta a *Watchmen*, la red de referencias intertextuales tal vez tenga su punto de arranque en 1984, de Orwell. No solo porque la distopía ha sido hasta ese momento un tema recurrente en su obra, sino porque además sitúa esta novela gráfica precisamente en 1985: "Retomando desde donde lo dejó George Orwell, empecé a trabajar en lo que acabaría convirtiéndose en *Watchmen* en 1984"<sup>157</sup>, señala Alan Moore. A ello hay que sumar el detalle coincidente de la portada del diario de Rorschach y la portada de 1984, letras rojas sobre fondo negro, y el innecesario y poco verosímil detalle de que estando a finales de octubre, dicho diario cubra los años 1984-1985. En este sentido:

Moore se inspira en la tradición de la novela, con el fin de revisarla y para convertir sus peculiaridades más interesantes en elementos de la comunicación visual. A pesar de su admiración por algunos de sus predecesores en los cómics, afirma que la mayoría de sus puntos de referencia artísticos y culturales provienen de la tradición de la prosa inglesa y norteamericana<sup>158</sup>.

Pero más importante aún es lo que esta alusión podría significar. Es evidente que no se trata de una continuación de la obra de Orwell, pues aunque en su tercer mandato y con todo lo negativo que pueda ser, Nixon está a kilómetros del Gran Hermano. De igual

---

<sup>156</sup> Con todas las comillas que podamos poner a esas palabras al relacionarla con el anarquista V.

<sup>157</sup> Moore Alan, "Apéndice". En: Moore Alan y Gibbons Dave, *Op. Cit.*, s/p.

<sup>158</sup> Di Liddo Annalisa, *Op. Cit.*, p. 28.

manera, la guerra y la vigilancia no tienen la intensidad ni causan la asfixia de aquella novela. Pareciera en cambio que *Watchmen*, a partir de esa relación intertextual con *1984*, lo que hace es presentar el momento previo, la antesala de la distopía. Y de cómo la sociedad, o al menos los sujetos sociales que pueden intervenir, deciden guardar silencio y dejar constituirse este nuevo orden mundial.

Otra relación intertextual de suma importancia es la que guarda con el cine. En principio por la configuración del mundo donde se desarrolla: "Fruto de su tiempo, *Watchmen* hereda así parte de la estética de la gran película de superhéroes encubierta que es *Taxi driver*"<sup>159</sup>.

Predominio de colores cálidos, mala iluminación, vestuario gastado y la representación de las miserias sociales en su ciudad son amplias deudoras de esta película.

De igual forma, el cine de la intersección en la que se desarrolla la trama se llama Utopía y cada una de las películas en cartelera son clásicos de ciencia ficción de los 50, en particular sobre invasiones extraterrestres. Así, *The Day the Earth Stood Still* (1951), *This island earth* (1955) y *Things to come* (1936)<sup>160</sup> no solo sirven para enfatizar el sentido de nostalgia que sus creadores pretenden generar en el espectador, también sirve de pista sobre lo que vendrá, pues en ellas -sobre todo en la última- está esbozado el plan de Veidt. Más aún, muestra de qué manera los medios pueden construir nuestras ansias, deseos y temores colectivos, algo que con su mosaico de pantallas Veidt entiende perfectamente: "Necesito información. Información en su forma más concentrada [...] es el elixir que más me hace pensar y más me serena"<sup>161</sup>.

---

<sup>159</sup> Marín Rafael, *Op. Cit.*, p. p.59.

<sup>160</sup> Moore Alan y Gibbons Dave, *Op. Cit.*, pp. 87, 162 y 249, respectivamente.

<sup>161</sup> *Ibid.*, p. 321.

También es importante observar las portadas en la configuración de una historia que se estructura a partir de la fragmentación -de los personajes, del espacio, del tiempo, de la idea misma de heroísmo- y de la exigencia al lector de que construya y complete el sentido, que sea un vigilante más:

Primeros o primerísimos planos en ocasiones, planos-detalle que llaman la atención porque a primera vista no se nota lo que son, y sólo hasta que no se abre el ejemplar y se echa un vistazo a la primera viñeta no se comprende bien qué estamos viendo<sup>162</sup>.

El mismo movimiento se da con la relación título-epígrafe. Existe no sólo una apropiación paratextual de obras que van desde la música pop, la física y la poesía más canónica, hasta la Biblia y la filosofía, sino una inversión de la función tradicional del epígrafe, pues no comienza el texto sino que lo clausura<sup>163</sup>. Además de la legitimación ante el canon literario que esto supone, en la estructura de develamiento pareciera que titular cada capítulo con un fragmento del epígrafe que lo cierra, obliga a volver al principio, a releer y cumplir con esa circularidad de la que hablamos antes.

Los anexos que acompañan cada capítulo también poseen un valor muy particular, pues lejos de limitarse a extender y enfatizar el pacto ficcional, son piezas de alusión a un pasado que se crea simultáneamente con la obra, reflexión sobre hechos históricos capitales, e incluso rindiendo tributo a los grandes momentos del cómic.

En *Bajo la máscara*, como lo había hecho otras tantas veces con sus anteriores obras, Moore se permite examinar los momentos incómodos de la historia contemporánea. Así, en la autobiografía ficcional de Hollis Mason, éste dice

---

<sup>162</sup> Marín Rafael, *Op. Cit.*, p. 118.

<sup>163</sup> Castagnet Martín Felipe. "Funcionamiento del epígrafe en *Watchmen* de Moore-Gibbons". En: *Libro de actas Segundo Congreso Internacional Viñetas Serias: narrativas gráficas: lenguajes entre el arte y el mercado*. Buenos Aires: Biblioteca Nacional, 2012 s/p.

lo siguiente sobre la década de los 50, época de persecución y censura como hemos visto:

Lo que caracterizó a esa época en particular es que las cosas comenzaron a ponerse serias. Recuerdo haber pensado en aquellos momentos que cuanto más serias parecían ponerse las cosas, mejor le parecía ir al Comediante. De todos nosotros, él era el único que seguía saliendo en primera plana, el único que aún conseguía un titular de forma ocasional. Gracias a sus trabajos para el ejército tenía buenos contactos en las esferas del gobierno, y a menudo daba la impresión de que lo estaban preparando para convertirse en una especie de símbolo patriótico. En el auge de la era McCarthy, nadie tenía ninguna duda acerca de en qué parte del espectro político se situaba el Comediante. Sin embargo, no se podía afirmar con tal rotundidad cuál era el posicionamiento político del resto de nosotros. Todos tuvimos que testificar ante el Comité de Actividades Antinorteamericanas, y a todos se nos obligó a revelar cuál era nuestra verdadera identidad ante uno de los miembros de dicho comité<sup>164</sup>.

www.digital.uisa.ve



Watchmen. Apéndice capítulo 1. 10

Es interesante la manera en la que Moore sitúa a los enmascarados en los humillantes procesos de la cacería de brujas de McCarthy, debiendo renunciar a su secreto más valioso frente a un funcionario gubernamental; no sólo eso, sino que soterradamente, da cuenta de la censura que sufrió el medio en esa época. Menos siniestro, el apéndice del capítulo IX, fechado el 12 de enero de 1939, es un reportaje sobre Sally Jupiter publicado en el *Daily World*, que junto con el apéndice dedicado a los cómics de piratas, diluye la línea de lo

164 Mason Hollis. "Bajo la máscara". En: Moore Alan y Gibbons Dave, *Op. Cit.*, p. 105.

real y configura una historia autónoma, la del medio mismo.

Así como la red de relaciones intertextuales tiene una fuerte presencia en *Watchmen*, la metaficcionalidad también está presente a lo largo de toda la obra, entendida como "conciencia y reflexión sobre la propia obra, sus procedimientos e influencias"<sup>165</sup>, y uno de sus lugares privilegiados es el anexo o apéndice de cada capítulo, que brinda información sobre los personajes, pero que además, y esto no resulta poca cosa, descubren las estrategias narrativas planteadas por los autores en un brillante ejercicio de especularidad. En este sentido, es destacable el consejo que la anciana de la tienda de comestibles da a Hollis Mason cuando le pregunta cómo arrancar con su libro: "-Empieza con la cosa más triste que se te ocurra y así conseguirás tener al lector en el bolsillo. Después de eso, créeme, es cosa de coser y cantar"<sup>166</sup>. Este consejo que se encuentra justo en el apéndice al final del primer capítulo puede leerse como una ironía sobre el comienzo de *Watchmen*, el asesinato de un comediante -difícil imaginar algo más triste-, pero que contrariamente es un comediante que no hace reír a nadie -como el mismo Moore, en *La broma asesina*, describe al Joker en sus orígenes antes de convertirse en el psicótico archienemigo de Batman-. Y si nos aventuramos a ir un poco más allá, podemos sostener que la cosa más triste que se puede contar en una historia de superhéroes es precisamente la manera como el capítulo I presenta a los Vigilantes, seres víctimas de una profunda soledad, derrotados, nostálgicos, incapaces de salvar a alguien, comenzando por ellos mismos.

Hay, por último, en *Los relatos de la Fragata Negra* un *mise en abyme* de los elementos que van construyendo la

---

<sup>165</sup> Marante Arias Antía. "Intertextualidad y metaficción en Trazo de tiza de Miguelanxo Prado". En: *Extravío. Revista electrónica de literatura comparada* (4): 2009. Disponible en línea: <http://www.uv.es/extravio> [Consultada el 3 de noviembre de 2012].

<sup>166</sup> Mason Hollis, *Op. Cit.*, p. 35.

historia. Este cómic dentro del cómic no solo se desarrolla en paralelo a la historia base, sino que por momentos le devuelve la mirada y explica mejor que cualquiera de sus protagonistas puede hacerlo. El cruce entre la situación de la Humanidad a expensas del dios Manhattan y del naufragio a expensas de Dios es buen ejemplo de cómo funciona la especularidad: "Esa noche dormí mal bajo unas estrellas frías y distantes, meditando acerca de un dios frío y distante en cuyas manos estaba el destino de Davidstown. ¿Estaba Dios realmente ahí? ¿Estuvo alguna vez, pero se había marchado?"<sup>167</sup>.



Watchmen. Capítulo V. P. 152. DC

En otro lugar, este relato hipnótico -si consideramos la atención con la que lo lee Barnie- se vuelve profecía develando el plan de Veidt mucho antes que sea descubierto: "Al fin me acerqué a aquella tumba poco profunda y empecé a cavar. **Mi empresa era algo execrable, pero no había otra opción.** No cuando consideraba cuán desesperada era la situación en la que me hallaba"<sup>168</sup>. Habría que considerar si, como en el final de la historia, Veidt termina destruyendo aquello que más ama y que intenta defender con desesperación.

<sup>167</sup> Moore Alan y Gibbons Dave, *Op. Cit.*, p. 97.

<sup>168</sup> *Ibid.*, p. 152. Énfasis nuestro.

Aparte de estos, el mayor ejercicio metaficcional de *Watchmen* es la completa subversión del género de superhéroes que esta obra opera, ese precisamente será el tema del último capítulo. Baste con decir aquí que el conjunto de elementos que estructuran la novela gráfica y la manera en que trabajan articulados -se ha dicho hasta el cansancio- como un perfecto engranaje, la convierten en una joya, pero no cualquiera, sino como dice el propio Moore<sup>169</sup>, una capaz de reflejar en cada una de sus caras el resto de los cientos de caras que la conforman.

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

---

<sup>169</sup> Moore Alan, citado por Marín Rafael, *Op. Cit.*, pp. 90-91.

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

# CAPÍTULO

Monstruos y Anormales

#### 4.1.- LO QUE UN SUPERHÉROE DEBE SER

Siendo tan hijo de la tradición europea y las preocupaciones estéticas de Töpffer como del impulso amarillista y masificador de Pulitzer-Hearst, cada producto dentro del medio cómic debe respetar un conjunto de elementos genéricos altamente convencionalizados, con el fin de darle bandas de interpretación al lector para quien, como norma, la revista y su narración no son más que algo de usar y botar, de lectura rápida. Pese a ello, Alan Moore ha ganado un significativo reconocimiento tomando siempre el camino contrario, o lo que sería más preciso, apropiándose de las convenciones distintivas de cada género para transgredirlas, parodiarlas e incluso reescribirlas, "La estratégica narrativa de Alan Moore está soportada por el «extrañamiento» de los recursos y motivos propios de cada género"<sup>170</sup>.

En este sentido, es útil recordar la referencia hecha en el capítulo II a este proceso de reformulación que se daba a lo largo de su obra, bien dentro de esa categoría tan risible de la "tira con gato", bien replanteando por completo la figura del viaje dentro del universo de la ciencia ficción en *La balada de Halo Jones*, o más frecuentemente cuestionando la institución del superhéroe.

En el caso de este último, su convencionalidad está regida por una categoría mayor: la del héroe, y es que como ha demostrado Campbell en esa exigente obra que es *El héroe de las mil caras* (1949), a pesar de las diferencias que puedan haber entre culturas, creencias y momentos históricos: "El camino común de la aventura mitológica del héroe es la magnificación de la fórmula

<sup>170</sup> Di Liddo Annalisa, *Op. Cit.*, p. 28.

representada en los ritos de iniciación: *separación-iniciación-retorno*, que podrían recibir el nombre de **unidad nuclear del monomito**<sup>171</sup>.

Sin profundizar en las implicaciones que esta afirmación tiene, ni detenernos en la construcción mítica en torno al héroe por no ser el tema central de estas páginas, nos interesa dejar claro el alto grado de convencionalidad sobre el que se sostiene a nivel cultural la figura del héroe/superhéroe, además de las limitaciones que impone el medio del cómic. En el caso del superhéroe, esta configuración particular lo convierte en un arquetipo, entendidos estos como "imágenes cargadas de energía psíquica y que, en la historia de las ficciones, se han organizado en familias y subfamilias"<sup>172</sup>.

Como consecuencia de lo anterior, podemos señalar que en el caso de la producción, uso y consumo de este arquetipo particular, el del superhéroe, siempre se está sometido a las fuerzas de la tradición y las expectativas culturales unidas a los requerimientos formales del medio en cuestión, y que por muchos cambios que haya tenido, muchas revoluciones que haya atravesado la figura del justiciero en mallas, se conserva el núcleo arquetipal (0 lo había hecho hasta Moore), más o menos idéntico al descrito por el juez Hand:

Superhéroe. Un personaje heroico con un amor desinteresado, una misión pro-social, con superpoderes, extraordinarias habilidades, tecnología avanzada, habilidades físicas, mentales o mística muy desarrolladas, que tiene una identidad de superhéroe encarnada en un nombre clave y un traje icónico, cosa que suele expresar su biografía, carácter, atribuciones u origen (transformación de la persona común en superhéroe), y que es genéricamente distinto, es decir, se pueden distinguir de los caracteres de los géneros

---

<sup>171</sup> Campbell Joseph. *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica, 1997, p. 35. Énfasis nuestro.

<sup>172</sup> Gubern Román. *Máscaras de la ficción*. Barcelona: Anagrama, 2002 [Ebook].

relacionados (fantasía, ciencia ficción, detective, etc.) [Sic] por una preponderancia de las convenciones genéricas. A menudo, los superhéroes tienen dobles identidades, siendo la común de éstas un secreto muy bien guardado<sup>173</sup>.

Este núcleo arquetipal, este conjunto de convenciones genéricas, resulta tan poderoso que pone en una misma mesa al acartonado y propagandístico *Uncle Sam* de la Segunda Guerra Mundial con el problematizado *Spider-Man* de Stan Lee y el fracasado y paródico *Kick-Ass* de Mark Millar. Todos ellos, repetimos, están contruidos sobre la base de estas convenciones, muy a pesar de las variables y los excesos, además por supuesto de los atractivos y originalidades que puedan presentar.

Pero esto cambia en el abordaje que realiza Alan Moore. Comenzando por el *Capitán Britania* y siguiendo por *Miracleman*, *The swamp thing* hasta llegar a *Watchmen*, el inglés da un nuevo paso con cada personaje en la desconstrucción del núcleo arquetipal del superhéroe. Con el *Capitán Britania*, como ya vimos, realiza el enorme salto de racionalizar el mito, ejercicio que repetiría con los siguientes personajes que retoma como parte de una continuidad -entiéndase *Miracleman* y *La Cosa del Pantano*-, algo con lo que no sólo intenta romper con una de las convencionalizaciones más fuertes del arquetipo, su carácter infantil, sino que además lo vuelve una marioneta en manos del científico transdimensional y no, primera transformación, inherentemente heroico.

Este paso de la racionalización del mito también está presente en *Miracleman*<sup>174</sup> con las mismas consecuencias, pues el supuesto héroe de los 50 queda reducido a ser una reescritura del monstruo del doctor Viktor Frankenstein a través del proyecto Zarathustra. Asimismo, el ejercicio metaficcional de explicar toda la trayectoria previa del

---

<sup>173</sup> Coogan Peter, *Op. Cit.*, p. 77.

<sup>174</sup> Moore Alan. *Miracleman*. Barcelona: Forum, 1990, p. 26.

superhéroe como una realidad simulada instalada en la memoria de Moran, el alter ego de *Miracleman*, permite burlarse de su ingenuidad. Otros dos pasos hacia la deconstrucción final se dan en este cómic, el presentar a Moran -habiendo olvidado su palabra clave y con ella su transformación-, en un hombre fuera de forma y en el ocaso de su vida, tan disociado de su otra personalidad que reitera constantemente su filiación con el Dr. Jekyll y su Mr. Hyde<sup>175</sup>. Igualmente, comenzar el desplazamiento de superhéroe a superhombre, teniendo como explícita influencia al *Übermensch* de Nietzsche<sup>176</sup>. Este *Übermensch* adquiere un peso tan grande que eventualmente provoca el suicidio -o lo más cercano a esto que pueda hacer alguien que comparte un cuerpo- de Moran, pero sobre todo suprime otro elemento esencial del núcleo arquetipal, y es que *Miracleman* en el período que lo escribe Alan Moore nunca combate el crimen, no muestra ese amor desinteresado o esa misión pro-social. En las únicas situaciones que se enfrenta a villanos lo hace con la finalidad de sobrevivir -en el caso de *Kid Miracleman*- o tomar venganza -contra el Doctor Gargunza-, y si bien es cierto que al final de este período crea la sociedad perfecta en la tierra, lo hace más como un dios que como un héroe.

En cuanto a *La Cosa del Pantano*, su transformación total en manos de Moore, que ya describimos con detalle en el capítulo II, lo despoja de su falsa humanidad y lo lleva a un viaje que emprenderán los dos personajes de los que hemos hablado y los que vendrán a continuación, un viaje por descubrir su identidad, algo en apariencia tan sólido en el arquetipo del superhéroe hasta la llegada del escritor inglés.

---

<sup>175</sup> *Ibid.*, p. 25.

<sup>176</sup> *Ibid.*, pp. 16-17.

Con un puñado de obras<sup>177</sup>, Alan Moore socava el núcleo arquetipal que había atravesado sin cambios cincuenta años de superhéroes, haciendo que sus personajes resultasen cada vez más difíciles de entrar en el redil de la definición. Ya no eran *siempre* desinteresado, no sentían *siempre* amor por la sociedad e incluso ya no usaban *siempre* trajes, por no decir que ya no hacían el bien *siempre*.

#### 4.2.- Lo que es...



Watchmen, Capítulo V, P. 154, DC

La transformación definitiva, el rompimiento total de las convenciones genéricas, se dará por supuesto con *Watchmen*, en la que el arquetipo del superhéroe estallará y sus fragmentos, sus esquirolas surgirán como seres solitarios, derrotados, nostálgicos, incapaces de salvar a alguien, comenzando por ellos mismos. Estos individuos además son perseguidos por su propio gobierno mediante una ley que prohíbe expresamente sus actividades (La ley Keene), y que sólo aferrándose al pasado consiguen, como le dice Daniel a Mason, un poco de cordura. El entenderse

<sup>177</sup> Tómese en cuenta aquí que por sus mismas características y su función dentro de la historia, no hemos incluido en esta revisión a V. De hacerlo, la patada a la mesa sería mucho mayor.

como seres fracasados también se pone de manifiesto en las palabras que le dice el mismo Daniel a Laurie insistiendo para que se quede en su casa y no en un hotel: "Ambos somos amigos, ambos tenemos la misma profesión; ambos... ambos... [y completa Laurie] **Ambos somos las sobras**"<sup>178</sup>.

Su desconstrucción parte de la motivación misma de cada uno de los personajes para enmascararse y convertirse en vigilante. La búsqueda de fama en Sally Júpiter, el ocultamiento en Justicia Encapuchada, una forma alterada de erotismo en Silueta o un abierto sadismo sin escrúpulos en el Comediante, en el grupo de los *Minutemen*, los padres fundadores del enmascaramiento.



La siguiente generación, la protagonista en la novela gráfica, no es muy diferente, Laurie se ve obligada a perpetuar la fantasía que su madre debió interrumpir, Veidt aprovecha esta oportunidad, como luego lo hará con otras, para tener poder y control sobre los desvalidos e inferiores humanos; Manhattan ni siquiera llega a decidir nada, pues luego del accidente el gobierno lo recluta como arma. En cuanto a Rorschach, la suma de sus traumas hace que encuentre en este disfraz una forma de reconstruir su

Watchmen. Capítulo VIII. P. 220. DC

<sup>178</sup> Moore Alan y Gibbons Dave, *Op. Cit.*, p. 154. Énfasis nuestro.

personalidad, de forma por supuesto extrema. Finalmente, la respuesta de Daniel a Laurie sobre su motivación no requiere ningún comentario: "Bueno, era rico, estaba aburrido y otra gente también lo hacía, de modo que no parecía una idea demasiado ridícula"<sup>179</sup>.



Watchmen. Capítulo I. P. 24. bC

Esa falta de una motivación positiva y trascendente, que trae como consecuencia una falta total de voluntad para mantenerse en la lucha -solo el paciente psiquiátrico se mantiene en activo luego de la aprobación de la ley Keene- tiene como consecuencia directa una absoluta inutilidad de estos personajes ante la crisis que enfrentan. De hecho, como vimos en el capítulo III, una especie de enajenación de muchos de ellos frente a la amenaza nuclear.

Es una inutilidad tan significativa que el mismo Rorschach acepta:

"La ciudad se muere de rabia ¿Acaso lo único que puedo hacer es limpiarle algunos espumarajos de los labios?"<sup>180</sup>.

Esta conjunción de elementos contrapuestos al arquetipo del superhéroe son los que vuelven atractivos a estos personajes, despojándolos de todo esplendor, escapando de

<sup>179</sup> Ibid., p. 220.  
<sup>180</sup> Ibid., p. 24.

la realidad y enmascarándose sólo con el fin de ocultar traumas y perversiones. Moore nos presenta a seres humanos que la misma sociedad ha llevado a situarse en el límite. Con respecto a esto, Rafael Marín los definirá como "un puñado de personajes de sexualidad discutible y motivaciones ridículas para convertirse en una amenaza que la sociedad percibe como causante de gran parte de sus males"<sup>181</sup>. Nosotros lo diríamos en una palabra: *anormales*.

### 4.3.- Monstruos y Anormales

En *Los anormales*, Michel Foucault establece la constitución de la anomalía, entre fines del siglo XVIII y comienzos del XIX, basándose en las pericias médico-legales que, en ciertos casos, se continuaban practicando de alguna manera hasta mediados de los años 50 del pasado siglo. Dicha anomalía, para Foucault, opera a partir de tres figuras:

los monstruos, que hacen referencia a las leyes de la naturaleza y las normas de la sociedad, los incorregibles, de quienes se encargan los nuevos dispositivos de domesticación del cuerpo, y los onanistas, que dan pábulo, desde el siglo XVIII, a una campaña orientada al disciplinamiento de la familia moderna<sup>182</sup>.

Si bien a lo largo del siglo XVIII estas figuras aparecen claramente distinguibles. A medida que avanza el XIX e, incluso, llegado el XX, se van a superponer y fusionar

<sup>181</sup> Marín Rafael, *Op. Cit.*, p. 61. Énfasis nuestro.

<sup>182</sup> Vásquez Rocca Adolfo, *Foucault: Los Anormales, una genealogía de lo monstruoso. Homines* [Disponible en: <http://www.observacionesfilosoficas.net/foucaultlosanormales.htm>]. [Consultado el 16 de noviembre de 2011].

como fórmula para explicar las anomalías. Sabemos que estas categorías pertenecen a un proceso de ordenamiento jurídico y regulación del poder que se da en un momento histórico con características distintivas, y que aplicarlo como forma de clasificar personajes de un cómic puede parecer arriesgado. Pese a ello, la relación que guarda la sociedad ficticia de *Watchmen* con los enmascarados es tan difícil como para crear una ley que los elimine y buscar la manera de manejar eso indecible que es el Dr. Manhattan.

Así, estas categorías que proponemos para una lectura del personaje enmascarado en la obra de Alan Moore son concordantes, no solo ni principalmente por la forma en que nosotros miramos a estos sujetos periféricos, sino ante todo la manera en que su misma sociedad los lee, un escenario que además nos pone en la incómoda situación de preguntarnos, hoy en el siglo XXI, cuánto de esa sociedad taxonomizadora de la anomalía tenemos.

Proponemos pues tres categorías para leer la figura del superhéroe como sujeto anómalo o, si se quiere, tres formas de monstruosidad bajo las cuales se presentan los enmascarados. Estas son: el monstruo sexual, el monstruo absoluto y el monstruo incorregible.

Siguiendo las ideas de Foucault, este define al monstruo como un ser que "en su existencia misma y su forma, no sólo es violación de las leyes de la sociedad, sino también de las leyes de la naturaleza. [Que] Es, en un doble registro, infracción a las leyes en su misma existencia"<sup>183</sup>. A partir de esta definición, no podemos menos que aseverar la naturaleza monstruosa de los superhumanos de todo el universo del cómic, pues con sus poderes se convierten en el caso más palpable de la

---

<sup>183</sup> Foucault Michel. *Los anormales*. México: Fondo de Cultura Económica, 2000, p. 61.

diferencia y de la transgresión de la norma natural, y a su vez de la social.

A ello debe sumarse, además, la necesidad de desarrollar una doble identidad por parte de estos sujetos, que ocasiona un trastorno de identidad disociativo, entendiendo éste como "...un estado en el que una persona se separa de la realidad [...] consistente en la presencia de dos o más identidades o estados de personalidad (cada una con un patrón propio y relativamente persistente de percepción, interacción y concepción del entorno y de sí mismo)"<sup>184</sup>. Trastorno que se materializa, por supuesto, en la acción de enmascararse y disfrazarse.

Ahora bien, lejos de ser reprimidos, castigados o normados de alguna manera por las estructuras de poder, estos sujetos se convierten en garantes del orden y defensores de la sociedad, del *status quo*. Se imponen, entonces, como vigilantes de la normalidad. Ante semejantes monstruos disociados una pregunta resulta inevitable: ¿hasta qué punto es sostenible esta paradoja en la que los anormales se convierten en el faro de la moralidad?

#### 4.3.1.- El monstruo Sexual

Edward Blake, de 67 años, es arrojado por la ventana de su apartamento hasta estrellarse en el suelo y morir al comienzo de la novela. Sin embargo, gracias a las pesquisas de Rorschach y los recuerdos de los demás personajes, descubrimos que este hombre es también El Comediante, miembro de los originales *Minutemen*, luego de

<sup>184</sup> Principi Vanesa. *Personalidad múltiple*. [Disponible en: <http://www.vanesaprincipi.com>: <http://www.vanesaprincipi.com/2010/04/personalidad-multiple/>] [Consultado el 20 de enero de 2012].

los *Crimebuster* y, al aprobarse la Ley Keene -que prohibía la actividad de enmascarados- al servicio del gobierno de los Estados Unidos en varias operaciones paramilitares encubiertas de naturaleza bastante ambigua.



Minutemen, Capítulo III, P. 48, 185.

a nivel simbólico -el disfraz-, como de sus actos. Dos de las apariciones más significativas de este personaje a lo largo de la novela están relacionadas con violencia sexual. En la primera, viola a Sally Júpiter, primera Espectro de Seda y su compañera en los *Minutemen*, y, en

Cínico y cruel, este "héroe" se presenta como un mercenario. Más que salvar el mundo, disfruta ejerciendo la violencia, se adapta a la estructura de poder imperante en el momento para conseguir siempre carta blanca para sus atrocidades.

"El Comediante convierte su vida en un ejercicio de descreimiento, de adaptación a la atrocidad a través de la risa, que es a la vez la máscara y el síntoma de su miedo"<sup>185</sup>. Pero el rasgo más inquietante, más significativo de su personalidad como el Comediante, es la pulsión sexual que domina sus actos, tanto

<sup>185</sup> Vargas Juan José. *Alan Moore: La autopsia del héroe*. Palma de Mallorca: Dolmen, 2010, pp. 159-160.

la segunda, asesina a una chica vietnamita que había quedado embarazada luego de ser, suponemos, también abusada por Blake. A nivel simbólico, el Comediante utiliza un traje de cuero negro con una máscara de ecos sadomasoquistas, y el emblema de la *smiley* en la solapa.

Vale añadir que en su momento de mayor angustia como Edward Blake, desenmascarado, cuando visita a su antiguo archienemigo Moloch, repite la frase "Madre mía, oh perdóname"<sup>186</sup>.

Esta enigmática frase, que queda flotando por la naturaleza perversa del sujeto, está vinculada a los orígenes del trastorno de personalidad disociativo, que se atribuye a un trauma profundo de la infancia, con frecuencia de carácter sexual.

Edward Blake/El Comediante es un anormal, un monstruo que con fuerza y vitalidad sobrehumanas representa una violación a la norma natural. Debido a esa anomalía mira la naturaleza humana como algo frágil y lastimoso, del que abusa constantemente, tal como lo señala Vargas: "la violenta voracidad sexual del Comediante supone acaso la única forma que conoce de comunicarse íntimamente con una humanidad a la que cree detestar"<sup>187</sup>, convirtiéndose de esta manera en un monstruo sexual.

En el mismo escenario deben situarse Daniel y Laurie. De hecho, aunque no tienen una característica que los defina como superhumanos, creemos que su relación traumática con la sexualidad los pone en la clasificación de monstruo sexual que dimos líneas arriba. La relación entre violencia y sexo que atraviesa las acciones de ambos personajes se manifiesta en la secuencia del ataque en el callejón, que comienza como una pelea de Dan y Laurie contra los agresores, y a través de la secuencialidad de la narración se termina transformando -sin serlo- en la

---

<sup>186</sup> Moore Alan y Gibbons Dave, *Op. Cit.*, p. 65.

<sup>187</sup> Vargas Juan José, *Op. Cit.*, p. 159.

incomodidad de un encuentro sexual casual entre ambos protagonistas<sup>188</sup>.

Este vínculo violencia-sexo se enfatiza posteriormente en la escena que muestra a Dan incapaz de alcanzar una erección con la misma Laurie en el sofá de su casa, mientras el televisor proyecta la imagen de Adrian Veidt haciendo gimnasia, con el énfasis de la narración del acto de Veidt que enfatiza la incapacidad de Dan. Se trata de un contraste en todo sentido, pero creemos que lo que enfatiza la situación, lo que impide que al final logre siquiera una erección mientras el otro, el de la pantalla, arranca suspiros con sus movimientos, es el hecho de que mientras Veidt está disfrazado, convertido en Ozymandias, él sigue siendo el patético e introvertido Daniel.

Finalmente, la consumación se da luego de haber rescatado a la gente del edificio en llamas, ambos de disfraz, metidos en su otra personalidad. El diálogo entre ambos después del sexo no solo enfatiza la condición fetichista de ambos, sino aún más, el sentimiento de anormalidad del que son víctimas:

Dan, ¿has disfrutado de esta noche? ¿te ha gustado? /.- Ajá. /¿Los disfraces han tenido algo que ver? ¿Dan...?/ Sí. Sí, supongo que los disfraces han tenido algo que ver. Aunque es una sensación extraña, ¿sabes? Me refiero a poder admitirlo delante de alguien. A poder salir del armario<sup>189</sup>.

De hecho, es interesante pensar que esa nueva vida que se plantean al final de la novela sea posible gracias a la utilización de disfraces, en este caso el de una pareja de rubios anónimos, habría que preguntarse entonces dónde encontrarán la violencia para consumarse como individuos. Con respecto a esto último, y para entender claramente la

<sup>188</sup> Moore Alan y Gibbons Dave, *Op. Cit.*, pp 88-93.

<sup>189</sup> *Ibid.*, p. 240.

proyección del monstruo sexual aquí propuesto, es más que pertinente la siguiente afirmación de Marín:

Da lo mismo, a fin de cuentas, la tendencia sexual de cada individuo: lo que importa es la sublimación de sus instintos a través de la violencia, una característica que permea y contamina buena parte de la cultura norteamericana y que, a través de los superhéroes, tan dados a explotar la violencia como razón de ser, casi no se tiene en cuenta...<sup>190</sup>

#### 4.3.2.- El monstruo absoluto

¿Qué pasaría si un hombre con verdaderos súper poderes habitara el mundo? ¿Cuál sería su comportamiento y cuáles las consecuencias? Alan Moore formula estas preguntas en carta a Dave Gibbons cuando desarrollan el proyecto de *Watchmen* y son ellas las que dan nacimiento al Dr. Manhattan, el monstruo absoluto.

Un accidente sufrido por el físico Jon Osterman que lo desintegra, produce que luego de dolor y sufrimiento, éste vuelva a corporeizarse, pero convertido en un ser de piel azul que tiene la capacidad de alterar la estructura atómica de cualquier objeto, una percepción simultánea del tiempo y la capacidad de multiplicarse, siendo bautizado por el gobierno como el Dr. Manhattan y utilizado como arma, para ganar la guerra de Vietnam y hacerle frente en la carrera armamentística a la Unión Soviética.

---

<sup>190</sup> Marín Rafael, *Op. Cit.*, p. 142.

En contraste con el resto de los vigilantes, el Dr. Manhattan no adopta un disfraz para combatir el crimen. Por el contrario, abandona pronto el traje de hombre bala asignado por el gobierno y se



Watchmen. Capítulo I. P. 28. DC.

uniforma sólo con el símbolo del hidrógeno que se dibuja en la frente: el sujeto se desnuda y con ello expone su anormalidad.

Sobre el monstruo dice Foucault:

[...] lo que hace que un ser humano sea un monstruo no es sólo la excepción que representan en relación a la forma de la especie, sino el problema que plantea a las regularidades jurídicas. El monstruo humano combina lo imposible y lo prohibido<sup>191</sup>.

El monstruo absoluto, el anormal con poder absoluto encarnado en el Dr. Manhattan, se presenta cada vez más indiferente, no sólo a las leyes de la naturaleza, pues ya las ha dominado a voluntad, sino a las leyes de los hombres; y, lo más importante, a los principios de humanidad que se esperarían de un

superhéroe. Así, cuando Rorschach llega a informarle sobre la muerte del Comediante y su teoría conspirativa, que involucra un asesino de vigilantes, con la mayor

<sup>191</sup> Foucault Michel, *Op. Cit.*, p. 29.

frialdad responde: "Por qué debería preocuparme. Un cuerpo vivo y uno muerto contienen el mismo número de partículas. No hay diferencia discernible a nivel estructural"<sup>192</sup>.

Esa distancia con la humanidad lo lleva a exiliarse en Marte, donde la ausencia de vida -que considera un espectáculo hermoso- lo aleja de esos seres que se le parecen cada vez más a simples hormigas y, aunque siente un mínimo de compasión y decide regresar a salvar la tierra, al final termina escapando a otra galaxia, imposibilitado de establecer una conexión mínima con aquella humanidad tan limitada. Manhattan es el monstruo absoluto, un dios, pues conjuga lo imposible -el poder absoluto -con lo impensable- la falta de humanidad.

En el mismo espectro se ubica Adrian Veidt/Ozymandias, cuya monstruosidad es parte de la concepción misma del proyecto *Watchmen*, "Lo más importante de cómo tratemos el personaje de Thunderbolt [Que luego se convirtió en Ozymandias, por supuesto] es que debemos intentar que el lector sea ligeramente consciente sobre cómo sería ser 10 veces más inteligente que el humano más inteligente que jamás haya existido"<sup>193</sup>. Algo de lo que el personaje se jacta constantemente, como cuando está esperando a sus antiguos compañeros, Rorschach y el Búho Nocturno, mientras los ve en su mosaico de pantallas, "Deben de sentirse tan desorientados... su búsqueda les lleva a las profundidades de unas regiones morales e intelectuales tan inexploradas y desprovistas de puntos de referencia como los territorios que ahora mismo les rodean"<sup>194</sup>. Se trata aquí del *Übermensch* nietzscheano hablando de su inferior, encorsetado por la moral y limitado por su inteligencia. Y del otro lado los hombres reconocen estar incapacitados para juzgar al superhombre. A la sugerencia

---

<sup>192</sup> Moore Alan y Gibbons Dave, *Op. Cit.*, p. 29.

<sup>193</sup> Moore Alan, "Apéndice". En: Moore Alan y Gibbons Dave, *Op. Cit.*, s/p.

<sup>194</sup> Moore Alan y Gibbons Dave, *Op. Cit.*, p. 350.

que hace Rorschach de que Adrian pueda estar loco, Búho Nocturno responde "¿Quién está calificado para juzgar algo así? Hablamos del hombre más inteligente del mundo. ¿Cómo podríamos saberlo? ¿Cómo podríamos saber si se ha vuelto loco?"<sup>195</sup>.

Es el juez de toda la tierra, el que toma la decisión sobre los destinos del mundo porque se sabe capacitado para hacer lo necesario con el fin de garantizar la continuidad del mundo. Un ser tan inteligente, que con toda su certeza y arrogancia, duda de su decisión ante la presencia de un ser no igual a él, sino muy superior, ante la cara misma del dios azul, solo para ser despreciado por éste antes de desaparecer.

#### 4.3.3.- El monstruo incorregible



Finalmente tenemos a Rorschach, paranoico y sociópata que funge de guía a lo largo de la novela gráfica y que, a pesar de sus desviaciones -o tal vez gracias a éstas-, es el último faro de moralidad en esa sociedad condenada al juicio final que nos presenta Moore en su más importante obra. Su anormalidad no

<sup>195</sup> *Ibid.*, 351.

radica en la fuerza física ni en el control de la materia, como en los casos anteriores, sino en la ciega fidelidad a un conjunto de principios morales que considera inquebrantables y que se patentizan en su enigmática máscara:

[...] la representación más clara de las contradicciones que alimentan al personaje de Rorschach se encuentra en el propio tejido blanco que le sirve de máscara, cuyo fluido negro interno se mueve sin más patrón que su simetría, proporcionando al utilizarla como rostro, una declaración de intenciones inspirada en una visión del mundo en blancos y negros, pero al mismo tiempo con una precisa consciencia del caos<sup>196</sup>.

En el caso de este personaje opera además la forma más pronunciada de trastorno de personalidad disociativo, pues si bien el resto de los vigilantes asigna funciones específicas y significativas a sus personalidades enmascaradas, vuelven a su identidad original sabiéndola auténtica. Rorschach, por el contrario, deja de ser la máscara para convertirse en el rostro de este personaje, cuyo disfraz es el de Walter Kovacs, un incorregible.

Sobre el incorregible Foucault dirá "[...] la persona que hay que corregir se presenta en ese carácter en la medida en que fracasaron todas las técnicas, todos los procedimientos, todas las inversiones conocidas y familiares de domesticación mediante los cuales se pudo intentar corregirla"<sup>197</sup>. Kovacs, la máscara, es un incorregible, hijo de una prostituta, violento desde la infancia e indigente apocalíptico, han fracasado todas las formas de corrección con él y ahora se le deja deambular libremente por las calles con su cartel que anuncia el juicio final. Pero Rorschach, el rostro, también lo es, a pesar de la Ley Keene que prohíbe la

---

<sup>196</sup> Vargas Juan José, *Op. Cit.*, p. 157.

<sup>197</sup> Foucault Michel, *Op. Cit.*, p. 64.

existencia de los enmascarados sigue operando indiferente a esta normativa.

Cuando es apresado, Rorschach/Walter Kovacs es entrevistado por un psiquiatra que intenta comprender y "curar" su anormalidad. Opera aquí una doble inversión que acentúa la naturaleza de monstruo incorregible del personaje. En primer lugar, Rorschach, el hombre blanco, es la figura del horror, de la anormalidad, mientras que el psiquiatra, hombre negro, es el representante del orden, de la ley. En segundo, no es el terapeuta quien transforma, corrige, al monstruo, sino éste quien perturba, descentra, a aquél. Algo que, en esa red de intertextualidades, no puede menos que recordar a *Baterbly*.

Al descubrir los planes de Ozymandias para destruir esa ciudad que al comienzo de la novela ha jurado no salvar, Rorschach intenta hacer público ese plan, a pesar de las consecuencias que esto tendría para la vida en toda la tierra. Fiel a su naturaleza de monstruo incorregible no negocia sus principios morales y, por su incapacidad de corrección es asesinado por Manhattan, no sin antes descubrir su original rostro, el de Walter Kovacs, para morir como el hombre, el incorregible y no como la máscara, el símbolo.

Para culminar, *Watchmen* en tanto novela de la anormalidad se nos presenta como esa máscara de Rorschach que le muestra al lector aquello que más teme, es la máscara que funciona como abismo que devuelve la mirada. En sus páginas, el lector encuentra su propio abismo, sus propias pulsiones de anormalidad.

## CONCLUSIÓN: LO QUE AÚN QUEDA TRAS LA MÁSCARA

Abordar el estudio de una máquina narrativa tan compleja como *Watchmen* es una tarea cuando menos ambiciosa, en especial insertándola en una tradición que es mucho más rica y compleja de lo que parece desde fuera. Por ello, no se puede escapar a la sensación de haber escarbado apenas la superficie al llegar a este punto. La incomodidad de que algo, tal vez mucho, se ha quedado fuera y que ahí, detrás del reloj con sus agujas juntas a la medianoche hay un millón de detalles, alusiones y referencias que no hemos sabido ver. Pero es esa la naturaleza de esta novela gráfica, no agotarse en ninguna lectura, como las obras más significativas de todos los medios, esperando a que volvamos y encontremos una puerta nueva en el laberinto.

La necesidad académica, pero también personal, impulsó adecuar la investigación inherente al Trabajo de Grado de la Maestría en Literatura Iberoamericana en una búsqueda mayor de puentes entre el discurso literario y el visual. En este camino, la narrativa gráfica se presentó como el objeto de estudio idóneo en el cual aplicar el aparatage teórico y metodológico de los estudios literarios sin perder de vista las particularidades del cómic como medio. La escogencia, en el marco de dicho medio, de la novela gráfica se debió en principio a la importancia que ha tenido este género en los últimos años, marcando un punto de inflexión en la historia del cómic y visibilizando sus potencialidades. En segundo lugar el vacío y las contradicciones que rodeaban el término, llevándolo del simple rótulo comercial a la quintaescencia del medio, sin mediar definición o caracterización alguna, al menos consistentemente. Por último, es en torno a la novela, dentro de la literatura, que han girado múltiples abordajes y presupuestos

teóricos, los que permitían acercarse sólidamente al objeto de estudio.

En cuanto al corpus seleccionado, se planteó en primer momento trabajar con las tres novelas que se consideran emblemáticas del género novela gráfica: *Maus* (1986), de Art Spiegelman, *Dark Knight Returns* (1986), de Frank Miller y, por supuesto, *Watchmen* (1986-1987), de Alan Moore y Dave Gibbons. Sin embargo, la necesaria delimitación para realizar un trabajo que se adecuara a los límites temporales, de extensión y de rigurosidad, impuso la selección de una sola de estas obras. Las razones para inclinarnos por *Watchmen* nacen de la unanimidad de la crítica al considerarla la obra más importante y representativa del medio, su impacto en las obras posteriores dentro del cómic y dentro de otros medios; de igual forma, su capacidad para incluir equilibradamente elementos propios del *comix underground* (del que *Maus* es paradigma) y del *mainstream* (Abanderado por *Dark Knight Returns*). Sumado a ello, la basta y compleja obra del autor que permite observar en profundidad los elementos que se despliegan en esta novela gráfica en concreto.

Como investigación, quizá el mayor aporte que estas páginas puedan dejar sea ofrecer un panorama del cómic como medio a lo largo de casi dos siglos de existencia, organizado en períodos, vinculando autores y mostrando profundidad, diversidad y experimentación en un medio que pide cada vez más ser tomado en serio. El análisis riguroso de cada período en la historia del cómic permitió entender sus transformaciones, sus hitos y el desarrollo de cada uno de sus elementos en los diferentes momentos históricos. Asimismo, generar una perspectiva crítica y dialógica que permitió enfrentar las posiciones antagónicas del cómic como producto y el cómic como arte, conciliando a partir de nuestro estudio los avances técnicos con las aspiraciones estéticas. Este panorama

histórico permitió entender a *Watchmen* como parte de una tradición y no, como suele creerse, producto de una generación aislada.

Si bien sentimos que la tradición del cómic norteamericano queda cubierta con bastante detalle en estas páginas, queda abierta la puerta para completar esta historia con las tradiciones europea y japonesa, como principales motores junto a la aquí estudiada.

Otro aporte radicaría en la sistematización en el estudio de la narrativa gráfica, o al menos de una vertiente de ella. Una sistematización que tiene una deuda inmensa con los estudios literarios, como es lógico, y sin cuyo bagaje sería poco menos que imposible emprender un estudio realmente serio de este tipo de obras. Pero que también ha intentado en todo momento abrir el espectro a otras miradas, que enriquezcan un discurso que es también visual, sin establecer jerarquía ni adoptar posturas mutiladoras. Para lograr esto, ha sido fundamental la noción de cronotopo -tan pertinente y productiva en los estudios literarios-, con su adecuada adaptación a un discurso icónico-verbal como el de la novela gráfica, entendiendo la construcción de la viñeta como unidad narrativa mínima y el valor de la composición de la página en la estructura del cómic. En síntesis, la posibilidad de entender categorías de los estudios literarios adaptadas al cómic.

Fue la suma de elementos historiográficos y formales lo que nos permitió caracterizar de manera precisa a la novela gráfica como género particular dentro del cómic y, a partir de allí, proponer una lectura coherente, concisa, pero en especial sistemática a la novela gráfica *Watchmen* que funda una metodología de análisis, de las muchas posibles, para estas obras.

Hemos creído en todo momento que el instrumental teórico debe estar al servicio del análisis y no a la inversa. Se

ha tratado de ser lo más flexible en este caso, para evitar encorsetamientos o indigestiones y como consecuencia de ello, trabajar con la mayor libertad dichas herramientas. Libertad que no supone ser irreflexivo o falta de profundidad, pues se ha argumentado justamente cada decisión.

En cuanto a Alan Moore, es difícil distanciarse de una personalidad tan magnética y controversial. Cuando abordamos su trayectoria, tratamos de centrarnos en los elementos constitutivos de cada una de sus obras y su trascendencia en el conjunto, esperamos que de manera exitosa hayamos logrado perfilar un recorrido estético que alcanza su punto más alto en *Watchmen*, pero que no se detiene ahí. Hemos podido establecer la intertextualidad y metaficcionalidad como constantes dentro de su obra, así como la desconstrucción del superhéroe en tanto arquetipo. El establecimiento de estas recurrencias dentro de la obra de Alan Moore ofrece un punto de partida para futuras investigaciones en torno al autor. De igual manera, por el propósito de nuestra investigación dejamos fuera obras posteriores a *Watchmen*, como *From hell* o *Supreme*, que suponen una aventura de iguales proporciones, quizá mayores. Ahí está entonces esa oportunidad.

En el caso concreto de *Watchmen*, entender el funcionamiento, armónico y organizado de tres estructuras espacio-temporales, cronotópicas, tan distintivas ha sido honestamente una revelación y seguir el trayecto de esa estructura en la concreción de la obra una oportunidad para solidificar los puentes entre la palabra y la imagen. El nivel simbólico de esta novela gráfica es, a falta de una palabra mejor, sobrecogedor. Sólo el símbolo dominante del reloj abre unas posibilidades enormes, como buscarlo -en cuanto a representación gráfica- en la extensa obra del autor. O seguir el camino de rastrear las diferentes representaciones gráficas de este símbolo

en las tres novelas gráficas del 86 -*Maus*, *DKR* y *Watchmen*- que tienen una conexión tan fuerte. Quedan también sobre la mesa estas posibles hojas de ruta.

Tratamos, por otra parte, de centrar nuestra labor escrutadora de las redes intertextuales que atraviesan la novela en aquellos elementos que tenían mayor pertinencia para las finalidades de nuestra investigación y ello nos permitió cumplir con las exigencias de concreción y focalización propias de una investigación de esta naturaleza. En este proceso jugó un papel clave la perspectiva actual con la que se aborda el problema de la intertextualidad como un proceso horizontal de relaciones recíprocas dentro de una red de referencias, desplazando perspectivas agotadas como la que parte de la noción de *influencia* para establecer jerarquías entre las obras y, por extensión, entre los medios. Tener lo intermedial y lo interartístico como brújula dotó a nuestro acercamiento a *Watchmen* de la apertura suficiente como para hacer un aporte significativo al estudio de esta obra. Quedan en el laberinto, esperando investigadores, bosques enteros de referencias, alusiones y conexiones.

La sistemática descomposición del arquetipo del superhéroe que realiza *Watchmen* resultó más que necesaria en una época en que Harry "El Sucio" en el cine y *The Punisher* en el mismo cómic se habían vuelto el modelo a seguir. A pesar de la sangre y el ruido, *Watchmen* tiene muy pocas escenas de violencia, privilegiando en cambio la búsqueda de un lugar en el mundo de esos personajes descolocados, anómalos. Quisimos reflejar esto en el abordaje que hicimos de los personajes, así como establecer una posible tipología para situar a estos individuos que, detrás de la máscara, son abismos esperando para devolvernos la mirada.

Creemos, para concluir, que nuestra investigación contribuye decididamente a ampliar el horizonte de los estudios literarios, pues amplía la noción misma de



literatura adecuándola a las prácticas discursivas híbridas que se erigen como la norma en la actualidad. Del mismo modo, amplía el radio de acción del metadiscuso literario, el teórico y metodológico, a otros ámbitos donde puede arrojar luz sobre procesos propios de otros medios.

Entender adecuadamente cada uno de estos aspectos, haber recorrido esta investigación, nos permite asomarnos con firmeza a un enigma de mayor complejidad, como es el cómic latinoamericano y todas las preguntas que le podemos hacer desde este andamiaje que se ha construido aquí con *Watchmen*, esperamos llegar ahí.

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

## Bibliografía

### A) Directa

AA.VV. *Portrait of an Extraordinary Gentleman*. Londres: Abiogenesis Press, 2003.

Aicardi Gianluca. *M for Moore*. Roma: Tunué, 2006.

Berlatsky Eric L. (Ed.). *Alan Moore: Conversations*. Jackson: The University Press of Mississippi, 2012.

Carney Sean. "The Tides of History: Alan Moore's Historiographic Vision". *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies* (2.2): 2006. Disponible en: [http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v2\\_2/carney/](http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v2_2/carney/) [Consultado el 12 de julio de 2011].

Castagnet Martín Felipe. "Funcionamiento del epígrafe en Watchmen de Moore-Gibbons". En: *Libro de actas Segundo Congreso Internacional Viñetas Serias: narrativas gráficas: lenguajes entre el arte y el mercado*. Buenos Aires: Biblioteca Nacional, 2012 s/p.

Di Liddo Annalisa. *Alan Moore: Comics as performance, fiction as scalpel*. Mississippi: The University Press of Mississippi, 2010.

Khoury George. *The Supreme Writer: Alan Moore*. Disponible en: <http://www.twomorrrows.com/kirby/articles/30moore.html> [Consultado el 3 de agosto de 2012].

Marín Rafael. *W de Watchmen*. Buenos Aires: La Revistería Comics, 2009.

Moore Alan. *Alan Moore's Writing for Comics*. Urbana: Avatar Press, 2003.

\_\_\_\_\_, "Apéndice". En: Moore Alan y Gibbons Dave. *Watchmen: Edición Absolute*. Barcelona: Planeta de Agostini, 2009 (1ª Ed. 1986-1987).

Moore Alan. *Miracleman*. Barcelona: Forum, 1990.

Moore Alan y Stephen Bissette. *La cosa del Pantano*. Barcelona: Ediciones Zinco, 1991.

Moore Alan y Dave Gibbons. *Watchmen: Edición Absolute*. Trad. Raúl Sastre. Barcelona: Planeta de Agostini, 2009 (1ª Ed. 1986-1987).

Parkin Lance. Alan Moore: The essential guide to the creator of Watchmen, From Hell and V for Vendetta, Londres: Pocket Essentials, 2001 [Ebook].

Van Ness Sara. Watchmen as literature: A critical study of the graphic novel. Jefferson: McFarland & Company, 2010.

Vargas Juan José. *Alan Moore: La autopsia del héroe*. Palma de Mallorca: Dolmen, 2010.

White Mark D. (Comp.). *Watchmen as philosophy: A Rorschach test*. John Wiley & Sons: Nueva Jersey, 2009.

\_\_\_\_\_, "Interview to Alan Moore", *Ptolemaic Terrascope* (Londres) (8): 1991. Disponible en: [http://www.terrascope.co.uk/MyBackPages/Alan Moore interview.htm](http://www.terrascope.co.uk/MyBackPages/Alan%20Moore%20interview.htm). [Consultado el 14 de julio de 2012].

## **B)** Indirecta

### B.1) Estudios Críticos

Ballesteros Antonio y Duée Claude. *Cuatro lecciones sobre el cómic*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2000.

Beccari Enrico. "La graphic novel autobiográfica: una aportación a la investigación con los jóvenes". En: *I Jornadas "Investigar con los jóvenes: cuestiones temáticas, metodológicas, éticas y educativas*. Barcelona: 2011, s/p.

\_\_\_\_\_. *The real, the true, and the told: postmodern historical narrative and the ethics of representation*. Columbus: The Ohio State University, 2011.

Coogan Peter. "The definition of superhero", en Heer y Worcester (eds.) *A comics studies reader*, Mississippi: The University Press of Mississippi, 2009, pp. 77-93.

de Santis Pablo. *La historieta en la edad de la razón*. Buenos Aires: Paidós, 2004.

Duncan Randy y Smith Matthew J. *The powers of comics. History, form and culture*. Nueva York: Continuum, 2009.

García Santiago. *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri, 2010.

Guarinos Virginia. "Transmedialidades El signo de nuestro tiempo". En: *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales* (5): 2007, pp. 17-22.

Gubern Roman. *Máscaras de la ficción*. Barcelona: Anagrama, 2002.

Guedj Philippe. *Cómics: En la piel de los superhéroes*. Barcelona: Robinbook, 2007.

Hatfield Charles. *Alternative comics: An emerging literature*. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.

Heer Jeet y Worcester Kent. En: Heer Jeet y Worcester Kent (eds.). *A comics studies reader*. Jackson: The University Press of Mississippi, 2009.

Kunzle David. "Rodolphe Töpffer's aesthetic revolution". En: Heer Jeet y Worcester Kent (eds.). *A comics studies reader*. Jackson: The University Press of Mississippi, 2009, pp. 17-24.

Lefevre Pascal. "The importance of being published. A comparative study of different comics formats", en Anne Magnussen (Comp.). *Comics & Culture: Analytical and theoretical approaches to comics*. Copenhagen: Museum Thusculanus, 2010, pp. 91-106.

Leslie Esther. "Blake's Lines: Seven Digressions Through Time and Space". En: *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*. Florida (3.2): 2007. Disponible en: [http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v3\\_2/leslie/](http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v3_2/leslie/) [Consultado el 22 de marzo de 2012].

López-Baralt Mercedes. *Para decir al otro: Literatura y antropología en nuestra América*. Madrid: Iberoamericana, 2005.

Marante Arias Antía. "Intertextualidad y metaficción en Trazo de tiza de Miguelanxo Prado". En: *Extravío. Revista electrónica de literatura comparada* (4): 2009. Disponible en línea: <http://www.uv.es/extravio> [Consultada el 3 de noviembre de 2012].

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

Murray Christopher. *Superhero Comics, Popular Culture, and Propaganda in America During World War II*. Nueva York: Hampton Press, 2011.

Nyberg Amy Kiste. *Seal of Approval. The History of the Comics Code*. Jackson: University Press of Mississippi, 1998.

\_\_\_\_\_. "William Gaines and the battle over EC Comics". En: Heer Jeet y Worcester Kent (eds.). *A comics studies reader*. Jackson: The University Press of Mississippi, 2009, pp. 58-68.

Petrovic Paul. "The Culturally Constituted Gaze: Fetishizing the Feminine from Alan Moore and Dave Gibbons's *Watchmen* to Zack Snyder's *Watchmen*". En: *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies* (5.4): 2011. Disponible en: [http://www.english.ufl.edu/image/text/archives/v5\\_4/petrovic/](http://www.english.ufl.edu/image/text/archives/v5_4/petrovic/) [Consultado el 22 de marzo de 2012].

Rowland Christopher. "Los que hemos llegado a los fines de los tiempos: Lo apocalíptico y la interpretación del Nuevo Testamento". En: Bull Malcolm (Comp.). *La teoría del Apocalipsis y los fines del mundo*. Trad. Neira Bigorra María Antonia. México: Fondo de Cultura Económica, 1998, pp. 51-74 [1ª ed. en inglés 1995].

Scolari Carlos Alberto. *Historietas para sobrevivientes: Cómic y cultura de masas en los años 80*. Buenos Aires: Ediciones Colihue, 1998.

Smolderen Thierry. "Of Labels, Loops, and Bubbles. Solving the Historical Puzzle of the Speech Balloon". En: *Comic Art* (8): 2006, pp. 90-112.

Vera José Jiménez. "El contexto histórico de la historieta: Conformación, industria y relación con otros medios". En: *Ámbitos* (Sevilla) (15): 121-209, 2006.

Weiner Stephen. *Faster than speeding bullet: The rise of the graphic novel*. Nueva York: NBM, 2003.

Wright Bradford. *Comic book nation: The transformation of youth culture in America*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001.

Wolk Douglas. *Reading comics: How graphic novels work and what they mean*. Philadelphia: Da Capo Press, 2007.

## B.2) Teoría y Metodología

Bajtín Mijaíl. *Problemas literarios y estéticos*. La Habana: Arte y Literatura, 1986.

Campbell Eddie. *Manifiesto de la novela gráfica*. Disponible en: <http://www.68revoluciones.com/?p=450> [Consultado 22 de enero de 2011].

Campbell Joseph. *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica, 1997.

Eisner Will. *El cómic y el arte secuencial*. Trad. Enrique S. Abulí. Barcelona: Norma, 2002.

Foucault Michel. *Los anormales*. México: Fondo de Cultura Económica, 2000.

Gallardo Víctor Miguel. *Tres formas de entender el cómic*. Disponible en: <http://www.lecturalia.com/blog/2011/11/15/tres-formas-de-entender-el-comic-i-el-manga/> [Consultado el 23 de noviembre de 2011]

Genette Gerard. *Palimpsesto: La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus, 1989.

Gubern Román. *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Península, 1974.



Kermode Frank. "Aguardando el fin". En Bull Malcolm (Comp.). *La teoría del Apocalipsis y los fines del mundo*. Trad. Neira Bigorra María Antonia. México: Fondo de Cultura Económica, 1998, pp. 291-307 [1ª ed. en inglés 1995].

\_\_\_\_\_. *El sentido de un final: Estudios sobre la teoría de la ficción*. Trad. Lucrecia Moreno de Sáenz. Barcelona: Gedisa, 1983 [1ª ed. en inglés 1966/1967].

Kristeva Julia. *Semiótica I*. Madrid: Fundamentos, 2001.

McCloud Scott. *Cómo se hace un cómic. El arte invisible*. Barcelona: Ediciones B, 1995.

Parkinson Zamora Lois. *Narrar el Apocalipsis: La visión histórica en la literatura estadounidense y latinoamericana contemporánea*. Trad. Neira Bigorra María Antonia. México: Fondo de Cultura Económica, 1994 [1ª ed. en inglés 1989].

Principi Vanesa. *Personalidad múltiple*. Disponible en: <http://www.vanesaprincipi.com>:  
<http://www.vanesaprincipi.com/2010/04/personalidad-multiple/> [Consultado el 20 de enero de 2012].

Romero Jordá, Andrés. "The quest for a place in culture: The verbaliconical". En: *Estudios Ingleses de la Universidad Complutense* (14): 2006, pp. 93-110.

Sullà Enric (Ed.). *Teoría de la novela: Antología de textos del siglo XX*. Barcelona: Crítica, 2001.

Vásquez Rocca Adolfo, *Foucault: Los Anormales, una genealogía de lo monstruoso. Homines*. Disponible en: <http://www.observacionesfilosoficas.net/foucaultlosanormales.htm> [Consultado el 16 de noviembre de 2011].

### B.3) Diccionarios y Enciclopedias

Albertoni Carlos W. *Santas historietas: Enciclopedia de los cómics*. Buenos Aires: Catálogos Editores, 2006.

Cirlot Juan-Eduardo. *Diccionario de símbolos*. Bogotá: Quinto Centenario, 1995.

Coma Javier. *Diccionario de los comics*. Barcelona: Toutain, 1984.

Levitz Paul. *75 Years of DC Comics: The Art of Modern Mythmaking*. Colonia: Taschen, 2010.

Wiedemann Julius. *Manga*. Colonia: Taschen, 2004.

### B.4) Obras

AA.VV. *El gran libro del manga*. Barcelona: Malsinet, 2007.

Miller Frank. *Batman: The dark knight returns*. Nueva York: DC Comics, 2002.

\_\_\_\_\_. *Best of Marvel Essentials: Daredevil de Frank Miller 3*. Barcelona: Panini, 2008.

Spiegelman Art. *Maus: Mi padre sangra historia*. Buenos Aires: Emecé, 2010.

\_\_\_\_\_. *Maus: Y aquí comenzaron mis problemas*. Buenos Aires: Emecé, 2010.

### B.5) Referencias Electrónicas

<http://cartoons.osu.edu/yellowkid/index.htm> [Consultado el 3 de mayo de 2011].