



LA EVOLUCIÓN DEL CONCEPTO DE SUPERHÉROE

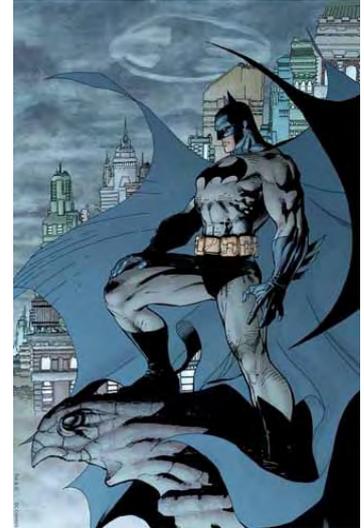


DE LA INOCENCIA...

...A LA DOMINACIÓN



DAVID FONSECA CANO E I GOR ALVAREZ MUÑI Z PRESENTAN:
UN TRABAJO SOBRE LA EVOLUCION DE ESAS PERSONAS QUE SE DEDICAN
A SALVAR ESTE UNIVERSO DIA A DIA PONIENDO EN PELIGRO SU VIDA
POR NOSOTROS... ALGUNAS ODIADAS Y TEMIDAS... ALGUNAS CON PODER
Y RESPONSABILIDAD... PERO TODAS SUJETOS MORALES



Índice

- ⊗ Introducción
- ⊗ Capítulo 1º: La evolución del superhombre desde los años 30 hasta los 80
- ⊗ Capítulo 2º: Frank Miller
- ⊗ Capítulo 3º: Alan Moore
- ⊗ Capítulo 4º: Vertigo y la Escuela Británica
- ⊗ Capítulo 5º: De los 90 a la actualidad: Decadencia y renacimiento



INTRODUCCIÓN

El Arte, como expresión material del espíritu humano, ha evolucionado con la Historia; desde representaciones animales en cuevas (Arte Rupestre) hasta sofisticadas obras de Arte consistentes en composiciones electrónicas y visuales – aunque esa sería otra discusión, es decir ¿hoy en día podemos llamar Arte a procesos creativos donde una máquina traduce la consciencia humana?-. Y una de las expresiones artísticas que más hondo ha calado en la población, sobre todo en los adolescentes y jóvenes, ha sido el cómic.

El cómic ha evolucionado mucho también desde sus inicios a comienzos del s. XX hasta la actualidad, mitad del primer decenio del s. XXI. Esta forma de expresión humana se ha considerado el octavo Arte; una forma de comunicación a medio camino entre la literatura y el cine. Cualquier obra de esta parte de la industria cultura necesita compaginar diálogos (literatura) con imágenes en constante movimiento (cine). Dibujos en escorzo se acompañan de “bocadillo” de palabras para explicar historias, que pueden ir del absurdo más absoluto a la tragedia.

A pesar de ser, el cómic, una forma de expresión artística de infinitas posibilidades y que aporta algunas de las obras más interesantes de la cultura de masas, aún no tiene el prestigio que se le debería reconocer. Así, las obras gráficas en viñetas son consideradas un tipo de Arte menor, como una vasija, y ningún especialista en Arte le brinda más de cuatro líneas en las muchas publicaciones generalistas de esta parte de la cultura. Y aunque los profesionales del Arte también merecerían un capítulo aparte, lo peor es que ni los propios artistas empleados en el trabajo creativo del cómic lo tienen en alta estima.

Para muchos guionistas de cómic su trabajo siempre ha sido el modo de ganarse un dinero mientras llegaba la prometida o deseada oportunidad de editar un libro. Y los dibujantes ven en sus obras en viñetas un mero pasatiempo que les permite sobrevivir hasta que consigan el prestigioso puesto de los artistas al óleo. Evidentemente, ninguno de estos autores aporta nada interesante dentro de un mercado plagado de trabajos mediocres, en los que las empresas (Marvel, DC Comics...) pretenden sacar dinero para mantener sus grandes obras.

Los mercenarios del cómic nunca aportarán nada a este Arte; sólo los apasionados artistas, que aman y respetan su trabajo, hacen que este medio artístico evolucione y obtenga prestigio. Autores como Allan Moore, Neil Gaiman, Frank Miller...,

han escrito historias que pasarán, aunque sea minoritariamente, a la historia de la cultura universal, y dibujantes como Dave McKean, D. Gibson, O. Tezuma..., son considerados o lo serán como artistas gráficos con todas las de la ley.

Así, el cómic dejará de ser un entretenimiento para niños a ser un Arte para todos los individuos (lo que incluye a los niños), con sus obras buenas y malas, sus genialidades y sus, casi seguro, más mediocridades. Ahora bien, es necesario que el mundo académico reconozca el cómic (algo que está empezando a pasar en otros países), ya que la universidad y los intelectuales dan prestigio, pero, por favor, no se apropien de él; que no especialicen este medio, sino que permanezca en la minoría.

Para empezar a hablar de los cómics es necesario comenzar por hacer una revisión histórica de esta disciplina artística. Una primera aproximación al nacimiento y desarrollo de este Arte para, después, entrar en el análisis más concienzudo de obras, guionistas, dibujantes, filosofías, estilos... Aunque hemos de ser cautos porque una obra que analice todo el mundo del cómic puede ser una obra de titanes y llevar toda una vida de dedicación. Así que aquí se apuntará un breve repaso histórico y después, en los sucesivos capítulos, describiremos brevemente lo más importante, aquello que ha marcado hitos en la industria -y que nosotros subjetivamente hemos elegido como lo más importante, aunque coincidamos con la opinión mayoritaria de aficionados al cómic-.

Empezaremos por un breve repaso a la historia del cómic occidental (dejando apartado para otro trabajo el cómic japonés o "Manga"), que comienza en EE.UU. a principios del siglo pasado con forma de tira cómica en los diarios de noticias. Así, el primer personaje protagonista de un cómic es "Yellow Kid", granuja pueblerino de origen irlandés que vestía un camión de color amarillo. "Kid" sufriría una guerra entre dos periódicos, que editarían su propio cómic, con su versión particular del chico.

Esta lucha entre los periódicos de los dos grandes titanes del periodismo moderno -Joseph Pulitzer y W. Randolph Hearst-, acabaría a finales del s. XIX, para entrar en otro siglo, cuando los lectores ya empezaban a estar hartos de la misma tira cómica y del mismo personaje. El cómic del s. XX empieza cuando Hearst importa de Alemania "Katzenjammer Kids", de Rudolf Dirles, autor que aportaría muchos de los recursos estilísticos propios del cómic y que aún hoy se utilizan -tales como el bocadillo-.

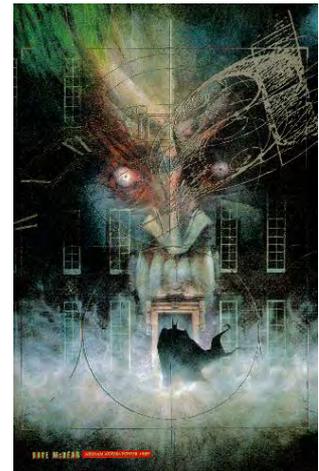


Ilustración de Dave McKean para "Batman: Arkhan Assylum"



“Yellow Kid”

A partir de estas dos obras iniciáticas se suceden las copias edulcoradas, por ejemplo “Foxy Grandpa”, y las historias cada vez más políticamente correctas. “Yellow Kid”, la obra de Diks, era acusado de violento, vulgar y de promover el analfabetismo por el atrevimiento con que reflejaba la sociedad de su época. Así, L. Feinenger lanza “Kinder Kids” para combatir la pobre imagen que tenía la inmigración en EE.UU., pero aún no estaba preparado el mercado para tiras intelectualistas (este autor, por cierto, acaba

siendo un cubista de la 2ª generación de la Bauhaus)

El s. XX avanza y con ello el “éxito” de la tira cómica, produciéndose una doble vertiente evolutiva. Por un lado, la tira continúa editándose, dando lugar con el paso de los años al cómic underground, caracterizado principalmente por la crítica socio-política, enmascarada bajo sencillos dibujos de carácter infantil. Y por otro lado, el cómic sale de los periódicos y comienzan a editarse historias que copian el grafismo, léxico, estilo..., de esas tiras cómicas. Surgen cómics como tal.

El cómic abandona el formato tira (que se mantendrá en el tiempo y que derivará en el underground) y comienza una primera etapa mítica en la historia de este Arte. Aparecen historias cortas autoconclusivas, donde se va gestando todo un universo propio, con sus recursos estilísticos y pictóricos particulares. Además de ir preparando el camino para el super-héroe, prototipo humanoide que ha dado fama al medio.

En esta primera etapa el cómic se nutre de historias de terror (“Tales from the crypt”), del mundo de la guerra y los conflictos armados... Se crean editoriales dedicadas únicamente al cómic y que dirigen su producción a los más pequeños. Aparecen Detective Comics (DC Comics) y Marvel, que con el tiempo se convertirían en las dos grandes multinacionales que coparon el mercado con sus historias.

Los mitos reflejan visiones del mundo. Crean cosmovisiones que explican la vida y sus relaciones, y en el cómic se crea todo un entramado ficticio con sus valores, héroes, villanos... Las grandes compañías explotan una mitología similar a la del mundo griego. DC Comics tiene su propio mundo que gira alrededor de unos super-héroes determinados (Batman y Gotham City, o Superman y el drama de Krypton), y la Marvel explota la mutación genética y la multiculturalidad entre super-humanos y la gente corriente.

El héroe helénico de la primera etapa de la industria "comiquera" tiene un parecido similar al de los arquetipos históricos. Su referencia más directa es Cristo. Los protagonistas enmascarados representan un símbolo; son humanos tocados por Dios, que les otorga poderes; o hijos de antiguos dioses escandinavos, o extraterrestres humanoides... La historia gira en torno a estos individuos con una gran responsabilidad: han de proteger a la humanidad del villano, del diablo. Su misión es sacrificarse a diario por las personas y da igual su yo, su sujeto humano; son signos, son cristos en mallas estridentes.

Son ese héroe homérico, bueno por su cuna y al que no se le juzgan sus actos personales. El super-héroe acaba con el mal, da igual cómo, e impone su moralidad; lleva una vida recta y de sacrificio, o se supone, ya que nadie conoce su verdadera identidad.

Es en los años 80 cuando ese proceso mítico, cosmovisivo, de construcción -y de lucha por un mercado minoritario e inmóvil- se ve disminuido antológicamente. Aparece una reacción ilustrada, un decaimiento del héroe-dios al héroe-hombre. Aquellos personajes arquetípicos comienzan a mostrarse como humanos, con problemas de ego, de poder, de identidad, con deseos, virtudes y prejuicios. Proceso que culminará en la obra de Allan Moore y su "Watchmen", crítica feroz a la mitología heroica del cómic y que marcará un nuevo camino a los artistas de la industria.

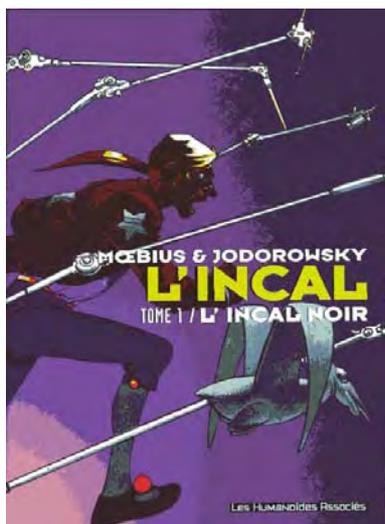
El final de los años 80 y los principios de los 90 son vistos como la peor época del cómic. La crisis es brutal y las empresas sólo se preocupan del beneficio económico y financiero. La creatividad sufre un revés, excepto en un pequeño grupo de autores nóveles que tratarán de revitalizar tan maltrecho panorama. En esta crisis aumenta el carácter ideológico de las series de cómics y la justificación liberal se instaura en el papel y los "bocadillos". Pocos autores resisten esta profesionalización del héroe mítico, en religiosidad organizada.

Ahora bien, "La Escuela Británica" (G. Ennis, G. Morrison, N. Gaiman...) revitaliza la industria en declive. Aportan una nueva dimensión psicológica al protagonista y escapan de los tristes tópicos del cómic comercial, proamericano e ideológicamente conservador. Aparecen temáticas más variadas y el cómic para adultos crea su propio mundo, donde la magia y la brutalidad cotidiana se instalan para reflejar, como todo Arte, un época loca.

"The Sandman", "Los Invisibles", "Predicador", "From Hell", "Transmetropolitan"... brindan la oportunidad al desaprensivo y novato no lector de cómics acercarse a una industria desconocida, que aporta maravillas en formato comic-book del Arte

Contemporáneo. Mercado en el que, actualmente, la producción es rica y variada para llegar a todo el público de todas las edades.

Sin olvidarnos de la "invasión" japonesa, con sus "mangas" característicos. Cómicos que aparecen en los 90 en Europa, reflejo de una industria muy avanzada y donde el cómic para adultos tiene un puesto clave en la industria cultural del país del sol naciente. Es más, diríamos que algunas de las obras más destacadas, atrevidas y sinceras de la historia de este Arte se han editado en Japón.



"El Incal", la obra maestra de Jodorowsky y Moebius

También es importante considerar la producción europea, no tan masiva como la americana, es decir por Marvel y DC Comics, pero a veces más interesante y de mejor calidad al no tener que superar ningún código ético; sistema de autorregulación que ponen las compañías para no sufrir problemas de censura y que algunos autores no están dispuestos a seguir, lo que implica que sólo publiquen en Europa.

El cómic es un Arte demasiado joven para historiografiar. Se puede hacer un breve resumen: aparece en los periódicos; salta de la tira cómica al librito ("Comic Book"); aparecen las grandes compañías (DC y Marvel) que copan el mercado y venden la imagen superheroica para que, en la actualidad, tras las crisis y baches, tengamos un amplio abanico de posibilidades donde se esconden obras maestras del Arte Universal.

Pero en el cómic actual no todo es creatividad e ingenio. El super-héroe clásico ha recuperado su puesto dominante. Tras el 11-S la gente ha revitalizado los arquetipos y les ha erigido como defensores de la paz neoliberal y de la civilización occidental (frente al demonio árabe). Aunque, para ser justos, no todo es dominación sino que también se escapan pildoritas geniales de "mainstream" más conservador.

Afrontar un trabajo que dignifique el cómic, que se academice, estudiándolo al lado de cualquier otra disciplina artística..., es un imposible mientras la sociedad lo considere un mero divertimento infantil y las personas tengamos prejuicios sobre el Arte -provocados por el mundo del Arte mismo y las vanguardias del s. XX-. Así que presentamos en este ensayo una breve generalización del mundo del cómic, que sirve de introducción y guía a los novatos y osados que penetren en este mundo fantástico y enriquecedor. Y como decía la canción, *"comics books show me the way"*.

CAPÍTULO 1º - LA EVOLUCIÓN DEL SUPERHOMBRE

En 1935 aparece "New fun comics", el que sería el primer cómic de la editorial DC; pero no sería hasta 1938 cuando de la mano de Joseph Shuster y Jerry Siegel aparecería el primer gran superhéroe de la historia del cómic: Superman. Así apareció en el número uno de la revista "Action Comics" (junio, 1938) el primer cómic de la



Primera aparición de Superman en el mundo del cómic

llamada Golden Age y posiblemente el cómic más valioso del mundo. La tirada normal de los cómics en aquella época era de doscientos mil ejemplares al mes. Sin embargo, el número 4 de "Action Comics" vendió quinientos mil. Tras investigaciones de este suceso por parte de los editores, los vendedores les respondían que la gente no pedía el número de "Action Comics" sino la revista donde salía Superman, ya que ésta no se dedicaba sólo a aventuras de este héroe, cosa que sí pasaría más adelante: "Action Comics" pasaba a narrar únicamente aventuras de Superman.

Al ser el comienzo del personaje, lógicamente, éste no estaba muy bien definido y fue evolucionando según avanzaban los números. Si en los comienzos se enfrentaba con los criminales sin ningún tipo de contemplaciones, luego llegó un momento en que él mismo se puso un código moral para respetar por encima de todo la vida humana.

Algo parecido sucedería poco tiempo después. Era el año 1939 cuando Bob Kane publica la primera historia de Batman en el "Detective Comics" número 27. El personaje obtuvo un gran éxito y pasó a ocupar por completo las páginas de la revista. Ambos personajes eran una síntesis de prototipos, pero Batman era diferente al resto de los héroes de cómic creados. En principio tenía elementos típicos -era un



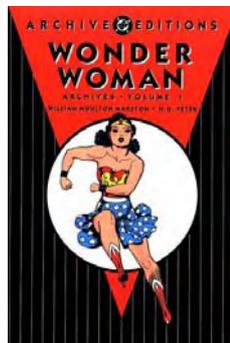
Portada de "Batman" nº 1

detective, no sólo perseguía a los malos sino que resolvía misterios-, pero a su vez representaba los elementos más oscuros de la ciudad por la que patrullaba. De lo que no hay duda es que mientras Superman representaba lo apolíneo, su moralidad, la forma de ver al personaje como una figura idealizada del bien y el hecho de que sus poderes se deban al sol, Batman era lo dionisiaco, la oscuridad y la noche, cosa que irá avanzando con el personaje.

Los guiones en aquella época no tenían nada que ver con los de la actualidad. El héroe se dedicaba a cazar a los villanos para llevarlos a la cárcel, eran simples aventuras detectivescas y de acción, pero cuya moralidad era la de la ley, y por tanto

el gobierno, del momento, no se cuestionaba nada; sólo actuaban como una especie de policías. Los villanos no eran espectaculares, sólo gente que cometía crímenes y pocas veces se veía razones o motivaciones que fuesen más allá de conseguir riquezas o ansias de poder.

Estos cómics trataban principalmente la vida del personaje como superhéroe, parándose rara vez a analizar su vida personal. El tratamiento que recibían estos personajes era de Dioses, como si se tratase de las deidades de la antigua Grecia. Eran el ideal del bien y estaban por encima de todo; no eran seres comparables a los humanos, sino que se les situaba en un plano moral superior al resto de la humanidad sin cuestionar sus acciones, aunque, repetimos, su moralidad rara vez iba más allá de la propia ley.



Arriba, Wonder Woman en los años 40
Abajo, visión más actual, Wonder Woman por Alex Ross

William Moulton Marston, al contemplar que todos los héroes que desfilaban por DC eran hombres, comentó su idea de crear el primer superhéroe femenino. Así, en 1941 hace su primera aparición Wonder Woman (una especie de versión femenina de Superman) en las páginas de "All Star Comics". El éxito fue tal que el año siguiente obtuvo su colección propia. Al poco de nacer pasó a formar parte de la "Sociedad de la justicia" aunque como secretaria, ya que por mucha innovación que fuese el presentar la primera superheroína, algunas cosas no habían cambiado. En 1947 el autor de la serie fallece y el siguiente autor hace que ésta pierda gran parte de su toque feminista, pero un golpe hizo que esto cambiara aun más. Fredric

Wertham, en un libro, atacó al mundo del cómic y acusó a Wonder Woman de lesbiana, lo cual provocó la desaparición del más mínimo rasgo de feminismo en la serie. Esto no se solucionó hasta los años ochenta.

Otro personaje a destacar es Green Arrow, un personaje diferente, ya que su cruzada contra el crimen no se inició por venganza sino bajo el pretexto de que el mundo necesitaba un héroe. Es una versión moderna de Robin Hood y fue uno de los pocos supervivientes a la desaparición de los superhéroes producida en DC a finales de los 40 (junto a los tres ya mencionados). La llegada de los años setenta significó un

gran cambio en este personaje: empieza a mostrar un carácter inconformista y liberal que contrasta con la actitud conservadora de sus compañeros, lo cual le lleva a enfrentamientos con alguno de ellos. Llegó a convertirse en uno de los primeros superhéroes americanos con tendencias comunistas y fue aclamado como “el héroe del pueblo”.

En esta época, llamada la edad dorada del cómic, la editorial Timely Comics había funcionado bien gracias a personajes como Namor o el Capitán América. Este último fue uno de los personajes más famosos de los años cuarenta; se trataba de un soldado con pocas capacidades físicas al que se le dio un suero que lo transformó en un súper soldado. Protagonizaba historias ambientadas en la Segunda Guerra Mundial representando los ideales americanos, pero al acabar la guerra cayó en el olvido.

La editorial Timely empezó a sufrir altibajos y las únicas soluciones que se proponía la editorial era intentar seguir las tendencias del público, pero esto no les funcionaba y su editor, Stan Lee, decidió abandonar principalmente porque no funcionaba. Pero antes de abandonar intenta una última cosa, una idea sobre superhéroes. Hoy el mundo del cómic agradece que este hombre no lo dejase. Gracias a él, nace la era Marvel.



Green Arrow



Portada del “Fantastic Four” nº 3

Al hablar de cómics no se puede obviar hablar de Stan Lee, ya que es uno de los autores más importantes; lo revolucionó todo con un hecho tan simple como es llevar el superhéroe a la vida cotidiana. La primera serie en aparecer es “Fantastic Four” (conocidos aquí como “Los Cuatro Fantásticos”) que nos narra la aventura de cuatro personas que viajan al espacio y, tras un accidente, vuelven a la tierra con poderes. Son historias de aventuras y ciencia-ficción, pero el punto novedoso es el tratamiento de los personajes: son personas normales, reflejo de la sociedad americana de la época; es una serie que gira totalmente en torno al concepto tradicional de “familia americana”. Su lucha es por el mundo, con un alto contenido de ideología americana, pero sus problemas personales también quedan reflejados, lo cual es una novedad en la historia del cómic que lo cambiará por completo. No tenían un aspecto demasiado heroico, de hecho hablaban y se comportaban como seres humanos aunque sus habilidades especiales les apartaran de los comunes mortales.

Está claro que no podemos separar ninguna de las creaciones de Stan Lee de la moral americana de los años sesenta; así, se encontraban con seres extraterrestres con ansias de conquista, pero también con dictadores o comunistas. En esta colección se creará un villano que pasará a la historia por su importancia, ya no se trataba de un villano que pretendía un robo o una conquista sin explicaciones ni demasiada importancia en la historia. Hablamos del primer villano inteligente del mundo del cómic, un personaje que llegaba a resultar tan atractivo o más que los propios héroes: el Doctor Muerte (o Doctor Doom, como se le conocería en los Estados Unidos), un villano gobernante de un país situado en Europa con una actitud dictatorial.



Portada de "Amazing Fantasy" n° 15, primera imagen de Spiderman

Tras el éxito de esta serie, Stan Lee crea la que posiblemente sea su mejor serie y la que más ha triunfado; uno de los personajes principales en el cómic: Spiderman, acercando así aún más al superhéroe a la vida cotidiana. Se trataba de un joven al que le pica una araña radioactiva, por lo cual adquiere poderes arácnidos, y tras la muerte de su tío y un cierto sentimiento de culpabilidad aprende



Dibujo de Alex Ross sobre la portada de "Amazing Fantasy" n° 15

una frase cargada de contenido moral y que le seguirá durante el resto de su vida: "un gran poder conlleva una gran responsabilidad". La novedad de esta serie respecto a las anteriores es que trata totalmente la vida de Peter Parker, y cómo el ser Spiderman le afecta totalmente a su vida cotidiana, en su casa, en el instituto, con sus parejas... Se puede decir que era el superhéroe de los adolescentes por excelencia. Vemos cómo capítulo a capítulo su personalidad se va modificando, cómo el personaje va evolucionando en sus diversas etapas como persona corriente con la única diferencia de que se pone un traje para luchar contra el crimen, pero se observa cómo continuamente tiene dilemas morales y estos le afectan en todos los aspectos.

Las historias no están exentas de un gran número de villanos bien pensados con diferentes intereses: económicos, conquista, asesinatos, empresariales... y donde el juego de las identidades secretas cobra más importancia que nunca, al contrario que los antes mencionados Cuatro Fantásticos que se mostraban como personajes públicos. La privacidad queda así como una característica fundamental del mundo del superhéroe.

En esta década de los sesenta, Stan Lee creó, además de los ya mencionados, algunos de los superhéroes más famosos de la historia, como Hulk, con una clara

influencia de “Dr. Jekyll y Mr. Hyde”; Thor, el dios del trueno de la mitología nórdica; Iron man, o él rescató a personajes como el Capitán América.



Arriba, “Los Vengadores” en los años 60. Abajo, el mismo grupo en los años 90

En 1963, Stan Lee pensó que había llegado el momento de crear el grupo de héroes que reuniese a los más poderosos del recién creado universo Marvel. Esta agrupación distaría mucho de ser una simple versión de la JLA de DC Comics. Para empezar los héroes eran muy dispares: científicos, dioses, empresarios... y no se mantenía la misma formación en cada número, sino que los héroes rotaban; el cambio constante es un dato importante en la serie. La ideología de la serie está bastante clara, ya que era un grupo con un importante nexo de unión con el gobierno, y el hecho de que la presencia del Capitán América sea una de las más continuas no hace más que reafirmar esto.

Así, teniendo en cuenta la época en la que se narran las aventuras, los cómics no sólo no están exentos del conflicto de la Guerra Fría, sino que se ven muy influenciados por ella. Por ejemplo vemos la representación más tradicional de América en la figura del mencionado Capitán América, la parte concerniente al capitalismo vendría de la mano de Iron Man o la Viuda Negra (traidora al régimen comunista), y las diferentes aventuras cuyos villanos pertenecen a la URSS representan la época histórica vivida, con frases como la que le dice Ojo de halcón, miembro de los Vengadores, a un general soviético con el cual luchaban: “No me convencerás con tus argumentos marxistas”.

La última serie a mencionar fue creada por Stan Lee también, “The Uncanny X-Men” (conocida aquí como “La Patrulla-X”), aunque el éxito de esta serie no fue por el trabajo de este autor en ella. La colección comienza en 1963, pero sería cancelada tras su escaso éxito, para años después ser relanzada con nuevos personajes y recuperando también algunos de los iniciales. Gente como Chris Claremont o Len Wein renovaron el concepto, creando superhéroes que resultaron muy atractivos para la juventud. Se ve aquí una gran apertura hacia otras culturas, los X-Men ya no era un grupo de americanos; había africanos, alemanes, rusos, japoneses... quizás la propia historia les permitió hacer esto, aunque se desarrollase en los Estados Unidos. Una novedad viene por un personaje que acabó por hacerse de los más famosos y queridos por los lectores: Lobezno, de origen canadiense, representa probablemente el primer

héroe “oscuro” con pasado incierto y cuya moralidad es bastante cuestionable, aún así su papel de héroe resalta sobre los demás; un personaje que acabará teniendo una gran influencia dentro de este medio.

La concepción de esta serie ha traído una polémica que se alarga aún hasta la actualidad; esto tampoco es que tenga una



Portada del “Giant Size X-Men” con el nuevo equipo que dio la fama a esta serie

gran importancia en el mundo del cómic, pero es curioso. La serie parte del supuesto de que existe un nuevo paso en la evolución del ser humano, el “Homo Sapiens Superior”, que debido a un gen en la adolescencia se les manifestaban los poderes. Los X-Men tratan de conseguir la igualdad defendiendo a la humanidad, luchando contra el crimen y contra otros “mutantes” (así son llamados) que intentan dominar al Homo Sapiens. Los mutantes, para evitar repercusiones sociales hacia su persona, tienden a ocultar su

identidad y de aquí viene la polémica: por un lado parece que hace una analogía con el racismo, quizás ésta sea la teoría más clara, pero también se puede interpretar como una reflexión sobre la homosexualidad.

Con el tiempo esta serie se convirtió en la más exitosa de la editorial y se mantuvo número uno en ventas durante gran parte de los ochenta y noventa. El concepto de superhéroe evolucionó gracias en parte a los cambios que se pueden observar en esta serie por parte de personajes como el mencionado Loboeno o el villano Magneto. Y los futuros cambios que se pueden ver en el mundo de los superhéroes también quedarán reflejados en la serie.

Por último, mencionar al menos al gran Jack Kirby, creador gráfico de la inmensa mayoría de los héroes de Marvel mencionados y dibujante de las primeras aventuras de estos; un peculiar estilo que revolucionó la estética del cómic.

Aquí hemos podido observar a grandes rasgos la evolución del superhéroe desde su creación hasta los ochenta, donde esto da un giro muy agradable, haciendo el mundo del cómic muy interesante y abierto a diversas formas de narración, más experimental e innovador, superando barreras culturales. En esta pequeña historia vemos indicios de lo que pasará en la siguiente década.



Portada de “X-Men” n° 1, con el equipo de los años sesenta

CAPÍTULO 2º - FRANK MILLER



Sin duda, Frank Miller fue uno de los autores más importantes del cómic mundial durante la década de los ochenta y es uno de los autores americanos más influyentes. Sus obras, tanto las más antiguas como las actuales, siguen teniendo mucha relevancia en este arte y hoy en día, aunque sus obras sean menores en cantidad y tengan un carácter más independiente, el mundo del cómic sigue prestándole mucha atención.

Un dato importante respecto a este autor es que en la actualidad es propietario de todas sus obras de creación propia, las cuales publica libremente cuando le parece, aunque se encuentre en una gran editorial como es Dark Horse. Es uno de los primeros autores en exigir algo parecido al control sobre su creación. Hay que tener en cuenta que en este arte por parte de las editoriales se suele negar al autor el control de los personajes en su totalidad.



Marv, de "Sin City"

Frank Miller nació en Olmie, Maryland, en 1957, pero de joven se fue a Montpelier, Vermont, donde pasó toda su infancia y adolescencia. Allí creció como un gran lector de cómics y novelas negras y policíacas. Como influencias por parte ajena a los cómics, él cita las novelas de Micky Spillane y las películas de Hitchcock, y dentro del cómic, las obras de Will Eisner y el "Spiderman" de Stan Lee y Steve Ditko, aunque posteriormente se ve influenciado por una obra que él admira: "Lobo solitario y su cachorro", historia de un samurai escrita por Kazuo Koike y dibujada por Goseki Kojima, ambientada en el Japón feudal, de la cual Frank Miller llegó a dibujar las portadas de los tomos recopilatorios de la serie. En el desarrollo de su obra podemos apreciar cómo estas influencias forjaron su particular concepción del heroísmo y el drama.

Con veinte años se traslada a Nueva York, donde busca trabajo como dibujante. Tras realizar pequeños trabajos, enfoca su atención en la editorial Marvel Comics, donde en 1979 se le ofrece su primer trabajo importante: dibujar dos números consecutivos de "Peter Parker: The Spectacular Spiderman", en los cuales aparecía como héroe invitado el que sería un personaje muy importante en la vida de Frank Miller: Daredevil. Este personaje le encantó y poco después le ofrecieron ser el dibujante fijo de su colección, ya que su estilo de dibujo altamente narrativo casaba

muy bien con las historias del que por aquel entonces era guionista de la serie, Roger Mackencie. Tras la marcha de éste de la colección, Frank Miller se hace cargo también del guión comenzando aquí su aventura como autor completo.

La contribución de Frank Miller a este personaje es muy alta. Daredevil es un personaje creado en 1964 por Stan Lee y Bill Everet, con un concepto algo diferente al resto de héroes de esta editorial; apenas tenía poderes y se presentaba como uno de los primeros héroes con una discapacidad tan importante como es la ceguera. El origen es presentado de forma simple, cosa que Frank Miller cambiará posteriormente: es un niño que se queda ciego en un accidente, que estudia para abogado y tras el asesinato de su padre decide luchar contra el crimen. Al principio las historias guardan cierto parecido, tanto en la temática como en el tratamiento de los personajes, con Spiderman, y el que los dos se sitúen en la misma ciudad, Nueva York, les lleva a compartir aventuras.



Daredevil, por David Mazzucchelli

El personaje fue ganando matices con el paso del tiempo; en él se puede destacar la etapa de Gene Colan, pero es Frank Miller el que perfila totalmente su personalidad y sentará la base para el desarrollo posterior del personaje por otros autores.

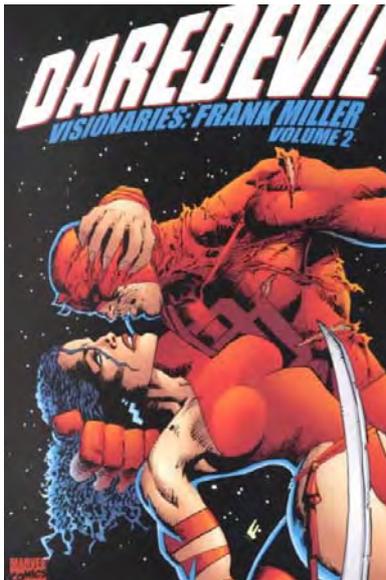
Frank Miller fue introduciendo cambios en la serie, tanto estéticos como conceptuales, poniendo a los personajes en situaciones extremas, aumentando la violencia y con unas composiciones y narraciones gráficas altamente influenciadas por el cine.

A partir del número en el que Frank Miller se encarga de los guiones vemos una dualidad en el personaje que, aunque ya había sido tratada con anterioridad, este autor realza. Hablamos del hecho de que mientras Matt Murdock es un abogado con un alto sentido de la justicia y el deber, su alter ego, Daredevil, se toma la justicia por su mano, es decir decide ponerse unas mayas y luchar contra el crimen al margen de la ley y aunque su única arma es su propio cuerpo y un bastón, sin duda sus métodos son violentos, aunque no llega a cometer asesinatos; son dos caras de una misma moneda.

Frank Miller pretende dar al personaje más realismo, con lo que se aleja del canon clásico de superhéroe, haciendo de Daredevil un héroe más callejero enfrentado al crimen como si se tratase de la época en que se escribe. En esta parte de la obra

encontramos dos personajes con una forma de pensar contraria a la del héroe, dos villanos que Frank Miller redefinió para adecuarlos a su idea de Daredevil. Por un lado tenemos a Bullseye, un asesino a sueldo psicológicamente inestable obsesionado con acabar con el protagonista que es contratado por Kimping, la que se podría considerar como la eterna némesis de nuestro héroe, un ser malvado y corrupto cuyos únicos poderes son su inteligencia y sus recursos como señor del crimen organizado en la ciudad de Nueva York, de forma que es enemigo tanto en su identidad como abogado como en su otro yo, el superhéroe. Aquí se ven claramente las influencias del género negro en Frank Miller.

De esta forma lo que nos encontramos aquí es una historia, con tintes dramáticos, de un hombre que intenta acabar de todas las formas posibles con un imperio criminal y cómo esa obsesión cambia su vida e ideales, redondeando la historia con un pequeño número de peculiares personajes secundarios imprescindibles en este mundo. Pero le faltaba algo para ser completamente una historia de género negro, y para ello creó a Elektra, un personaje con un trasfondo trágico que pasó a ser uno de



Daredevil y Elektra

los más populares de la serie y de la editorial. Este personaje encarna los tres elementos más influyentes en la obra de Frank Miller y que más adelante desarrollará por separado. Elektra es una ninja asesina, introduciendo así en la serie un elemento oriental, lo cual muestra su amor por la cultura japonesa; por otro lado encarna un personaje típico en las historias negras, la Femme Fatale; es una asesina contratada para acabar con Daredevil, una mujer fría con poco aprecio por la vida que se ve en un dilema cuando descubre que la verdadera identidad del superhéroe es la de Matt Murdock, con el cual había mantenido un romance en su juventud y al cual seguía amando.

Por último este personaje también refleja el interés de Frank Miller por el mundo de la Grecia clásica, lo cual se verá mejor en una obra posterior: "300". El tratamiento que le da al personaje de Elektra hace honor tanto a la tragedia griega como al complejo de Elektra en psicología: la muerte prematura de su padre hace de ella lo que es, que acaba precipitándola a la muerte a manos de Bullseye cerrando así el círculo de la tragedia en torno a Daredevil.

El personaje se hace muy famoso, motivo por el cual la editorial Marvel lo resucita varias veces, y cuando se le ha llegado a preguntar a Frank Miller por este

tema, él responde: "Elektra está muerta, yo la maté". Frank Miller sabía que la propiedad de su trabajo intelectual sería de Marvel aunque no le gustara; llegados a este punto no quería volver a trabajar bajo esas condiciones e inició una cruzada junto con otros autores a favor del control de los derechos de autor.

Las editoriales de cómic tienden a dar unas normas a los autores respecto a qué pueden y no pueden hacer con los personajes, que personajes no pueden tocar o cambiar y el resultado final es examinado por un número de personas que cambian cosas algunas veces bajo la excusa de mantener la continuidad de los personajes, pero se ha demostrado que lo único importante en estos casos es lo que podríamos denominar su "teoría de la verdad absoluta": las ventas, lo cual hace que decaiga el valor real, el valor "artístico" de la obra en muchos casos. Esto se ve en el caso de Elektra, que tras quedar como una historia redonda, la editorial decide usarla una y otra vez con tramas de dudosa calidad. Incluso recientemente se ha realizado una película sobre este personaje, que reflejaba poco de su esencia inicial. Muchas de estas cosas pretendía eliminarlas Frank Miller en su lucha junto a otros autores, aunque acabará volviendo a la editorial e incluso a retomar al personaje, pero para contarnos cosas de su pasado, con lo cual se ve que para él Elektra realmente seguía muerta. Aquí destacaremos la obra de "Elektra Asesina" con los dibujos del gran autor Bill Sienkiewicz, cuyo dibujo experimental y muy característico le da un tono más extraño a la serie de lo que nos encontrábamos con anterioridad. Aquí se ve de forma más amplia la relación del personaje con la tragedia griega, una historia donde nada es lo que parece y donde los "buenos" son asesinos y los "malos" presidentes. Se ve que a Miller no le gustan los personajes demasiado "rectos".

Su primera experiencia positiva respecto a la propiedad intelectual de su obra la tuvo con la editorial DC en 1983 con un proyecto que se llamó "Ronin", una historia futurista de ciencia ficción con claras influencias del cómic europeo, sobre todo en el dibujo, donde nos encontramos un Miller más experimental, todo ello mezclado con personajes del Japón feudal. La historia fue un fracaso de ventas, pero no pasó desapercibida para la crítica. Más adelante se demostró que Frank Miller se adelantó a su tiempo, convirtiéndose en una obra muy valorada en la actualidad.

Con todo esto, nos ponemos en el año 1986, quizás el año más importante en las obras de Frank Miller, pues estamos ante dos historias que pasarían a la posteridad en el mundo del cómic convirtiéndose en lecturas imprescindibles.



Portada de la edición española de Daredevil: Born Again

Frank Miller vuelve a la editorial Marvel para encargarse de lo que sería su última historia en la colección regular de Daredevil, ya que posteriormente sólo retomará al personaje en historias cortas fuera de la serie. La historia comprende los números 227 al 233 de la serie y es conocida bajo el título de "Born again". Aquí nos encontramos de forma más clara lo que sería la cuarta gran influencia de Frank Miller; si primero predominaban elementos del género negro, la Grecia clásica y el Japón feudal, aquí encontramos un alto contenido cristiano, pero no como alabanza hacia Dios ni como propaganda, sino como un elemento más del personaje, cogiendo el hecho de que un personaje con un alto contenido de moral cristiana se viste con un traje de diablo para luchar contra el crimen, una segunda dualidad en el personaje, y también intentando hacer una similitud entre la vida de Daredevil y la de Jesucristo.

En esta obra Miller decide ocuparse exclusivamente del guión, dejando el dibujo en manos de David Mazzucchelli, por el cual mostró mucho entusiasmo llegando a calificarlo como uno de los mejores artistas que han aparecido en los últimos años. En este caso su estilo se adapta totalmente a la obra, evolucionando con ella, y su aportación va más allá de una mera labor de ilustración. Su estilo es muy narrativo y se ve en él una clara influencia de Gene Colan, dibujante que ya había estado en esta serie.

Hasta aquí hemos visto que para Frank Miller lo único que mantenía la cordura de Daredevil era la existencia de Matt Murdock: como Murdock afronta el mundo y como Daredevil no asume responsabilidad alguna, lo cual le lleva a una crisis, y esto se refleja en esta obra dividida en siete actos.

En el primero, "Apocalipsis", la historia empieza con una traición: un Judas, Karen Page, antigua novia de Murdock y ex-actriz porno que vende la identidad secreta de éste a sus enemigos por una dosis de heroína. Vemos aquí elementos que difícilmente encontraremos antes en el cómic de superhéroes, que están acorde con la época, los problemas de las drogas en las décadas de los 70-80 en América, lo cual acerca aún más al héroe a la vida cotidiana.

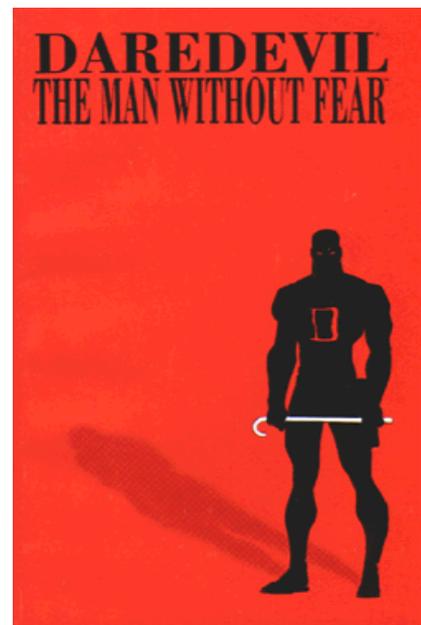
El "mal" aquí lo encarna Kimping, el poder, el hombre respetado por políticos y hombres de negocios, que a su vez es el señor del crimen, dejando ver una pequeña similitud con la antigua Roma. Evidentemente no lo crucifican; en vez de eso decide guardar el secreto de la identidad y destruir primero su vida personal, haciendo que le

acusen de delitos de soborno quitándole así el derecho a ejercer la abogacía y destrozando sus bienes personales. Tras esto nos encontramos en el segundo acto, "Purgatorio", un Matt Murdock cada vez más violento, más paranoico; vemos cómo la locura se va apoderando de él, incluso agrediendo a cualquiera mientras se ve cómo Kimping disfruta con ello, de forma que nuestro protagonista decide ir a por él para acabar siendo derrotado y, al más puro estilo del género negro, lo mete en un taxi y lo tira al río. El acto termina con unas viñetas donde se refleja la preocupación de Kimping repitiendo las palabras "no hay cadáver".

En la tercera parte, titulada "Paria", vemos un reflejo de los bajos fondos de la ciudad desde el punto de vista de varios personajes; el principal, Murdock, vive como refleja el título: alguien excluido de la sociedad, como si no existiese, destrozado, sin ganas de vivir y del cual la locura se ha apoderado y al que incluso llegan a apuñalar. Según avanza el cómic nos lo encontramos cada vez más en posición fetal.

En unas viñetas muy oscuras, Murdock recuerda el accidente que lo dejó ciego y su posterior conversación con su madre, la que aquí se descubre como una monja. Al borde de la muerte es recogido por ésta como si de la Virgen María se tratase cuando bajaron a Jesús de la cruz. Esto nos lleva al cuarto capítulo, "Born Again" (Renacer), título que también se dio al conjunto de la obra y que muestra una clara referencia a la resurrección de Jesús. En una de las primeras viñetas, cuya estructura recuerda al símbolo cristiano de la cruz, nos encontramos a un Matt Murdock renovado, curándose, que refleja tranquilidad a pesar de estar en una cama; vitalidad traspasada probablemente por el encuentro con su madre desaparecida, como si de una renovación espiritual se tratara. El contenido religioso está presente en toda la obra, pero en especial en este capítulo, aunque hay que señalar que no se hace en tono "propagandístico", como podemos encontrar en otras obras, sino como un traspaso del salvador de la antigüedad al actual, una semejanza del mundo de los superhéroes con la antigüedad clásica; no cuestiona la existencia de ningún Dios, sólo un hombre que intenta salvar a la gente con sus actos.

En este mismo capítulo, Karen Page haría una mezcla de papeles; por una lado vemos como interpretaba una especie de Judas, que da comienzo a la obra, pero a partir de este punto se convierte en María Magdalena, ya que abandona el mundo de



Daredevil: El hombre sin miedo

las drogas y la pornografía (llegando a la prostitución en algunos momentos) por volver con Murdock, el cual la acepta, perdonando todos sus pecados.

Por otro lado tenemos a Ben Urich, periodista que descubre la trama de Kimping para acabar con Matt Murdock y es amenazado para que no publique nada en su contra. Este ejercería el papel de San Pedro: niega tres veces el nombre de Matt Murdock para más tarde apoyarlo. Así llegamos al quinto acto, donde Ben es atacado junto a su familia y es defendido por un Murdock totalmente liberado.

En este punto se cambian los papeles y es Kimping quien empieza a mostrar síntomas de locura, vistiéndose a un enfermo mental de Daredevil para cometer asesinatos y seguir arruinando la vida de Murdock, pero éste no es el que era y lucha contra él como si estuviese luchando contra su antiguo yo. Nos encontramos con un héroe libre de pecados y culpas listo a volver a ponerse el traje de Daredevil. En más de una ocasión se calificó a esta obra como "La pasión y muerte de Daredevil y la resurrección de Matt Murdock".



Daredevil, el Capitán
America y Nuke

Los dos últimos capítulos actúan prácticamente a modo de epílogo. Se titulan "Dios y patria" y "Armagedón". En ellos se ve cómo ya el héroe actúa como Daredevil y Matt Murdock, como una sola persona; se deshace de la doble personalidad. Hay un cambio importante en la historia, se aleja un poco del ámbito religioso para convertirse en una crítica al poder y al "sueño americano". Si en otros capítulos, como el de paria, Frank Miller mostraba lo peor de los barrios bajos, aquí nos enseña la parte corrupta de los grandes poderes y como utilizan a las personas.

El llamado "sueño americano" es representado por dos personajes; el primero, Nuke, un soldado psicópata y drogodependiente con una alta tendencia hacia una ideología fascista y racista que es utilizado por el gobierno para operaciones especiales. El dinero corrompe y Kimping consigue que le dejen utilizar al soldado, al cual convence de que el enemigo está en el interior del país y organiza una matanza en el barrio neoyorquino de Hell's Kitchen, donde se encuentra la residencia de Murdock. Es vencido por Daredevil aunque éste no logra evitar los asesinatos. Aquí Frank Miller introduce al equipo de héroes clásico de Marvel, Los Vengadores, que representan la parte de superhombre que defiende los ideales de gobierno, pero llegan mal y tarde, con aires de superioridad en unas viñetas que recuerdan a los dioses griegos. Miller hace ver a estos "héroes" como simples marionetas del gobierno, realzando así la figura de Daredevil como el "Salvador".

La parte "buena" o, mejor dicho, "correcta" del sueño americano la representa aquí uno de los héroes más antiguos de la editorial, cuyo contenido politizado es innegable: el Capitán América (líder de los Vengadores) que busca la verdad de lo sucedido y pide ayuda a Daredevil, aunque le cuesta dudar de su gobierno, le cuesta que sean los verdaderos culpables de lo acontecido. En ciertas ocasiones el tratamiento de este personaje por parte de Frank Miller parece intentar ridiculizarlo, dejando vacío a éste; no va más allá de ese sueño americano y ese particular ideal de democracia, mientras que la fuerza moral reside en Daredevil.

La obra, a pesar de todo, tiene un final feliz para el héroe: pasea por las calles de Hell's Kitchen con una Karen Page rehabilitada y se ve a sí mismo como un hombre nuevo, un hombre sin miedo, renacido.

La colección de Daredevil fue continuada por la guionista Ann Noceti, la cual siguió con una alta calidad aunque centrándose más en la parte jurídica del personaje. Posteriormente la serie tuvo sus altibajos, pero jamás se desligó de ese toque que le dio Frank Miller y que incluso trascendió a otros superhéroes.

En ese mismo año, 1986, un Frank Miller pletórico realiza otra de las obras que pasaron a la historia del mundo del cómic, revolucionando por completo el panorama de otro personaje con un nuevo enfoque más oscuro y adulto; hablamos de la que es considerada como una de las mejores obras de Miller y quizás la mejor historia de Batman: "El regreso del señor de la noche" ("Dark knight returns").



Batman en "El regreso del señor de la noche"

La simple concepción de la obra ya rebosa originalidad, ya que nos narra la historia de un Batman de edad avanzada, pero no de la forma habitual; es decir, en el cómic muchas veces se trató el futuro de los superhéroes, normalmente con un tono postapocalíptico, en especial a partir de la aclamada obra de Chris Claremont en los X-Men llamada "Días de pasado futuro", pero este caso es diferente; el propio Miller explica como concibió la idea:

"He logrado aceptar, hace poco, que Spiderman sea más joven que mi hermano pequeño, pero ¿Batman?, ¿Batman?, ¿mi héroe infantil preferido?, ¿aquella sabia figura paternal?, ¿ahora voy a ser más viejo que Batman? Eso era intolerable. Algo tenía que hacerse."

De esta forma nos encontramos con un Bruce Wayne que pasa de los cincuenta años y hace diez que había colgado su traje de Batman. Miller ahonda en la psique del personaje. En el libro primero (titulado como el conjunto de la obra, "El regreso del señor de la noche") vemos a Bruce Wayne continuamente hablando consigo mismo como si de un esquizofrénico se tratase, quejándose de su vida pausada (es millonario y continúa viviendo en su mansión de Gotham City). Pero no es esquizofrenia lo que plantea Miller, sino que Bruce Wayne no existe, es decir sólo existe Batman; una propuesta novedosa dentro del mundo del superhéroe ya que no es el hombre el que hace el papel de héroe, sino el héroe el que interpreta al hombre. Él es Batman y siempre piensa como tal. Esto marcó un cambio en el personaje.

Lo que produce el regreso de Batman a la acción es un antiguo enemigo suyo, Dos Caras, que también recibe un tratamiento distinto: Harvey Dent era el fiscal del distrito al cual le desfiguran la mitad de la cara y se convierte en un villano al más puro estilo de la mafia. Con el dinero de Bruce Wayne le devuelven la cara y éste es liberado, pero vuelve a cometer crímenes; el mal estaba en su mente, no en su cara.

Como anécdota, decir que la pretensión de este villano era destruir las torres gemelas de Gotham City, ¿quién se imaginaba lo que pasaría quince años después?

En el segundo libro, "El triunfo del señor de la noche", trata el tema de como la juventud es influenciable y llega a buscar líderes, no siempre de forma correcta. En este caso un grupo de jóvenes se pone bajo el liderazgo de un extraño ser para dedicarse al crimen y aterrorizar la ciudad. Tras la victoria de Batman sobre este ser, los chicos cambian de líder y pasan a llamarse "Los hijos de Batman".

Tras esto el cómic se traslada al ámbito moral y político casi de forma total en el tercer libro, "La caza del señor de la noche", abriendo polémicas en varios frentes. La forma de tratar y exponer estas polémicas es realmente original, ya que no sólo las presenta con los personajes sino que a lo largo de toda la novela gráfica van apareciendo recuadros representando a una televisión en la que aparecen todas las posturas posibles, tanto de políticos y expertos como del ciudadano de a pie, calificando a Batman desde fascista hasta anarquista o terrorista.



Batman y Robin

La primera polémica puede verse de mano de los "Hijos de Batman" antes mencionados, que pasaron de criminales a castigar el crimen de forma extremadamente violenta. Se debate aquí la posible mala influencia que ejerce Batman sobre la juventud.

Otra polémica es la propia intervención del personaje, el hecho de no obedecer la ley, de que por su culpa realmente haya más muertos y más crimen o si realmente es un protector o lo que pretende es iniciar una guerra dentro de la propia ciudad.

Algunas cosas se explican mejor mediante la introducción en la obra de un personaje: Superman; éste es el único superhéroe que actúa en la tierra bajo el permiso del gobierno, pero no puede dejarse ver. Afirma obedecer al estado para poder seguir salvando vidas; explica que los superhéroes habían sido prohibidos por el estado, acusados de criminales por no actuar bajo la ley, a lo que Batman había dicho en su día "*Claro que somos criminales*".

Superman intenta convencer a Batman de que vuelva a su retiro bajo la amenaza de que algún día lo podrían mandar a por él, pero éste se niega. Mientras nos narra todo esto vemos como se enfrenta al ejercito ruso, que atacaba EE.UU.; tengamos en cuenta que en la época que se escribía esto, el comunismo aún no había caído en Rusia. Esta obra no está exenta de la sombra de la "Guerra Fría". Estos dos elementos, la Guerra entre la URSS y los EE.UU., los encontramos también en la obra de Alan Moore "Watchmen" escrita ese mismo año.

Otro tratamiento parecido entre ambos autores es el que recibe el personaje de Joker con respecto a Batman, uno sin el otro no pueden existir. Alan Moore lo expresaba así en su obra "La broma asesina" en 1988 y Miller en este mismo libro,

donde Joker se recupera de su estado catatónico tras ver que Batman ha vuelto, para acabar pereciendo a manos de este.

Todo esto nos lleva al cuarto y último libro: "La caída del señor de la noche", en el que Batman es perseguido por las autoridades siendo considerado ya abiertamente como una amenaza. En este momento los rusos atacan con un misil nuclear que, aunque Superman hace lo que puede, deja sin que funcione nada electrónico en parte del país. No hay aquí ningún tipo de partidismo por ninguna de las dos potencias, más bien se ve en Miller una queja hacia la guerra en general. Esto es importante por las repercusiones que tiene en



Batman entrando a caballo en Gotham City

Gotham City donde la gente comienza a saquear y, en una de las escenas más majestuosas de la historia del cómic, hace su aparición Batman junto a los llamados hijos de Batman, a los que promete entrenar si cambian sus métodos y dejan las armas. Pero a pesar de esto el gobierno manda a Superman a que lo pare; tras una lucha épica entre ambos, esta vez sin ningún tipo de representación del bien o el mal absolutos, en la que los diálogos no tienen precio, Batman acusa a Superman de haberse vendido al gobierno, de que podían haber cambiado el mundo, hace ver a Superman cómo no fue educado en la realidad del mundo mientras los padres de Batman morían agonizando en la misma calle donde sucedía esta batalla. Diferentes opiniones, que reflejan la realidad política del mundo actual. En esta escena también sale un anciano Green Arrow (uno de los primeros superhéroes comunistas) llamando fascistas a la policía y al propio Superman. Batman cae haciéndose el muerto para acabar viviendo en la clandestinidad, en sus cuevas junto a los hijos de Batman, para poder cambiar las cosas en un futuro.

Estéticamente vemos como Miller ha evolucionado un paso más en el dibujo, siendo muy narrativo pero quizás más influenciado por el estilo europeo que antes, un dibujo mucho más detallista. Se ve como empieza a jugar con las sombras, cosa que desarrollará en obras posteriores.

En este cómic es muy importante el trabajo de Lynn Varley, esposa de Miller, que ya le había acompañado en varias ocasiones como colorista. El color en la serie es muy importante, pero no sólo por esto; Lynn Varley coescribió el diálogo de Robin (una chica en esta obra) y de otros personajes jóvenes, con lo que su aportación es más que la paleta y el pincel.

Tras el éxito de esta serie, se le encargó a Miller ocuparse de cuatro números de la serie regular de Batman (números 404 al 407), los cuales fueron llamados "Batman: año uno", donde se ocupó de redefinir el origen del personaje así como algunos de sus personajes secundarios. Estas dos obras marcarían de por vida el enfoque del personaje. Aquí los dibujos los hace David Mazzucchelli, el que ya se había encargado de "Daredevil: Born again". Nos encontramos a un Miller más metido en el género negro, utilizando más la faceta detectivesca que la superheroica, en una trágica historia donde el crimen organizado cobra gran importancia.



Batman: año uno, por David Mazzucchelli

Lo mismo haría con Daredevil años después. En 1993 escribe lo que en un principio iba a ser el guión para una película de este personaje, pero que acabó siendo un cómic sobre su origen en cinco números, llamado "Daredevil: el hombre sin miedo", con dibujos de John Romita Jr. Una historia que da más coherencia a lo que anteriormente había hecho en la serie regular.

Con Miller encontramos semejanza entre las historias de Batman y de Daredevil, a pesar de que se presenta al primero como un personaje más oscuro y con mayor fortaleza y al segundo como imagen de Jesucristo.

El éxito le abrió a Miller las puertas de la industria del cine, en la que estuvo trabajando dos años en los guiones de Robocop 2 y 3, pero su experiencia no fue muy buena y decidió volver al cómic en los 90. Se permitió el lujo de escoger editorial con la que trabajar y, tras sus problemas creativos con las editoriales anteriores, se decantó por la que era la tercera editorial más importante, Dark Horse Comics; libertad y control creativo era lo que le ofrecían.



Portada de "Sin City"

Allí publica series muy interesantes como "Give me liberty" o "Hard boiled", pero sería después cuando daría a luz su obra más compleja y personal que arrasó en premios, ventas y crítica: "Sin City". A partir de entonces se volcó con su nueva serie dentro de un sello, en la propia Dark Horse, llamado Legend y formado por algunos de los mejores autores del momento. Eran siete: John Byrne, Mike Mignola, Dave Gibbons, Art Adams, Paul Chadwick, Geof Darrow y Frank Miller. Todos buscaban libertad creativa, pero las únicas series que sobrevivieron al paso del tiempo fueron

"Hellboy" de Mignola y esta obra de Miller.

Sin City es género negro en estado puro. Se compone de series limitadas, historias más o menos cortas, acerca de personajes de esta ciudad que a veces tienen puntos en común. Personajes muy bien definidos, con sencillez en la narración pero complejidad asombrosa en la trama. La originalidad en este caso viene especialmente del dibujo, el tratamiento de las sombras, las escenas en positivos y negativos y, aunque es en blanco y negro, el color también tiene importancia: hay algunos personajes que van a color para diferenciarlos bien del resto por su importancia en la historia, aunque estos personajes no son los protagonistas.

Miller sigue haciendo historias de "la ciudad del pecado" hoy en día, concretamente acaba de guionizar y dirigir junto a Robert Rodríguez la adaptación a la gran pantalla de algunas historias. El realizar esta obra no le impidió a la vez hacer otras grandes series.

En 1998 crea lo que puede que sea su proyecto más ambicioso, "300", tomando una de sus grandes influencias: la Antigua Grecia. Una obra en la que narra la batalla de las Termópilas, los espartanos contra los persas, con unas ilustraciones increíbles y un color, de nuevo por Lynn Varley, asombroso, que les llevó a ganar algunos de los premios más prestigiosos del mundo del cómic.



300

Su última obra hasta el momento data del 2002, "DK2, el señor de la noche contraataca", continuación de la obra de Batman antes comentada, pero que esta vez parte del hecho de haber renovado al personaje, con lo cual se limita a contar una historia, una buena historia más politizada aún que la anterior que, aunque esta vez no sirvió de evolución al personaje ni a cambiar el concepto de superhéroe, sí es cierto que no dejó a nadie indiferente.



Un soldado espartano en la obra "300"

No hay duda en afirmar que Miller revolucionó el mundo del cómic, especialmente en el tratamiento de personajes como Batman y Daredevil, aunque en general su mayor legado es la introducción del género negro tan fuertemente en los superhéroes. Podemos ver su influencia en grandes autores del momento como Brian Michael Bendis, autor de "Torso", "Powers" y actualmente guionista de la serie de

Daredevil, o una de las últimas sensaciones del cómic americano, Brian Azzarello, especialmente en su obra "100 Balas".

Frank Miller fue un visionario que ayudó a cambiar conceptos e hizo evolucionar al superhéroe y sigue siendo un gran artista.

CAPÍTULO 3º - ALAN MOORE



Northampton es el pueblo natal del guionista de cómics inglés A. Moore; ciudad al norte de Londres que vio crecer a tan singular personaje -no sólo por su estética personal, sino también por su trabajo intelectual- y desde donde desarrolla su trabajo editorial. Moore, que de adolescente trapicheaba con drogas, lo que le sirvió para que le expulsasen del instituto y decidiese tomarse la educación como un proceso autodidáctico, empezó a trabajar de muy joven en los trabajos basura que el sistema liberal inglés le brindaba; conjugaba su trabajo asalariado con su afición al cómic y sus deseos de convertirse en un profesional del medio.

Este artista inglés comenzó guionizando y dibujando sus propias historias; labor, la del dibujo, en la que ponía gran empeño, pero con resultados desastrosos, como él mismo reconoce en las entrevistas. Frustrada su labor como dibujante, se dedicó en cuerpo y alma a escribir historias para las revistas inglesas de finales de los setenta; creando algunas obras interesantes en la publicación 2000 AD, referente inequívoco de toda una futura hornada de autores británicos, que veían en sus páginas la oportunidad de darse a conocer en un mundo copado por los americanos y sus cómics



Watchmen

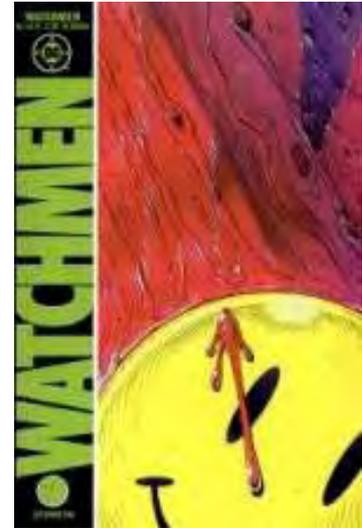
para masas. Personajes como "Dr. Y Quinch" le abrirían las puertas a la industria cultural, del cómic, en una época en la que la sombra de "la dama de hierro" amenazaba las tierras inglesas.

Convertido en un artista famoso por sus primeras obras en la editorial DC Comics, a principios de los ochenta, provocaría la gran revolución editorial y artística del medio con la aparición de "Watchmen". A principios de los ochenta el mercado estaba repleto de historias de super-héroes de orientación ideológica pro-americana. Así, los héroes de la Marvel y DC, como Superman, Los 4 Fantásticos, Batman... eran los reyes de un medio que se debatía por salir de una consideración infantil y que no ofrecía más que relatos

de ficción, con protagonistas simbólicos despersonalizados y poco evolucionados psicológicamente.

Con la publicación de la obra de Moore –con dibujo realista y de estética “comiquera” de D. Gibbon- se produce el gran hito de la industria. Aparece una obra que reflexiona críticamente sobre los héroes y plantea la eterna pregunta de “¿quién vigila a los vigilantes?”. Al más puro estilo narrativo y estético del típico cómic de super-héroes de principios de los ochenta, Moore presenta a un grupo de personajes que se dedican a combatir el crimen, pero con un trasfondo personal dramático y miserable, que centra las viñetas de la historia prescindiendo del trabajo de buen samaritano al que estaba acostumbrado el espectador.

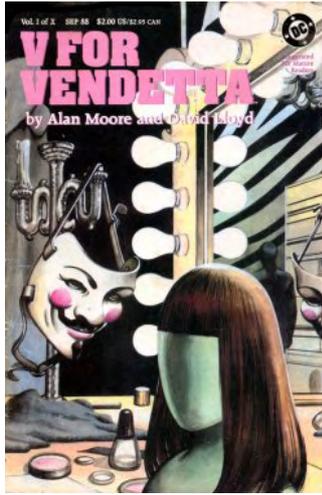
La profundidad psicológica de los personajes se va desgranando a lo largo de las páginas de la obra, para mostrar la vida nunca antes comentada del héroe cuando llega a casa y se pone sus zapatillas. Tenemos, así, héroes que se lían entre ellos, violaciones de super-heroínas con resultado fatal, individuos impotentes sexualmente sin su traje chillón de trabajo o super-egos que traspasan sus responsabilidades respecto a los hombres para ver, en estas ínfimas existencias, sus siervos o esclavos. Pero no sólo la trama importa en el “Watchmen”; tan importante es la parte gráfica, donde se esconden, tras dibujos de fondo, mensajes subversivos, notas no tocadas o bromas de Moore hacia esos “grandes” personajes del “mainstream”.



Portada de “Watchmen”

La colocación y disposición de las viñetas marcarán un antes y un después, ya que el juego entre los dibujos y los diálogos presentarán una nueva forma de crear cómics. Otro de los datos curiosos de la obra es la historia paralela de los naufragos que se desarrolla en la obra y que aparentemente nada tiene que ver con el grueso de la historia. “Watchmen” se convertirá por esto, y por más que dejaremos para que el lector descubra, en la obra más importante no sólo de los ochenta sino de toda la corta historia del cómic. Obra aclamada por la crítica y por el público, reeditada a principios del 2000, para gozo de todos los aficionados.

A. Moore, comprometido con la seriedad de su época, trata de dar salida a su conciencia política en su obra “V de Vendetta”. Este cómic es anterior en un par de años al “Watchmen” pero secundario con respecto a este último en importancia – aunque aquí entramos en la subjetividad propia del gusto y de la crítica del espectador respecto a la obra de arte-. “V de Vendetta” es un reflejo diatópico de la Inglaterra de principios de los años 80; una sociedad liberal que ve cómo los derechos de los individuos y sociales peligran bajo el rígido puño de “la dama de hierro” y los



Portada de la serie "V de Vendetta"

conservadores del partido "torie". Así, el genial autor dirige toda su crítica al poder a través del personaje de "V", individuo anónimo con una máscara al estilo trágico griego, que se dedica, a través de actos personales de sabotaje y terrorismo, a intentar dismantelar una sociedad tecnológica dirigida por un "gran hermano" feroz.

Esta obra de Moore es considerada como otro de los grandes trabajos de la industria. Uno de los primeros cómics políticos que traspasan las fronteras del grupo de aficionados constante al cómic para llegar al gran público. Una revisión postmoderna y adaptada en viñetas del "1984" del compatriota de Moore, George Orwell. Donde el guionista descarga toda su ira a la inmoral política liberal, apostando por el cambio personal y político del individuo. Un ciudadano que tiene la obligación de actuar frente a sus dominadores, politizando su vida y personalizando la revolución. La herencia de "V" será tan grande que hoy en día es un icono dentro del movimiento anti-sistema en cientos de publicaciones ácratas.

En la historia encontramos una sociedad dominada al más puro estilo orwelliano, que empieza a sufrir los ataques de un individuo desconocido. Las bombas se suceden en las calles de la ciudad y los mensajes antisistema agitan la convivencia de la ciudadanía. Así, podemos ver el desarrollo psicológico de una figura central, "V", que representa la revolución cotidiana y personal, así como global, del proletario frente al poder. Este personaje principal va explicando el por qué de sus acciones en breves discursos y cómo convierte en una revolucionaria a una joven que toma bajo su tutela, para que se convierta en la siguiente "V".

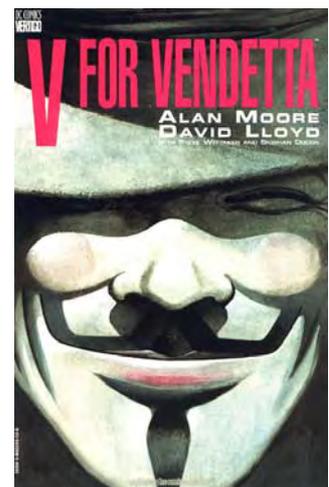
A. Moore pretende, con esta obra, no sólo criticar a los liberales conservadores sino, consciente o inconscientemente, pone encima de la mesa algunas de las claves de todo proceso revolucionario y que hoy continúan debatiéndose. Por ejemplo, el hecho de si la revolución es personal y/o política, o ambas cosas; si es adecuado el uso de la violencia para derrocar al sistema; la importancia de las acciones individuales de desestabilización; la despersonalización del sujeto revolucionario que representa a todo el proletariado... Todo ello en un ritmo trepidante e inusual en el mundo del cómic, más si cabe para la época en que se publicó.

Como puntos fuertes de "V de Vendetta" destacamos la alabanza a las llamas del fuego anarquista que destruyen una estatua de la libertad, en uno de los tanto ataques de "V" al poder; estatua que vuela en pedazos tras un monólogo del protagonista, en el

que la juzga como ramera del sistema de dominación y, tras llamarla traidora, le lanza el artefacto explosivo. Secuencia admirable por la poética y la combinación perfecta de palabra e imagen, que nos lleva incluso a oír la melodía del monumento en un acelerado ritmo de piano.

El otro gran momento del cómic es la conversación entre el protagonista y la pupila. Secuencias desgarradoras donde V muestra su biografía y le explica a la chica el por qué de sus actos. No sólo importante por ser quizás el grueso de la obra, el momento central de la historia, sino por la relación de los individuos con sus creencias políticas, con su posición en el mundo y su actitud ética. Otra de las reflexiones en boca del personaje es la de explicarle a la incauta y asustada mujer la dimensión moral de todo acto revolucionario, la obligación ética para con la libertad individual y social, al más puro estilo existencialista sartreano. Por no decir -y aquí podría estar la explicación de por qué ha influido y maravillado tanto este cómic al movimiento anti-sistema- que Moore entiende el proceso revolucionario como un trabajo duro y doloroso, que implica el compromiso tenaz y valiente de un sujeto que practica nuevos modos de vida y no considera la revolución como un baile de fin de semana.

Resumiendo, "V de Vendetta" es un ejercicio espléndido de crítica al totalitarismo y al sistema tecnológico de dominación, que traspasó las fronteras del mercado del cómic y supuso un gran hito artísticamente hablando. Tanto es así que hoy en día se prepara en Hollywood una película sobre la obra, aunque no cuente con el apoyo de Moore, quien considera que toda adaptación al cine supone una traición, ya que el arte del cómic tiene su propia expresividad, su propio ritmo y desarrollo. Lo que convierte a este autor en un ejemplo de coherencia y humildad; de coherencia por ser de los pocos profesionales del medio que reconoce la capacidad



v

expresiva y artística de su trabajo, y no es un mercenario que desprecia los tebeos, ya que gran número de guionistas o dibujantes ven en su trabajo un simple modo de ganar dinero despreciando la labor creativa que tiene la edición y creación de "cómic book". Y de humildad porque, a pesar de ser la figura más importante del octavo arte, reconoce sus limitaciones, errores y aciertos, así como ser un apoyo importante para muchos autores rebeldes.

Pero volvamos a la obra del autor inglés. Otro trabajo interesante, y no menos exitoso, fue el encargo, por parte de DC Comics, de guionizar "Swamp thing (La Cosa del Pantano)"; historias de terror en las que trabajaría Moore durante cuatro años,



La cosa del pantano

alcanzando un nivel de carga psicológica e ideológica muy importante que le supuso de nuevo el reconocimiento internacional del público. En "La Cosa del Pantano" un hombre se ve transformado en un ser natural, es decir formado con partes de la naturaleza, de aspecto humanoide y que controla el medio natural a su antojo, ya que él es la antropomorfización de esa naturaleza.

Número tras número "la Cosa" se ve enfrentada a innumerables retos: desde la lucha contra la contaminación del planeta, pasando por la guerra contra partes del medio que tratan de destruir la vida, hasta los prejuicios que surgen al enamorarse de una humana... Muestra Moore, con sus relatos, la difícil relación hombre-naturaleza, dicotomizada y benefactora del primero, y que ha preocupado desde el inicio del pensamiento al hombre. Si siempre se ha visto al medio como objeto de dominio y suministrador de materia para la civilización tecnológica, Moore se decanta en un alarde ético de compromiso político por la reconciliación de la especie humana con el medio y la búsqueda de alternativas equilibradas a la sociedad tecno-industrial.

El vegetarianismo militante del guionista le lleva a escribir auténticas joyas en la serie donde reclama un respeto a los animales no-humanos, no tanto a nivel legalista como de convivencia equilibrada. Otro culmen de "Swamp thing" es el momento de la primera relación amorosa y sexual del protagonista -ejemplo de hibridación hombre-naturaleza-, donde le da a comer a su compañera sentimental, Abigail, un fruto que nace en su cuerpo y que al ingerir extasía a la chica. Metáfora del placer natural de retomar una parte perdida del hombre, totalmente actualizado.

Este cómic supondrá también un trabajo maestro a nivel gráfico, en el que el dibujo y la atmósfera creada por S. Bissette acompañan magistralmente la poética de Moore en lo que, no olvidemos, no deja de ser una obra de terror: de enfrentamiento al demonio personal que en la sociedad hiperactual suponen aquellos individuos que buscan la consonancia y el equilibrio con algo tan amenazador como es la vida y el universo. Primeros indicios de un tema que obsesionará al inglés y que centrará toda su obra a partir de los años 90: la magia.

Antes de entrar en la última etapa del guionista de Northampton, nos gustaría destacar el último cómic para la editorial DC, que marca su salida del circuito comercial: "Batman: la broma asesina". Trabajo en el que ahonda en la biografía del enemigo por excelencia del hombre murciélago: "el Jocker". Alan Moore, en una vuelta de tuerca, enfrenta a los dos protagonistas y acaba demostrando que son los dos

reversos distintos de la misma moneda. Y si el “malo” es un individuo mentalmente enfermo, igualmente lo es Batman, que se toma la justicia por mano, imponiendo su más sospechosa moralidad ególatra y sus medios criminales de “combate al mal”.



Portada de: “Batman: la broma asesina”

Tras esta corta historia de Batman, abandona la seguridad de las grandes multinacionales del cómic y se pasa a la producción y edición en compañías pequeñas, todo ello motivado por la disputa sobre los derechos de autor, asunto central en la industria en la década de los 90. Se produce por esa época una lucha encarnizada entre los artistas y las compañías por unos derechos de autor en compañía de las grandes corporaciones, aún cuando sean creaciones exclusivas de dibujantes y guionistas. El resultado de dicha disputa es la creación de otras compañías que aseguren los derechos creativos de los trabajadores, y en el caso de Allan Moore el abandono de la industria tal y como era entendida, es decir la existencia de las dos únicas compañías de cómics (DC Comics y Marvel Comics), que poseían el 90% de la producción mundial.

El inglés creará a finales de los 90 su propia empresa: ABC Comics (American Best Comics), nombre con gran carga irónica por ser una compañía inglesa. Moore empezará a sacar sus propios trabajos en 4 ó 5 series, que él mismo guionizará (con distintos dibujantes) y que le servirán para investigar en este medio de expresión artística. De las ediciones de ABC Comics destacaremos dos series: “La Liga de los hombres extraordinarios” y “Promethea”.

“La Liga de los hombres extraordinarios” es una versión del concepto de super-héroe, a través de un grupo de héroes sacados de la tradición literaria decimonónica europea. Así, tenemos al Dr. Jeckyl y Mr. Hyde, la novia de Drácula, Quatermin..., como protagonistas de una serie de aventuras en un mundo fantástico, aunque realista, demostrando Moore que los super-héroes clásicos del cómic no son más que revisiones y adaptaciones postmodernas de los protagonistas de la literatura clásica universal. Obra menor ésta que, aunque no alcance cotas de genialidad como “Watchmen” o “V de Vendetta”, aporta ideas sugerentes a la propia historia del cómic.



Los miembros de “La Liga de los hombres extraordinarios”

La otra obra destacable del ABC Comics es "Promethea". Única serie que guioniza actualmente en un intento de compaginar su trabajo creativo en el mercado del cómic con otros intereses artísticos, como la representación preformativa de obras mágicas, que profundizan en la psicogeografía del lugar de representación –algunas de las cuales han sido plasmadas en cómic ("Amnios natal") o grabadas en soporte digital.

"Promethea" cuenta la historia de una joven universitaria que descubre que es la reencarnación de una vieja deidad griega, con lo que implica de compromiso ético y político. Serie que da un giro en el número 13 para empezar un recorrido por la historia dinámica del tarot, que Allan Moore explica magistralmente y que en números posteriores ahondará en la tradición hermética cabalística.

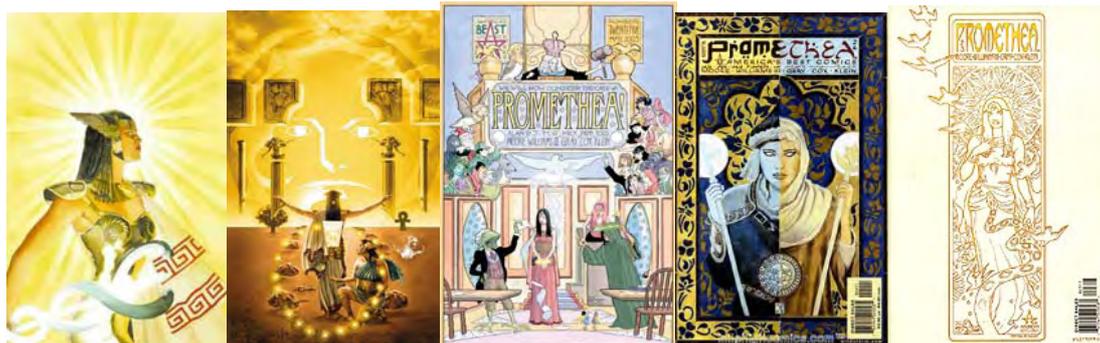
Promethea se ve así recorriendo las diez sefirot en su ascenso del mundo material a Dios, explicando los senderos de la cábala y cada una de las sefiras para acabar en la primera esfera y su unión con el todo. Unos diez números donde Allan Moore explica toda su teología y sus creencias místicas, en consonancia con las enseñanzas herméticas de la magia tradicional judeo-cristiana. Serie que no dejará a nadie impasible, que resulta ser un ejercicio de Filosofía profunda a través de las viñetas.



"From Hell"

Otro cómic, anterior a "Promethea" en el tiempo y en el que investiga las razones mágicas del hombre, es "From hell", una basta revisión del mito de Jack el Destripador, ampliamente documentado y aportando Moore su propia conclusión –que algunos expertos han apreciado por su brillantez-. No sólo intenta descifrar la personalidad e identidad del asesino londinense, sino que también explica la situación social, económica y política de la Inglaterra del s. XIX. Un ejercicio histórico precioso donde investiga psicogeográficamente Londres, para llegar a la conclusión de que la ciudad es un cúmulo de poder dirigido por la arquitectura del poder católico y cómo éste influye en el ciudadano.

Repasar la obra completa de Moore requiere tiempo y espacio; aquí sólo hemos



Portadas de la serie "Promethea"

apuntado algunos esbozos generalistas de las partes más evidentes e interesantes de la Filosofía de este autor, ya que un análisis profundo de su bibliografía implicaría profundizar en cada una de sus historias y redactar con calma un ensayo de sus trabajos, teniendo en la cabeza su biografía personal y su mundo de la vida. La obra de este genial artista es lectura obligatoria en algunas universidades inglesas y empiezan a abundar los ensayos sobre Alan Moore: desde filósofos americanos que investigan la sexualidad en la obra del inglés hasta estudios sobre magia y cómic, política y Allan Moore..., lo que demuestra la importancia que adquiere el Arte del Cómic en la sociedad de masas y la industria cultural. En lo que, esperamos, sea algún día el reconocimiento de este Arte Pop.

CAPÍTULO 4º - VERTIGO Y LA ESCUELA BRITÁNICA

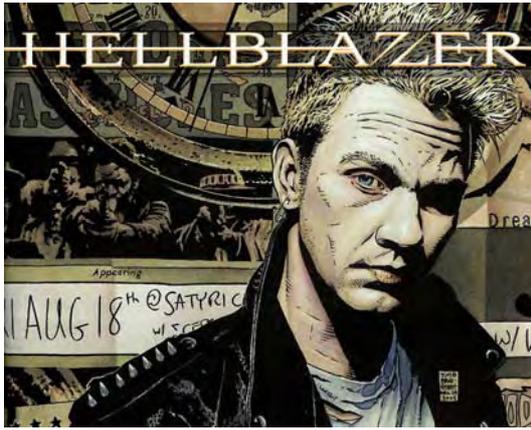
El sello Vertigo nace dentro de la editorial DC Comics en la década de los ochenta. Su contenido es un tipo de cómic para adultos, nada que ver con contenidos sexuales sino más bien violentos, con un lenguaje más explícito y real, y, especialmente, con una temática orientada a personas que ya pasaron la adolescencia. Se pueden ver varios motivos por los cuales en este momento surge algo así: por una parte está la gran aceptación de la obra de Alan Moore en la serie de "Swamp Thing" y los personajes que en ella salían, cuya temática y narración se salían de lo habitual en esta editorial; por otra está el desarrollo en cuanto a diversidad de temas que se daba en el mundo del cómic en esa época, y por último un público que había crecido con los cómics y que quizás de forma subconsciente exigía un cómic más acorde con su edad.

De esta forma surge Vertigo, con un estilo de cómics que en un principio sigue ligado a el universo superheróico de DC Comics -prueba de ello son las apariciones de ciertos superhéroes en cómics como "Sandman" o el antes mencionado "Swamp Thing"-, y que también es un sello que acabará basándose en cómic "de autor", es decir series por lo general limitadas a una cantidad determinada de números, creadas por un guionista sin limitaciones creativas, que se deshará de la continuidad exigida por el universo de DC Comics desvinculándose de los superhéroes y que él mismo empieza y termina las series; el dibujante a veces aguanta toda la serie, como Steve Dillon en el "Predicador", y otras hacen sólo arcos argumentales, como el elenco de dibujantes que pasaron por la serie de "Sandman".

Este sello pasó por varias etapas, con varias series bandera como "Sandman", cuyo testigo al acabar la serie cogió "Predicador", luego "Transmetropolitano", "100 balas"... pero sólo una se mantiene como serie regular (sin fin aparente): "Hellblazer", que narra las aventuras de un inglés llamado John Constantine, un mago que nada tiene que ver con el ideal de mago y que da un poco de unión y coherencia a este sello. Por



Swamp Thing, La cosa del pantano



John Constantine, el protagonista de la serie "Hellblazer"

esta serie han pasado muchos de los autores estrella de DC Comics y es una serie que raramente ha bajado de calidad.

Ligamos aquí este sello con lo que denominamos la "escuela británica" por el hecho de que las mejores y más importantes obras que se editaron en este sello están hechas por una serie de autores de Gran Bretaña que, a nuestro parecer, fueron los que acabaron por revolucionar el cómic americano

en general y el cómic de superhéroes en particular. Por ello a continuación hablaremos de los que tienen más relevancia, junto al ya comentado Alan Moore. Hay más y también hay obras muy importantes, pero nos centraremos en cuatro figuras: Neil Gaiman ("Sandman", "1602", "Mr Punch"...), Grant Morrison ("Los Invisibles", "Animal Man", "El Asco"...), Garth Ennis ("Predicador", "War Stories", "Diosa"...), y Warren Ellis ("Transmetropolitan", "Authority", "Planetary"...)

Neil Gaiman

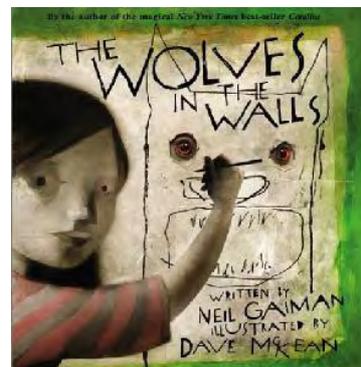
Neil Gaiman es uno de los más reputados artistas actuales del cómic. Este inglés, nacido en 1960, se convirtió, con algunas de sus series en los años 90, en un ejemplo de lo que el cómic para adultos podía llegar a ofrecer; historias complejas y con una temática "seria", que ahonda en problemas metafísicos y ontológicos. Su creación más aclamada y exitosa es "The Sandman", buque insignia de la línea para adultos Vertigo, de DC Comics (una de las dos grandes compañías, junto con Marvel). Actualmente Neil Gaiman se ha retirado del mundo del cómic para escribir literatura, aunque edite eventualmente alguna historia en viñetas.

Este autor inglés comenzó su andadura artística en la revista británica "2000 AD", en 1986 (como tanto otros autores de lo que se ha venido a llamar "La Escuela Británica": Allan Moore, G. Ennis...). Así publica sus primeras historias cortas en la mencionada revista, lo que le abriría las puertas del mercado mundial y le proporcionaría la oportunidad de publicar "Violent Cases", prácticamente su primer trabajo editorial dentro del mundo del cómic.

"Violent Cases" es una historia autobiográfica, en la que Gaiman profundiza en las relaciones paternofiliales y en cómo en los primeros años de vida afecta el entorno social a las vidas de los individuos. Aunque lo más destacable de esta obra es el

trabajo gráfico de D. McKean, que colabora constantemente con el guionista inglés. McKean se convertirá en uno de los más respetados y copiados dibujantes del mundo del cómic; en una mezcla de dibujo, pintura, fotografía, collage...

El tándem Gaiman & McKean traspasará las fronteras del cómic para continuar su labor artística en proyectos como "El día que cambié a mi padre por unos peces de colores" o "Lobos en la pared". Ambos libros, para niños, son una mezcla de fábula, cuento clásico, collage... Y aunque estén dirigidas a un público infantil, sin ninguna duda resultarán más atractivos por los matices para adultos.



"Lobos en la Pared"

Con todo, la obra más importante de Neil Gaiman es "The Sandman", que narra las aventuras de una familia y sus particulares y trágicas relaciones personales. La historia cuenta las andanzas de seis hermanos: Sueño (Morfeo o Sandman), Deseo, Delirio, Destrucción, Muerte, Destino y Desespero. Personificaciones de siete ideas abstractas que son tan antiguas como el mundo, y que, de una manera u otra, marcan los modos de vida del sujeto.



Morfeo, "Sandman"

A través de los setenta números, Gaiman nos muestra las distintas relaciones que establecen entre sí y con el resto de los mortales, siendo Sueño el protagonista que enlaza las historias de los otros personajes. Morfeo, otro de los nombres del rey del sueño, dirige su reino con la ayuda de personajes sacados del imaginario popular (Caín y Abel, dragones, cuervos parlanchines...). Así, el protagonista de "The Sandman" dirige los sueños de los hombres, castigándolos con pesadillas o reconfortándolos en su angustia.

El personaje central de la obra irá evolucionando desde un trabajador sin más, cuyo oficio es confeccionar los sueños de las personas, hasta convertirse gradualmente en un anti-héroe cada vez más humano, con sus acuerdos y sus miserias, sus amores...; siendo consciente de su poder y su dominio sobre el hombre de a pie y, a la vez, siendo consciente de ser un esclavo de las creencias colectivas, de unos hombres que le hacen vivir sólo con el recuerdo constante de su concepto. Relación dialécticamente hegeliana en que uno no puede vivir sin los otros y al revés, sin saberse muy bien quien, en este caso, es el amo y quien el esclavo.

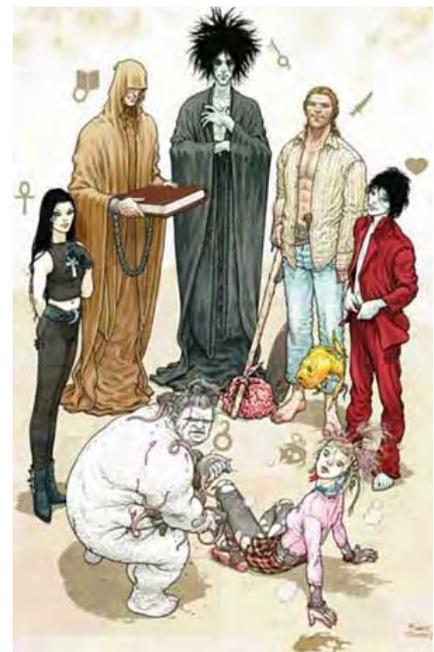
Los personajes gemelos, Deseo y Desespero, quizás sean los personajes/conceptos más interesantes de la serie. Gaiman convierte en inseparables estas dos ideas que alcanzan momentos irrepetibles en algunas de las historias de la colección, cuando los efectos del uno repercuten en el otro y viceversa. Sirva de ejemplo una historia en la que Deseo (personaje de gran ambigüedad sexual y de enorme potencia estética) influye en algunos individuos para que, a continuación, Desespero (corporalmente amorfa y psicológicamente inestable) acoja a los deseantes en sus fofos brazos, marcados de llagas y puñetazos de dolor.

Muerte, Delirio (otro de los grandes personajes de Gaiman, anteriormente llamada Delicia), Destrucción y Destino componen el resto de elementos de tan singular familia. Cada uno con sus particularidades y con su espacio propio en el cómic, llegando Muerte a protagonizar algún cómic independiente de la serie regular, donde vemos a la hermana de Morfeo materializarse en el mundo y jugar sus cartas en el juego de la vida.

"The Sandman" reflejaría la vida de esta familia de Eternos en una cada vez más madura historia que aumenta en calidad y poesía a cada número. Pero no desvelemos el final de, posiblemente, la obra más importante de los años 90; perderíamos el placer de leer o releer esta gran obra.

La obra de Gaiman gira siempre en torno a la religiosidad, a la necesidad humana de creer en mitos o religiones, dioses y diosas, para calmar el espíritu del hombre. Todo ello basado en la necesidad dialéctica que tienen las creencias de los creyentes y a la inversa. Tema que retoma y continúa en su libro "American Gods", donde investiga en el folklore americano para justificar su teoría metafísico/ontológica de que los dioses/dios viven si se cree en ellos.

Otras obras del artista inglés profundizan en mitos ("Mr. Punch"), en la magia ("The books of magic"), en la cultura popular de masas, en el terror...; convirtiendo a Neil Gaiman en referente imprescindible del Arte "Comiquero" y uno de los más aclamados guionistas de la industria del entretenimiento, del Arte y de la cultura.



Los Eternos, de izquierda a derecha, arriba: Muerte, Destino, Sueño, Destrucción, Deseo; abajo: Desespero y Delirio

Grant Morrison

Grant Morrison nace en Glasgow en 1960, y está considerado como uno de los guionistas más originales que ha dado el mundo del cómic desde finales de los ochenta. A lo largo de su carrera se encuentra un poco de todo, desde trabajos minoritarios y de culto como "Los Invisibles" o "El Asco" hasta el acercamiento a las series con mayor fama de las editoriales Marvel y DC (X-Men y JLA, respectivamente) encargándose de sus relanzamientos.

Morrison comienza con publicaciones en Marvel UK, especialmente con la revista británica 2000 A.D., con la cual siguió colaborando en la década de los noventa. Llama la atención ya en el 87, lo que le abre las puertas para el mercado americano.

Una vez introducido aquí, colabora regularmente con el sello Vertigo de DC, primero reinterpretando dos títulos clásicos; el primero "Doom Patrol", obra con la que fue criticado e incluso ignorado, pero en la cual plantaría la semilla para su posterior obra maestra "Los Invisibles".



Portada de "Animal Man"

Antes de esto, el otro personaje reinterpretado por Morrison fue Animal Man, un héroe olvidado hasta que éste lo recogió y cambió su vida. Sus poderes consistían en absorber las cualidades de los animales, lo cual le dio al autor la oportunidad de meterse de lleno en el mundo de la ecología; pero esto no es todo, en la obra vemos humor, acción, viajes en el tiempo... y el culmen de la obra llega al final de la etapa escrita por Morrison en un encuentro entre el protagonista y el autor. Todo esto sin olvidar el toque experimental e incluso paranoico que caracteriza a este autor.

Este rasgo se empieza a apreciar mejor posteriormente en su obra "Arkham Asylum" de Batman en 1989, que supuso su primer gran éxito. Es una de las obras más personales que se han hecho en torno a este personaje, tanto por el guión de Grant Morrison como por el dibujo de Dave Mc Kean. Cuenta la sublevación de los enemigos de Batman encerrados en el sanatorio cuyo nombre da título a la obra, teniendo que entrar éste a detenerlos y rescatar a los rehenes. Una obra que profundiza en la psique del protagonista y de sus enemigos dejándolos a la misma altura; se puede decir que continúa la idea de Frank Miller acerca de si Batman es un criminal.

Pero sin duda, su mayor obra es para el sello Vertigo, la antes mencionada "Los Invisibles".

La explicación más sencilla de Invisibles sería decir que en el mundo hay dos enormes fuerzas opuestas. Una fuerza quiere el orden y el control y la otra quiere libertad y creatividad. Estas fuerzas están en pugna desde que el hombre aprendió a pensar. Y las fuerzas que quieren esclavizarnos son tan poderosas y están tan avanzadas que nosotros ya no nos damos cuenta. Los Invisibles son un grupo activista que lucha contra estas fuerzas. Pretenden iniciar una revolución, pero no con armas físicas sino con las ideas; podríamos decir que las ideas son como un virus. Juega con la percepción de la realidad y sus referencias literarias son muy amplias. Hubo un problema con esta serie, más bien con una película posterior al cómic, cuyos personajes y situaciones son altamente parecidos pero que al final no fue a más, posiblemente porque la productora de la película y la empresa dueña de DC Comics sean la misma; sí es seguro que hubo quejas por plagio de parte de Grant Morrison hacia los directores de la película; hablamos de la famosa película "Matrix", aunque no se podría considerar más que una versión "light" de este cómic.



Los miembros de "Los Invisibles"

En 1997, realiza la serie regular de JLA para DC Comics, el Supergrupo por excelencia de la editorial, llevando al mínimo su faceta más personal y realizando historias clásicas con un enfoque épico, consiguiendo que esta serie pasase a ser la más vendida de DC y ganando una vez más el favor de la crítica.

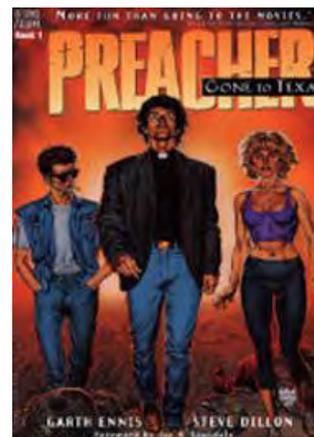
En el 2002 vuelve a Vertigo para crear otra obra muy personal en la línea de "Los Invisibles": diferentes percepciones de la realidad, conspiraciones... se trata de la serie llamada "El Asco".

Pero un año antes empezó a guionizar con gran éxito, hasta el 2004, la famosa serie de Marvel líder de ventas en Estados Unidos: X-Men; ya está considerada casi unánimemente como el mejor momento creativo de los X-Men desde la etapa de Claremont y Byrne en los 80. La razón de esto la veremos más adelante.

Garth Ennis

La "Escuela Británica" del cómic reúne a un grupo de autores de origen anglosajón que revolucionarían el panorama estético de este Arte en los años 90, siendo uno de los más importantes el irlandés Garth Ennis. Este guionista debutaría, como muchos de sus colegas, en las revistas inglesas "Crisis" y "2000 AD" para, posteriormente, dar el salto al mercado USA, es decir al ámbito global.

El irlandés será reconocido por su sello peculiar donde mezcla violencia y humor negro, con un trasfondo religioso; esta temática abunda en las series "Hellblazer" o "Predicador", aunque también se interesó por las relaciones interpersonales en los ambientes bélicos, de lo que resultará la serie "War story" o "La brigada de los fusileros". Además, su participación, con sus peculiaridades, en la industria del cómic más tradicional le asegura a este guionista muchos años de trabajo.



"El Predicador"

El primer trabajo destinado de Ennis será la serie "Hellblazer", encargándose de guionizar la historia del número 41-83. Este cómic ha sido, y continúa siendo, una de las series punteras del sello para adultos Vertigo (perteneciente a DC Comics). En dicho trabajo -por el que habrán pasado los mejores guionistas de la industria- se narran las aventuras de un postmoderno mago, J. Constantine, que actúa de intermediario entre las fuerzas mágicas desatadas inminentemente en el mundo, tratando de equilibrar una balanza demasiadas veces rota. Este mago, con estética de gángster, fumador empedernido y cara de Swing, hace uso de cualquier objeto para cumplir sus rituales y enfrentarse a demonios, ángeles, magos o mitos reencarnado y asegura su propia supervivencia (con lo que esto implica para el resto del mundo).

El guión de Ennis dará al cómic un ritmo trepidante y violento en el que no dudará en sacrificar a curas pederastas, enfrentará entre sí a las huestes demoníacas, antropomorfizará animales que adquirirán una imagen demasiado siniestra...; todo ello aderezado con grandes dosis de humor y violencia, sin perder el tono de su discurso hipercrítico con la religiosidad y su afán de dominio.

Pero sin duda la obra que le convertirá en uno de los más prestigiosos artistas de los años 90 será "Predicador", donde se cuenta la historia de un reverendo con un inusual poder -la voluntad de Dios- que le permite obligar a las personas a cumplir sus

deseos. J. Cassey, que así se llama el cura, tendrá como objetivo buscar a Dios y llamarle "hijo de puta" (en sus propias palabras) a la cara y ajustar cuentas con una deidad demasiado desvinculada de la realidad trágica.

El protagonista se verá envuelto en un viaje a lo largo de EE.UU. para cumplir su cometido, acompañado de una chica, que será su amor, y un vampiro, drogadicto y camorrista, que deparará muchas sorpresas. Este delirante viaje hará que Ennis se despache a gusto con una sociedad enferma y prejuiciosa, como es la América Profunda, en la que el mal cuerpo que dejan algunas historias no es por la violencia implícita en ellas, sino por el más que probable hiperrealismo de las mismas –a este fin leer "Los Muchachotes", una de las historias de "Predicador".



El Santo de los asesinos sentado en el trono de Dios, en la obra "El Predicador"

La serie, estructurada con una numeración fija (y un final ya elaborado), es acompañada por "Especiales", donde se ahonda en algunos de los personajes secundarios de "Predicador". "El salto de los asesinos" cuenta la historia de un vaquero americano que desea vengarse del mundo por arrebatarse a su mujer e hijos, y que llega a matar a Satanás por tratar de encerrarle en el Infierno (un santo no es, precisamente, así que lleva muchos muertos a sus espaldas), en una delirante trama que ha convertido a esta historia en un clásico del cómic. O "La historia de tú-ya-sabes-quien", donde un adolescente, obsesionado con la cultura de masas, trata de suicidarse cuando se entera de la muerte de su ídolo.

Un ambiente desarraigado, una adolescencia difícil y, quizás, un poco absurda por el intento de destacar de la doma cultura..., hace que el chico se pegue un tiro en la cara, con tan mala suerte que no se muere y quede deformado, para pasar a ser conocido como "cara de culo".

"Predicador" es un cómic complejo, que presenta varias lecturas: puede ser una simple historia de violencia y mala leche, o una reflexión personal y sincera sobre la vida de la sociedad de masas. Planteamiento que obliga a ahondar al lector en temas como la sexualidad, la religión, la venganza, la dominación... Todo ello bajo la batuta

artística del dibujante S. Dillon, que se encargaría de la parte visual de la obra y que conjugaría perfectamente los tiempos que Ennis expresa, en un dibujo hiperrealista y de gran calidad gráfica.

Otra de las obras más representativas del irlandés es "War story". Cómics autoconclusivos que profundizan en las relaciones interpersonales y las reflexiones privadas de los combatientes en la II Guerra Mundial. Desde los oficiales nazis psicopatizados que sólo buscan su beneficio; soldados de a pie, que sólo piensan en regresar a sus casas; o discusiones políticas entre cuatro militares pertenecientes a ambas bandas (aliados y nazis) en los que se desgrana dialécticamente el sentido de una guerra y la solidaridad de los combatientes extranjeros (ver "Condors", donde transcurre tan brillante ejercicio reflexivo con la Guerra Civil Española como telón de fondo)

Otros muchos títulos adornan el currículum de este guionista de fama mundial: "Diosa" (una encarnación femenina de los antiguos poderes animistas que trata de salvar el medio), "Timan" (caricatura de los superhéroes y del poder), "Sólo un peregrino" (la historia de una sociedad apocalíptica y de un fanático religioso caníbal)...

Aunque, como venimos repitiendo en todo el texto, la ascendencia irlandesa del autor se deja notar y sus reflexiones sobre el conflicto de Irlanda del norte (el autor es oriundo de Belfast) convierten a sus cómics políticos en pequeñas joyas de crítica y autocrítica. "Hertland" analiza la situación de Belfast bajo los ojos de una chica que regresa tras años de ausencia y sus nada fáciles relaciones familiares; historia donde Ennis abandona su marca personal de violencia y humor negro.

"Dicks" será otra serie centrada en la Irlanda ocupada, pero esta vez tras las aventuras de los jóvenes gamberros que sobreviven en una sociedad que les devora. Trabajo caótico y escatológico donde da rienda suelta a las críticas más brutales a su lugar natal.

Warren Ellis

El último a tratar aquí es Warren Ellis, ya que se puede decir que fue el más tardío de estos guionistas en darse a conocer. Empezó a publicar guiones en 1990, pero no es hasta finales de esta misma década cuando comienza a llamar la atención, precisamente en el sello Vertigo, con su obra "Transmetropolitan". Es su trabajo más extenso hasta la fecha, y parece que así quedará, ya que ha expresado su intención de dedicarse a realizar miniserias y novelas gráficas.



Spider Jerusalem
paseando por la ciudad

Esta obra nos cuenta una historia, ambientada en el futuro, de un periodista llamado Spider Jerusalem que, tras alcanzar la fama hace cinco años, decide aislarse del mundo. Era especialista en investigación política, y gracias a él el presidente se había ganado el apodo de "La Bestia". Tras ese tiempo vuelve a la gran ciudad donde comienza encargándose de una columna semanal en un periódico para acabar volviendo a cubrir las elecciones, apoyando al otro candidato al que apoda "El Sonriente" y que, tras ganar, resulta ser incluso peor que el anterior.

Digamos que éste es el argumento general, pero no sólo se limita a esto; trata una gran cantidad de temas que, si le quitamos la perspectiva futurista, bien podrían ser temas que nos afectan hoy en día explicados mediante la labor de investigación de Spider al respecto. Temas normalmente tratados en uno o dos capítulos en un tono de crítica social especialmente contra la sociedad americana y lo que ésta podría llegar a ser en un futuro. Spider Jerusalem es un periodista muy peculiar: casi siempre está de mal humor, es bastante antisocial, malhablado y adicto a todo tipo de drogas; no duda en usar todo tipo de trucos e incluso un poco de violencia cuando es necesario para llegar hasta el fondo de una investigación.

La historia no está exenta de conspiraciones políticas, lo cual será un rasgo más que apreciable en la temática general de este autor. Esto se ve reflejado en muchas de las series limitadas que ha publicado hasta el momento, como "RED", "Reload" o "Global Frequency", de la cual se habla de la posibilidad de convertirla en serie de televisión.

Destacar -aparte de "The Authority", de la cual hablaremos en el siguiente capítulo por la revolución que supuso en el concepto de superhéroe- la serie llamada "Planetary" publicada en DC Comics bajo el sello WildStorm: un misterioso grupo con intereses empresariales en todo el mundo que investiga todo aquello que se supone secreto, desconocido o imposible. Utiliza los mitos de los superhéroes para ello, haciendo referencia en cada episodio a algún personaje como Superman, Kazar... o historias clásicas de fantasía, pero visto desde un punto quizás más realista, o más bien de como lo veríamos en el mundo real. Una obra que ya hay gente que incluso



Portada del número uno de
"Planetary"

compara con el "Watchmen" de Alan Moore y que está siendo muy apreciada por la crítica.

Warren Ellis, en los últimos años, se dedica a escribir miniseries y novelas gráficas de creación propia y parece bastante acertado afirmar que es posible que abandone el mundo del cómic americano para centrarse en proyectos en Europa, por diferencias con las editoriales en cuestiones de censura.

CAPÍTULO 5º - DE LOS 90 A LA ACTUALIDAD: DECADENCIA Y RENACIMIENTO

En los años 90 las ventas de los cómics subieron de forma increíble, sobrepasando el millón de ejemplares en algunos casos. Las series dedicadas a los personajes de X-Men triunfaban y cada día aumentaba el número de colecciones. Junto a esto, se empezó a alabar el trabajo de algunos dibujantes, muchos de ellos en



Spiderman por Todd McFarlane

estas series, pero todos en Marvel Comics en ese momento. Su estilo, en ocasiones más centrado en el detalle que en la narración, era diferente y sobresalía dentro de este arte. Parecía que esto fue lo que atrajo a una gran cantidad de nuevos lectores; haremos hincapié en ese "parecía", ya que hay otra razón que trataremos más adelante.

Nos encontramos en una época en que el dibujo coge más fuerza con respecto al guión. El dibujo es atractivo y produce ventas, a partir de aquí el dibujo prima sobre el guión.

Hay una diversidad de factores que llevaron a la creación de la editorial Image Comics; por un lado las grandes ventas producidas por estos dibujantes hacen que exijan más dinero, por otro lado las ganas de trabajar sus propias ideas, la libertad... pero lo que importa aquí es la propia creación de la empresa y la forma de concebir esta misma.

Así, estos autores abandonan Marvel Comics para iniciar su propia aventura formando Image. Entre ellos estaban Todd McFarlane, Rob Liefeld y Jim Lee; autores de los tres comicbooks más vendidos en la historia del cómic norteamericano, junto a otros como Mark Silvestry, Whilce Portaccio... La editorial estaba formada por estudios, que funcionaban como pequeñas editoriales unificadas. Su intención en un principio era crear un nuevo universo de superhéroes, aunque con el tiempo se irían separando y disminuyendo cada vez más la aparición de personajes de unos estudios en colecciones de otros, centrándose cada autor en su propia serie.

El primer cómic en salir de la editorial fue "Youngblood", de Rob Liefeld y sus Extreme Studios. Era un grupo de superhéroes que recordaba a los vengadores de Marvel; vendió más de trescientos mil ejemplares, estabilizándose en la mitad de esa

tirada en los siguientes números, pese a haber salido con un retraso de dos meses y carecer de personajes ya conocidos.

El siguiente en dar el paso fue Todd McFarlane con "Spawn", una especie de héroe al estilo Batman pero con un toque demoníaco. Fue de los pocos que jamás abandonó la editorial y también el que más fortuna amasó gracias a su línea de juguetes y merchandising. Él, que había sido dibujante de Spiderman, acabó dejando el dibujo y guión de su serie, ocupándose sólo del argumento, para desarrollar su faceta de empresario.



Spawn

También estaba el estudio "Top Cow" de Mark Silvestry, con personajes que recordaban también a los ya existentes en Marvel, aunque más adelante acabará cambiando la temática de estos hacia un lugar menos superheróico, más oscuro. Probablemente éste sea el estudio que más cómics ha publicado, y sigue publicando, en esta editorial.

Aunque el más esperado de todos y, a la larga, el más importante en relación al cómic en general es "WildStorm", de la mano del aclamado dibujante de X-Men y co-creador de algunos de sus personajes más exitosos del momento (como Gambito); hablamos de Jim Lee. Fue el primero que se atrevió a sacar dos series en Image casi de forma simultánea, y con el éxito conseguido el número de éstas aumentó considerablemente.



Los X-Men de Jim Lee

Es innegable el parecido físico de los personajes de estas series a los héroes de la gran Marvel, pero también tiene su razonamiento, y es que estamos hablando de dibujantes con estilo propio que ayudaron a definir la imagen de los superhéroes a partir de los ochenta. El problema es el parecido en el guión, el parecido de héroes y villanos con los de la otra editorial, que hace que todo parezca repetitivo y carezca de innovación.

La mayoría de estos personajes tenían personalidades y aptitudes vistas ya en Marvel.

En el caso de Jim Lee tenemos a "WildC.A.T.S.", una serie que recuerda a sus X-Men y también a "Stormwatch", que aunque partía de una idea más original, al fin no se trata de un supergrupo del gobierno de los Estados Unidos, sino de las Naciones Unidas, pero los personajes eran más de lo mismo.

Tampoco se puede decir que todo sean malas historias; algunos famosos guionistas (como Alan Moore o Garth Ennis) se ocuparon de historias de algunos de estos personajes, y el hecho de tener más libertad que en otras editoriales enriquece el mundo del cómic y hace que estos personajes puedan evolucionar más rápido.

Con todo esto, Image Comics se convierte en una de las editoriales con mayores ventas (junto a Marvel y DC) del mundo del cómic.

A partir de entonces la publicidad de Marvel se centró en los personajes, relegando la importancia de los autores a un segundo plano y jugando con la ventaja de que estos ya eran muy conocidos en todo el mundo. Para ello Marvel tira de sus autores más clásicos y de nuevos autores que se pueden considerar clones de los que habían abandonado la editorial. Eran tiempos que podemos denominar como oscuros; el héroe que triunfaba era aquel cuya moralidad no estaba muy definida, más cercano al antihéroe; casi se puede decir que el fin justifica los actos. También tenían buenas ventas los "crossovers", es decir los arcos argumentales que agrupaban un gran número de colecciones y que enfrentaba a unos héroes con otros para luego ir a por el villano de turno; acabó siendo ciertamente monótono.

A mediados de los noventa nos encontramos con una importante influencia estética en el cómic, la introducción y éxito del cómic japonés en la cultura americana hizo que muchos dibujantes con un estilo parecido a este tipo de cómic entrasen en algunas de las series más importantes de las diversas editoriales, lo cual aumentaba la monotonía antes mencionada y acababa con el más mínimo rasgo de experimentación u originalidad que podíamos ver en este tipo de cómic. Por eso hablamos hasta aquí de la decadencia del cómic, en comparación con las grandes obras que nos había traído la anterior década.

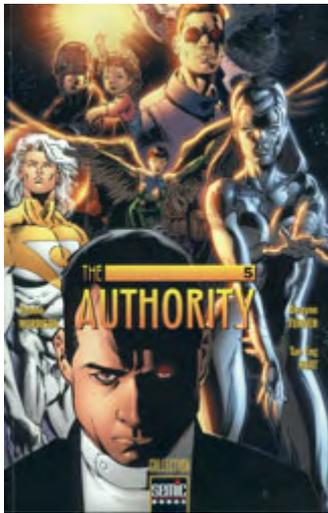
El otro factor importante, por el cual habíamos dicho que "parecía" que los dibujantes habían atraído nuevos lectores, fueron los inversores; ciertamente, los dibujantes atrajeron gente, pero el número de ventas tan alto también fue debido a que gente se dedicaba a comprar varias copias de cada cómic como una inversión, especialmente de los números uno, viendo que los cómics antiguos se cotizaban con un precio altísimo; esta gente esperaba ganar dinero invirtiendo de esta forma en este arte, pero claro, las editoriales lo que hicieron fue aumentar las tiradas al ver el



WildC.A.T.S.

éxito, y cuando esta gente, sin interés alguna en el medio, vio que no era una buena inversión, abandonó, de forma que las editoriales acabaron cayendo en bancarrota.

Tras esta gran disminución en la calidad explicada, nadie se imaginaría que el gran cambio, la gran evolución del superhéroe, vendría por los personajes antes mencionados y calificados como insustanciales. Jim Lee vende "WildStorm" a la editorial DC, aunque la libertad creativa sigue siendo la misma y continúan publicando las mismas series. El guionista Warren Ellis se hace cargo de la serie Stormwatch a partir de su número 37, donde comienza a introducir personajes nuevos; la similitud de este grupo de superhéroes a un ejército hace que divida estos en grupos ya que eran demasiados miembros los que se reunían bajo la cabecera de esta colección. Así, con sus personajes crea "Stormwatch Black", que se dedicarán a operaciones secretas por todo el mundo. La serie despertaría gran interés; partió de la base de que mayor



The Authority

poder no sólo da mayor responsabilidad sino también mayor índice de megalomanía y mayor posibilidad de causar daños por uso indebido de sus poderes, y sobre todo mayor grado de sufrimiento personal, puesto que un héroe sin moral no es más que un títere con gran poder destructivo. A este autor se le da libertad absoluta y decide tras 25 números cancelar la serie matando a casi todos los personajes y haciendo una serie nueva con los que él había creado para Stormwatch. Un giro brusco pero que dio sus frutos casi de forma inmediata. La serie fue llamada "The Authority" y su forma enseguida fue copiada por las diferentes editoriales.

Trata de un grupo de superhéroes muy dispares y lejos de ser perfectos, más bien van en contra de todo lo políticamente correcto, que se dedicaban no sólo a defender el mundo sino a ejercer de autoridad a nivel mundial, como su título sugiere.

Ya no importa la originalidad en los poderes, ni que sean héroes vistosos, sino el trasfondo del personaje. Nos encontramos con gente como el "Doctor", uno de los seres más poderosos de la tierra, enganchado a las drogas; o con otros como "Midnighter" y "Apollo" rodeados de una gran polémica ya que mientras el primero, tanto en estética como en la forma de actuar, se parece a Batman, el segundo recuerda bastante a Superman, y la cuestión es que son pareja y su homosexualidad no sentó bien en las altas esferas de la editorial, aunque el éxito de los personajes hizo que la idea siguiese adelante. Los villanos son de lo más variado: desde dictadores que intentan aumentar su poder hasta la personificación de Dios en un ente

extraterrestre. También realiza parodias de héroes de otras editoriales; concretamente en uno de los capítulos aparecen versiones de casi todos los héroes de Marvel y nos encontramos con la que posiblemente sea la forma más original de vencer a un enemigo: Midnighter le convence de que lo que hace está mal. Se meten en todo tipo de conflictos, derrocan dictadores o impiden guerras, por lo cual el gobierno de los Estados Unidos les impide la entrada en el país. Aquí, el gobierno ya no es visto como algo bueno necesariamente, sino que es juzgado por sus actos. Por supuesto, la serie fue calificada "para adultos" por su contenido violento y su lenguaje, aunque esto no es lo importante, sino la temática variada que trata, principalmente referida a la política.



Uno de los muchos y polémicos gestos cariñosos entre Apollo y Midnighter

Warren Ellis abandona la serie tras doce números, pero su calidad se mantiene con guionistas como Mark Millar, que actualmente ha conseguido que se le encarguen guiones de series importantes en las grandes editoriales. Actualmente, "Authority" ha dado un golpe de estado en los Estados Unidos ante la incompetencia del gobierno.

Algo parecido pasó con la serie que antes mencionábamos del mismo sello, "WildC.A.T.S.", que pasó de ser un cómic de superhéroes enfrentados a razas extraterrestres para convertirse en un grupo que es dueño de una empresa, y mediante su poder económico y sus conocimientos tecnológicos superiores, pretenden favorecer al tercer mundo, romper las desigualdades. También con un alto tono político.

El hecho de que una serie como ésta triunfara marcó un antes y un después en el mundo del cómic. Marvel eliminó el sello del "comic code authority" de sus cómics; esto es una organización creada en 1954 que vigilaba que no se utilizase cierto tipo de contenido dentro de los cómics; hablando en otras palabras, censura. Este código no fue aceptado por todas las editoriales y en los noventa Marvel era la única que lo

mantenía, la única a la que le otorgaban ese sello, un sello que condicionó durante muchos años el mundo de los cómics.

Tras este gran avance, en Marvel arriesgaron un poco y encargaron al aclamado Grant Morrison que se encargase de una de las series de X-Men



X-Men en la etapa de Grant Morrison

(New X Men), el cual revolucionó el panorama de la siguiente manera: los X-Men siempre habían ocultado su identidad, ya que al ser mutantes podían sufrir represalias, y el "instituto" donde se criaron y entrenaron era privado y se llamaba "instituto para jóvenes talentos"; Morrison hizo que todo esto saliese a la luz, convirtió el instituto en público y reflejó todas las injusticias posibles acerca del racismo y la homosexualidad sin impedimentos, incluso metiendo por en medio temas de drogadicción, todo ello muy relacionado con la juventud. Dio un paso en la editorial que hace diez años ni se hubiesen imaginado.

Algo parecido hizo Peter Milligan con una serie relacionada con los mutantes, X-Force, que luego pasaría a llamarse X-Static; convierte al superhéroe en algo público y reflejado totalmente en los medios de comunicación como si de estrellas de la música se tratase, expresando con violencia lo mala que puede ser la propia violencia y la influencia en la gente.

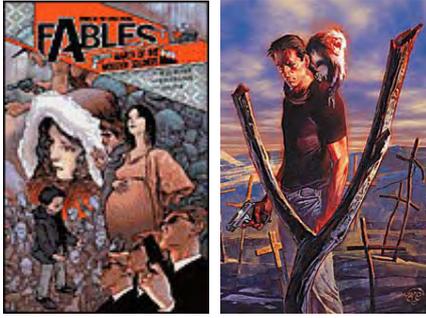
Hoy en día en el sello Vertigo seguimos encontrando obras de muy alta calidad, de la mano de dibujantes cuyo poder narrativo es prácticamente incuestionable y de guionistas, aparte de los mencionados anteriormente, que a su vez también están saliendo al mundo de los superhéroes con obras muy interesantes.

De lo más actual podemos destacar colecciones como "100 Balas" cuyo guión es de Brian Azzarello y el dibujo de Eduardo Risso, ambos altamente influenciados por las obras de Frank Miller, pero que a la vez han sabido ser originales, hasta el punto de llevarse algunos de los más prestigiosos premios del cómic en Estados Unidos. La obra tiene claros tintes de género negro, relata la historia de personas que reciben del agente Graves un maletín con una pistola y cien balas irrastreables, junto a pruebas de los verdaderos culpables de que se encuentren en su situación, gente que había sido culpada de crímenes no cometidos, personas cuyos familiares habían sido asesinados... y en su propia mano está qué hacer con el maletín, con resultados muy diferentes en cada episodio. Luego la trama se complica más con conspiraciones y agencias secretas.



100 Balas

Otra colección que merece la pena destacar es "Fábulas", por Bill Willingham y Mark Buckingham, guión y dibujo respectivamente. Una historia donde las diversas fábulas (Caperucita Roja, Cenicienta, Los Tres Cerditos...) han sido expulsadas de su reino y tienen que vivir en nuestra realidad, las fábulas humanas en la ciudad y las que no tienen forma humana en la granja. Una historia realmente original, con muchas referencias a las historias originales pero que aún así hace perder toda posible inocencia a los personajes. Destacar algunos como Blancanieves, divorciada y la que



Izquierda: Fábulas
Derecha: Y, el último hombre

dirige al resto de personajes, o el Señor Feroz, Lobo Feroz, que es el investigador. Una serie que realmente hace disfrutar de su lectura y rebosa de originalidad.

Por último, pero no por ello menos importante, la impactante "Y, El último Hombre" dibujada por Pia Guerra y guionizada por Brian K. Vaughan, el cual también pasó a guionizar series de superhéroes de alta calidad como "Runnaways" o "Ultimate X-Men". La serie narra las aventuras de Yorick Brown, un escapista, y su mono que son los dos últimos especímenes machos del planeta; algo que aún no se sabe mató a todos los machos del planeta, y él junto a algunas mujeres intentan averiguar por qué sobrevivió. Una visión muy interesante y variada sobre un mundo sólo de mujeres en el que te encuentras de todo un poco.

Se ve que hay una vuelta a la antigua concepción de superhéroe, en tanto que estos son vistos como seres cercanos a deidades, con la diferencia de que son juzgados a la vez que juzgan a los altos poderes y su ámbito ya no es lo privado, sino lo público. Hablamos de héroes que se mueven por todo el mundo y su única regla es su moralidad, su propia idea de bien. El llamado Superhéroe es persona y actúa como tal.

BIBLIOGRAFÍA

La escasez de libros sobre el tema aquí tratado y su difícil adquisición ha desembocado en una exhaustiva búsqueda por artículos y páginas Web de los datos necesitados para la realización de este trabajo:

- "Cronología-X" (4 volúmenes, Alberto Santos, Editor)
- www.sequart.com (cronología de obras de autores)
- www.comic.books.about.com (información sobre autores)
- www.dccomics.com (página de DC)
- www.marvel.com (página de Marvel)
- www.darkhorse.com (página de Dark Horse)
- www.warrenellis.com (página de Warren Ellis)
- www.grant-morrison.com (página de Grant Morrison)
- www.neilgaiman.com (página de Neil Gaiman)
- www.internationalhero.co.uk/image.html (información sobre Image)

FUENTES

Nos referimos aquí a las obras que hemos analizado y cuyos artículos nos han servido para obtener más información.

- Biblioteca Marvel: 4 Fantásticos
- Biblioteca Marvel: Los Vengadores
- Spiderman de Stan Lee y Steve Ditko
- Daredevil: Born Again
- Daredevil: Elektra
- Daredevil: El hombre sin miedo
- El regreso del señor de la noche
- Batman: Año uno
- Los Invisibles
- Transmetropolitan
- Y, el último hombre
- Fábulas
- The Authority
- Planetary

- Sandman
- El Predicador
- Watchmen
- V de Vendeta
- Promethea
- Top Ten

OBRAS RECOMENDADAS

- Spiderman (Stan Lee y Steve Ditko, 3 tomos, Planeta de Agostini)
- La Patrulla-X: Dios ama, el hombre mata (Chris Claremont y Brent Anderson, Planeta de Agostini)
- Daredevil: Born Again (Frank Miller y David Mazzucchelli, Planeta de Agostini)
- Batman: El regreso del señor de la noche (Frank Miller, Norma Editorial)
- Sin City (Frank Miller, Norma Editorial)
- Give me liberty (Frank Miller y Dave Gibbons, Norma Editorial)
- Watchmen (Alan Moore y Dave Gibbons, Norma Editorial)
- V de Vendeta (Alan Moore y David Lloyd, Norma Editorial)
- Promethea (Alan Moore y J.H. Williams III, Planeta de Agostini)
- Swamp Thing (Alan Moore y varios autores, Norma Editorial)
- Sandman (Neil Gaiman y varios autores, Norma Editorial)
- Los Invisibles (Grant Morrison y varios autores, Norma Editorial)
- Predicador (Garth Ennis y Steve Dillon, Norma Editorial)
- The Authority (varios autores, Planeta de Agostini)
- Transmetropolitan (Warren Ellis y Darick Robertson, Norma Editorial)
- Fábulas (Bill Willingham y Mark Buckingham, Norma Editorial)
- 100 Balas (Brian Azzarello y Eduardo Risso, Norma Editorial)
- Y, El último hombre (Brian K. Vaughan y Pia Guerra, Norma Editorial)