

**LA REVALORACION DEL COMIC EN LA  
CINEMATOGRAFIA**

**CLAUDIA MACRINA GUTIERREZ FLORES**

Numero de Cuenta: 8614178-7

**CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES**

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO**

ASESOR: LUIS CRUZ SANTACRUZ



**FACULTAD DE CIENCIAS  
POLÍTICAS Y SOCIALES  
SECRETARÍA DE SERVICIOS  
ESCOLARES**

280640

2000



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

- *Gracias a Dios por haberme permitido vivir para lograr este gran sueño, y por darme todo lo que tengo: una familia maravillosa.*
- *A mis padres por la infinita paciencia que me han tenido*
- *A mi papá Gonzalo: mi ejemplo a seguir, por la perseverancia y lucha que ha puesto a toda la vida, yo sé que nos quiere mucho aunque a veces lo demuestre muy a su manera, tratando de que seamos mejores a cada momento.*
- *A mi mamá Cuca: porque sin ella definitivamente no sería ni la mitad de lo que soy, haciéndonos saber que somos lo más importante en su vida, por sus invaluable consejos, enseñándome a ver la vida de una forma muy particular, como sólo ella lo hace.*
- *A mi hermano Johnny: por darle sabor a mi vida, por los ánimos en momentos difíciles demostrándonos que cuando uno se propone salir adelante se logra, espero que sigas así.*

*Gracias, ésta realización también es de ustedes, esperando se sientan orgullosos de mí. Los quiero mucho, porque me han brindado algo que jamás podré pagarles: cariño, respeto y amor.*

- *A los que ya no llegaron junto a mí para este momento: mis abuelos Sixto y Macrina, porque el tiempo que pasé con ellos siempre estuvo lleno de ternura y felicidad, a papá Lolo y mi tío Pablo, presencias que me han hecho mucha falta, pero que siempre los llevo conmigo.*
- *A la Chula por ser mi compañera, la hermana que nunca tuve.*
- *A mi tía Conchis, mamá Pila, tío Sixto, mis tíos: Berta y Toño, Junita y Patricio, por brindarme momentos inolvidables en su compañía.*
- *A mis primos: Tania, Alex, Berna, Migue, Cesar, Erick, Faby, Monsy, Pepito, Gise y Lorenita, por esas vacaciones y reuniones felices que hemos pasado juntos, esperando siempre mantenernos unidos.*
- *A mis abuelos Rafael y Luz por unirse, para darme un buen padre.*
- *A mis negros: Sadam, Pola y Margot, que son la luz de mi vida.*
- *A Luis Cruz Santacruz por su tiempo, enseñanzas y amistad.*

# LA REVALORACION DEL COMIC EN LA CINEMATOGRAFIA.

## TEMARIO.

### INTRODUCCION.

#### I. ADVENIMIENTO DE LOS COMICS.

1. <u>Antecedentes.</u>	9
1.1. El Arte Prehistórico.	
1.2. El Arte en Africa.	
1.3. El Arte Egipcio.	
1.4. El Arte Griego y Romano.	
1.5. Las Artes de Extremo Oriente.	
1.6. El Arte de la India.	
1.7. El Arte Oceánico.	
1.8. El Arte Precolombino.	
1.9. El Arte de la Edad Media. Románico.	
1.10. El Arte Gótico	
1.11. El renacimiento	
1.12. Antecedentes históricos del comic.	
2. <u>La génesis del comic en Europa.</u>	28
2.1. El precursor del comic.	
2.2. Los comics en Alemania	
2.3. Los comics en Francia.	
2.4. Los comics en Inglaterra.	
2.5. Los comics en España.	
2.6. Los comics en Italia.	
3. <u>El advenimiento en Estados Unidos.</u>	43
3.1. The Yellow Kid.	
3.2. Little Nemo in Sumberland y The Katzenjammer Kids.	
3.3. Desarrollo de los comics.	
3.4. La continuidad narrativa.	
3.5. Comic humorístico	
3.6. Los comics policíacos.	
3.7. Thimble Theater y Blondie.	
3.8. Las nuevas temáticas.	
3.9. Los comics durante la guerra.	
4. <u>Los comics en Latinoamérica y Japón.</u>	64
4.1. comics en México.	
4.2. comics en Argentina.	
4.3. comics en Japón.	

5. <u>El impacto social de los comics.</u>	71
5.1. La década de los treinta.	
5.2. La imagen de la mujer en los comics.	
5.3. Los comics durante la guerra.	
5.4. La temática censurada de los comics.	

## II. EVOLUCION DE LOS COMICS Y LAS PRIMERAS PELICULAS.

1. <u>Un doble surgimiento a finales del siglo.</u>	76
1.1. Antecedentes históricos del cine.	
1.2. Surgimiento del cine.	
1.3. El cine industria y cultura de masas.	
1.4. El cine y los comics.	
1.5. Las animaciones de Winsor McCay.	
1.6. Otras animaciones.	
1.7. Leyendas y mitos.	
2. <u>El arte mudo y las primeras películas.</u>	88
2.1. Dibujos animados.	
2.2. Surgen los primeros héroes.	
2.3. Aventuras exóticas.	
2.4. Personajes humorísticos.	
3. <u>Los comics en los cincuentas.</u>	99
3.1. Vuelven las series policiacas.	
3.2. El western y la ciencia-ficción.	
3.3. Soap Opera.	
3.4. Los comics propagandísticos.	
3.5. El nuevo humor en los comics.	

## III. TRANSICION DEL COMIC AL CINE.

1. <u>El comic-book y el resurgimiento de los super-héroes.</u>	112
1.1. El primer comic-book. Superman.	
1.2. Surgen los comic-books en serie. Batman.	
1.3. El comic-book de Eisner e Iger.	
1.4. E.C. Comics.	
1.5. El resurgimiento de los super-héroes.	
1.5.1. El National Periodical.	
1.5.2. <i>Marvel Comics.</i>	
1.6. Ideología y sociología del super-héroe.	
1.6.1. <i>Superman.</i>	
1.6.2. <i>Batman.</i>	
1.6.3. <i>E.C. Comics.</i>	
1.6.4. <i>Marvel Comics.</i>	
2. <u>Una Producción cinematográfica extensa de los super-héroes.</u>	132
2.1. Los super-héroes en seriales cinematográficos.	
2.2. Los super-héroes en la televisión.	
2.3. Superman en superproducción.	
2.4. Conan.	

- 2.5. Batman.
- 2.6. Dick Tracy.
- 2.7. Captain América.
- 2.8. Dragon Ball.

3. Adaptaciones Actuales. \_\_\_\_\_ 143

- 3.1. Flash.
- 3.2. Batman Returns.
- 3.3. The Shadow.
- 3.4. Batman Forever.
- 3.5. The Phantom.
- 3.6. Batman y Robin.
- 3.7. The Saint.
- 3.8. Spawn.
- 3.9. El Zorro.

CONCLUSIONES. \_\_\_\_\_ 153

BIBLIOGRAFIA. \_\_\_\_\_ 155

FILMOGRAFIA. \_\_\_\_\_ 159

## INTRODUCCION.

Desde que somos niños recordamos en algún momento haber leído historietas, cuentos o pepines, como los conocemos en México, porque son tan universales que su nombre cambia de país en país, sin embargo el lugar donde nacieron, fue Estados Unidos, en 1895, con *The Yellow Kid*, y se le conocen como comics. Pero como los conocimos de niños creemos que sólo son para ellos, y no los consideramos un objeto de estudio interesante.

Los comics surgen en la prensa norteamericana, en una guerra comercial entre los periódicos más poderosos de la época: "The Herald", "World" y "Morning Journal", quienes pretendían a toda costa ser líderes, así que incluían en sus páginas un suplemento de tiras, primeramente surgieron únicamente los domingos, así que se les llamaban Sundays, debido al éxito, principalmente comercial, empezaron a editarse diariamente, bajo el nombre de Dailies. Así que poco a poco, lo que empezó como algo experimental después se convertía en toda una industria sindicalizada, esto para defender los derechos de autor, y seguir un parámetro de censura.

Los estudiosos del tema (Javier Coma, Roman Gubern, Miguel A. Gallo, Umberto Eco, entre otros) los consideran ya un arte popular, comparándolos con el cine, que como coincidencia nace con un año de diferencia de los comics, y se le considera un arte por los elementos artísticos y estéticos que utiliza: la pintura, y la literatura, en sus diferentes géneros; en la pintura encontramos influencias desde los artistas renacentistas, el expresionismo, y hasta el dibujo humorístico, y los géneros de la literatura que utilizan son muy variados: la comedia, la novela y el drama.

Dependiendo del tema que traten, se dividen en géneros temáticos, así vemos que había historias de: niños, de jovencitas, policiacas, épicas, de animales, etc. durante los años treinta, las páginas de comics en los periódicos tenían una enorme variedad de géneros temáticos, con estructuras narrativas y estilos gráficos, que ofrecían diferentes enfoques del arte y de la vida.

Esta investigación dedicada al comic se divide en tres capítulos para su estudio:

- El primer capítulo estudia sus orígenes desde las pinturas rupestres, donde encontramos los primeros intentos de una comunicación gráfica, pasando por todos los movimientos artísticos surgidos en Europa: durante la Edad Media, el arte gótico, y el renacimiento; América, con los artes precolombinos de los



mayas y los incas, quienes utilizan la pintura como un medio de escritura; y Asia, donde se encuentran los antecedentes de las secuencias ilustradas en los grandes pergaminos del arte japonés, así como en la colorida cerámica china.

El antecedente histórico del periodismo humorístico surgido en Inglaterra durante la Edad Media, con caricaturas realizadas en volantes, con un pequeño texto al pie de página, como la viñeta que conocemos actualmente. Con esta influencia también veremos importantes antecedentes en el humorismo que se realizó en España durante el siglo XVIII.

Los primeros intentos de historieta en Alemania y Suiza, donde se sabe que nace la historieta como actualmente la conocemos, por la unión del texto con la ilustración y que separados no tendrían comprensión alguna. Además de la importante producción de historietas en países como: Inglaterra, España, Italia y Francia, cuyas temáticas para adultos, destacan principalmente, la erótica y la de humor negro.

Sin embargo los inicios del comic están en Estados Unidos, debido a que ahí es donde primero se comercializa con él, tiene una trascendencia sociológica e ideológica, además de características particulares como los personajes fijos y famosos, hasta los comics que surgen durante la segunda guerra mundial, recorriendo todos los grandes éxitos de las ediciones periodísticas, así como los géneros que surgen, y los personajes más conocidos y seguidos de esta etapa.

Los comics en Latinoamérica, cuyos principales exponentes son México y Argentina. En México se realiza el humorismo gráfico desde el siglo pasado, durante los años treinta empiezan a circular los pepines, cuyas temáticas cambiaran durante todo su proceso de desarrollo; por su parte en Argentina surgen importantes historietas, de autores tanto argentinos como emigrados de Italia. Las mangas en Japón aparecen durante los años setenta, primero como dibujos animados para la televisión, y debido a su éxito luego en publicaciones; sin embargo su gran expansión se da hasta los ochenta, considerándose actualmente unos de los más conocidos en todo el mundo.

Hasta las importantes repercusiones sociológicas e ideológicas influenciadas por la temática y los personajes. Dependiendo de la época y circunstancias que se realizaban, los comics tenían diferentes características, si se trataba de una guerra, los personajes principales y la historia completa vivían su propia guerra, los villanos eran caracterizados de forma parecida a los enemigos de la vida real, lo cierto es que de una u otra forma se reconoce las repercusiones de los comics, tanto en el público adulto como en el infantil, por eso es usado con fines: educativos, de entretenimiento y hasta políticos.

- El segundo capítulo estudia los elementos parecidos y retomados de la cinematografía y los comics, artes nacidos casi mismo tiempo, con un año de diferencia, el cine en 1895 y los comics en 1896, y quienes se utilizan mutuamente para lograr fines comerciales, de estos dos el primer gran beneficiado será la industria cinematográfica.

Las primeras películas que se realizan de comics, desde el cine mudo hasta los seriales cinematográficos con personajes ya establecidos y conocidos, para que el cine los adopte como sus primeros ídolos, de ya comprobada trascendencia e influencia en el público, creándose así el star-sistem, que después será un recurso del cine norteamericano para formar grandes mitos y leyendas de sus actores famosos.

Por último los comics que se realizan durante los años cincuenta, época de posguerra, iniciándose la guerra fría y la caza de brujas en Estados Unidos, cuya importancia reside en la influencia del gobierno, quien interviene directamente en la realización de algunas, reconociendo su importancia ideológica; con temáticas más complejas y dedicadas al público adulto, historias de un contenido más profundo y con grandes críticas al estado y a la sociedad norteamericana consumista.

- El tercer capítulo estudia el comic-book, edición independiente de los periódicos, regidos por editoriales, que fungen como los sindicatos, que instituye temáticas y personajes diferentes y novedosos: los super-héroes, sus series manejan elementos no utilizados por los comics periodísticos como la violencia y el erotismo. Aventuras llenas de fantasía, los protagonistas generalmente tiene problemas de identidad y psicológicos, por lo que el cine retoma continuamente estas historias para llevarlas a la pantalla desde los años cincuenta y hasta nuestra época.

Para el tercer capítulo además de una investigación bibliográfica, se utilizarán también fuentes hemerográficas, revistas donde la información es más actual y se revisan tanto los nuevos personajes como las historias, y la influencia que estas tienen en la cinematografía actual; y filmográficas, con las versiones más recientes de las películas de los comics clásicos así como de los héroes de los comic-books, llevados a la pantalla en grandes producciones.

Lo importante de esta investigación es hacer notar que además de tener elementos artísticos de gran importancia, los comics, tienen gran relevancia social y económicamente, por la influencia que ejercen en el público lector, por medio de sus personajes e historias.

La vida paralela de los comics y el cine, desde su nacimiento, ha sido siempre muy notoria, sin embargo son los primeros quienes han marcado la pauta en todos los aspectos, considerándolos ahora como un importante medio de comunicación gráfica y escrita, con amplios recursos estéticos continuamente utilizados por el cine hasta nuestra época.

# I. ADVENIMIENTO DE LOS COMICS

## 1. ANTECEDENTES.

### 1.1. *El arte prehistórico.*

1.1.1. La edad paleolítica. La escritura comenzó, probablemente, muchos miles de años después de que el hombre aprendiera a hablar. Surgió del entretenimiento de hacer dibujos. Ya en los tiempos en que el hombre vivía en cavernas, y el mamut merodeaba por la tierra, la gente hacía dibujos. Los trazaba en la arena con estacas puntiagudas. Los pintaba con arcillas coloreadas, sobre piedras chatas. Incluso los grababa con huesos o en rocas blandas, como la arenisca.

En una región de Francia, llamada la Dordoña, se encuentran algunas de las cavernas que estuvieron habitadas por el hombre hace 15 mil años, y sobre sus paredes hay dibujos de mamuts y de otros animales, estos dibujos fueron trazados por esos hombres de remotísimas edades, que gustaban, como los actuales, de pintar y reflejar su realidad a través de una forma de expresión visual.

Cualquier dibujo que transmite un mensaje es escritura, escritura pictográfica. Fue una de las primeras maneras de escribir que inventó el hombre. Los indios de América del Norte eran grandes escritores de pictogramas, como se llama a los signos o dibujos de ese tipo de escritura. Un indio podía grabar toda una extensa carta en un pequeño pedazo de corteza. Un sol podía significar un día; una luna, un mes. Un dibujo con un círculo como cabeza y una línea recta como un cuerpo podía significar un hombre; y así tenían otros dibujos para diferentes significados y mencionar a objetos o circunstancias de su vida cotidiana.

La escritura pictográfica poseía, además, una gran ventaja : no tenía nada que ver con el idioma. Esos dibujos, por tanto, eran un lenguaje que todo el mundo podía entender.

Puede seguirse la evolución de esta pintura que, ruda y bárbara al principio, va refinando cada vez más su sentido de la observación y, con él, la calidad del modelado y del dibujo. Primitivamente, esa pintura la hacían con el dedo, pasando luego a emplear pinceles de plumas o de madera astillada. Los colores consistían en tonos negros, rojos, amarillos y pardos, obtenidos mediante la pulverización de arcillas rojas, de trozos de ocre amarillo y rojo mezclados con grasas o con jugos de vegetales.

Numerosos descubrimientos, realizados sobre todo realizados en el sur de Francia y en España, han permitido distinguir dos estilos distintos. En las grutas del sudoeste de Francia y del norte de España prevalecen las representaciones animales, particularmente, de animales de caza. El grupo de Dordoña, con las grutas de La Mouthe, Combarelles, Font de Gaume, La Grèze, en las inmediaciones de Eyzies, abundan las pinturas muy finas, ejecutadas con minucia

y con deseo de reproducir fielmente el modelo. En la célebre gruta de Altamira (Santander, España), hay unos frescos donde se aprecian capas superpuestas en épocas diferentes y donde los animales, notables por la amplitud y por la firmeza del dibujo, y por el realismo de las actitudes, alcanzan hasta 2 metros de longitud.

En la parte este y sudeste de Francia dominan, en cambio, las escenas trazadas a modo de esquema, pero de intensa expresión. Las escenas de caza y los combates de arqueros forman los principales motivos de este estilo. Tal es el arte de la humanidad primitiva.

1.1.2. La era neolítica. Arte mesolítico. En el periodo de transición denominado Mesolítico se incluyen las pinturas encontradas en las cuevas del Monte Atlas en el norte de África y en el Levante español. Aunque el tema dominante sigue siendo el de los animales, el estilo cambia. En las escenas de cacerías aparecen cazadores y sus presas en composiciones llenas de vida.

Las figuras se van estilizando como preludio a la edad neolítica en la que surge como una nueva forma de vida, un arte nuevo. Tal es el periodo artístico que precede al de la aparición de los metales.

## **1.2. El arte de África.**

En el continente africano imágenes imponentes decoran las rocas del Atlas sahariano y del Fezzán. Los que los nativos representaron son casi siempre animales, entre otros, combates de toros salvajes, de elefantes, así como escenas de caza. Puede decirse que su arte es el *arte de cazador*. Hay, sin embargo, grabados que no se podían atribuir sino a pueblos pastores. Es el caso de los Karkum Tahl, que representan hombres y mujeres conduciendo sus rebaños. Algunos de los dibujos están grabados profundamente en la piedra dura y representa, con sorprendente realismo, animales, con los instrumentos más sencillos, punzón y martillo, el artista da extraordinarias pruebas de destreza.

La mayor parte de las pinturas rupestres representa, además de animales, cacerías, danzas, procesiones, combates, asambleas y también monstruos humanos con atributos animales.

## **1.3. El arte egipcio.**

Los habitantes del antiguo Egipto tuvieron un arte potente y original y una técnica de extraordinaria habilidad. Esta escuela es la más impresionante de todas las de Oriente por su continuidad, ya que se extiende a lo largo de cuarenta siglos, y arranca de la historia. Este arte es esencialmente monárquico y utilitario, cada dinastía soberana imprime su sello peculiar, y entre sus manifestaciones sobresale, desde luego, la arquitectura. La construcción de un sepulcro o de una

estatua constituye la principal preocupación de los egipcios, gobernantes o gobernados.

La pintura tiene un lugar importante en las tumbas, los templos y las residencias. En los muros hay frisos que representan personajes. Los movimientos de las danzarinas, por ejemplo, muestran una técnica asombrosa. Hay escenas de la vida privada, como reuniones de damas elegantes, grupo de plañideras<sup>1</sup>, etc.

#### **1.4. El arte griego y romano.**

1.4.1. El arte griego. En el gran siglo V a.c. helénico hubo dos pintores famosos, trabajaron casi al mismo tiempo que los grandes escultores. El primero Polignoto, nacido en la isla de Tasos en el mismo siglo, famoso por ser el autor de grandes frescos murales de temas sacados de la mitología o de la historia de Grecia. Las escenas reproducidas en los jarrones revelan el probable aspecto de una obra suya en que aparecen Apolo y Artemisa disparando flechas contra los hijos de Niobe. Se advierte, en las pequeñas líneas ondulantes que representan las colinas, que Apolo y Artemisa están de pie detrás de las figuras caídas, disparando contra un niño que huye a los lejos, a su derecha.

El cuadro apenas representa el esquema de un paisaje, con una especie de lenguaje de signos que simbolizan las colinas y los árboles. Pero hay algo en el fondo liso parezca la naturaleza.

En lugar de una fila de personas en el mismo plano, Polignoto, pone a las figuras situadas en distintos alineamientos. Los planos superiores se destinaban realmente a señalar alejamiento. Porque los artistas griegos no habían descubierto aún que las figuras situadas a lo lejos parecen más pequeñas que las cercanas. Por eso el pintor de jarrones daba a todas ellas el mismo tamaño.

El segundo pintor importante fue Zeuxis (464-398 a.c.) considerado uno de los más ilustres del antiguo mundo, apareció a fines del siglo V, se dedicó por entero a este nuevo tipo de pintura. No le importaban los cuadros majestuosos e ideales, como los efectos hábiles que podía obtener con sombras y perspectivas.

De la pintura griega sólo nos quedan fragmentos pero se sabe de las descripciones de los frescos que existieron en Atenas y Delfos. Se sabe que tras el periodo helenístico los pintores prestaron mayor atención a la belleza y al

---

<sup>1</sup> Plañideras Grupo de mujeres llorosas. Mujeres que pagaban los antiguos para acompañar llorando en los entierros.

paisaje De Pompeya queda un mural en mosaico, que parece del siglo IV antes de C.

Esta obra representa, probablemente, la gran batalla de Issus, en que Alejandro derrotó a las huestes persas. Embistiendo contra ellas por la izquierda, el monarca acaba de atravesar con su lanza a un noble, cuyo caballo se ha desplomado. Con aire turbado, el rey persa Darío tiende la mano como para ayudar al herido. A lo lejos se ve gran multitud de combatientes. El pintor de esa escena ha representado toda una batalla sobre una pared lisa.

Pero la evolución de la pintura griega se aprecia mejor en la cerámica, principalmente en el siglo IV a.c, con sus miles de vasos pintados. Los griegos elevaron la pintura de vasos y convirtieron en artes de alta categoría tanto la de éstos como su decoración. Los vasos corintios traducen aún la influencia egipcia. Los vasos rojos con siluetas negras, surgieron en las proximidades de Atenas, y en el auge ateniense se hicieron con figuras en rojo. Los diseños de gran delicadeza representaban escenas mitológicas o de la vida diaria.

1.4.2. El arte romano. Se desarrolla en Italia desde el año 200 antes de C. Algunos lo consideran inferior al arte griego, pero en realidad fue más variado, más flexible y en ciertos aspectos se acerca más al arte moderno. Su influencia sobre el arte de la Edad Media y del Renacimiento fue notable.

Los romanos se enorgullecían mucho de su vasto imperio, de los hombres que lo construyeron y de todas sus hazañas. Cada familia quería recordar los actos y proezas de los suyos. En esa forma, pretendían que su arte lograra algo que no podía copiar del griego. Querían retratos de familia y testimonios de grandes hechos. Querían perpetuar la historia de Roma en estatuas y en cuadros. Por eso, tallaron su historia en la piedra.

El arte griego influyó claramente en Roma, ya que después de la conquista de Grecia los frutos del botín de los vencedores inspiraron a los artistas romanos. En la escultura han quedado muchas estatuas que revelan la influencia etrusca. Sobre todo, en los retratos de personajes históricos. En los bajos relieves tenemos la historia gráfica del Imperio Romano: "Arco de Tito", "Columna de Trajano".

El "Arco de Tito" fue erigido para conmemorar la toma de Jerusalén, en el año 70 después de C., por el joven príncipe Tito. El artista que cinceló los bajorrelieves sobre el arco volcó en su obra toda la admiración que le inspiró el héroe: el vigor de los caballos que mordisquean la hierba y el escalofrío de orgullo que sienten los soldados al llevar el maravilloso candelabro de los siete brazos que han traído del templo de Jerusalén.

En el Foro de Trajano, los romanos erigieron una alta columna en memoria de los triunfos de ese emperador sobre los dacios, en el año 100 después de C., aproximadamente. Alrededor de la columna, en una gran espiral que va desde el pie hasta arriba, están cincelados Trajano y su ejército en sus batallas.

La serie de escenas sube por la columna, desarrollándose en forma parecida a la sucesión de imágenes de una película cinematográfica, y el propio Trajano aparece en cada acción de guerra. En vez de un fondo liso, exhibieron campamentos y fortalezas, edificios y árboles.

Entre las ruinas de Herculano y Pompeya se encontraron muchas pinturas al fresco de gran belleza, como: "las tres Gracias", y en Roma otras como las famosas "Nupcias Aldobrandinas".

La narrativa y sucesión de imágenes que se observa en la Columna es lo que veremos posteriormente en los comics modernos, que por medio de pequeños cuadros llamados viñetas, nos contarán una historia. Además de la importante aparición de un personaje principal: Trajano, que será un antecedente de los héroes protagonistas de la historieta moderna.

## **1.5. Las artes de extremo oriente.**

1.5.1. El arte chino. Los primeros descubrimientos corresponden al periodo neolítico reciente. Se trata de las cerámicas descubiertas en 1920 en las provincias de Hozan y de Kansu. Son vasijas decoradas con figuras geométricas y pintadas en negro sobre fondo rojizo. Los motivos decorativos, animales, vegetales, están muy bien estilizados.

Uno de los productos más célebres de la cerámica china es la llamada celadón. Se remonta al periodo T'ang. Es de tierra porcelanizada y se pone roja al fuego. Casi siempre lleva un adorno de nubes o de olas, peces o flores. A fines del periodo Song surgió una variedad más fina y azulada. En la cerámica Song refleja un gran amor a la belleza de la materia por sí misma y que manifiesta mejor que ningún otro arte el espíritu de ese periodo.

Lo que se ha conservado son los bajorrelieves que decoran las tumbas. Estas obras ya muestran escenas de la historia y la mitología china, representadas usando figuras humanas. La tumba de los Wu es de las más importantes. En la provincia de Sze-Chewen se han encontrado muchas tumbas excavadas en los acantilados, adornadas con relieves, así como pilares funerarios con igual clase de decoración.



La pintura china es diferente de la occidental, principalmente por dos razones: la primera es no da luces ni sombras, ni usa el claroscuro, y la segunda es que no se interesa por la representación científica del hueso y del músculo de las figuras humanas. Figuras humanas y escenas históricas son los temas más frecuentes desde la dinastía Han hasta el siglo VIII.

1.5.2. El arte japonés. El Kakemono, o sea la pintura a la aguada sobre seda que se enrolla sobre un palo, logra un fuerte realismo. Esta técnica se desarrolla en la época Nara, transcurrida entre los años 709 al 794 El célebre Mandala de Itsukushima es un largo rollo pintado en varios colores, un relato gráfico en varios episodios. Hablemos también de la técnica de la laca, que introduce los fondos de oro y plata así como las incrustaciones de estos metales y de nácar en los objetos pequeños.

“ Bajo los emperadores Fujiwara, que tiene su dominio desde el siglo IX hasta el siglo XI d. C., el arte de Japón comienza a apartarse de toda influencia extraña y a desarrollar un estilo propio, como la escuela “Yamato Ryu”, fundada por el noble Motomitsu. Los artistas de este nuevo estilo pintan retratos, escenas de la vida contemporánea y composiciones basadas en relatos históricos, literarios y religiosos. Por ejemplo, la ilustración del romance de Gengis Monogatari está brillantemente dibujada con pequeñas figuras animadas que representan la vida cortesana de la época”.<sup>2</sup>

La época Muromaki señala el auge de la pintura en tinta china, de un sólo tono, destinada a los monasterios Zen. Incluso se fundó la escuela Kano, donde se domina la técnica del blanco y negro

En las pinturas de Shubun, Shesshu, Sesson y otros maestros se aprecia la evolución de la técnica de la mancha de tinta, de infinitas gradaciones, en blanco y negro. Se ve también la maestría del pincel en las pinturas de flores, aves, animales y paisajes, todas inspiradas en las de la época Song en China.

En la época de los dictadores (1570-1603) hubo guerras civiles y se construyeron castillos al estilo de fuertes, con basamentos de piedra y con un lujo en la decoración interior hasta entonces desconocida. Los mejores pintores de la época crearon magníficos paneles móviles y biombos, con escenas pintadas en brillantes colores sobre fondos de oro.

Durante el siglo XVII se desarrolló un género para satisfacer las demandas de la gente rica japonesa. Esta nueva escuela, Nishiki-e, fue muy conocida en el mundo occidental, a través de los grabados en madera. A fines del siglo XVII, el artista

<sup>2</sup> Nueva Enciclopedia Temática. Tomo 11. México, 1981. Editorial Cumbre. P. 455.

Moronobu hizo una serie de estampas en blanco y negro, sobre planchas de madera, que representaban escenas de la vida cotidiana

Más tarde aparece la estampa en colores, y en el siglo XVIII Harunobu logró perfeccionarla. Sus obras son un canto a la mujer japonesa, a la que siempre dibujaba hermosa y delicada

La piedra angular de todas las caricaturas japonesas son las mangas, que son las revistas de comics japoneses que, a diferencia de los estadounidenses, abarcan infinidad de temas. Estas revistas hablan de: fantasía, drama, humor, aventura, romance y temas eróticos o sexuales.

Existen varias corrientes para definir el origen de las mangas. La línea más importante asegura que proviene de pinturas en pergamino de la edad media japonesa que, combinadas con texto, contaban historias o describían eventos. Desde hace varias décadas, estas revistas con toda una subcultura en Japón.

### **1.6. El arte de la India.**

A lo largo de todo el desarrollo del arte en la India, desde los tiempos prehistóricos hasta el presente se da una importancia dominante a la representación de complejos temas religiosos. Otra característica perfectamente definida es la evolución de un ideal de la belleza, que consiste en una expresión plástica abstracta e impersonal de la figura humana, que es siempre flexible, curvilínea y carnosa, pero no muscular y huesuda.

Las figuras femeninas tienen senos, caderas y muslos redondos y llenos, talles de avispa y, frecuentemente, en la postura, una curva en S exagerada. Figuras hindúes suelen tener varias cabezas o muchos brazos, y en cada mano llevan un atributo o símbolo del dios que representan.

Es un arte simbólico más que realista, que desea comunicar verdades filosóficas y religiosas en vez de representar objetivamente ente mundo temporal en que se vive. Los diversos estilos históricos tienen en común elasticidad y ritmo poco usuales, plasticidad escultural y rica representación de formas humanas.

Del siglo IV al siglo VI los Gupta restablecen el imperio hindú. Esta unificación crea un ambiente propicio al desarrollo del arte y de la cultura. En esta célebre comunidad budista hallamos en gran parte la historia de la pintura hindú. Sus murales más famosos son de los siglos V y VI después de C. Son escenas de la vida de Buda y ocupan un lugar destacadísimo en la pintura de todos los tiempos.

La composición, muy elaborada, se distingue por la viveza y frescura del colorido. Han servido como fuente de inspiración a los artistas posteriores, en especial los de la escuela de Rajput.

La escultura adquiere tal perfección, que los periodos gupta y postgupta han sido llamados "época clásica" de la escultura en la India. Las siluetas se hacen más esbeltas. Desde los siglos VI y VII existían reglas a las que los artistas debían conformarse en sus obras.

En este periodo, el arte brahmánico adquiere también desarrollo notable. Merecen destacarse los relieves esculpidos de Mayalipuram y Elora, así como la Trimurti o Trinidad de Elefanta del siglo VIII, cuya identidad se discute aún.

El brahmanismo es representado en una trinidad. Brahma, dios creador, Siva, destructor y, Visnú, conservador. La iconografía fija los caracteres típicos de cada uno de estos dioses. En la isla de Elefanta se encuentra una de las estatuas más célebres de la India, la Trimurti, altorreieve que data del siglo VIII y que sintetiza las ideas brahmánicas respecto a Dios.

Al caer los Gupta, la India se fracciona de nuevo y los musulmanes inician sus conquistas en este inmenso territorio. El arte se divide también y en cada región aparecen características culturales muy diferentes.

La pintura sufre un eclipse hasta el siglo XVI en que renace con la escuela mongólica. En su última etapa, que se prolonga hasta hoy, en la pintura hindú, se destacan las pinturas de Rajputana y de Jaipur, que influyen en el arte moderno, aunque las escuelas occidentales han penetrado ya en la India con sus modalidades más recientes.

### **1.7. El arte oceánico**

El indígena del Pacífico es entusiasta de la belleza, le gusta honrar a los seres sobrenaturales, ofreciéndoles formas bellas. Líneas y arabescos tienen sentido mágico. A esta decoración ritual, el ejecutante no agrega sino una variación apenas perceptible. Y la diversidad que nosotros apreciamos no es sino el resultado de una evolución lentísima.

En el continente australiano, los dibujos y las pinturas atestiguan la existencia de una tradición. En las cavernas se han encontrado siluetas de hombres y animales pintadas al fresco. El dibujo es vacilante e inseguro.

Al sur, al este y al oeste de Australia es donde los dibujos rupestres son más numerosos. Representan animales-totems de un halo místico. Pese a sus

imperfecciones, esos dibujos no están desprovistos de sensibilidad y son bastante superiores a los que los indígenas todavía graban en las cortezas de los árboles.

Las imágenes domésticas, las empalizadas, las proas de las canoas están adornadas con figuras protectoras. A veces, aparece un ser extraño: *la manaia*, especie de grifo o de dragón fabuloso. La imagen del antepasado suele estar acompañada, a la derecha e izquierda, de manajas representadas de perfil, manaias que están dotadas de poder mágico y benéfico.

### **1.8. El arte precolombino de América.**

Cuando los españoles del siglo XVI emprendieron la conquista y la colonización de América ya se encontraron en presencia de varias civilizaciones que poseía sus artes originales las más conocidas son: la civilización maya, correspondiente a América Central; la civilización azteca, correspondiente a México; y la civilización incaica, correspondiente al antiguo Perú.

La pintura, en general, en este periodo, esta frecuentemente ejecutada a la manera del "batik". Las líneas del motivo decorativo van marcadas, antes de la cocción por medio de pez o de cera, y después de la cocción quedan del color natural del objeto. Los más interesantes son, sin duda, las figurillas humanas de arcilla pintadas y enteramente modeladas a mano.

1.8.1. Los mayas. La pintura se hallaba sujeta a un simbolismo ritual. Los pintores mayas habían resuelto el problema de la perspectiva, según puede apreciarse en una estela de Piedras Verdes ciudad en ruinas del valle de Usumacinta, y donde el cuerpo humano está representado en actitudes gráciles y sueltas.

Unos de los más importantes ejemplares de la pintura mayas, son los frescos alegóricos, completados con temas ornamentales geométricos. La mejor muestra perdura en Bonampak, Chiapas. Cubren enteramente los muros de las tres salas y representan en brillantes colores escenas de combate, danzas rituales, procesos judiciales seguidos contra prisioneros y su consumación en sacrificios.

En Tulum y en Chichen Itzá se han descubierto frescos de la última época maya. Pero la pintura de la gran época sólo la conocemos por la decoración de la cerámica y la iluminación de los códices.

Para la decoración de la cerámica, utilizaban jeroglíficos, lo que distingue netamente su cerámica de la de los pueblos vecinos. Representaban con habilidad

los animales, entre otros la serpiente, el jaguar, los pájaros, así como las figuras humanas y los seres sobrenaturales. También utilizaban dibujos geométricos.

Los mayas superaron la etapa de la escritura pictórica, en la cual se traza el dibujo de la idea que se trata de expresar; llegaron a prescindir de la reproducción objetiva, sustituyéndola por signos más sencillos, convencionalmente representativos de ella.

Los signos ideográficos mayas se refieren principalmente a materias astrológicas y religiosas y a las fechas de dedicación de los monumentos. También se empleó la escritura jeroglífica en libros: el *códice de Dresde*, el *Chilam Balam* y el *Popol Vuh*.

Su cerámica policroma es rara, pero hermosa. El fondo es, en general, anaranjado o amarillo; los dibujos están engastados en negro y los tonos delicadamente matizados, sobre todo los blancos, los pardos y los rojos. En todas sus vasijas se manifiesta un sentido muy firme del color y del ritmo lineal.

1.8.2. Los aztecas. La mayor parte de las expresiones pictóricas que se conservan se refieren a frescos, mapas y códices de carácter recordatorio y, por tanto, con una finalidad utilitaria a la cual se subordina la intención artística. En estas pinturas, las figuras fueron dibujadas siempre de perfil y sin nociones de perspectiva, aunque dotadas de una gran fuerza simbólica y de notable sentido hierático.

Los códices iluminados son manuscritos cuyos caracteres figurativos constituyen verdaderas ilustraciones y signos equivalentes a los de la escritura. La sucesión de los acontecimientos está representada en esos manuscritos por una serie de huellas rudimentarias de pasos; el sentido de la marcha indica el sentido de la acción.

En el código llamado Tira de la peregrinación se relatan las migraciones de los *tenochcas por los desiertos de norte*. Los personajes que figuran aquí representan cuatro de las ocho tribus cuya historia cuenta el documento. Los emblemas que llevan señalan las tribus, y las huellas de los pies indican la dirección de sus peregrinaciones.

El aspecto de los códices recuerda el de los mapas antiguos. El papel lo fabricaban con una especie de fieltro de fibras de pita, cubierto de pieles muy finas y de una capa de cal. Los jeroglíficos se limitan a los nombres geográficos y de personajes y dioses, a los términos del calendario, a ciertos objetos de comercio y otros de importancia ritual. Delante se encuentra, casi siempre, una serie de

jeroglíficos. Una ciudad conquistada se representa por una espada clavada en el jeroglífico que la designa. Se descubre, por tanto, una tendencia al fonetismo.

1.8.3. Los incas. La esplendorosa cultura de los incas fue el resultante de la yuxtaposición y desarrollo de diversos elementos culturales anteriores. La expresión artística más importante se halla en la arquitectura.

La cultura mochica, extendida en los valles del norte del Perú, dejó una cerámica de diseño rojo sobre fondo crema con figuras humanas. Todas las fases de la vida diaria están representadas allí con *realismo extraordinario*. Generalmente, la decoración es a base de dibujos policromos geométricos, repitiéndose los mismos motivos en campos horizontales y verticales.

### **1.9. Arte de la Edad Media. Románico.**

Durante esta época se habla al mismo tiempo de arte y de ilustración porque estaban estrechamente relacionados. Y la Iglesia era el único lugar donde podían estar ambos. Allí los paciente monjes copiaban libros y los adornaban. Son bellos y resultan interesantes porque los pintores y tallistas buscaron allí ideas para su labor sobre los muros de las iglesias.

No solamente arabescos florales se usaban para adornar las iniciales de los manuscritos. En el Evangelario de Gellone, el miniaturista usó el símbolo cristiano de peces y el dibujo de un pájaro, seguramente de origen bárbaro, para ornamentar letras.

La enseñanza se impartía en gran parte por medio del arte, a pesar de que los monjes escribían libros los plebeyos no sabían leer, así que se les enseñaban a base de relatos y pinturas. Todos los habitantes del país iban allí y podían ver los dibujos. Por eso, tanto el interior como el exterior de la iglesia fueron convertidos en pinturas y tallas. en verdaderos libros destinados a explicar todo lo que debía saber la gente.

Las pinturas murales de las iglesias románicas han desaparecido casi todas. Las de San Savin llaman la atención por su sencillez y por la nobleza de las actitudes: Historia del mundo, desde la Creación a Moisés.

Durante esta etapa surge el arte de pintar cuadros de vidrio, que se usaban para darle mayor solemnidad y hermosura a las iglesias. Lo más parecido a ello que hubo al principio fue el mosaico de vidrio

Los vitrales de este periodo reanudan una tradición artística que data de las primeras basílicas cristianas, San Pedro Extramuros, Roma, siglo IV; Santa Sofía, Constantinopla, siglo VI, la pintura sobre vidrio vuelve en la Edad Media con nuevo esplendor. Se amplía la gama de colores primitivos: azul, rojo, café, y aparecen azules violáceos (Chartres, Reims, Estrasburgo). En general, representan episodios bíblicos o vidas de santos.

### **1.10. Arte Gótico.**

El arte Gótico aparece en Inglaterra y Normandía en 1101 y se desarrolla en Francia a fines del s. XII, en la escuela de la Isla de Francia, que introduce la ojiva y formas nuevas, que nada toma de la antigüedad, y decorados enteramente nuevos. Pero continua la tendencia del estilo románico en la arquitectura, principalmente en la construcción de iglesias.

En el arte Gótico se distinguen tres periodos:

1o. El gótico ojival o de lanceta (s. XIII), así llamado por el ímpetu de las líneas y por la forma aguda del arco. La armonía de las líneas constituye su principal decorado.

2o. El gótico irradiante (s. XIV), abandono de la ojiva en lanceta por la ojiva equilateral; ensanchamiento de las ventanas, mayor abundancia en la decoración arquitectónica.

3o. El gótico florido o flamígero (s. XV), así llamado por su sistema de decoración complicada y cargada de adornos, y sobre todo por sus esbeltas torres en filigrana de piedra y sus grandes rosetones que contribuyen a dar una impresión aérea, de materia espiritualizada.<sup>3</sup>

La verdadera pintura, no es en los muros, sino en las vidrieras, con aberturas cada vez mayores. Durante el s. XIII, la pintura, de las vidrieras es más realista que en el siglo anterior, los tonos violetas y azules dominan. Los temas están tomados de las vidas de santos. En el s. XIV se emplea la vidriera clara, los colores dominantes son el gris blanco y el amarillo, en el s. XV se pierde el color, los artistas cuidan más el dibujo que el color.

La miniatura cobra gran importancia en la época de San Luis. Las miniaturas imitan las vidrieras. Las letras iniciales están adornadas con ramificaciones

<sup>3</sup> FUENTE: Enciclopedia Autodidacta Quillet, México, 1981. Editorial Cumbre.

vegetales. Las orlas se componen de flores, insectos, pájaros y pequeños personajes. En el siglo XV el iluminado presenta gran riqueza. Las obras principales son: "El Salterio de Blanca de Castilla", "Las Horas de Boucicaut" y, sobre todo, "Las muy ricas horas del duque de Berry"

Antecedentes históricos de lo que después veremos, como los pequeños cuadros ilustrados de los comics, llamados viñetas, donde se representa una escena de la historia, y los que en sucesión forman el total de la obra conjuntada con los textos.

### 1.11. El Renacimiento.

Se crearon obras severas y enérgicas. La pintura de Siena y de Florencia tomó de la antigüedad el arte del dibujo, conservando el espíritu de la Edad Media. Se domina el claroscuro y se supo emplear tonos brillantes cálidos, además de manejar el arte de la composición.

El arte de la pintura revivió con el joven de Toscana, Giotto (1277-1336), antes habían existido grandes pintores, pero fue él quien miró la naturaleza e hizo que la pintura volviera a las formas naturales. Desde luego, a pesar de la importancia de su personalidad, Giotto no fue el único que provocó el Renacimiento.

Giotto tuvo numerosos discípulos, uno de ellos Fra Angélico (1387-1455), pintor del cristianismo franciscano. El mejor discípulo de Fra Angélico fue Benozzo Gozzoli (1420-1498), quien realizó los frescos del palacio Riccardi, en Florencia. La obra de Masaccio, más fuerte contrasta con la obra de Giotto y de sus discípulos, un tanto desabrida no obstante su belleza. La obra de los contemporáneos de Masaccio presentan los mismos rasgos de fuerza, éstos pintores son: Fra Filippo Lippi (1406-1469), Verrochio (1435-1488), quien le dio gran importancia al paisaje.

Botticelli (1444-1510), fue discípulo de Fra Filippo, y su genio era verdaderamente original, de obras fuertes y apasionadas, una de ellas es la *Alegoría de la Primavera*. Con este tipo de obras se observa una influencia en la pintura florentina del dibujo de la antigüedad, conservado el espíritu de la Edad Media.

" El segundo período del Renacimiento está dominado por Leonardo de Vinci (1452-1519), genio universal, sabio, inventor y escultor. En ciencia supo adelantarse varios siglos a su época. En pintura dejó cuatro obras maestras: *La Cena* (1497); *La Virgen de las Rocas* (hacia 1483); *La Virgen con Santa Ana* (hacia 1502); y *La Gioconda* (de 1502 a 1506). La Gioconda está considerada como la obra maestra del arte del retrato".



“ Por su afán de experimentación no usó pintura al fresco en *La Cena* sino una mezcla de óleo y barniz; y a ello se debe el gran deterioro de la famosa obra. Pero su composición sigue siendo un modelo de arte renacentista... Todos los discípulos de Leonardo de Vinci fueron milaneses. La escuela florentina continuó, independientemente de él, con tres artistas: Fra Bartolommeo (1475-1517), Andrea del Sarto (1486-1531), y Miguel Angel (1475-1564)”.<sup>4</sup>

Miguel Angel además de pintor fue también escultor, arquitecto y poeta, uno de los más grandes artistas. Estudió en Florencia, se trasladó a Roma en 1496, donde realizó la famosa escultura *Pietà* (la imagen de la Virgen con Cristo muerto en sus brazos) en la iglesia de San Pedro.

Su obra llena de serenidad y armonía se ven manifestadas en el techo de la Capilla Sixtina en el Vaticano, Roma, trabajo que realizó por encargo del Papa Julio II. Son escenas del Antiguo Testamento dispuestas con orden y claridad. El relieve de las figuras recuerda que son obras de un escultor.

Entre las obras arquitectónicas de Miguel Angel destacan la cúpula de San Pedro, de cuyas obras fue director. Sus discípulos adoptaron su técnica, sin embargo carecen de ese sentimentalismo que solo Miguel Angel le daba a sus obras, entre sus discípulos más destacados estaban Benvenuto Cellini (1500-1572) y Juan de Bolonia (1524-1608).

El arte veneciano es célebre principalmente por su pintura. Esta pintura se caracteriza por la calidad de color y, sobre todo, por su luminosidad. La escuela veneciana ejerció profunda y duradera influencia para la creación de otras escuelas.

Los artistas más destacados de la escuela veneciana son: Giovanni Bellini (1430-1494), su obra evoluciona del arte primitivo al arte moderno; Crivelli (1430-1494), de trazo delicado y encantador; El Ticiano (1490-1576), gran colorista y de gran espíritu de inventiva; Tintoretto (1578-1594), desarrolló los contrastes de sombra y de luz; Pablo Veronés (1528-1588), su obra maestra es el *Triunfo de Venecia*, en el Palacio de Dux.

“ La escuela de Umbría deriva de la escuela sienesa. Del s. XIV es *La Adoración de los Magos*, de Gentile da Fabriano (1360-1428). Gentile y Pisanello, grabador de medallas, estuvieron influidos, sin duda, por la escuela flamenca. A fines del s. XV, Umbría cuenta con dos grandes pintores: Perugino y Betti. Perugino fue, ante todo, gran colorista. El Pinturicchio fue discípulo de Perugino. Y éste fue quien creó el tipo de Virgen que Rafael hizo famoso”.

<sup>4</sup> Enciclopedia Autodidacta Quillet, Tomo III. México, 1981. Editorial Cumbre, P. 370

"Rafael Sanzio (1483-1520) fue pintor y arquitecto. Su primera obra maestra fue el *Sepelio de Cristo*. Los papas Julio II y León X le encargaron la decoración de las cámaras del Vaticano. Era un maestro del dibujo e hizo numerosos cartones para los discípulos, que lo ayudaban en sus obras. Al morir, Bramante lo sustituyó como director de las obras de San Pedro. Dejó una obra enorme. *La Teología*, fresco que pintó entre otros muchos en el Vaticano, de destaca entre sus murales".<sup>5</sup>

La influencia del Renacimiento, lo vemos principalmente en la herencia de su técnica, como en las ilustraciones de Harold Foster realizador del comic *Príncipe Valiente*, en 1944. Quien utiliza el color y el realismo, creando grandes viñetas llenas de detalle, semejantes a los famosos cuadros de los pintores renacentistas.

A pesar de que la historia del arte mundial sigue hasta nuestros días, principalmente la pintura, así como su influencia sobre nuestro punto de estudio, los comics, es partir de este momento que por sí solos empiezan su propio recorrido, conformándose ya como un género del arte moderno, y del naciente arte popular de nuestro siglo.

### **1.12. Antecedentes históricos del comic.**

Como hemos podido ver los antecedentes estéticos y gráficos de los comics datan de más de tres mil años antes de Cristo, puesto que entre los egipcios circulaban ya viñetas con escenas consecutivas, como las que conocemos actualmente, con animales, dibujos coloreados sobre superficies calcáreas y papiros. Desde los pictogramas más remotos a la columna de Trajano; todos estos ejemplos nos dejan ver que el hombre siempre había pensado en la historia desde mucho antes del suizo Töpffer, el norteamericano Outcalt, y el alemán Busch.

En los códices mexicanos, que ya mencionamos, podemos ver los perfiles de frente de dos rostros humanos, muy esquemáticos, donde la lengua de uno de los personajes se dirige, hacia el otro y viceversa. La lengua representa iconográficamente a la voz: he ahí una operación de retórica visual que a la vez resuelve la imposibilidad gráfica de transmitir sonidos, hace una mención expresa de ella.

" La historieta o comic se funda en una elemental necesidad expresiva: la de contar con imágenes, la de medir el poder de la imagen en relación con la palabra, la de descubrir en la escritura las potencias visuales que la alejan de la palabra fonética y que la fijan a una hoja de papel o al silencio de los muros. Esta

---

<sup>5</sup> Idem. P. 372

necesidad, que el hombre de Altamira no ignoraba, permite entrever una auténtica y vasta prehistoria de la historieta”<sup>6</sup>

“ La historieta en efecto tiene un pasado atractivo y rico en enseñanzas. Pero sería difícil encontrar en todos estos ejemplos la propiedad que define a la historieta como tal. La historieta no es sólo narración figurativa, es un tipo de mensaje característico de las sociedades de consumo y dirigido hacia audiencias de masas. Estas son algo más que un mero factor que definiría a la historieta desde afuera; constituyen su corazón mismo, su propiedad más peculiar. Sólo con la utilización de la xilografía<sup>7</sup>, y más tarde con la difusión de la llamada *Biblia de los pobres*, comenzaría el verdadero parecido entre la historieta y sus parientes de antaño”<sup>8</sup>

“ El comic no aparece en un momento histórico dado y de manera súbita, corresponde a un proceso de acumulación en el que se suman distintas experiencias basadas en la comunicación gráfica que en tiempos y sociedades diferentes se concretan en resultados similares. El ejemplo radica en los distintos procesos seguidos por el comic americano y el europeo hasta llegar a la perfecta fusión en la viñeta de los signos icónicos y del lenguaje literario”<sup>9</sup>

Aunque el comic como tal se inventó en el siglo XIX, sus antecedentes van hacia la Edad Media. Fueron los orígenes de las ilustraciones en Europa, estas imágenes fueron producidas para las masas populares. Antes del comic, es verdad que había ilustraciones, dibujos y otros trabajos diseñados para la vista del público, estas ya tenían secuencias narrativas como Trajan's Column (la Columna de Troyano) en Roma y el Bayeux Tapestry en Normandía. Sin embargo todos estos trabajos no tenían difusión ni una gran producción. Con el advenimiento de la prensa, la gente ya no iba a ellos, sino ellos a la gente, había un mayor acceso, en especial para la clase media.

Los hermanos Pellerin establecieron una imprenta en Epinal, en 1740, esta ciudad famosa por su industria textil, comienza a producir imágenes piadosas de consumo popular: pero pronto se ven obligados a dedicar los temas de sus grabados a la consagración de los soldados de la revolución. No fue casual, entonces, la aparición de temas representando el mundo al revés, por ejemplo: el pescador pescado por el pez, un consejo apuntando a un cazador

<sup>6</sup> MASOTTA, Oscar. *La historieta en el mundo moderno*. España, 1982. Ediciones Paidós. P. 119

<sup>7</sup> Xilografía: Arte de grabar en madera. Impresión conseguida con el empleo de caracteres de madera.

<sup>8</sup> MASOTTA, Oscar. Ídem. P. 120.

<sup>9</sup> MARTÍN, Antonio. *Historia del comic español*. España, 1978. Editorial Gustavo Gilli. P. 11

Un poco más tarde estas imágenes se verían invadidas por la iconografía napoleónica. Se entiende porque la expresión "imagen de Epinal" pasaría a la lengua común para designar una representación ingenua.

En el siglo XVIII, en Inglaterra, la pintura presencia una regeneración del arte nacional, asfixiado por el puritanismo. William Hogarth pinta y graba con gran fuerza satíricas escenas de la vida diaria. Este pintor inglés había utilizado la técnica de imágenes separadas, grandes telas con pinturas en serie, de fondo amargo e irónico, que fueron trasladadas a grabados populares.

En Inglaterra la primera gran evidencia del comic vino en forma de los llamados "broadsheet"<sup>10</sup>, eran dibujos caricaturizados o animados, sobre una hoja sencilla, típicamente tomando temas como religión y romances. Usualmente se encontraban en la calle, tenían incluidos algunos textos, sin embargo a la gente no le llamaba la atención lo literario, y los dibujos eran en blanco y negro y muy sencillos. Estos no permanecían por largo tiempo, debido a la poca demanda y que la producción no era garantizada, sin embargo muchos de ellos sobrevivieron, se dijo, por las imágenes.

Los primeros comics fueron sobre todo divertidos. Estos resultaron ser así, necesariamente, para ubicarse en el contexto del desarrollo humorístico de esta época, el género que fue el inicio de la aparición de imágenes son: las hojas de prensa y las revistas ilustradas con el uso de sátira. Aquí no sólo encontramos los orígenes de la sátira moderna, o sea, decir las cosas en broma, sino también el extenso uso de técnicas, que después veremos en el comic moderno, como el título, globos de diálogos y dibujos encerrados en cuadros: viñetas.

En términos de contenido las publicaciones más tempranas, en Inglaterra, fueron de cuatro formas o tonalidades diferentes, dependiendo de la personalidad del autor, estos fueron:

" William Hogarth (1697-1764), quien es ahora reconocido como el padre fundador de la sátira moderna, y como el primero que utiliza las imágenes secuenciales, además es recordado por sus críticas imágenes de la pobreza y la opulencia".

" Thomas Rowlandson (1756-1827), surgido en la generación de comentaristas sociales, llevando al arte de la caricatura a nuevos niveles, creando terribles parecidos de figuras públicas: duques de la realeza, actores y funcionarios políticos".

---

<sup>10</sup> Broadsheet: Hojas de papel sueltas e impresas. Volante.

“James Gillray (1757-1818), es ahora reconocido como el primer caricaturista político en la prensa moderna; sus ácidos ataques a la injusticia social del reinado de George III, todavía tienen un fuerte poder”.

“ George Cruickshank (1792-1878), fue indiscutiblemente el dibujante más sutil de los cuatro, y realizó penetrantes sátiras de políticas de partido, en un meticuloso y desgarrante estilo”.<sup>11</sup>

La audiencia podía escoger entres dos tipos básicos de publicaciones: imágenes tradicionales y hojas de prensa sueltas que tenían pequeñas ilustraciones, éstas últimas fueron muy bien producidas y resultaban muy caras.

Las imágenes de Epinal, en Francia, inician un rumbo por el camino de la imaginería popular, donde el sentimentalismo se ve excelentemente representado. Estas estampas recorren toda Europa, desde España hasta Rusia, cuando se transforman con el uso del humor, aparecen Schrödter, Hoffman, Nädar, y poco tiempo después los maestros del género, porque ellos llevan a la perfección los dos elementos base del comic: el montaje y el héroe, nos referimos al suizo Töpffer, el francés Chistophe y el alemán Busch

Pero a pesar de ser los primeros incursores de la historieta moderna, ninguno de los tres utilizó el globo o balloon, sino hasta Richard Felton Outcalt, creador de *The Yellow Kid*, de cualquier forma la introducción de éste recurso no fue una invención propiamente del comic, ni una novedad.

“ La introducción del globo a la historieta aparece con los dibujos satíricos norteamericanos que habían hecho uso copioso del globo hasta finales del siglo XVIII, lo habían tomado de los ilustradores ingleses del siglo XVII, los que a su turno no habían hecho otra cosa que inspirarse en el llamado filatero (didascalía) contenida dentro de los límites de una cinta o cordón dibujado junto al personaje y que nace en la boca”.<sup>12</sup>

La prensa tiene un papel muy importante en la España dividida por las luchas políticas, se convierte en el portavoz y sirve como ataque para cualquiera de las dos partes, la parte conservadora y la de izquierda. Las revistas satíricas forman a los dibujantes de la Restauración, quienes serán los creadores de las primeras historietas.

<sup>11</sup> SABIN, Roger *Adult comic. An Introduction*. Inglaterra, 1993. Editorial Routledge. P 43

<sup>12</sup> MASOTTA, Oscar. *Idem*. P. 121

Estos dibujantes nutrirán a la prensa con caricaturas, ilustraciones, chistes e historietas, y con estas bases y a partir de la caricatura y el chiste satírico, dan los primeros pasos en la creación del lenguaje de la historieta, como resultado de un proceso en que se unen variadas corrientes gráficas de sello popular, y en el que cuenta muy particularmente la influencia de Wilhelm Busch y del francés Caran D'Ache.

Los dos dibujantes más importantes de la corriente de la Restauración son:

Apeles Mestres: se inicia en el dibujo del humor en 1877 en el diario "la Campana de Gràcia". Su estilo partía del grafismo, muy usado en revistas satíricas para llegar a la síntesis de las líneas esenciales de las figuras y resolver la ambientación con elementos significativos mínimos. Su obra más importante es un estudio gráfico llamado "Granizada": recogía ilustraciones sátiaras alusivas a los acontecimientos o celebraciones del mes, escenas humorísticas con valor de chistes e historietas. Otras obras importantes son: "Últimas horas", y la serie "Cuentos Vivos", de la que se desprenden: *La Sonda* y *Cuatro hombres y un cabo*.

Eduardo Sáenz Hermúa "Mecachis". Su mejor obra es la serie "El día de la boda", publicada en el diario "La Campana", que se inicia el 25 de Mayo de 1885 y finaliza el 31 de Diciembre del mismo año. El autor realiza una aguda sátira de costumbres a costa de la pequeña burguesía madrileña, de un tema bastante común, el día de la boda de una pareja común.

Hay que destacar la mayor innovación de Mecachis: hace destacar los sentimientos o estados de ánimo mediante signos gráficos de valor convencional, esto se debe a la investigación del lenguaje gráfico que el dibujante realizó.

Todos estos autores crearon elementos estéticos y narrativos que posteriormente serán la base para el desarrollo de lo que será el comic moderno, el cual aparece y crece principalmente en Estados Unidos, donde será la fábrica más importante de mitos y leyendas de los cómics.

## 2. LA GENESIS DEL COMIC EN EUROPA.

Los antecedentes de la historieta moderna se remontan a la *pintura rupestre*, los jeroglíficos egipcios, la cerámica griega, la columna de Trajano en Roma, las *miniaturas de la Edad Media* y sus vitrales y muchos más.

Pero más recientemente, en el siglo XIX, en la prensa satírica y la caricatura periodística, ya que entendemos que unos de los aspectos particulares de los comics están en su naturaleza de medio de expresión de difusión masiva que nace y se vincula gracias a éste periodismo.

Aún siendo síntesis y perfeccionamiento de *procedimientos narrativos anteriores*, figurativos y literarios, al nacer la historieta o comic tiene una entidad e *independencia estética particular*, gracias al tipo de periodismo del que precede.

El nacimiento de los comics aparece muy próximo al de otros medios de comunicación masiva fundamentales de la sociedad actual, pero estos se perfilan como el medio de expresión más característico de la cultura moderna.

Los comics llegan a su forma actual en 1895, el año en que nace el cine y un poco antes que el *invento de la radio en 1896*. Medios de expresión y comunicación masiva que cambian notablemente la forma de vida en todo el mundo.

" Prácticamente en los mismos años finales del siglo XIX aparece también el comic en Europa, en Alemania, Francia, España, Inglaterra... con peculiaridades formales y de lenguaje que corresponden a las distintas características económicas y culturales de las *sociedades en que se origina*. Similarmente a lo ocurrido en Norteamérica, el comic europeo parte de la gran influencia que entonces ejerce el humor político, pero a ello se suman la tradición de la estampería tradicional y el auge logrado por la novela por entregas de signo folletinesco entre el público lector de menor base cultural.. "

" A partir de esta suma de influencias, el naciente comic europeo quedaría fijado en una fórmula poco evolucionada, según la cual dibujo y texto se complementan *narrativamente*, pero no se integran dentro del espacio de la viñeta como ocurre

en el comic americano, sino que los textos, generalmente descriptivos y abundantes, son situados al pie de la misma”<sup>12</sup>

Los precursores del comic en Europa son, el suizo Töpffer, que a partir de 1840 crea sus personajes *Monsieur Pencil*, *Docteur Festus*, entre otros; el alemán Wilhelm Busch, que creó sus primeras historietas a partir de 1859, dando vida entre otros personajes a *Max und Moritz* (1865); cabe mencionar que estos personajes sobreviven hasta la actualidad; y el francés Caran D’Ache, autor de numerosas historietas sin continuidad ni personaje fijo; y el también francés Christophe, que a partir de 1889 creó la familia *Fenouillard*.

## 2.1. El precursor del comic.

“ Rodolphe Töpffer (1799-1846), es cronológicamente el primer autor europeo cuyas historias dibujadas pueden considerarse ya verdaderos comics, aunque primitivos. Pero hay algo más importante, y es que también es él quien enuncia en 1837, en su Annonce de l’histoire de M Jabot, la idea base del comic, al escribir que - cada dibujo de los que componen esta obra va acompañado de una o dos líneas de texto. Los dibujos, sin este texto, tienen un significado oscuro; el texto, sin los dibujos, no significa nada. El total forma una especie de novela-”.<sup>13</sup>

Töpffer provisto de una imaginación excitada u de un cierto gusto por la violencia, ideó una serie de novelas ilustradas, verdadera “literatura dibujada” cuya obra más recordada es *Monsieur Cryptogame*, que apareció en L’Illustration en 1845 El dibujante tenía por lo demás bastante conciencia sobre el tipo de mensaje visual que practicaba y de su relación con la cultura de masas.

Como pionero de los comics Töpffer fue un ilustrador de historias desde mediados de 1840, fue el primero en la utilización de paneles en secuencia de ilustraciones y el uso de texto, como ya se mencionó. los principales personajes que creó son: *Monsieur Pencil*, *Docteur Festus*, *Monsieur Vieuxbois*, y *Monsieur Cryptogame*.

## 2.2. Los comics en Alemania.

En Alemania surge otro precursor de comic, nos referimos a Wilhelm Busch (1832-1908), creador de *Max und Moritz*, *Eispeter* y *Diogenes und bösen Buben von Korinth*. Había debutado como dibujante del “Bilderbogen”, las hojas ilustradas de gran difusión en Alemania.

<sup>12</sup> MARTIN, Antonio. Idem. P 11.

<sup>13</sup> MARTIN, Antonio. Idem. P. 14.



*Max und Moritz*, aparece en 1865, que cuenta la historia de dos pequeños niños traviosos, malignos y violentos, que después habían de inspirar numerosos comics posteriores, alcanzaría bastante popularidad en los Estados Unidos, donde se publica por vez primera en volumen en el año de 1870, traducida por el padre Charles Timoty Brooks, de Salem.

Las fechas indican efectivamente hasta que punto Rudolph Dicks se inspiró en *Max und Moritz*, cuando crea su famoso comic: *The Katzenjammers kids*, en 1897.

Uno de los autores que ejercen mayor influencia en España es Busch, cuyas obras se repiten en numerosas ediciones, como ilustración complementaria en distintas revistas bajo el título genérico de "Historias Ilustradas". Son cuadernos de 16 páginas en formato vertical.

La importancia de esta publicación radica en el valor de como se conciben la comercialización de la historieta, éstos constituyen los antecesores de los llamados tebeos o comic-book.

### **2.3. Los comics en Francia.**

Antes de comenzar a enumerar los comics en Francia, es preciso aclarar que los que se mencionan, no es porque sean los más importantes, sino porque de alguna manera se consideran en la cinematografía, no sólo como películas, sino también como dibujos animados, y su trascendencia no es sólo en Francia sino internacional. Las historietas posteriores que mencionamos son un claro ejemplo de que el comic francés no sólo fue dedicado para el público infantil, sino que en su evolución, su principal lector fueron los adultos, como le vemos en todas sus temáticas.

El francés Goerge Colomb llamado Christophe (1856-1945), fue el autor de lo que podríamos llamar el primer comic francés: *La famille Fenouillard*, aparece el 31 de agosto de 1889 en el diario "Petit Français illustré". Christophe había estudiado Ciencias Naturales en la Escuela Normal Superior, llegó a ocupar el cargo de vicedirector del Laboratorio de Botánica de la Sorbona.

La historieta francesa, ya como la conocemos actualmente, empieza a publicarse en los inicios del siglo XX, coincidiendo con el modelo inglés, y como un género pensado y dirigido para los niños.

La primera historieta en el sentido moderno, que surge en Francia, es *Zig et Puce*, de Alin St. Ogan; y *Bibi Fricotin* de Forton, es un héroe payasesco, el autor no había abandonado la técnica primitiva de colocar el texto bajo la imagen.

“ Hergé, su verdadero nombre era Georges Rémi, crea a *Tintín* en 1929, que sería famosa en toda Europa y con éxito duradero, su aparición sería en el suplemento dominical para niños “*Le petit Vingtième*”. Narra las aventuras de un niño, su número más famoso fue el publicado en 1930 llamado “*Tintín en la tierra de los soviéticos*”.

“ El cómic de Hergé es reconocido por un gran número de razones que aportan al arte de los comics y que lo revolucionan, el autor introduce la técnica de “línea clara”, libre de sombras, definida y en oposición al rimbombante estilo que ofrecen otros caricaturistas. Las mismas historias son aventuras ostensiblemente honestas, pero ofrecen un contenido político con tendencia derechista”.<sup>14</sup>

El comic de *Tintin*, por tener tendencias políticas de alguna manera, evidencia a los socialistas en su famosos número, teniendo como villanos a los soviéticos, en un viaje de aventuras a ese país; tiene gran importancia también, por ser uno de los que se trasladan a la televisión por medio de dibujos animados, con vigencias hasta nuestros días.

Cuando la prensa inglesa mostraba ya una clara invasión de los comics a través de todo tipo de ediciones y los países nórdicos tenían tentativas parecidas, en 1934, en Francia surge su primera tira diaria *Les Aventures du Professeur Nimbus*, de André Daix, después de ésta vendría una invasión de las nuevas e inocentes tiras de aventuras.

*Les Schtroumpfs*, conocido en México como *Los Pitufos*, es otro título de gran éxito, de Pierre Culliford “Peyo”, cuenta la historia de un universo original donde se habla la inverosímil y complicada lengua llamada “schtroumpf”, los personajes eran imaginativos y juveniles que utilizaban su nombre genérico en sustitución de cualquier vocablo, organizando en la tira un constante y enloquecido “schtroumpfismo”. Aparece en 1960 en el semanario “*Spirou*”, sin embargo el autor creo a estos personajes en su anterior comic *Johan et Pirlouit*. Historieta que también fue llevada a los dibujos animados tanto para la televisión como para el cine, con gran éxito aquí en México.

---

<sup>14</sup> SABIN, Roger. Idem P 56.

En Francia durante los años sesenta, no sólo se invocaría esa inversión del género que ahora se dirige a los adultos, sino que producirán un restablecimiento teórico, reflexiones inteligentes y eruditas sobre la historieta.

En 1962, surge *Barbarella*, aventuras de ciencia-ficción, de Jean-Claude Forest, primero en un magazine y después en un libro, con un acentuado cultivo de la desnudez femenina por los comics franceses en repentino apogeo adulto, al compás del descubrimiento crítico de este arte y de la supresión de barreras sensoriales. El personaje principal era una combinación de *Flash Gordon* y la actriz Brigitte Bardotte, la historia se basaba en las aventuras de viajes interestelares de una despampanante rubia y sus contiendas, su vestuario hacía alusión a lo erótico-galáctico. Llevada a cine por una producción norteamericana y francesa y protagonizada por Jane Fonda en 1964.

Con el surgimiento de la revista para adultos en 1964, "Hara-Kiri", se da un nuevo giro a la temática de los comics, a pesar de que no tenían un excesivo espacio, estaban configurados más como un desarrollo del trabajo gráfico de los humoristas que como narrativa figurada en sí, pero vale la pena destacar las aportaciones de Cabu, Wolinkí, Reiser y Fred, porque crean una nueva escuela del humor en la historieta, un humor loco y surrealista, que tendrá una gran influencia posteriormente. La revista se dedicaba a agredir toda la irracionalidad presente en los valores de la sociedad burguesa.

Otros comics que cabe recordar son las obras de Guy Pallaert: *Jodelle*, en 1966; y *Pravda*, en 1967, caracterizadas por el amanerado entroncamiento del pop-art con las alucinaciones fantásticas y algo criticadas.

Con la temática de la ciencia-ficción, los modernos autores franceses han creado grandes historias fantásticas, un ejemplo es *Philippe Druillet*, con su tira *Lone Sloane*, que surge en 1967. El autor progresa durante los años setenta, a mundos y escenarios fabulosos, retratados en bellas formas; sus aptitudes más ciertas se vierten en el onirismo de paisajes y decorados, claves en el mantenimiento de una acción y de unos caracteres muchos menos potentes.

En el campo de la ciencia-ficción y la fantasía, también hay que mencionar a los comics: *Valerian*, de 1967, de Jean-Claude Mézières, con guiones de Pierre Christin, el amable retrato de la figuración humana deambula por muy atrayentes captaciones gráficas del espacio; y *Les Naufragés du Temps*, con textos de Jean-Claude Forest y las ilustraciones de Paul Gillon, iniciada brevemente en 1964, y reiniciada diez años después.

" Otras revistas francesas, con menos atención a los análisis críticos, que han adquirido una alta reputación por sus comics vanguardistas, son "Pilote" y "Metal Hurlant". Estos nuevos soportes de difusión de comics, no marginales en absoluto y de halagadora comercialidad, constituyen un original avance europeo sobre las tentativas independientes realizadas en Estados Unidos (sin olvidar "Bizarre") y se presentan como una directriz mediante secuencias dibujadas".<sup>15</sup>

" Con strips (tiras) como *Paulette* o *Valentina* (amén de otras series paralelas y semejantes de Pichard y de Crepax), los atractivos masivos del universo sexual han servido de vehiculos no sólo a importantes logros estéticos, sino también a una racionalidad ideológica de la que estaban hondamente necesitados los comics europeos. Pero este no es el único camino conducente a tal objetivo: el propio mundo de la aventura tradicional hará factible hondas visiones críticas del mundo contemporáneo".<sup>16</sup>

En 1975, surge "Metal Hurlant", donde se publican las obras de Jean Giraud "Moebius", y del guionista y crítico Jean-Pierre Dionnet, que denotan un mayor equilibrio dentro de su fantasía.

" La historieta francesa encuentra su más seguro antecedente en las ediciones de los Pellerin, y después de un proceso al que se suman los avatares de la escuela belga (*Tintín*, etc.), se renueva en los álbumes lujosos de un editor sofisticado, Eric Losfeld. Al final del extenso recorrido, una nueva audiencia nace a la historieta: el público de los adultos. *Valentina* - su temática plagada de alusiones sexuales, referidas especialmente a la homosexualidad femenina - no es sino el caso italiano de una actitud que simultáneamente se abriría camino en Francia con *Barbarella*, (Jean Claude Forest, 1964) y *Jodelle* (Guy Peellaert y Pierre Bartier, 1966), ambas editadas por Losfeld. La ciencia-ficción se combina admirablemente aquí con el sexo, el "camp", el arte pop, la música y la canción de moda".<sup>17</sup>

#### 2.4. Los comics en Inglaterra.

Después de que los sucesores de William Hogarth tenían afianzado un cierto estilo gráfico, los ingleses producirán una historieta original, menos sensacionalista que la norteamericana, más arraigada en una exaltación de los valores nacionales que habían llegado hasta la población más popular a través de la literatura de viajes, la novela de horror y escandalosa, el relato fantástico, la

<sup>15</sup> COMA, Javier. *Del gato Felix al gato Fritz*. España, 1979. Editorial. Gustavo Gilli. P. 228.

<sup>16</sup> COMA, Javier. Idem. P. 230.

<sup>17</sup> MASOTTA, Oscar. Idem. P. 132.

historia patrónica vista como una epopeya de aventura. El mercado inglés, como resultado, no se ve muy interesado en los comics norteamericanos.

Por otro lado, en Inglaterra, el mercado de la historieta no alcanzó nunca proporciones extraordinarias. Sin embargo, existieron algunas publicaciones que marcan el paso decisivo de los Broadshets a los primeros comics, *Punch*, publicación incisiva y seca, que aparece por primera vez el 17 de julio de 1841, en formato de revista; la máscara de un origen mediterráneo, "Policinella; "Chips" y "Comics Cuts", que surgen en 1890.

El primer comic inglés que aparece es *Alley Sloper*, en 1884, de W. G. Baxter, y aparece en la publicación "Alley Sloper's Half Holyday", en una edición especial. Visualmente es distinta a todos los comics norteamericanos posteriores. Estas dos historietas nuevas presentaban un aspecto similar: páginas literalmente cubiertas de distintos "cartoons", acompañados por chistes, secuencias de cuadros distribuidos tanto horizontal como verticalmente.

El personaje *Alley Sloper*, era un tímido con nariz de bulbo y largas y delgadas piernas, quien era un intrigante. Siempre se metía en problemas pero también salía adelante. Apareció primero en la revista "Judy" como una caricatura creada por Charles Ross, quien fue probablemente influenciado por un gran número de fuentes como "Mister Micawber" de Dickens.

Cuando la caricatura tenía ya su propia revista, Ross fue reemplazado por otros artistas, entre ellos Baxter, quien fue el que modificó al personaje. *Alley Sloper* se convirtió en un hombre popular, un comentarista social quien toma una apariencia de "gente bien" ridiculizada, sin embargo era todavía identificable con la clase trabajadora por sus anteriores elementos.

Pero fue la publicación "Half Holiday", que articulaba los sentimientos de la gente, la que resultó ser un suceso. Sus lectores eran muchos y variados, desde los adolescentes y veinteañeros oficinistas, hasta los obreros y clase trabajadora y la clase media. *Alley Sloper* fue el primer protagonista estrella del comic inglés y "Half Holiday", la primera publicación de comics.

En 1890, Alfred Harmsworth, de 25 años, propietario de una revista y de la publicación "Amalgamated Press", decidió explorar en la nueva locura de los comics y crea "Comics Cuts" y "Ilustred Chips", iban dirigidos a la clase trabajadora y fomentaba a los anti-héroes "Cuts" y "Chips", crearon algo notable: un refinado arte de los comics. Estas revistas fueron un éxito, por su gran trabajo creativo y por su bajo precio.

"Chips". la revista, con su dibujante Tom Browne publicó en 1896 a otros dos pícaros: *Weary Willie* y *Tired Tim*, el autor renuncia al hasta entonces utilizado estilo victoriano, para crear una nueva técnica de sombras fuertes, fue un ejemplo de su generación para los siguientes artistas de comics.

En 1915, varias publicaciones se unen a "Chips" y "Comics Cuts": "Butterfly", "Puck", "Merry", "Bright", "Chuckles" y "Rainbow", estas aparecen pensando un poco más en los niños, motivo que se va expandiendo poco a poco, los editores de comics incluyen más chistes y tiras extras, mientras van reduciendo la sátira.

Aparecen otras publicaciones, durante los años veinte, como: "Film Fun", "Kinema Comic", "Funny Wonder", donde las historietas toman a sus personajes del cine y de la radio como: Charlie Chaplin, Harold Lloyd, Ben Turpin, Laurel y Hardy.

Sin embargo hasta estos años la historieta inglesa no aparecía en los grandes diarios de circulación nacional, las historietas hacen su aparición en los diarios muy tardíamente, después del fin de la primera guerra mundial. Entre los primeros y más memorables títulos hay que citar a *Dot and Came*, contaba las aventuras de oficinas de dos personajes femeninos, el autor es J. K. Homkin y aparece en 1922.

" Entre los títulos más importantes de la historia del comic inglés, por su factura y popularidad, cabe mencionar: *Pip, Squeak and Wilfred*, aparecida en 1919 en el "Daily Mirror", *Jane*, en 1932; *Andy Capp*; *Pop*, de J. Millar aparecido por primera vez en el "Daily Sketch" en 1921; *Bristow*, de Frank Dickens; *Garth*, el *Superman* inglés, creada por Stephen Dowling; *Modesty Blaise*; *Buck Ryan*; *Belinda*; *Fredd Bassed* de Graham; *Tiffany Johnes*, de Pat Turret y Jenny Butterworth; *The Gambols*. de Barry Appleby. De todos ellos cabe mencionar a Watt, el autor de *Pop*, quien practicó el "mind stretching" (mente abierta) mucho antes que Soglow.<sup>18</sup>

La strip *Pop*, de John Millar Watt, comenzaba a asimilar las bases de la producción norteamericana de comics, en Inglaterra, que tenía un antiguo cultivo de los funnies en publicaciones para menores.

"Watt, además, presentaba invariablemente la tira dividida en cuatro cuadros con los que relataba dos acciones, de manera que cada acción aparecía visualmente dividida en dos cuadros: algo similar a los que ocurre en teatros cuando dos acciones simultáneas que ocurren en dos piezas contiguas de una misma casa aparecen en el interior de un marco de madera que finge la casa sin paredes. En

<sup>18</sup> MASOTTA, Oscar Idem. P. 128.

la historieta el procedimiento cumple una función mayor. constituye una reflexión sobre el lenguaje mismo de la historieta”<sup>19</sup>

Podemos decir que los comics ingleses llegan a su madurez durante los años treinta, cuando aparecen las tiras diarias en el periódico “Daily Mirror”, que publicaba una producción para adultos asiduos lectores de la prensa. Una de esta fue *Jane*, de Norman Pett que fue reemplazado en 1948 por Mike Hubbard, aparece el 2 de diciembre de 1932.

La popularidad de *Jane*, no radicaba en el estilo de su autor, que resultaba ser tosco, sino en la fuerza erótica que tenía, la tendencia de la bella protagonista a quedarse en paños menores dentro de las aventuras humorísticas con ambientación realista, esto sumado a que la publicación aparecía en época de guerra; *Jane* fue un símbolo para los soldados británicos y un goce diario para los civiles.

Pero cuando Hubbard tomó la tira, llegó a su mayor alcance estético. Por esto aparecieron algunas imitaciones, una de ellas fue cuando crearon a su hija, dotada de mayores atractivos físicos y padeciendo mayores aventuras que se tomaban con una picardía exagerada con el objetivo de estar más actuales. la serie se llamaba *Jane, Daughter of Jane*, y apareció en 1961 del autor Albert Mazure.

Las series realistas de la prensa inglesa, hicieron acopio de heroínas provistas de una destacada sugestión erótica. Aparecen con esta temática: *Carol Day*, de David Wright y aparece en 1956; *Modesty Blaise*, aparece en 1963, del escritor Peter O'Donnell y del dibujante Jim Holdaway, las aventuras son de espionaje; *Tiffany Jones*, de Jenny Buttenworth en los textos y de Pat Turret en las ilustraciones, creada en 1964 con historias relativas a la moda; *The Seekers*, con los guiones de Les Lilley y las ilustraciones de John Burns, aparece en 1966, la protagonista era muy similar a *Modesty*; *Scarth*, comic futurista de Les Lilley y del dibujante español Luis Roca en 1969.

Los comics donde el papel principal era masculino, también invadieron el mercado, por sus atractivas aventuras: como la serie policiaca *Buck Ryan*, de Jack Monk aparece en 1937; dos ejemplos característicos son: *Romeo Brown*, de Alberto Mazure, primero y después de Jim Holdaway, creada en 1954; con su humor seriado y sus trazos aparentemente realistas en torno a un detective; y de John McLusky, basado en las novelas de Fleming, aparece en 1957 *James Bond*, para derivar en 1964 a argumentos originales, tratados por el guionista Jim Lawrence y el ilustrador Larry Horak.

<sup>19</sup> MASOTTA, Oscar. *Idem*. P. 128.

Tres comics ingleses, desde el punto de vista estético, se han convertido en los más prestigiados de Europa, con temática de ciencia-ficción, estos son: *Garth*, *Dan Dare* y *Jeff Hawke*. Aunque la ciencia-ficción no es tomada como tal sino más bien como *elucubraciones fantásticas*.

El primero, *Garth*, creado por Steve Dowling para el "Daily Mirror" aparece en su publicación del día 24 de julio de 1943, el protagonista es un superhombre, que se sitúa en diferentes épocas históricas, pero actúa también en el presente y en algunas ocasiones en el futuro. Dowling es sustituido por John Allard en 1957, y este a su vez cede la historieta en 1971 a Frank Bellamy. Su técnica consistía en el uso fuerte de la tonalidad negra y su muy anatómica descripción de las figuras humanas, esto le da a la tira un tono de violencia que otorga el realismo dramático a los diferentes relatos. El impacto que logra Bellamy se diferencia comparándolas a las de sus predecesores, como Martin Asbury, quien es el dibujante actual.

El arte de Bellamy es de alguna manera herencia de Burne Hogarth, y por otro lado es de la escuela de la revista "Eagle", el semanario juvenil fundado en 1950 por Frank Hampson y donde surgen importantes historietas.

El segundo comic es: *Dan Dare*, que surge precisamente en la revista "Eagle", en 1950 y creada por el fundador de la revista Hampson, la historia se basa en la ciencia-ficción de un cercano futuro, en su mejor etapa la strip hace un intento por ligar el realismo cotidiano con la fantasía.

El estilo de Hampson revela matices de tridimensionalidad y de siluetado que luego serán también utilizados por su sucesor Richard Corben, la técnica del primer autor se ha intentado mantener por encima de las características de cada nuevo grafista.

El tercer comic es: *Jeff Hawke*, creada el 15 de febrero de 1954 por Sydney Jordan y aparece como tira diaria en el "Daily Express", poco a poco la serie empezó a tomar un giro científico, ya que había empezado con una temática convencional, la historia se basaba en las relaciones de los humanos con entes de otros planetas, en una época posterior sólo dos décadas después de cada edición en el periódico.

Al realismo tecnológico y al valor humano de la acción, esta era caracterizada por una postura moral ante la problemática del choque de razas en el universo, se añadió luego una subyacente ironía, esta en gran medida gracias a su autor posterior William Paterson, quien también le añadió grandes dosis de erotismo a tono con otras tiras de gran éxito.



La estética gráfica de los extraterrestres, en la puesta en escena, se ha superado notablemente con el transcurso de los años y de las representaciones de la maquinaria de anticipación y del espacio, distinguiéndose por un arte creciente en el empleo de las tramas. A pesar de que el diario donde se empezó a publicar esta obra ya no la edita desde 1974, en otras publicaciones donde se editan algunos episodios, si ha tenido continuidad.

El 25 de abril de 1949 nace, en "Daily Mail", la tira *Flook*, que aparece diario, esta como característica de la historieta basada en el humor inglés gustosos del análisis político y del sarcasmo de sus costumbres. Su nombre anterior era *Rufus*; cuenta como el niño protagonista, a través de un sueño, coincidía con un extraño animal llamado "Flook", porque esa era el único sonido que emitía. Su autor es Wally Fawkes "Trog", el cual colabora con distintos guionistas.

Cuando "Flook" pasa al mundo real y a la posesión del habla, determinó su toma del papel protagónico y su ocupación del papel principal de la serie, la cual poco a poco se mueve de la fantasía infantil a la sátira de la vida pública.

Los comics ingleses se difunden internacionalmente gracias al manejo que hacen de la sátira, y que colocan a la clase trabajadora como punto principal, algunos títulos importantes son: *Andy Capp*, que surge en 1957 de Reg Smythe; *Bristow*, en 1961 de Frank Dickens; y *The Fosdyke Saga*, del autor Bill Tidy aparece en 1971.

El protagonista de *Andy Capp* es un vago profesional, sin embargo la imagen es de una persona activa, su mujer una ama de casa que cuida siempre de su hogar, constantemente le esta buscando trabajo a su marido. La importancia de esta strip radica en la filosofía del personaje principal que se extiende a la crítica de una sociedad capitalista mediante el rechazo del trabajo al servicio del enriquecimiento de una clase dominante. Primero fue una caricatura de una sola viñeta, después y debido al éxito se convierte en un comic. Actualmente se distribuye a todo el mundo en forma de tiras diarias y como suplemento dominical.

## 2.5. Los comics en España.

A pesar de que la producción de comics en España es muy prolifera, y aparece durante el siglo XIX, podemos decir también que no son de gran trascendencia, ya que no traspasan las fronteras de lo publicado, ni las fronteras territoriales, sin embargo su importancia radica en la utilización de las historietas para fines políticos, educativos o religiosos, la gran mayoría son dirigidos al publico infantil, y va ser hasta entrados los setenta cuando empezaran a dirigirse a temáticas más fantásticas como la ciencia-ficción.

“ Cuando la proliferación de editores y el aumento de publicaciones basadas en el comic abre un nuevo mercado se dan las condiciones necesarias para que el dibujante de prensa comience a especializarse en la realización de historietas... Es un hecho que ahora se comienza a comprender que la historieta es un medio diferente, con un lenguaje propio que tiene sus leyes particulares, y ello se traduce en la obra de las nuevas generaciones de creadores gráficos que, con una calidad y una continuidad sorprendentes, aparecen a partir de este momento”

“ No es extraño por tanto que apenas si existan dibujantes que se especialicen en la realización de un tipo concreto de historietas, por temas o tipo de dibujo”.

“ Donde sí se refleja este concepto de especialidad es en las revistas, ya que aquellas iniciales publicaciones cercanas a la prensa humorística y dirigida al público infantil han ido adquiriendo características cada vez más concretas y los editores han encontrado un mercado seguro en este público, al que ofrecen distintas temáticas que definen el modelo de revista en función de los públicos específicos a los que se quiere llegar. Así, surgen ahora las revistas infantiles de aventuras, las de tema cinematográfico, las de aventuras, las deportivas, las dedicadas directamente a las niñas, las ambientadas en el Far-west americano, etc. lo que lógicamente amplía el registro temático de la historieta”.<sup>20</sup>

Durante la dictadura de Francisco Franco, el comic es utilizado como medio para dirigirse en especial a los niños, así que los pedagogos y órdenes religiosas emiten sus intenciones, con estos propósitos, aparecen “Titirimundi”, en noviembre de 1924 y “Alegría”, en enero de 1925.

La primera revista, se destaca únicamente porque tiene un gran contenido católico, sin embargo las historietas que ahí se publican, fácilmente se podrían haber editado en cualquier otro medio, es sin duda, un claro ejemplo del poco valor que ha tenido la prensa confesional.

La revista humorística permite al dibujante una mayor libertad, además renuevan el humor y sirven de plataforma para que el lenguaje del artista español evolucione. Este tipo de publicaciones no necesitaban guardar las apariencias de respeto por eso puede romper fórmulas tradicionales de expresión y busca nuevas soluciones. Al contrario de las revistas infantiles que se habían estancado.

---

<sup>20</sup> MARTIN, Antonio. Idem, P. 66.

## 2.6. Los comics en Italia.

Durante el nacionalismo fascista, Italia cierra las puertas al comic norteamericano, ya que anteriormente era el país donde más influencia había tenido este. Gran parte de la historieta italiana de aventura habría de florecer, a la sombra de los dibujantes norteamericanos de los años treinta. El resultado era la gran imitación de los italianos a los norteamericanos, cabe señalar que esto no se dio en todos los casos.

A pesar de que los dibujantes italianos imitaban a los famosos comics norteamericanos, había en ellos cierta validez estética, y destacan nombres como: Rino Albertelli, Guido Moroni Celso, Walter Molino, Giovanni Scolari, y el alemán Kurt Caesar, el danés H. Dahl Mikkelsen, se agregaba después con la historia *Ferd'nand*, al humor pantomímico del sueco Oscar Jacobsson que desde 1920 trabajaba con *Adamson*.

El mejor exponente de esta tendencia es Hugo Pratt, que después de la segunda guerra mundial, crea el *Asso di Picche*, donde hace una combinación de *Batman* y de *The Phantom*, además de una notoria influencia de Will Eisner en su dibujo, ya que contornea las figuras de acuerdo con sus reglas de espacio. Sin embargo su mejor obra la veremos en 1970 con *Corto Maltese*

Las figuras más destacadas de la historieta italiana, son los hermanos Carlo y Vittorio Cossio, nacidos en 1907 y 1911, respectivamente. Ellos inician a publicar sus primeras historias en los primeros años de la década de los treinta en el periódico "El Corrieri dei Piccoli", produciendo desde entonces una multitud de personajes, de los que destaca la creación de Carlo: *Dick Fulmine*.

La historieta era de un super-héroe, que tenía gran poder por su enorme fuerza física, *Dick Fulmine* se identificaba por su apariencia física de la que sobresalía su enorme caja torácica, su mentón cuadrado y su rostro, muy semejante a los de Clark Kent y al de Benito Mussolini, durante el fascismo, el personaje no fue mal visto por el Ministerio de Cultura Popular del Fascismo, pero sí le hizo una recomendación al autor: que la historieta destacara algunos puntos patrióticos y que el personaje fuera "muy italiano".

Por eso el personaje dejó a un lado su vestimenta original para llevar, después, sólo una camisa blanca, su aventuras siempre se basaban en liberar o ayudar al compatriota que estaba en desgracia, oprimidos por la perversidad de "otros".

A pesar de las imitaciones, en Italia surgieron originales super-héroes, como *Diabolik*, de las hermanas A. y L. Guissani en 1962, las cuales eran editoras en Milan, la protagonista, tiene una importante ideología, ya que se trata de un genio del mal y del crimen, continuamente cambia de disfraz, como los héroes del folletín francés de principio de siglo, mientras burla constantemente al comisario Glinko. Este comic ha alcanzado grandes cifras de ventas, por esta razón, ha sido imitado en algunas ocasiones por otras historias como: *Kriminal*, *Satanik* y *Demoniak*, estas ya caen en la exageración de la amoralidad.

Como era general en toda Europa, la moda eran los comics para adultos, donde la utilización plástica del desnudo femenino y de las prácticas sexuales eran los elementos indispensables de la historieta, bajo estas reglas el dibujante Guido Crepax, nacido en 1933, crea *Neutron* para la revista "Linus", en el mes de mayo de 1965. El autor tenía un gusto perfecto y una sabiduría gráfica que le permite evocar los más pequeños detalles de la moda de los sesenta, además le imprime a sus historias detalles políticos. El mundo que crea Crepax es una sátira de la sociedad neocapitalista italiana y del encantamiento que ésta tiene por la cultura norteamericana.

El personaje de *Neutron*, es gradualmente sustituido del papel protagónico por su compañera fotógrafo *Valentina*, quien le daría el nombre definitivo a la tira. Nace entonces el relato donde la consagración clásica del super-héroe por sus propios triunfos es abandonada por el relato de una vida sin poderes, zarandeada por los acontecimientos, y donde la belleza, la pasividad de la heroína y el feminismo son los principios generales.

*Valentina*, es narrada en episodios con referencias cronológicas a la vida de la heroína, como recuerdos de su infancia, que le dan un toque freudiano a los argumentos; la tira capta simbólicamente y surrealísticamente la opresión a cargo de las clases dominantes. En el universo onírico se mezclan: sueños, imaginaciones y el mundo real, en donde a pesar de que la protagonista sufre humillaciones y abusos, en diferentes etapas de su vida, aparece intacta físicamente aunque mentalmente herida.

La base de la historia de *Valentina*, es de una sociedad aún resentida por el fascismo que todavía no ha desaparecido por completo de las estructuras del poder ni de la memoria de la gente; éste tema está plasmado mediante soluciones gráficas contrastantes, desde el abundante uso de los blancos y los negros hasta el fino dibujo que nos hace recordar a los pintores clásicos.

" No es casualidad que el primer proceso, acompañado a montajes analíticos de obligatoriamente rápida percepción, acostumbre a visualizar una dinámica evolutiva; mientras que la segunda estrategia, vertida en pictogramas y en

composiciones muy descriptivas de necesario lento examen, se decanta con fruición a amplias representaciones de los vestigios de un pretérito totalitario y aristocrático. Ello no se produce, evidentemente, con identificaciones simplistas y matemáticas, sino dentro de una consciente ambigüedad, asimilada también por el resto de los componentes de la obra: el primer personaje al sentido último de cada episodio, la riqueza de matices aparentemente contrapuestos reclama la máxima participación del video-lector".<sup>21</sup>

Después de la segunda guerra mundial, cuando en Italia todavía no había desaparecido el fascismo por completo, aparece el dibujante Benito Jacovitti, que en 1957 tiene su etapa máxima con sus obras: *Cocco Bill*, y *Tom Ficanasso*.

En el campo de la ciencia-ficción surgen historias como: *I Cinque della Selena*, en 1966 y *Cinque su Marte*, en 1967 de Dino Battaglia; Crepax con su incursión en el tema con *L'Astronave Pirata*, en 1968; y Guido Buzzelli con *La Rivolta dei Racchi*, en 1969.

En la actualidad los ilustradores realistas más importantes de Italia son: Crepax, Battaglia, Buzzelli, Pratt y Sergio Topi.

"La obra básica de Pratt se sitúa, no obstante, tras un larguísimo y trotamundista periplo profesional, a partir de 1967 y en Europa. Aquel año comienza a publicar *Una Batalla del Mare Salato*, extensa aventura de 163 páginas presidida por el océano Pacífico y por los ecos de la primera guerra mundial, en la revista genovesa de comics "Sgt. Kirk". De ella y de su grupo de inquietantes personajes surge un marino apátrida y que dará pie y nombre una secesión de episodios impresos desde 1970 en la publicación de comics parisina "Hif"; *Corto Maltese*. Corto, por la época alrededor de la citada contienda, está presente en distintos lugares de Europa, Africa, Asia y América, llegando su ético espíritu individualista (contra el racismo, el imperialismo, el colonialismo, el fascismo y cualesquiera otras formas de opresión) hasta la guerra española".<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> COMA, Javier. Idem. P. 228.

<sup>22</sup> COMA, Javier. Idem. P. 232.

### 3. EL ADVENIMIENTO EN ESTADOS UNIDOS.

Los avances tecnológicos de finales de siglo, fueron las bases para lo que sería el desarrollo de las industrias del disco, el cine, la radio, la televisión, y el nacimiento de un nuevo periodismo sustentado en la gran producción de y la incursión del color. Los comics norteamericanos serían apoyados por la prensa quien le cedió sus suplementos dominicales para que naciera este arte, que será uno de los más representativos del siglo XX, junto con el cine, nacidos al mismo tiempo pero son los comics lo que alcanzan recursos expresivos más fácilmente.

“ La aparición de los comics como forma de expresión periodística no puede desligarse, no obstante, del florecimiento de los periódicos ilustrados y de las caricaturas periodísticas, que en el último tercio del siglo XIX crearon la plataforma expresiva de donde estos habrían de surgir, como una arma publicitaria más, en la encarnizada competencia comercial de los magnates de la prensa de Nueva York: Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst”.

“Al igual que en Europa, el periodismo norteamericano trató a lo largo del siglo XIX de ampliar su público mediante estímulos psicológicos capaces de atraer nuevos lectores. y ello condujo a una acentuada rivalidad entre los grandes rotativos, en su lucha por el control del mercado”.<sup>23</sup>

El fundador del “New York Sun”, Benjamin Day, en 1833, relataba muy detalladamente acontecimientos escandalosos como crímenes y asesinatos, consiguiendo con esto aumentar el tiraje de su periódico porque sus ventas habían aumentado en cuatro meses. El “New York Herald”, en el mismo año fue el primero que publicó la primera entrevista dialogada, inauguró la sección financiera, y tenía corresponsalías en Europa, organizó la expedición Stanley, James Gordon Bennet dueño del periódico, generó un gran sensacionalismo, por eso es considerado el padre del “amarillismo”

Se funda en el año de 1840 la primera agencia de noticias Associated Press, que abastecía a seis periódicos de noticias, todos de Nueva York. Con la inauguración de la primera línea telegráfica, en ese año, permitió al “Herald”, tener columnas y noticias que eran nutridas por esa fuente lo que dio como resultado mayores ventas.

<sup>23</sup> GUBERN. Roman. El lenguaje de los comics. Barcelona, 1974. Ediciones Península. P. 15.

Con todo eso el periodismo norteamericano se convirtió en el más ágil y vivo del mundo. Existían también, en esta época, numerosas revistas humorísticas, casi 196 títulos, a los que después se le añadirían ilustraciones, entre estas destacaron: "Puck", en 1877 por Joseph Kepler, los semanarios "Judge" en 1881, y "Life", en 1883, donde se formaron los mejores dibujantes: Richard Felton Outcault, James Swinnerton, y Frederick Burr Opper, y fue aquí donde inició una nueva forma de concepción gráfica que conduciría al nacimiento de los comics.

La aparición de los comics fue el resultado de la lucha de los tres diarios más famosos de Nueva York: "World", de Pulitzer; "Morning Journal", de Hearst, y "Herald", de Bennet. Los tres crearían sus suplementos dominicales a color donde las imágenes y el humorismo eran la parte principal, todo esto con el objetivo de atraer y vender más, sobre todo a la multitud de inmigrantes que sabían poco inglés y a las grandes masas de compradores, poco interesados en la lectura.

### **3.1. *The yellow Kid*, y los primeros comics.**

Nacido en 1864, Richard Felton Outcault, comenzó su carrera al publicar en "World", diversos dibujos satíricos sobre un suburbio de Nueva York, donde reivindicaba a las clases bajas. Aparecería, el 5 de mayo de 1885, un niño vestido de un camión amarillo, el color se le da el 5 de enero de 1896, bajo el título "At the Circus in Hogan's Alley", bajo la autoría de Felton. Dentro del camión aparecían los textos, como antecesor del uso del "globo" o "ballon", donde se leen los diálogos de los personajes de los comics. Este niño era conocido como *The yellow Kid*, sería el primer protagonista fijo de una serie de comics y adquirió enorme popularidad.

Outcault, fue el primer autor en reunir a un personaje protagonista que se repite a lo largo de una serie de ejemplares de publicación periódica, y como el iniciador en el uso del globo con un texto inscrito en tal serie; pero la importancia de Outcault está que con tal síntesis de técnicas ya existentes obtuvo con su obra un gran éxito al atraer el gusto popular, esto formó las bases de los comics como arte e industria.

Desde la aparición de la tira en el periódico, este aumentó su tirada a 550 mil ejemplares y la promovió como la mayor del mundo, en "The Rancing season opens in Hogan's Alley" y "Amateur Circus: the smallest show on earth", ambas viñetas de media página publicadas en el ejemplar del 26 de abril, es la mejor prueba de la creciente popularidad del personaje, sus historias estaban basadas en los acontecimientos importantes que ocurrían en el momento.

El "Hearst", viendo el éxito contrató rápidamente a Outcault, presentando a la serie *The yellow Kid*, en el suplemento dominical del "Journal". "The American Humorist", el 18 de octubre de 1896; mientras George B. Luks desde el mes de mayo continuaba con la realización del personaje en "World", con su título anterior "Hogan's Alley".

A fines de 1896, Hearst le comunicaba a Outcault que publicara la tira no sólo como una viñeta, sino a través de una sucesión narrativa de viñetas, y dándole al "globo" su función clásica. Pero en 1898 estalla un pleito entre los periódicos donde se había publicado la tira: *World* y *Journal*, sobre la propiedad del personaje, Outcault deja el *Journal*, y en 1901 empieza a trabajar para Bennet en el "Herald", con su nueva serie *Buster Brown*, que aparece el 4 de mayo de 1902. Como el periódico estaba dirigido a la clase alta, ello influencia en el autor, situando a su protagonista en un ámbito aristocrático y conservador muy alejado al popular ambiente del anterior.

Durante esa época los comics eran llamados "funnies", por ser divertidos, se publicaban preferentemente en los suplementos dominicales y a color, del formato de una página, recurriendo también a la mitad horizontal de esta superficie, de ahí el nombre de *sunday*, durante estos comienzos había de surgir una línea, que se seguiría después, consistía en que el autor dispusiera de la página entera, y la dividiera en dos partes, la mayor para la tira principal y la segunda con dos o tres tiras de viñetas para una historia secundaria. a la que se le llama "Topper".

Caricaturista de la revista "Puck", Frederick Burr Opper llega al *Journal* en 1899, con la serie *Happy Hooligan*, que empieza a publicarse el 26 de marzo de 1900. El personaje principal era una especie de payaso, con una lata como sombrero. El autor introduce después una pareja de personajes: *Alphonse and Gaston*, que llevaban a lo ridículo su forma de llevar las norma y las buenas costumbres. Su tercera historia aparecida el 24 de julio de 1904, *And Her name was Maud*, el protagonista, dueño de una granja, aparece con una mula. Junto con estas tiras Opper alternaban otras tiras como *The Dubb family*, narraba los percances que esta familia le ocasionaba a la clase alta. Entre los años 1921 y 1923 aparece el comic principal, donde unía a todos sus personajes era *Down on the farm*, luego recobraría *Happy Hooligan*, nuevamente su lugar como único comic hasta el 14 de agosto de 1932 que llega a su fin, por problemas del autor.

En 1903, Gustave Verbeck crea *The upside downs o little lady Lovekins and old man Muffaroo*, para "Herald", esta serie aparece el 11 de octubre, el autor duplica el espacio de media página ofreciendo una segunda lectura con la *sunday* vuelta al revés, que es continuación de la primera. La temática era una innovación: el suspenso y lo fantástico. Esto es más evidente en su segundo comic *The terrors of Tiny Tads*, que aparece el 15 de octubre de 1905, con la incursión por vez primera de monstruos.



Posteriormente aparecerían los comics de continuidad, donde se crea un suspenso después de cada entrega, los primeros en esta categoría son las obras de Charles William Kahles (1878-1931), con *Hairbreath Harry*, en 1906; y de Harry Hershfiel (1885-1974), con *Desparate Desmond*, la historia de un villano, y aparece en 1910.

El primer comic de animales fue *Mister Jack*, de James Swinnerton para el periódico "San Francisco Examiner", la tira aparece el 2 de julio de 1902. La figura principal de un oso es caricaturizada y humanizada, con la participación también de un gato, el mundo de *antropomorfos parlantes* destinado a inaugurar una extensa línea de los comics.

En el periodo de 1912 y 1919 el periódico "Journal", crea una nueva modalidad, la publicación diaria de un comic: daily, tiene formato rectangular, integrado por una hilera de varias viñetas, que se inserta en los días laborales y en las páginas blanco y negro, el primero en aparecer fue *A. Mutt*, del autor Bud Fisher el 15 de noviembre de 1907, el protagonista encuentra un compañero en una institución para deficientes mentales el 29 de marzo de 1908, y la tira cambia de nombre a *Mutt y Jeff*, nombre que se le sigue dando hasta nuestros días, ya que la tira aún tiene vigencia en México.

" Ante la esplendorosa aceptación de los comics, los periódicos propietarios de los mismos, los distribuyeron a otros de diversas ciudades, e incluso, mediante agencias de prensa internacionales, a distintos países. Muy pronto, el creciente imperio periodístico norteamericano generaría agencias especializadas en la distribución de comics (junto con chistes, pasatiempos, curiosidades, etc.). la más célebre, King Features Syndicate de Hearst, actuaba ya en 1915. Cuatro años más tarde, los diarios "Chicago Tribune" y "New York Daily News", impulsados por los primos Captain Patterson y Colonel McCormick, unieron sus fuerzas erigiendo el Chicago Tribune-N.Y. News Syndicate. El Press Publishing, agencia del "World", se transformó, corriendo 1931, en el también superconocido United Features Syndicate. Todos ellos subsisten hoy, al lado de otros asimismo notorios como el NEA (Newspaper Enterprise Association), el McNaught Syndicate, el Register and Tribune Syndicate, etc. El actual Field Newspaper Syndicate es el resultado de una larga historia de fusiones y compras de agencias distribuidoras, y de diversas nomenclaturas comerciales (Chicago Sun-Times, Publishers, Hall, entre otras)".

" En la época anterior a los Syndicates, autor y periódico se disputaban la orientación ideológica de los comics. Pero, una vez que estos entraron en una cadena de distribución nacional e internacional, el Syndicate impuso absolutamente sus ideas, neutralizando todas las que hicieran peligrar la venta en

algunos puntos, y promocionando las que consideraban de seguro éxito general”<sup>24</sup>

### 3.2. *Little Nemo in Sumberland y The Katzenjammer Kids.*

El artista Winsor McCay (1869-1934), aprendió dibujo de un especialista en teoría de perspectiva; trabajó como decorador de escenarios de grandes espectáculos y estuvo muy vinculado al mundo del circo, todo esto influyó para la creación de su obra maestra *Little Nemo in Sumberland*; a esto hay que agregarle sus obras creadas en 1904 *Little Sammy Sneeze*, y *Dreams of the Rarebit Fiend*, que aparecen como posibles focos de inspiración para su siguiente comic.

En el “Herald”, por su formato de grande páginas, el autor pudo darle un complejo tratamiento, plagado de angulaciones muy avanzadas para la época y enriquecido por el suntuoso decorado de cada viñeta, al comic *Little Nemo in Sumberland*. Cada capítulo de la tira narra un sueño del protagonista, que termina siempre en la última viñeta con su despertar.

Como en el episodio del 15 de octubre de 1905, donde en el sueño aparece un mensajero de Morpheus, rey de Sumberland, para llevar al protagonista a su encuentro, durante el viaje suceden cantidad de cosas fantásticas; Al siguiente capítulo del 22 de octubre, el rey revela el motivo de su llamado a Nemo: su hija la princesa quiere verlo, el viaje transcurre entre champiñones gigantes, aparecen animales que son los guías. El 25 de octubre aparece por primera vez la princesa que será una de las figuras más asiduas de la tira, también aparece Flipp, un enano enemigo de Nemo.

Después del encuentro de Nemo con la princesa, ésta se vuelve su compañera de viaje, entre los dos van sorteando las maldades de Flipp, contribuyendo a sostener el interés de la trama, el villano termina por unírseles, junto con un polinesio, que aparece el 14 de julio de 1907, y que es conocido durante uno de sus viajes marítimos, así que el cuarteto tienen cantidades de aventuras, que el autor mezcla, posteriormente, en el mundo real y Sumberland.

A pesar del exigente público de “Herald”, la tira no adopta jamás ninguna postura reaccionaria, sino que acepta su temática tratando de atraer el gusto de los lectores, desarrollaba sus tendencias vanguardistas a partir de las posibilidades brindadas por lo irreal a la imaginación. Por otra parte el estilo de McCay se dirige mucho al Art Nouveau, lo que satisfacía de inmediato a los gustos exigentes, el

<sup>24</sup> COMA. Javier. Los comics un arte del siglo XX. Barcelona, 1978. Ediciones Guadarrama. P. 8.

montaje de las viñetas y el fino uso del color le daban a la tira un carácter de unidad pictográfica

Este comic es la primera obra maestra entre la época de 1905-1911, y queda como testimonio de la trascendencia estética del los montajes. Todos los valores de la tira se centran en el tratamiento gráfico y narrativo de McCay, y de su procedimientos lingüísticos y expresivos. Además es el antecesor de los comics de ficción y fantasía.

Otra de las obras más trascendentales de los comics, es la tira de Rudolph Dirks (1877-1968), *The Katzenjammer Kids*, aparecida el 12 de diciembre de 1897 en el suplemento del "Journal", la tira integraba un lenguaje narrativo ampliamente explícito mediante la sucesión de viñetas, sobre todo por la ausencia de textos. Posteriormente a las imágenes se le agregarían los "ballons" para los diálogos, y la serie tomaría formas expresivas y clásicas del comic actual. Cabe mencionar que este comic tiene vigencia hasta nuestros días, con el nombre en México de *Maldades de dos Pilluelos*, del creador Hy Eisman.

El autor, era de origen alemán comenzó su carrera en las revistas "Judge" y "Life", tomando el arte del humor de los dibujantes, y le fue encargado el trabajo de transplantar a *Max und Moritz*, de Bush. El humor crítico de Dirks se insertaría también el línea sociopolítica de muchos comics. Los protagonistas Hans y Fritz, son dos niños gemelos, que atacaban el orden establecido, en su casa y en la escuela, reaccionando la sociedad contra ellos a través del castigo, los cuales eran cuidados por su voluminosa madre y por un capitán de la marina mercante, que hacía el papel del padre.

A partir de 1914 Harold Knerr hereda la tira, y la empieza a crear para el periódico de Hearst, quien hereda también el título, que hasta entonces había sido utilizado. Sorprendentemente Knerr realizó desde el 13 de diciembre de 1914, *The Katzenjammer Kids*, con un estilo que sería definitivo, mientras Dirks, que paralelamente usaba los mismos figurantes bajo otro nombre *The Capitan and the Kids*, para la cadena de Pulitzer, aparece con ese nombre el 25 de agosto de 1918, esto debido a la fobia por lo alemán durante la guerra.

Después ambas series coincidirían notoriamente en las líneas generales de sus visualizaciones, por lo que cabe afirmar que si Dirks había inventado tema y personajes, en cambio Knerr creó "look" gráfico y el ritmo narrativo. Por otra parte, resulta evidente que Knerr se mostró muy superior a Dirks en la elaboración de gags humorísticos.

En el episodio del 23 de junio de 1918, los gemelos protagonista junto con su madre se presentan ante un juez para reivindicar su condición de holandeses y solicitar que se cambiara el apellido de madre y gemelos porque se les confundía con alemanes, el juez accedió a que su nombre fuera Mrs. Shenanigan, y los nombres de los niños serían para Fritz ahora Mike y para Hans ahora Aleck, así que hasta 1920 la serie se llamaba *The Shenanigan Kids*, después cambiaría otra vez a su nombre original.

En 1936 Knerr aumentaría de cuatro a ocho los personajes principales de la tira, esta iniciativa adquirió trascendencia añadida en cuanto coincidió con el término de la temática itinerante y con el inicio de la residencia fija del grupo en la célebre y exótica isla bajo el gobierno de un rey indígena tan enloquecido como el grupo de blancos.

### 3.3. Desarrollo de los comics.

En esta época sobresalen algunas tiras como *Skippy*, de Percy Crosby, llevada al cine por el director Norman Taurog, quien ganó un premio Oscar por su trabajo, y protagonizada, en la película por el actor por Jackie Cooper. La serie era humorística y satírica, el papel principal lo tenía un niño reflexivo de nueve años, que con frecuencia, ejercía de transmisor de la conservadora filosofía del autor.

La serie tenía contenidos muy adultos en múltiples entregas, y se adelantó en este sentido a *Peanuts*. Crosby había llevado a cabo un ensayo del futuro *Skippy Skinner* en las anécdotas de Timmie Clancy, el protagonista de su serie *The Clancy Kids*, distribuida por McClure Syndicate durante 1915 y 1917. Seguidamente cultivó el prototipo en la revista de humor "Life", hasta el 15 de marzo de 1923, dedicó toda una página a la presentación de una serie de ilustraciones, con textos tipográficos al pie, que significaría el auténtico origen de *Skippy*.

Las series que más se identificaban con el público eran las *family-strip*, tiras dedicadas a contar las anécdotas de una familia, estas eran capaces de ofrecer caracteres muy identificados, había de dos tipos, unas que tenían continuidad dramática de una entrega a otra y las que eran autoconclusivas, terminaban la historia en la misma edición, de estas características hay dos muy importantes: *Polly and Her Pals*, y *Bringing Up the father*.

Serie cómica, de temática referida al género familiar, que en sus mejores momentos constituyó un frenético laboratorio de búsquedas e innovaciones gráficas, como si prolongara históricamente los rumbos vanguardistas de un sector de los comics de principios de siglo, aparece el 4 de diciembre de 1912 la

serie *Positive Polly*, en tiras diarias, al cabo de un mes, el 13 de enero de 1913 se le da su título definitivo *Polly and Her Pals*, de Cliff Sterrett.

“ La tira tenía una estética de la geometría y adicción a la líneas rectas y a los ángulos, Sterrett, se adentró en las proximidades del cubismo, además cultivó una distorsión de la realidad que se extendía desde las figuras humanas hasta el paisaje y penetraba en los dominios del dadaísmo, sobre todo cuando elementos inanimados se transformaban sin razón alguna con el paso de una viñeta a otra”.

“ El autor había tomado el concepto básico de una serie que realizaba anteriormente, *For this we have daughters*, la cual trataba sobre los conflictos generacionales, entre unos padres y su joven hija, Molly. La nueva muchacha, a la que Sterrett concedería indudables encantos físicos, se mantuvo en el papel principal. El 7 de noviembre de 1925, la serie comenzaría a llamarse *Polly and Her Pals*”.<sup>25</sup>

La fecha oficial del nacimiento de *Bringing Up the Father* (Educando a papá), es el 12 de enero de 1913, esta comedia crítica, con entrega autoconclusivas durante casi todo su dilatado recorrido, cuyas tiras diarias fueron conocidas también como *Jiggs and Maggie*, nombre de los protagonistas, del autor Georges McNanus. Desde diciembre anterior el sindicato de Hearst, había comenzado a distribuir los dailies. Durante 1913 la serie se alternó con otras de McNanus, por los que no logró periodicidad cotidiana total hasta más tarde. Su puesta en marcha quedó definitivamente completada cuando el 14 de abril de 1918 se agregó la página dominical, indispensable para que pudiera destacar todo el estilo gráfico del autor.

Los protagonistas: Jiggs era un hombre gordo y amable su esposa Maggie por lo contrario era angulosa y desabrida, componían un matrimonio de nuevos ricos. Pero el marido prefería mantener hábitos y amigos que eran propios de su proletario pasado, mientras por el contrario la ambiciosa esposa pretendía codearse con la aristocracia y al fin, luchaba constantemente para impedir los hábitos anteriores de su esposo.

La anécdota familiar se ampliaba a la contraposición de los ámbitos y personajes de la lata sociedad, y todas sus ridículas vanidades, con las esferas de la vida en los barrios, y el auténtico bullicio de alegres esparcimientos sin reglas de etiqueta.

“ McManus conjugó un trazo, progresivamente moldeado y perfeccionado, que delimitaba meticulosamente los contornos de personajes, objetos y escenarios, según la moda Art Deco, y aplicó el resultante rumbo expresivo a una

---

<sup>25</sup> COMA, Javier. *Diccionario de los comics. La edad de oro*. España, 1991. Editores. Plaza & Janes. P. 162.

visualización crítica de la clase privilegiada. Una de sus tácticas favoritas consistía en integrar a los personajes del "gran mundo" en lujos domésticos donde el mobiliario se asimilaba gráficamente a posturas y vestuarios de los distinguida figuración"<sup>26</sup>

Al mismo tiempo, el estilo de McNanus se mostraba idóneo para subordinar su gusto por el detalle a la glorificación entusiasta de la clase popular: las aglomeraciones de sus miembros en la calles o en la cantina o taberna adonde se escapaba Jiggs, quedaban plasmadas sin abigarramiento alguno y denotaban un orden singular.

La animal-strip *Krazy Kat*, era una serie con animales antropomorfos y parlantes en un mundo cerrado y onírico del que emergía una constante reflexión sobre la ética individual y social. Su autor Georges Harriman tuvo varias tiras antes de llegar a *Krazy Kat*, el 1 de agosto de 1910 rebautizaba su serie *Dingbat Family*, por *The family Upstairs*, donde aparecían junto con los personajes humanos, un ratón y un gato, el 17 de agosto el ratón pronunciaba las palabras "krazy kat", refiriéndose al gato, el 28 de agosto de 1913 se originaba el nacimiento de la serie, como una daily vertical, con viñetas una debajo de otra.

La historia de la tira se basa en la relación de Krazy, presa de amor hacia el ratón Ignatz, que continuamente respondía con certeros ladrillazos a la cabeza del gato, mientras que el perro Pupp, policía, intentaba defender a Krazy, por quién sentía una especie de pasión platónica, y se encargaba de frenar a Ignatz con reiterados y vengativos encarcelamientos. Además el ratón estaba casado y tenía hijos, lo que acentuaba la soledad de Krazy.

"Herriman necesitaba las amplias dimensiones de la página para expresar sus incesantemente renovados conceptos del montaje y de la arquitectura narrativa, y para plasmar lo que sería un elemento definitivo de su puesta en escena: la ambigüedad de un paisaje cuyas desérticas bases comportaban habituales cambios de ingredientes. A la connotación principal del escenario se añadía la análoga referida al protagonista: la indefinición de sexo en la palabra "kat" (de cat, gato o gata) caracterizaba decisivamente a Krazy y a su mundo personal. Pese a que determinadas páginas dan a entender una identidad femenina de Krazy, el propio autor aseguraba que el minino no pertenecía a un sexo concreto, y realizaba numerosas entregas a partir de una ambigüedad sexual singularmente maliciosa".

"George Herriman procedía de una época y un sector, en los inicios de los comics, que habían albergado numerosos experimentos vanguardistas, referidos a

---

<sup>26</sup> COMA, Javier. Idem. P. 45.

tentativas de captar la atención de los intelectuales y de los artistas mediante abstracciones filosóficas y poéticas o guiños y afiliaciones a corrientes pictóricas del momento. Con *Krazy Kat* tales planteamientos creativos hallaron una manifiesta prolongación, que abarcaba personajes, temas, *grafismo*, *montaje* e incluso textos. A la distorsión de la realidad en las imágenes se añadía la también constante e intencionada deformación del lenguaje (que ha sido atribuida a la ascendencia *crolla* de Herriman, nacido mulato en Nueva Orleans, aunque el autor recurrió asimismo, y con elevada insistencia, a palabras y frases catellanas). En cualquier caso, se advierte en *Krazy Kat* una voluntad de ruptura de fórmulas que se adecua extraordinariamente a la paralela iniciativa de configurar con *Krazy*, *Ignatz*, *Pupp*, y el resto de los personajes, una visión altamente crítica del mundo real, como si una sociedad absurda reclamara un retrato surrealista".<sup>27</sup>

### 3.4. La continuidad narrativa en los comics.

Del cine de dibujos animados surgió *Felix the Cat* (El gato Félix), creado por Pat Sullivan y aparecido por vez primera en forma de comic en 1923, no se trataba de una animal-strip, sino de una serie de contexto humano protagonizada por un gato que hablaba, o pensaba en voz alta. Era un ser desgraciado, pero tenía un gran optimismo y una fantasiosa imaginación.

Felix, cuyo nombre provino de *felicity*, felicidad, y *feline*, felino, conjuntamente fue, durante la época clásica de sus comics, un ser fuera de lugar con categoría de mito de la frustración y de la utopía. Solitario y marginado en un mundo de hombres, vivía en dos distintos niveles: como un simple gato ante la figuración humana, y como antropomorfo para los lectores.

Harold Gray, encauzó sus limitadas capacidades gráficas en una estrategia expresionista que derivaría hacia un estilo muy eficaz y personal, con su obra *Little Orphan Annie*, aparecida el 5 de agosto de 1924, en tiras diarias, por el Chicago Tribune - N. Y. Syndicate, la acción comenzó con el traslado de Annie desde el orfanato a la mansión de los Warbuck.

La historia se basaba en las aventuras de una huerfanita que no adoptaron precisamente tonalidades dramáticas sino entonaciones duras y melodramáticas al compás de una muy conservadora visión de la vida y la sociedad del autor. Añadida la entrega dominical desde el 2 de noviembre de 1924, a Annie le regalan un perro llamado Sandy con el que protagonizaría dilatados monólogos en torno a un mundo que la rodeaba.

<sup>27</sup> COMA. Javier. Idem. P. 118.

A partir de 1931 dailies y sunday se unieron en un sólo rumbo narrativo, con lo que se acrecentó el realismo, considerablemente agresivo en el plano ideológico, de una serie que muy pronto desencadenaría feroces actitudes contra la política del presidente Roosevelt. Con todo Gray introdujo ingredientes fantásticos mediante las incorporaciones de dos extravagantes ayudantes del magnate Oliver "Daddy" Warbuck: Punjab y The Asp.

El dibujante Roy Crane inició las dailies para el NEA Service, el 14 de abril de 1924, con la serie *Washington Tubbs II*, refiriéndose al nombre completo de *Wash Tubbs*, el título de la tira de aventuras, urbanas y exóticas, que asumió, ya desde la segunda mitad de los años veinte, una prodigiosa síntesis de caricatura y realismo en el marco de las tiras diarias. Después seguiría un largo camino bajo el nombre *Capitan Easy*, correspondiente a su coprotagonista y a la serie desgajada en los suplementos dominicales.

En la primera historia no apareció el Capitan Easy sino hasta cinco años después, hubo un ciclo de entregas dominicales como toppers de *Out Our Way* desde el 22 de febrero de 1927 hasta el 9 de julio de 1933, las sundays llamadas *Capitan Easy*, *Soldier of Fortune* aparecieron después del término de las anteriores, a principios de 1938.

Crane ya había consumado una auténtica revolución de lenguaje mediante las tiras diarias de *Wash Tubbs*, en su siguiente serie *Capitan Easy* se hizo patente el espíritu experimental del autor en el empleo del color y en el montaje referido al amplio espacio de la página. Hay que citar también, a Crane como pionero de la serialización y del relato de aventuras simultáneamente a lo largo de la segunda mitad de los años veinte, con presencia de muy variados escenarios, terrestres y marítimos, en parajes muy distanciados entre sí. Nadie hasta entonces había utilizado la narrativa como él.

"Una de las grandes tiras, por su estética es *Mickey Mouse*, publicadas por Walt Disney, quien escribió las primeras dailies, aparecen a partir del 13 de enero de 1930, dibujadas por Ub Iwerks, quien sería el diseñador definitivo del ratón, entintadas por Win Smith, y distribuidas por el King Features Syndicate. A mediados de mayo se adjudicó las tiras a Floyd Gottfredson, que fue auxiliado por Hardie Gramatky, un excelente dibujante".<sup>28</sup>

El ratón Mickey protagonizó largos seriales en territorios urbanos y exóticos, y dio un constante mensaje de esperanza en la tenacidad y bondad de los esfuerzos individuales para triunfar en la aventura de la vida y asimilarse felizmente a la existencia cotidiana. De esta forma, *Mickey Mouse*, con el humor y la imaginación

<sup>28</sup> COMA. Javier. Idem. P. 139.



como banderas, llevaba un mensaje optimista de lo que era América y lo que había construido.

Desde principios de años treinta hasta final de la década, los relatos de las tiras diarias, paradigmáticamente concebidos, escritos y dibujados a la medida de los adultos lectores de los periódicos, dieron unas dimensiones gigantescas a los hallazgos estéticos que impulsaron al personaje de Disney.

La serie de *Mickey Mouse*, en 1932 se estructuraba en episodio largos, generalmente de un trimestre e integrantes de una vastísima temática, que no sólo se basaba en un género concreto, sobreponiéndose de ser una animal-strip, se convierte en una tira muy popular, introduciéndose en el western, la ciencia-ficción, la intriga policíaca, en los rumbos exóticos, en la aviación, en el melodrama urbano e incluso en la comedia doméstica, dos razones son las que propician la gran variedad temática de la tira, una es la presencia de innumerables personajes, y el otro es la referencia periódica a la actualidad. Dicha serie será posteriormente un precursor de los dibujos animados, naciendo con ella una de las grandes productoras de éste género, hasta nuestros días, la productora Disney

### 3.5. Comic humorístico.

Con la influencia del personaje Charlotte, del actor Charles Chaplin, de continuar la mudez de las imágenes surge una tendencia del comic humorístico, asentados en la pantomima, recargando el acento en la iconografía y determinando un cambio notable de los comics.

Ejemplos de este tipo están los siguientes comics: *Napoleon and Uncle Elby* pareja de solitarios, de un perro y amo de Clifford McBride, debutó el 6 de junio de 1932 como dailies, pero se creó en 1929; *Henry* de Carl Anderson, hizo famoso al niño con cabeza de bombilla, que nunca decía una palabra, aparece como daily el 7 de diciembre de 1934; *Pete the Tramp* su autor fue Clarence D. Russell, empezó como sunday el 10 de enero de 1932, el protagonista era un vagabundo suburbano, preocupado únicamente por comer y mantener su ocio.

Uno de los comics más representativos de esta corriente es *The little King*, de Otto Soglow (1900-1975), aparece sindicalizada con sunday el 9 de septiembre de 1934, la serie giraba en torno al monarca gordo de un caricaturesco reino. El pequeño rey, de comportamiento pantomímico, llevaba a cabo los actos más contradictorios con su condición y rompía reiteradamente los esquemas del protocolo desde una actitud ingenua y utópica, pero ingeniosa y amable.

Otro marginal que no disfruta de las comodidades y vive apartado de la vida fue el comic *Alley Oop* de Vincent T Hamlin, surge como daily el 7 de agosto de 1933. Fantasía prehistórica de trazos caricaturescos y narrativa serializada, que después de cinco años de su origen, fue transportada, con recursos de ciencia-ficción a nuestros días. Su protagonista era un hombre atlético acompañado de su novia Ooola.

### 3.6. Los comics policíacos.

Contrario a las novelas de ediciones populares, los comics policíacos adoptaron posturas muy conservadoras, ya que éste era un espejo de la depresión de 1929 en Estados Unidos. La temática de algunos se basaba en la "ley seca", y en unos de los personajes de la época Al Capone.

La serie de protagonismo y procedimiento policial creada por Chester Gould para el Chicago Tribune - N. Y. Syndicate, es una de las más representativas de la época: *Dick Tracy*; aparece en los sundays de los días 4 y 11 de octubre de 1931, posteriormente iniciaba en la daily del 12 su narración seriada en base al asesinato del frustrado suegro de Dick.

La peculiar imagen de la serie derivó de la mezcla de dos aparentes contradicciones, por un lado el director del sindicato Joseph Patterson, exigía realismo y cotidianidad, por el otro, el autor que era un excelente narrador gráfico, carecía de dotes precisas para desarrollar un estilo auténticamente realista, por lo que basó su creatividad en una puesta en escena muy descriptiva y en una estética expresionista.

La gran etapa de *Dick Tracy* había transcurrido entre mediados de los treinta y principios de los cincuenta. La historia tenía como protagonista a un detective que luchaba contra el crimen se ceñía especialmente a la caza de los criminales, que siempre fallecían antes de llegar a los tribunales.

Debido al gran éxito de este género aparecieron otros como: *Dan Dunn*, en 1933 del autor Norman Marsh, junto al protagonista, un agente secreto, estaban Babs, una niña, y el perro Wolf; el patrullero *Mickey Finn*, de Lank Leonard aparece en 1936; creada por el ayudante de Gould, Dick Moores, en mayo de 1936, surge *Jim Hardy*, un periodista expresidiario que se enfrentaba a la corrupción; *Inspector Wade*, en 1935 de Lyman Anderson; *Radio Patrol*, iniciado por un diario de Boston en 1933, del dibujante Charlie Schmidt y del guionista Eddie Sullivan, la protagonista era la patrulla y la radio, hogar de los agentes.

“ El pelirrojo policía mercenario era *Red Barry*, del guionista Will Gould y del dibujante *Walter Frehm*, aparece como dailies el 19 de marzo de 1934. El personaje principal era hábil para infiltrarse entre los delincuentes, la tira satirizaba a algunos representantes de la policía

El 7 de noviembre de 1937, el protagonista resultaba herido gravemente por un gángster, cuando es llevado al hospital, aparecen dos niños y una niña, los cuales serían los personajes principales de la serie *The Terrific Three*, título que aparece el día 12, Red después aparecería física y mentalmente acabado”.<sup>29</sup>

Pero el mejor rival de la exitosa *Dick Tracy*, sería *Secret Agent X-9*, con guiones de Dashiell Hammet quién también creó al personaje, la tira diaria inicial aparece el 22 de enero de 1934, desde entonces han desfilado numerosos autores, ello ha repercutido en los cambios de estilo, de personalidad y físico del protagonista y de título. La serie era de aventuras de género criminal, extendidas a conflictos de espionaje con el protagonista Dexter, quién justificaba su actividad porque su esposa y su hija fueron asesinadas.

El dibujante Alex Raymond, interesado por trabajar con Hammet, se dedica a crear un gran trabajo y dio a la serie un ritmo interno con los protagonistas en pleno movimiento y con una nerviosa planificación, inspirada por el cine negro de la época. Gráficamente *Secret Agent X-9* era durante la mayor parte de 1934 mejor que las otras tiras posteriores de Raymond *Flash Gordon* y *Jungle Jim*.

### 3.7. Thimble Theater y Blondie.

Las series con mayor poder testimonial desde el principio de la década hasta el fin, pertenecen al género humorístico.

*Thimble Theater* es una serie humorística y satírica, realizada por Elzie Crisler Segar (1894-1938), mediante entregas con periodicidad diaria desde el 19 de diciembre de 1919, y ampliada a páginas dominicales a partir del 18 de abril de 1925. En sus inicios los protagonistas eran la familia Oyl, integrada por los padres y sus hijos Castor y Olive, junto con el novio de ella Ham Gravy, formaban un grupo de actores ocasionales que representaban eventuales roles en el “teatro del tamaño de un dedo”, significado del título.

“ Después la serie, controlada por el King Features Syndicate, adquiriría su forma definitiva, cuando Segar inventó el personaje del marinero tuerto Popeye, que debutó en las tiras diarias el 17 de enero de 1929 y en las sundays el 2 de marzo

<sup>29</sup> COMA. Javier. Idem. P. 166.

de 1930 Con la entrada de este personaje la serie alcanzó una gran popularidad, y en poco tiempo los periódicos titulaban las tiras diarias *Popeye, The Sailor Man* o simplemente *Popeye*, aunque el título oficial continuaba siendo *Thimble Theater*, el sindicato no se decidió a rebautizar la serie con el nombre del marinero hasta después”.

“ A lo largo de los años treinta, la serie, había logrado imaginativos seriales, preferentemente en las tiras diarias, una gran variedad de personajes como el gordo J. Wellington Wimpy, presentado el 28 de diciembre de 1930 en las dailies; y un personalísimo lenguaje narrativo donde la continua acumulación de gags entrañaba simultáneamente el progresivo desarrollo de un dilatado relato. Distorsiones del idioma, culto a la fantasía, y sátira de la actualidad social y política”.<sup>30</sup>

Poca relación existe entre el Popeye de los dibujos animados y el de los comics, en el primer caso es un personaje más o menos heroico y voraz consumidor de espinacas, en el segundo está bajo la influencia de este alimento, pero es muy diferente al amoral anti-héroe de los años treinta. El verdadero Popeye de los comics es una extravagancia cualificada por lo fantástico y por el reflejo de la realidad, y se afirmó, además, como el primer superhombre de la narrativa gráfica.

El máximo “best-seller” de los comics es la serie *Blondie*, iniciada para el King Features Syndicate el 8 de septiembre de 1930 por Chic Young, mediante tiras diarias, y agregó el sunday el 21 de septiembre Comenzó siendo una girl-strip con su protagonista Blondie, una secretaria rechazada por los ricos padres de su novio Dagwood, después de la boda que ocurre el 17 de febrero de 1933 se vuelve una family-strip.

La lucha entre los padres del novio y la pareja se desarrollo durante más de dos años, hasta 1933 que Dagwood emprende una huelga de hambre en protesta por el impedimento de su matrimonio con Blondie, esto causo un gran revuelo no sólo en la tira sino en todo el público. En ese mismo año, cuando Roosevelt es elegido presidente, pueden casarse.

Termina el preámbulo de la historia, así como su estructura por entregas, que desde ese momento serían autoconclusivas, pero dicho preámbulo es lo que posteriormente cambia las vidas de los protagonistas, el padre de Dagwood lo deshereda, y queda alejado no sólo de los lujos que antes disfrutaba, sino también de espaldas al consumismo.

---

<sup>30</sup> COMA, Javier. Idem. P. 202.

En la forma ha predominado el estilo caricaturesco, lo que otorga aún mayor singularidad a la serie. Cabe mencionar que sí las ironías han sido muy respetuosas con *Blondie*, mujer realista e inteligente al mismo tiempo que sensible e imaginativa, en cambio se ha desbordado con referencia a *Dagwood*, un hístico abrumado por sus obligaciones familiares y laborales. En la actualidad esta serie se sigue publicando en México con el nombre de *Lorenzo y Pepita*, y con el formato de comic-book.

### 3.8. Las nuevas temáticas.

“ La imaginería caricaturesca o realista de magazines y diarios reflejaba, durante las primeras décadas del siglo, el interés creciente del público norteamericano hacia proezas deportivas. El boxeo y las carreras de caballos suscitaban, además, la pasión por las apuestas, que, en plena debacle económica, se traduciría a ensañaciones milagreras. La euforia adquisitiva de los años veinte, en la fiebre del automovilismo, había salpicado Estados Unidos de “locos cacharros”. Pero el deporte más destinado a mistificar era la aviación. El 22 de marzo de 1927, Charles Lindbergh había despertado el entusiasmo popular con su vuelo transoceánico a bordo del “Spirit of San Luis” desde el Roosevelt Field de Nueva York hasta Le Bourget en París. En 1935, Wiley Post, tras sobrevolar el planeta en unión de Harold Gatty cuatro años antes, recorría Los Angeles-Cleveland a una velocidad sólo posible entonces por la toma de alturas superiores a las habituales. El mismo Howard Hugues, en su etapa de hazañas aeronáuticas, batía el record mundial, alcanzando los 563 kilómetros por hora; el 13 de julio de 1938 sería idolátricamente aclamado en Nueva York tras su legendaria vuelta al mundo”.

“ En este contexto, los comics superaban las barreras del gag discontinuo, de los episodios autoconclusivos y del grafismo meramente caricaturesco. Cuando, a fines de los años veinte, algunos dibujantes accedieron a cierto naturalismo visual, influenciado por las ilustraciones realistas de los semanarios, y al desarrollo, junto con los guionistas, de tramas serializadas, la aviación se convirtió en un elemento temático de primer orden para los comics...”<sup>31</sup>

Bajo estas temáticas aparecieron las siguientes tiras: *Tailspin Tommy*, en 1928 del dibujante Hal Forrest y el escritor Glen Chaffin; en 1929 *Skyroads* de Dick Calkins y Zack Mosley, posteriormente con la colaboración de Russell Keaton; *On The Wings* en 1933, de Mosley, que después de llamara *Smilin Jack*; *Don Winslow of the Navy* de Frank V. Martinek, aparece en 1934 como una serie marítima y luego de aviación.

<sup>31</sup> COMA, Javier. Del gato Felix al gato Fritz, España, 1979. Editorial Gustavo Gilli. P. 92.

Durante esta época aparecerían los escritores o guionistas especializados en algún tema en especial, como Martinek, quién fue oficial de Marina, no eran dibujantes, por eso se establecieron equipos para la realización gráfica, el firmante no siempre era el responsable de la serie.

El comic de aviación más importante es *Scorchy Smith* su creador fue John Terry, pero siguió con la serie Noel Sickles, aparece en marzo de 1930 con aventuras de un aviador que durante la época de su realización constituyeron el marco de un laboratorio de apasionantes experimentaciones gráficas, base de los próximos estilos de Milton Caniff y Frank Robins.

Aciertos narrativos como el plano contraplano plano, están en la serie del dibujante Clarence Gray y del guionista William Ritt: *Brick Bradford*, serie primeramente de aviación y posteriormente de ciencia-ficción por sus elementos fantásticos. Con su topper *The time top*, de la que saldrían dos personajes, posteriores compañeros de Bradford, Horatio Southern y su hija April.

El rival más cercano de esa serie fue *Buck Rogers in the 25<sup>th</sup> Century*, comic basado en la novela de Philip Nowlan, "Armageddon 2419 A. D.", de ahí su título anterior *Buck Rogers 2429 A. D.*, dibujada por Dick Calkins y guiones de John Dille, surge como dailies el 7 de enero de 1929, serie de ciencia-ficción con destacada presencia en la mitología popular. El protagonista Anthony Rogers, as aéreo de la primera guerra mundial, quedaba paralizado a causa de un accidente en una mina y se despertaba en el siglo XXV.

La serie *Mandrake*, del guionista Lee Falk y del dibujante Phil Davis aparece el 11 de junio de 1934 como daily, y como sunday el 3 de febrero de 1935, la tira tiene como protagonista a un mago con poderes extraordinarios y a su ayudante de color, el africano Lothar, la historia se basa en los viajes de éstos a lugares imaginarios.

Del mismo guionista, Falk, surge en 1936 la serie del hombre enmascarado *The Phantom*, ilustrado por Ray Moore; este personaje es un antecesor de los llamados super.héroes del comic-book. La serie se desarrolla con las aventuras de un justiciero con disfraz emblemático, básicamente situadas en escenarios exóticos, es llamado por los indígenas "el duende que camina".

El dibujante proporcionó a la serie un tratamiento gráfico de carácter romántico y evocador, con dosis de ambigüedad y erotismo; el personaje principal cuenta a su coprotagonista Diana Palmer, su historia, una exploradora que se ejercitaba en el boxeo a bordo de un barco en ruta a Nueva York.

El 13 de agosto de 1928 debutaba *Tim Tayer's Luck* de Lyam Young, serie de una pareja: Tim y Spud, los cuales tenían aventuras por todo el mundo; esta serie no tendría un dibujante principal, pero destacaba Alex Raymond. Surge también la tira de aventuras exóticas *Ted Towers* basada en las obras de Frank Buck, *Bring'em Back Alive*, empezó a publicarse el 11 de noviembre de 1934

Otro tema que también surge son los westerns como: *Broncho Bill* de Henry O'Neill; *Little Joe* de Ed Leffingwell, las dos en 1933; *Bronco Peerler* y *Red Ryder* de Fred Harman, esta última iniciada en 1938; *King of the Royal Mounted* del dibujante Allen Dean, sustituido después por Charles Flanders y basada en la novela "El sargento King" de Zane Gray.

La tira *The Lone Ranger* (El llanero solitario) otro western iniciada en 1939, adaptada de una exitosa serie radiofónica que había sido creada en 1933 por John King y George W. Trendell y desarrollada por Fran Striker. El protagonista era un jinete enmascarado, "el llanero solitario", a bordo de su caballo blanco Silver y junto con su compañero indio Toro.

De 1937 está una de las series más exitosas de aventuras *Prince Valiant* (El Príncipe Valiente) de Harold Foster, distribuida por el King Features Syndicate; escenificada en la época medieval y con tema ceñido a la permanente soledad del héroe, el autor se tomó las suficientes libertades históricas para aunar la temática de los Caballeros de la Mesa Redonda y la de la ruina de la civilización bajo la acometida de la barbare

El comic estéticamente es una gran obra pictórica, con viñetas en secuencia, captando en amplitud el tiempo y el espacio de los momentos cumbres de la acción, y con un sistema narrativo donante de un lírico ritmo suave al itinerario físico y espiritual del protagonista. Publicación que continua vigente en México, con el nombre de *El Llanero Solitario*, con el formato de comic-book.

El comic *Tarzan* es la adaptación de las aventuras del famoso hombre-mono que creara en el marco de la novela de Edgar Rice Burroughs en 1912. La industria de Burroughs conservaría los derechos del personaje y otorgaría la distribución de los comics para la prensa en 1929. Al principio hubo una serie de tiras diarias, iniciándose el 7 de enero al 16 de marzo de 1929, lo que no eran comics propiamente dicho, sino sólo una sucesión de viñetas.

En junio de 1929 arrancan definitivamente las dailies con guiones de George Carlin y las ilustraciones de Harold Foster, las tiras diarias presentarían sucesivos seriales sobre las novelas del protagonista. La etapa de Foster se caracterizó por un estilo sereno y majestuoso, el sólido uso de la viñeta-secuencia, una

predisposición a los planos generales, y el concepto armónico de la globalidad de la página

Desde el 9 de mayo de 1937, Burne Hogarth fue el dibujante con el guionista Don Garden, poco a poco Hogarth opuso al lirismo fosteriano una violencia y un expresionismo singulares, transmitidos tanto a los personajes como a la escenificación y encauzados hacia simultáneos cultos a la dinámica y a lo barroco. Después de ser sustituido por Ruben Moreira "Rubimor" a partir de diciembre de 1945, Hogarth llega para su segunda etapa en agosto de 1947.

En la primera de etapa serie espacial y en la segunda de ciencia-ficción, con cambios de sentido en una y otra, el comic *Flash Gordon* tiene múltiples autores, estilos y enfoques y en consecuencia su historia resulta tan compleja como irregular. Comenzó a publicarse el 7 de enero de 1934 y su creador fue Alex Raymond, pleno de pasión y audacia, abocado a la épica y al romanticismo, descubriera poco a poco su capacidad. Basado en la novela de Philip Wylie y Edwin Balmer "When Worlds Collide".

Los personajes principales son Flash, Dale Arden y el científico Hans Zarkov, quienes en un viaje por el espacio llegan al planeta Mongo. Mientras el dibujo de Raymond evolucionaba rápidamente, la obra se desarrollaba como una especie de poema épico donde se fundían las tradiciones de la ficción con las preocupaciones colectivas del presente.

En otoño de 1935, Raymond logró posiblemente su máxima fuerza expresiva, con un barroquismo desbordado en la descripción de la batalla de Flash y sus aliados contra las fuerzas del tiránico Ming. Después de un año adquiriría un carácter neoclásico y empezaría su "look" más duradero, el salido de las bellas ilustraciones con amplio protagonismo de la figura humana y con disminución de los rayados en beneficio de contrastes equilibrados de las tonalidades.

Al mismo tiempo que *Flash Gordon*, surge su topper *Jungle Jim* el 7 de enero de 1934 de Raymond también, con los guiones de Don Moore, aventuras, únicamente desarrolladas en entregas dominicales, el papel principal es de un cazador de fieras para circos y zoológicos, y luego mercenario, con aventuras en Asia y Oceanía, en compañía de Lilli De Vrille, después aparecerían personajes como Shangai Lil y Lynne.



### 3.9. Los comics durante la guerra.

Durante los años treinta se experimentó por un nuevo camino, el de recopilar en cuadernos especiales algunos comics, sin embargo surgen los comic-books con historias hechas especialmente para ese tipo de ediciones, se publicaban mensualmente y las tiras ocupaban varias páginas para su desarrollo que generalmente es autoconclusivo, los personajes son también una novedad: los super-héroes, con facultades extraordinarias y disfraces emblemáticos.

Los títulos más destacados son. "Action Comics", con el comic de *Superman*, que surge en junio de 1938; "Marvel Comics" inicia con *The Submariner*; "Detective Comics", en su número de mayo de 1939 aparece *Batman*; "Flash Comics", con el primer número de *The Flash*, en enero de 1940; "Sensation Comics", con *The Gay Ghost*; "More Fun Comics" y el comic *The Spectre*; "Whiz Comics", surge con *Captain Marvel*, en febrero de 1940.

En la época de guerra surgen tiras como *Terry and The Pirates*, escrita y dirigida por Milton Caniff para el Chicago Tribune - N. Y. News Syndicate, iniciada el 22 de octubre de 1934, durante más de diez años, marco de una sensacional revolución de lenguaje y, a la vez, vibrante crónica de acontecimientos históricos. Protagonizada por un muchacho, Terry Lee y su protector, Pat Ryan.

" La narración se orientaba a complejos personajes, sobre todo femeninos, como las delincuentes Burma, y Dragon Lady, acentos de crítica social, diálogos muy incisivos y brotes de nuevos horizontes gráficos. Adquiría también las características de una vasta narración con protagonismo colectivo, donde se mezclaban los acontecimientos y se acumulaban los personajes, donde se ampliaba poco a poco el relato".<sup>32</sup>

" La serie que giraba en torno a un investigador enmascarado que habitaba en un cementerio y cuya verdadera identidad era la de Denny Colt es *The Spirit* (El espíritu), creada por Will Eisner quien dibujaba y escribía los guiones, y junto con Everett "Busy" Arnold habían ideado un nuevo tipo de suplemento de comics para las ediciones de los domingos, se trataba de un cuadernillo de 16 páginas en color, estilo comic-book, en el que aparecían tres relatos, correspondientes a tres historias diferentes, de varias páginas cada uno, el principal era *The Spirit*, con siete páginas mínimo, junto con *Lady Luck*, y *Mr. Mystic*, que completaban el cuaderno. La serie nació junto con éste suplemento el 2 de junio de 1940".<sup>33</sup>

<sup>32</sup> COMA, Javier. *Diccionario de los comics. Edad de oro*. España, 1991. Editores Plaza & Janes. P. 197.

<sup>33</sup> COMA, Javier. Idem. P 186.

" Spirit colaboraba con el jefe de la policía Dolan y mantenía relaciones sentimentales con la hija de éste, la rubia Ellen. De hecho, el protagonista ejercía, con frecuencia, de testigo de unos acontecimientos que se adentraban en los más diversos rumbos narrativos, desde la crónica social hasta la elucubración poética, y que recibían muy diferentes enfoques, del humorístico al dramático. Gran parte de los relatos pertenecieron o se acercaron al género negro, pero también con diversas temáticas como viajes exóticos, el espionaje, la fantasía lírica, la ciencia-ficción, e incluso algunas fábulas navideñas ".<sup>34</sup>

Entre los múltiples personajes que aparecieron destacan los femeninos, en la tradición de las aventureras y mujeres fatales del cine negro. Algunas de ellas son: Silk Satin, quién pasó de delincuente a espía, Destiny Blake, luchaba contra los nazis, P'Gell, mujer fatal y sarcástica, y Sand Seref, con pasado de aventurera.

En tiempos de guerra, los comics, significaron escapes de la realidad que se vivía en la trincheras, ya que se distribuían por Europa y las playas del Pacífico, y se convirtieron en símbolos masivos de los campos de batalla.

---

<sup>34</sup> COMA, Javier. Idem. P. 187

#### **4. LOS COMICS EN LATINOAMERICA Y JAPON.**

En Latinoamérica, la influencia económica de los Estados Unidos y la permanencia de sus estructuras sociales, llevaron consigo la aparición de los comics en los periódicos, dentro de condiciones similares a las de su impresión original.

“ Esto trajo como consecuencia la temprana aparición de historietas latinoamericanas de buena calidad, y el desarrollo de algunos artistas de calidad cuya trabajos llegan a los Estados Unidos, como: *Patoruzú* de Dante Quintero basada en la historia de un indio de la Pampa argentina, inició su publicación en Nueva York en 1941, la obra de José Luis Salinas *Herman el Corsario*, que sería distribuida por el King Features Syndicate para publicarla como dailies con el nombre de *Cisco Cid*”

“ A éstos éxitos se sumarían después los humoristas argentinos, Guillermo Mordillo, Copi y Quino el autor de *Mafalda*, el guionista Héctor G. Oesterheld, cuya gran producción se ha visto reforzada con la participación de artistas como el italiano Hugo Pratt y el uruguayo Breccia”.

“ En otros países como Chile aparecieron Arturo del Castillo con el western *Randall*, que inicio su publicación en 1957, basada en un guión de Oesterheld: en Uruguay Alberto Breccia, que inicio sus trabajos en la década de los 30, pero su serie más importante fue *Mort Cinder* de 1962, también con guiones de Oesterheld”.<sup>35</sup>

En las dos últimas décadas las historietas latinoamericanas ha adquirido una clara trascendencia con respecto a la liberación ideológica, excesivamente puestos en los grandes modelos de comics de importación norteamericana. De esta descendencia esta la obra policiaca *A lack Sinner* de 1975, publicada en Europa, del guionista Carlos Sampayo y del dibujante José Muñoz, argentinos.

##### **4.1. Comics en México.**

La historietas como tal se inicia en México con autores como: Pruneda, Acosta, Tilghmann, Arthenack, Audiffred, Neve, Zendejas, y algunos más, las tiras más importantes y arraigadas en la cultura popular son: *Don Catarino*, *Chupamirto*, *Mamerto*, *Adelaido*, *El Señor Pestaña* y *Segundo I*; sin embargo su éxito comercial

<sup>35</sup> COMA, Javier. Los comics un arte del siglo XX. Barcelona, 1978. Ediciones Guadarrama. P. 195.

es muy bajo ya que sólo se venden 15 mil volúmenes en una población de 15 millones de habitantes.

La transformación de la historieta en fenómeno cultural llega hasta los años 40, esto no sucedió antes por ser un país con mucha analfabetización y con un periodismo marginal, posteriormente se crea un público mayor, ya más letrado debido a las campañas de enseñanza oficial, y el comic se independiza de los diarios formándose las revistas de monitos, que son potencialmente más populares.

El comic como cultura de masas se da con la aparición en 1934 de la revista *Paquín*, de Francisco Sayrols, con la aparición de esta también surge un nuevo público adulto a pesar de los nombres de las revista que pareciera que están destinados a los niños, pero los lectores son principalmente jóvenes, algunos títulos son: *Paquito*, *Pepín*, del Coronel José García Valseca y *Chamaco*, de Ignacio "el Chamaco" Herrerías.

" En este periodo la literatura popular se revitaliza, y junto a reediciones de series decimonónicas clásicas, aparecen folletines con géneros modernos como los cuentos policíacos o de ciencia-ficción y las crónicas novelescas de la revolución. Aunque en México los *pulps*<sup>36</sup> no alcanzan la popularidad de las historietas, también esas revistas baratas de relatos literarios viven un modesto auge. A mediados de los treinta, cuando aparecen las primeras publicaciones de monitos, ya están en el mercado los *pulps*: *Emoción*, *Detectives*, *Misterio*, y *Novela de Aventuras* y a fines de la década se le suman: *Detectives y Bandidos*, y *Cuentos y Novelas*. Y poco después *Vida y Cuentos*".

" A medio camino entre el *pulp* y el comic-book, las primeras revistas de historietas publican tanto monitos como seriales literarios, y su hibridez propicia el trasvase de los géneros de un lenguaje a otro. Así, una de las líneas fuertes del folletín decimonónico - la aventura de capa y espada - es adoptada rápidamente por la historieta: si en 1935 *Paquín* publica los episodios de *El Jorobado o Enrique de Lagardere*, de Sheridan Le Fanu en su versión literaria, poco después *Chamaco* lanza una interminable adaptación a la historieta de *Los Pardillán*, de Miguel Zévaco, realizada por Melesio Ezquivel".<sup>37</sup>

Durante los años 40 el deporte constituye uno de los principales esparcimientos para los mexicanos, y por eso proliferan revistas relacionadas con el tema como: *Ases y Estrellas*, *Mujeres y Deportes*, *La Afición*, *Fútbol*, *Ring*, y otras. En 1941 aparece él "Esto", primer diario especializado en deportes, de la cadena editorial

<sup>36</sup> Pulp: Folletín de edición periódica, de poco precio y con historias de mucha acción. ↘

<sup>37</sup> AURRECOECHEA, Juan y BARTRA, Armando. *Puros Cuentos*, México, 1993. Editorial Grijalbo, P. 25

García Valseca, en el cine triunfa la película "Campeón sin Corona", de Alejandro Galindo. Pero el éxito mayor, debido a sus grandes ventas, lo tienen las revistas de monitos quienes acaparan la atención del público porque ahí se disfruta también el deporte, creándose en sus páginas canchas, ruedos y cuadriláteros, y grandes héroes deportivos.

Otros temas de interés general son: las historias truculentas y sangrientas, con ingredientes de terror y ciencias ocultas, surgen títulos como: *Alarma*, donde surge una de las heroínas más famosas *Yolanda*; y el sexo, los teatros de revista y los cabarets, surgen publicaciones como: *Sexo*, el semanario *Vida Alegre*, de Xavier Navarro, y *Vea* que será una de las más exitosas.

En el diario "Esto" se funda un suplemento dominical de ocho páginas donde aparecen historietas de autores de gran calidad como: *Pepe el Inquieto*, de Germán Butze; *Los Superlocos*, de Gabriel Vargas; *Gitanillo*, de Francisco Flores; *Cumbres de Ensueño*, de Guillermo Marín; *Don Proverbio*, de Antonio Gutiérrez, *Corazón del Norte*, de Eduardo Martínez Carpinteiro; *Adelita y las guerrillas*, de José G Cruz; y la pareja formada por Yolanda Vargas y el dibujante Alberto Cabrera, quienes realizan la serie *Almas de Niño*, que después se llamaría *Memín Pinguín*

" La Secretaría de Educación Pública en 1936 crea la revista *Palomilla*, con el objetivo de enseñar, predominan las historietas, el personaje principal es Timoteo, creado por Salvador Pruneda con el título *Cosas de Timoteo*. Y en 1939 aparece *Hercules*, historia basada en el héroe mitológico, y dibujada por Narayanath Salazar, y Joaquín Cervantes Bassoco crea para la misma revista la serie *Los Amantes de Venecia*".<sup>38</sup>

Dos revistas que sobresalen por su calidad son: *Cartones*, fundada en diciembre de 1945 por Jesús Hernández Tamez, realiza comics muy parecidos a los norteamericanos como *Cruz Diablo*, de Cristóbal Velasco y Constatino Rábago, *El Caballero Azul*, de Gutiérrez, Quintero y Álvarez; *Guerra Interplanetaria*, de López, Flores, Quintero y Rábago, *Capitán wings*, de Daniel López y Francisco Flores. Y *Figuritas* fundada en 1948 por el dibujante Alfonso Ontiveros, primero aparece semanalmente y posteriormente aparece dos veces por semana, es una historieta para adultos donde predominan el dibujo realista de medio tono y el fotomontaje, su principal colaborador es Manuel del Valle.

" El periódico "Excélsior", empieza a impulsar el trabajo de los moneros, primero en las páginas de su suplemento "Jueves de Excélsior", y después en un suplemento especial para los domingos, donde surgen importantes artistas como:

<sup>38</sup> AURRECOECHEA, J. y BARTRA, A. Idem. P. 104.

Gabriel Vargas, con *Virola y Piolita*; Ontiveros, con *La Sombra*, y *El Fantasma de la ópera*, Alfredo Valdez, con *El Conejo Cornelio*, y *Cuca Curvas*; después se integran Arthenack Jr. , Con *El Búho*, Victaleano León, con *Los Monstruos del Doctor Morton*; Francisco Flores y Tamez, con *Flinn de la Pradera*; y Jorge Bravo, con *Morgan el Corsario Negro*. Y Guerrero Edwards quién crea la serie *Chicharrín y el Sargento Pistolas*.<sup>39</sup>

El periodista Jorge Piñón Sandoval crea en 1944 el semanario humorístico *Don Timorato*, donde colaboran Salvador Novo, Renato Leduc y Antonio Robles. Publicación donde hay muchos colaboradores pero no hay calidad, esto es porque responde a una necesidad electoral. Algunos trabajos rescatables son los de Narayanath Salazar, Alberto Isaac, Manuel Morán y Jorge Puga.

En 1948 se le une una nueva publicación *Presente* de Piñón Sandoval, el equipo de colaboradores lo integran Arias Bernal, Angel Zamarripa, Abel Quezada y Alberto Huici, destacan los trabajos de Quezada: *Máximo Tops*, donde el autor introduce un nuevo tipo de viñeta donde lo principal es el texto y no los dibujos.

Los historiadores modernos se desarrollan en los diarios y suplementos, entre estos están: Carlos Dionisio Neve y Hugo Tilghmann, Salvador Pruneda quien crea a *Don Catarino* y a su familia en las páginas del "Heraldo". Por su parte Juan Arthenack pasa de los diarios a las revistas especializadas con la serie *Adelaido el Conquistador*.

Los comics norteamericanos invadían, no sólo el mercado, sino también su estilo de vida, por eso cuando aparece en 1947 *La Familia Burrón* de Gabriel Vargas, es un éxito porque refleja el típico estilo de vida mexicano de clase baja, la historia se desarrolla en la vecindad del Callejón del Cuajo, y el temor a que la pobreza decorosa se convierta en la miseria total, es el tema principal.

Una de las mayores aportaciones de *La Familia Burrón* es su recreación del lenguaje que se habla en la capital, el "caló", que desde la serie *Los Supertocos*, Gabriel Vargas ya empezaba a implementar, logrando de verdad una total innovación con sus hallazgos verbales.

" Para la revista *Paquín*, Ramón Valdiosera Berman crea *El ladrón de Bagdad*, cuyo protagonista es Raimur, personaje de gran físico se enfrenta a feroces enemigos cuya peligrosidad aumenta cuanto más tardan en mostrarse. Valdiosera, hace uso del arte de bifurcar los caminos narrativos y deja entrever historia, tiene la habilidad de posponer los desenlaces manteniendo el suspenso,

<sup>39</sup> AURRECOECHA, J. y BARTRA, A. Idem. P. 39.

salta de una aventura a otra y tiene un buen uso del continuará. Cuando el autor deja la revista pierde los derechos de su obra pero aparece después la misma historia con el nombre de *Simbad el marino*. Valdiosera es un gran introductor del villano, al que trata siempre con simpatía y afecto, a diferencia de los autores norteamericanos".<sup>40</sup>

La serie de *Rolando el Rabioso* comienza a publicarse en la revista *Chamaco Chico*, del autor Gaspar Bolaños Villaseñor, posteriormente aparece con el nombre de *El regreso de Rolando el Rabioso*, durante los años cincuenta, junto con los pepines tradicionales de contenido plural, comienzan a aparecer fascículos con una sola serie, y en 1953 el autor publica su serie como un semanario, en 1960 la revista adopta el formato de tabloide bajo el sello de Litomar. Durante su primera etapa la historia era ambientada en el medioevo, en la segunda los personajes cambian de escenario y las aventuras de Rolando se trasladan a México.

A mediados de los setenta Bolaños muere y su lugar en la serie es ocupado por Salvador Lavalle, quien ya venía colaborando con el autor, retoma todo el estilo para empezar con una nueva serie *El Príncipe Violento*, en 1976, con poco éxito ya que sólo aparecen seis números en la editorial HERSA.

Una de las más reales historias de la vida cotidiana mexicana es la serie *Los Supersabios*, de Germán Butze, los personajes principales son la familia formada por Panza, Doña Pepita y el abuelo. Se publica en episodios originales por cerca de treinta años, y en su larga vida no todo son relaciones torturadas, hay también aventuras de evasión, villanos y ambientes exóticos.

Con gran influencia de las serie norteamericanas *Los Supersabios*, se va desarrollando de menos a más, al principio la acción externa se lleva a cabo en ambientes extravagantes donde domina, sobre la historia de la vida familiar de los protagonistas, pero poco a poco, los personajes, familiares de Panza, van aumentando, y con la aparición de Don Seve, los conflictos domésticos es el punto principal.

Con la muerte del autor se acaba la serie, pero se siguen publicando sus números que realizó de 1969 a 1972, para la revista *Chamaco*, en formato de cuadernos medio tabloide, con periodicidad semanal y a una sola tinta, en 1978 la Editorial Posada publica los número que se realizaron para el suplemento del periódico "Novedades, en forma de revista y a color.

---

<sup>40</sup> AURRECOECHA, J. y BARTRA, A. Ídem. P. 242.

## 4.2. Comics en Argentina.

Joaquín Lavado "Quino", es sin lugar a dudas la gran revelación de los años 60, en el comic en Argentina, como artista ha asimilado con gran inteligencia la soltura, el desprejuicio y la causticidad, en relación con la leyes reales del mercado argentino de la historieta. Su estilo estético es simple y directo, utiliza a pequeños "monos" de formas redondeadas, y tiene un dominio absoluto de las diversas técnicas. Es sin lugar a dudas lo más sobresaliente ya que su obra *Mafalda* ha traspasado las fronteras de su país considerándose un fenómeno social y comercial del comic latinoamericano.

" Quino condensa de manera ejemplar la ideología de sus lectores de clase media; por lo menos el vago sentimiento de frustración y desasosiego. En sus dibujos, junto con el gag visual de puro humor, o con el viejo chiste de situaciones, aparecerán regularmente las alusiones al deterioro económico de la clase media, las críticas a la burocracia, los problemas municipales, los medios de comunicación masivos considerados como factores de estupidización colectiva, la censura, las pesadillas del confort doméstico, y las diferencias sociales".

" Junto con los temas clásicos e ideológicos se filtrará, a su vez, una zona menos convencional, verdadera síntesis de una novedosa especialidad que podríamos denominar como "humor y terror", una de sus primera tiras aparece en los números de *4 Patas* en 1960, y nos ofrece una síntesis bastante apropiada de la ideología del dibujante".<sup>41</sup>

" La ética y el formalismo del autor, que aspira a que se realicen a través de una factura de absurdos de la historia, se integra, a su vez, en la tira *Mafalda*, nació por frustradas razones publicitarias para afincar luego en las páginas de "Primera Plana", después se publicó en "El Mundo", "Siete Días", apareció después en la televisión, los diarios de otros países, la ropa infantil, los juguetes, los libritos, pasteles, etc.". <sup>42</sup>

## 4.3. Los comics en Japón.

En México, las caricaturas japonesas comenzaron a transmitirse en la década de los sesenta, con series como *Meteoro* y *Astroboy*, la base de las caricaturas japonesas son los mangas o los comics japoneses. Al principio de los setenta,

<sup>41</sup> RIVERA, Jorge. Medios de comunicación y cultura popular. Argentina, 1990 Ed. Legasa. P. 112

<sup>42</sup> RIVERA, J. Idem. P.



eran delicadas, del género "shoujo", entre esta entran las historias de niñas como *Heidi*, y la de *Candy*, pero con el tiempo la violencia empezó a tomar más fuerza en la pantalla, en caricaturas como *Robotech* y la violentísima *Mazinger Z*. A principios de los noventa, *Los Gatos Salvajes* reconciliaron el humor con los golpes de karate. Pero el verdadero éxito de una caricatura violenta fue cuando el fenómeno *Dragon Ball* empezó a transmitirse por televisión.

Antes y durante la década de los cincuenta, los manga eran contados desde una perspectiva teatral, las entradas y salidas de los protagonistas eran iguales a una puesta en escena y los dibujos sólo daban la sensación de dos dimensiones. A esta época se los conoce como generación pre-manga.

" Gracias a Tezuka Osamu, conocido en Japón como el "Dios del Manga", éstos comics se convirtieron en una verdadera industria. Tezuka creó los manga modernos; su creación *Mighty Atom* (Atomo Poderoso), fue conocida en todo el mundo, y en la década de los sesenta se reprodujo su conocida versión animada para la televisión, llamada *Astro Boy* (Niño Astral)".

" También en la década de los sesenta surgió otro género de manga, el ya mencionado "shoujo manga", que son historias dedicadas a las mujeres, los cuales son técnica y narrativamente más sofisticados; combinan el drama, la aventura, la fantasía, la tragedia, el humor y el romance. Ahora el shoujo manga y sus subgéneros se han establecido entre la fantasía y la ciencia-ficción, además de contemplar temas tabú, como el amor entre personas del mismo sexo. Las más famosas de éste géneros son *Ribbon* (Listón), y *Sailor Moon* (Luna Marina) que son clasificadas como mangas para mujeres".<sup>43</sup>

A mediados de los años ochenta, Akira Toriyama creó *Dragon Ball* (Bola de Dragón); una manga que esta dividida en tres partes: *Dragon Ball* (DB); *Dragon Ball Z* (DBZ); y *Dragon Ball GT* (DBGT). La historia tiene como protagonista al niño *Goku*, que tiene cola de simio, y quien conoce a *Bulma*, que es un maestro de las arte marciales, y su enemigo es un demonio llamado *Piccolo Daimaoh*.

Cabe mencionar que el éxito de esta serie no sólo es en las mangas y en la televisión, ahora también en el cine, donde se han llevado las tres versión en donde se cuenta la vida de *Goku*, hasta su matrimonio, y todas sus aventuras en torneos enfrentándose a su máximo enemigo *Piccoio*. Las exageraciones dramáticas y la gran fantasía son el imán principal de esta manga.

---

<sup>43</sup> CORTEZ, Rafael. "Más grande que Godzilla: Dragon Ball". Zona E. México. 1998. P. 27

## **5. EL IMPACTO SOCIAL DE LOS COMICS.**

Para esta investigación es importante mencionar que los comics no sólo tienen una importancia estética ni comercial, sino también ideológica y social, son el reflejo del desarrollo que va teniendo la sociedad de los Estados Unidos durante el transcurso de su historia, desde la aparición del primer comic, hasta la fecha. Son creadores de mitos, fenómeno que tendrá que adoptar, de ellos el cine. Para ello es necesario hacer una pequeña revisión, de las circunstancias sociales que se observaron durante la aparición de las historietas.

Cuando los comics aparecieron, a finales del siglo pasado y principios de éste, eran propiedad del periódico que los publicaba, y podían tener la ideología que fuera, esto como un acuerdo entre la publicación y el autor. Cuando los sindicatos aparecieron durante la primera guerra mundial, se inició una uniformidad en la ideología de los comics.

Los comics son vendidos y distribuidos por los sindicatos, entre más periódicos fueran, mayor era el éxito económico, para lograrse éste se necesitaba de una temática que fuera lo más neutral posible, para no ser tendenciosa y fuera rechazada por el masivo público lector. La variedad de mentalidades aconsejaba a los sindicatos a establecer una línea común que encajara dentro de las diversas tendencias.

Lincoln exaltaba las costumbres del país, asumidas como una creación parainstitucional del pueblo, esto tomó diversos caminos, primero, en el ámbito de los sindicatos, y después en el restringido marco de la libertad ideológica cedido a los autores. Este arte masivo, en Estados Unidos, se sometió a la filosofía capitalista, en donde algunos comics producidos durante los años 20 y 30, no son sólo diferentes entre sí, sino incluso con ideologías opuestas.

Los comics norteamericanos para la prensa, han respondido a las formulaciones políticas de una sociedad, donde tanto el partido del poder como el de la oposición pertenecen a la derecha. Todas las ideologías llevan un mismo punto de unificación: el estilo de vida americano, resaltado por sobre todas las cosas.

### **5.1. La década de los treinta.**

Los comics durante los años 30, se desarrollaron en diferentes temáticas, antes de este periodo predominaban los de carácter humorístico, reflejando las circunstancias de la época, había jovialidad general en el país, con el cambio de

circunstancias, aparecen nuevas vertientes con el propósito claro de ofrecer evasión a través de: aventuras en lugares exóticos o fantásticos, lucha contra los gansters en las series policiacas, donde los detectives protagonistas son engrandecidos, mientras que en las series familiares en lugar de hablar de cómo gastar el dinero, ahora las aventuras se desarrollan a través de cómo conseguirlo.

En algunas tiras, se refleja a triste realidad de éstos años con todas sus implicaciones profundas, convirtiéndose en una de las críticas más amargas de la sociedad burguesa que se dan en los comics. Durante la depresión, los comics de prensa se convirtieron en el medio de entretenimiento más barato y popular, por eso creaban temáticas para desviar la atención de la cruel realidad que se vivía.

“ La popularidad internacional de las series de aventuras, almacenando héroes apuestos y fieles novias a su subordinada merced, ha extendido una creencia, no excesivamente acertada, sobre la uniformidad machista de los comics norteamericanos, en realidad, y sin que ello suponga un reconocimiento de los derechos femeninos auténticos, las “strip” para la prensa de los Estados Unidos tuvieron antes protagonistas femeninas que machos triunfadores gracias a sus distintivos a fuerza física”.<sup>44</sup>

## 5.2. La imagen de la mujer en los comics.

Las mujeres se van emancipando poco a poco: salen a trabajar y por lo tanto leen más los periódicos, de ahí la importancia de crear nuevos protagonistas que serán las mujeres, liberadas de su imagen tradicional como objeto sexual y ama de casa, se desarrollan las nuevas heroínas de los comics, mujeres liberales e independientes, a través de las “girl-strip”, como una nueva estrategia comercial para alcanzar nuevos mercados.

La familia como institución, empieza a cobrar mayor importancia, principalmente entre los inmigrantes, que al estar lejos de su patria consideran a la familia como tal, las “family-strip” por lo tanto, son lo que el pueblo norteamericano quiere leer todos los días en los diarios, viéndolas como espejo de su propia circunstancia y satisfacción.

Posteriormente la imagen de la mujer varía, como ahora lo que se trata de cubrir es un mercado adulto, se elaboran aventuras seductoras a través del erotismo, mientras desaparecían las temáticas tradicionales, aumentaba la moda de las series realistas en la prensa con personajes femeninos como protagonista, dentro de contextos de los melodramas urbanos.

---

<sup>44</sup> COMA, Javier. Los comics un arte del siglo XX. BARCELONA, 1978. Ediciones Guadarrama. P. 134

### 5.3. Los comics durante la guerra.

Durante la primera guerra mundial los comics tuvieron muy poca influencia debido a la tardía participación de los Estados Unidos, por eso durante este periodo prevalecieron los comics de humorismo, sin embargo, la propaganda militar adquirió gran importancia durante la segunda guerra mundial.

Todos los comics narraban la lucha contra el nazismo, algunos personajes como Popeye y Mickey iban a la guerra, antes de la contienda los héroes de los comics ya se enfrentaban a villanos con caracterización alemana, el gobierno le dio gran importancia a la fuerza de este medio para llegar de una mejor manera al pueblo y sensibilizarlo en contra del enemigo. El desarrollo de algunas historias se basaban en la guerra.

Entre los soldados tuvieron gran éxito algunas tiras, por eso pidieron que en los boletines del ejército que se editaban en diversos puntos del mundo, se incluyeran algunas y así llegaran a las tropas norteamericanas. Como por ejemplo la serie *Terry and the Pirates*, de Milton Caniff, desarrollaba algunos eventos según mandos militares.

“ Terry era capaz de provocar espectaculares reacciones masivas, por eso no era extraño que el Pentágono controlara muy de cerca de esta serie que estaba muy ligada a la guerra, resultado de esta reacción de exaltación patrótica y la glorificación de la fuerza aérea norteamericana, se habría podido pensar en una dictadura militar de no ser por Caniff, quién con su estilo determinaba el verdadero desarrollo de la serie. Por esa razón se le acusaba al autor por su propaganda belicista”.<sup>45</sup>

“ El segundo trabajo importante de Caniff fue *Steve Canyon*, que es el ejemplo más fuerte de los condicionamientos que las directrices militares han podido imponer al trabajo creativo de los comics. Este medio fue utilizado ahora para la guerra fría que reclamaba nuevamente de la atención del Pentágono sobre su artista de los comics, y esta serie perfilaba a favor, nuevamente, de los objetivos de la armada norteamericana, principalmente para la guerra contra Corea, hecho que acentuaba la relación entre los organismos militares y Caniff. Además de que sirvió como medio publicitario para la política exterior de los Estados Unidos”.<sup>46</sup>

En esta ambivalencia, sostenida por cierto respeto de *Steve Canyon* a las fuerzas bélicas del bando contrario, comparando éste con otras tiras de la época, la

---

<sup>45</sup> COMA, J. Ídem. P. 162.

<sup>46</sup> COMA, J. Ídem. P. 164.

historia se movía en dos vertientes: la aventura militar fuera del país, y la paralela evolución costumbrista de la nación.

#### **5.4. La Temática censurada de los comics.**

Como los comics estaban dirigidos para los adultos, y tenían cierta injerencia sobre toda la familia, estaban en una posición paradójica y se vieron obligados a no intervenir en ciertas temáticas como: la violencia, el erotismo y el problema racial, también se consideraba la necesidad de respetar las líneas básicas de la política norteamericana, y cuestiones religiosas.

Durante las primeras décadas de aparición de los comics, tenían temas basados principalmente en el humor y la caricatura, lo difícil fue cuando surgieron los comics realistas, durante los años 30, los personajes eran principalmente policíacos y por lo tanto la violencia era un ingrediente indispensable, las tiras desarrolladas en escenarios exóticos no podían ignorar a las otras razas, la fantasía aventurera tenía que influir en la vestimenta de las heroínas, estas razones crearon una apertura, pero la falta de apoyo inmediato repercutió en las anécdotas rebuscada y finales incongruentes.

La aparición de otras razas, en los comics norteamericanos, que no fuera la blanca, estaba condicionado, los personajes tenían que cubrir ciertas reglas, o eran los villanos o enemigos de la historia, o estos estaban al servicio de los protagonistas.

Además de la fuerte carga erótica que empezaban a tener los comics, principalmente para adultos, algunos autores como Caniff y Will Eisner, creaban personajes femeninos con magnetismo basado en fuertes y complicadas psicologías. Debido al éxito comercial que estos ingredientes le daban a los comics, también se sumaron los comic-books, quienes vieron en el erotismo una gran rentabilidad, así crearon heroínas y villanas que aparecían semidesnudas como las tarzanas y el uso de la ciencia-ficción.

Fueron los comic-book quienes primero se salieron de la fuerte censura, que todavía se ejercía sobre los comics publicados en la prensa, con la utilización, en sus páginas, de elementos no permitidos como la violencia, el horror, y sus grandes cargas de racismo.

La extensa producción de comics y sobre todo su infraestructura sociológica e industrial que los llevó desde el principio hacia el público adulto a través de la prensa, hacen que las historias norteamericanas sean superiores a las de

cualquier otro país, donde preferentemente se desarrollaron comics dirigidos al público infantil ya que estos son, generalmente, menospreciados como medios de expresión. La producción norteamericana cuando llega a otros países es desfigurada por la censura para ser encaminada únicamente a los niños.

En Europa, lo más importante históricamente, después de la ocupación nazi y la prohibición de los comics norteamericanos, resulta ser los ataques contra estos, desde 1949, por parte de las diferentes corrientes políticas y organismos católicos. Pero, a partir de esto, cabe mencionar y reiterar que estas tiras no estaban concebidos para los niños. Cabe suponer también, a que podían reducirse, en este clima los comics franceses de la época.

## II. EVOLUCIÓN DE LOS COMICS Y LAS PRIMERAS PELICULAS.

### 1. UN DOBLE SURGIMIENTO A FINALES DE SIGLO.

Durante los años veinte se inicia una evolución hacia horizontes estilísticos y narrativos más amplios que se traduciría en incorporaciones del dibujo naturalista, del realismo temático, y de los relatos extensos mediante la estrategia del serial. Así se produce una enorme gama de enfoques, géneros y tratamientos gráficos y narrativos, destinados a nutrir espectacularmente un periodo de tres décadas considerado la Edad de Oro de los comics, época que tiene grandes paralelismos con lo que estaba viviendo el cine de Hollywood.

“ Si se toma como referencia básica la evolución del cine, el punto de partida hubiera residido en la implantación del sonoro, y el declive, en el enlace de las secuelas del maccarthismo con la imparable aparición de la televisión. Y se contemplan los recorridos de las restantes formas de creatividad típicas, del jazz a los comics, es fácil descubrir rumbos paralelos a los del cine, como: innovaciones técnicas y lingüísticas a finales de los años veinte, solidificación expresiva y generalización del clasicismo durante la Depresión, revoluciones individuales y minoritarias en las comienzos de los años cuarenta, apogeo último al compás de una convulsa postguerra, señales de desintegración a partir de la caza de brujas (persecución indefinida hacia algo que sólo se sospecha su existencia) y del encumbramiento de la oferta televisiva, y decadencia paulatina tras quedar superada la primera mitad del siglo”.<sup>1</sup>

La base de este parecido radica en que tanto en el cine como en los comics fueron poderosas industrias con gran impacto masivo y elevados beneficios económicos, pero por otro lado fueron una permanente plataforma para el brote de obras con rotundos valores artísticos. También el doble fenómeno radicaba en los sistemas de producción, distribución y exhibición. Durante la época cumbre del cine en Hollywood las compañías punteras dispusieron de circuitos de salas que garantizaban automáticamente las ventas; de forma similar, los principales sindicatos contaban con poderosas cadenas de diarios, donde se publicaban los comics.

Los parecidos y similitudes entre estos dos artes, no sólo los podemos observar en su desarrollo, como lo hemos visto, sino desde sus antecedentes, ya que se empiezan a manifestar desde épocas muy remotas de diferentes formas para el ser humano, pero parecidas entre ellas, prácticamente nacen de una misma rama, y aparecen por primera vez en fechas muy próximas, desde el siglo anterior.

<sup>1</sup> COMA, Javier. Diccionario de los comics. Edad de oro, España, 1991. Editores Plaza & Janes. P. 12.

“ En marzo de 1895, en Francia, los hermanos Lumière acabaron la construcción de la cámara cinematográfica. La técnica del film existió durante una década en las manos de una industria conectada con el gran capital, y sin embargo, la cinematografía francesa no desarrolló, por aquel entonces, ni una sola forma de expresión nueva de este arte. El arte cinematográfico no surgió automáticamente de la cámara de los franceses. Tampoco aparece como una consecuencia mecánica de las leyes generales de la visión. Otras fuerzas generan el nuevo arte y no es casual que entraran en acción en Estados Unidos”.

“ La técnica del cine tomó cuerpo a principios del siglo XX, en una época en que también otros productos intelectuales comenzaban a entrar en los procesos de producción de la gran industria. La literatura y la prensa, el teatro y la música cayeron bajo la tutela de los *trusts*, en plena formación y rápida expansión. La industrialización de los productos intelectuales a gran escala, no comenzó con el film. El film se incluyó en esta tendencia general”.<sup>2</sup>

### 1.1. Antecedentes históricos del cine.

“ El cine surge por la necesidad de grabar figuras en movimiento, en las cuevas de Altamira y el techo de la Capilla Sixtina, los pintores tratan de darle movimiento a las obras, y aunque en realidad no tiene nada que ver con el cine, son antecedentes notables de los dibujos animados. Los artistas querían captar en términos gráficos, el movimiento de los seres y de las cosas. Con el tiempo esto se irá agudizando”.

“ Otros artistas no recurrieron necesariamente a la pintura o la escultura para crear figuras móviles, como las *sombras chinescas*, de la isla de Java, que dieron vida a los teatros de sombras de origen Oriental, pero muy populares en Alemania y Francia; son imágenes en movimiento reproducidas en una pared o lienzo”.<sup>3</sup>

En 1640 el alemán Athanasius Kircher creó un aparato que proyectaba imágenes, y aunque por alguna gente eran muy bien recibidas estas proyecciones, hubo casos de persona que consideraban estas imágenes como algo sobrenatural o brujería. sin embargo este fue uno de los inventos que contribuyen científicamente al invento del cinematógrafo.

El invento fundamental que impulsó la aparición del cine fue la fotografía, comenzando con una cámara oscura que fijaba imágenes por medio de un proceso químico, realizado por el francés Joseph - Nicéphore Niepce, quien posteriormente se asocio con Louis - Jaques Mandé Daguerre, que lograron

<sup>2</sup> BELÁZS. Béla. El film evolución y esencia de un arte nuevo. España, 1978. Editorial Gustavo Gili. P. 21.

<sup>3</sup> GUBERN. Roman. Historia del cine mundial, Volumen 1. España. 1973. Editorial Lumen. P. 15



reducir el tiempo de exposición con el invento del *daguerrotipo*, que se convirtió en todo un éxito en todos los ámbitos de la sociedad: Como en el científico, artístico y la prensa, resultaba más fácil y real, poner una fotografía que una ilustración.

El descubrimiento de la persistencia retiniana de Peter Mark Roget en 1924, que es uno de los fenómenos físicos en que se basa el cine: la proyección de 24 cuadros de imágenes fijas en un segundo, se queda graba por instantes en la retina, lo que crea una continuidad de movimiento.

Después apareció la cronofotografía: primero el *revolver astronómico* de Janssen que se dedicaba a la observación de los planetas, en 1874; y posteriormente el *fusil fotográfico* de Etienne Jules Marey, quien lograba en un disparo series de doce fotografías. El fotógrafo Eadweard Muybridge, quien realiza una sesión fotográfica del galope de un caballo, descomponiendo la secuencia en 24 imágenes.

" Un vulgar zoótropo (1834) era capaz de efectuar la síntesis del movimiento, pero no de lograrla por proyección sobre una pantalla. A ello se aplicó Charles Émile Reynaud (1844-1918), que perfeccionó el zoótropo mediante el empleo de un tambor de espejos (*praxinoscopio*) y, tras sucesivas mejoras, consiguió proyectar sus mejoras, consiguió proyectar sus imágenes, por reflexión, sobre una pantalla. Exhibió su teatro óptico (patentado en 1888) utilizando bandas exquisitamente dibujadas y coloreadas por el mismo y en 1892 inició en el Museo Grévin de París la proyección sobre pantalla de sus célebres "Pantomimas Luminosas". A Reynaud pertenece, pues, la paternidad de los *dibujos animados*".<sup>4</sup>

Para terminar con los intentos y descubrimiento que llevan a la aparición del cine, sólo nos falta la película, patente que corresponde a Thomas Alva Edison, quien encarga una película de celuloide de 35 milímetros de ancho, tiene tres características importantes para su arrastre y uso: flexible, resistente y transparente, los laboratorios que por encargo de Edison la crearon fueron Eastman Cámara fotográfica.

## 1.2. El surgimiento del cine.

El 28 de diciembre de 1895, los hermanos Lumière hicieron una gran presentación de su invento: que servía como toma vistas y como proyector, la primera función donde se mostraría la proyección se realizó en el sótano del Grand Café, llamado Salón Indien, se cobró por la entrada un franco por persona, y se eligió el mes de

---

<sup>4</sup> GUBERN, Roman. Idem. P. 22

diciembre para aprovechar a la gente que camina realizando sus compras de Navidad.

A pesar de que las proyecciones eran sucesos de la vida diaria sin mucha importancia, la primera función fue exitosa, y los pocos asistentes quedaron maravillados con el invento y con lo pudieron ver en la pantalla, el público se mantuvo de pie durante toda la función y a la expectativa, entre los invitados a la primera función estaba personalidades como Georges Méliès y Henri de Parville.

Las películas que proyectaban eran: "La salida de los obreros de la fábrica Lumière", "Riña de niños", "Los fosos de las Tullerías", "La llegada del tren", "El regimiento", "El herrero", "Partida de naipes", "Destrucción de las malas hierbas", "La demolición de un muro", "El mar", etc. Sin embargo el primer éxito del cine no se lo da las historias o el tema, sino las imágenes en movimiento, poco a poco, estas proyecciones se fueron convirtiendo en un gran negocio, de recaudar en la primera función sólo 35 francos, después se recaudaba 2,500 francos diariamente.

### 1.3. El cine industria y cultura de masas.

Después de las primeras proyecciones de los Lumière, el cine fue aumentando su producción, su aparición primero en Europa, no tiene mucha diferencia con la de Estados Unidos, pero es ahí primero donde se comienza a reclutar al público de forma masiva, esto debido a la gran cantidad de inmigrantes que tiene ese país, comunidades que no están debidamente adaptadas, y que, en consecuencia, tanto las atracciones de música, comics, como el cine mudo, se adaptan mucho mejor a sus posibilidades, cosa que no ocurre en la literatura, o con el teatro que quedan fuera del marco por los escasos conocimientos del idioma.

Lo que en un principio era curiosidad pronto se convierte en necesidad. Y es que el obrero de inicios de siglo, sobrecargado de trabajo, encuentra en el cine el recurso más cómodo y barato para olvidar sus interminables y mal pagadas jornadas laborales.

Las películas en episodios, los seriales, proliferan, y el nuevo público de películas, como el todavía cercano lector de comics por entregas, esperará con ansiedad a la semana siguiente para asistir a las andanzas de su héroe o heroína favoritos, presentes en una pantalla sobre la que se proyecta sus propios e insatisfechos sentimientos.

ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA

Con la incorporación de ese proletariado que llenaba la heroicas barracas cinematográficas de la burguesía media, las causas de ese fenómeno son muy variadas, desde el mejoramiento de los locales de exhibición, que de barracas pasan a ser salas, a la inclusión de temas novelescos en los repertorios argumentales de las nuevas películas, cuya duración se hace cada vez más dilatada, pasando por la mítica fama que alcanzan algunas estrellas.

La frecuencia de asistencia cinematográfica asciende como la espuma y en un plazo mínimo se asiste a la eclosión internacional del cine, convertido en el espectáculo popular por excelencia.

“ Después de este primer gran auge del cine, terminando la segunda guerra mundial, se disminuye la asistencia a las salas, y la industria cinematográfica entra en crisis, y una de las principales causas es la aparición de la televisión, que permite al espectador entretenerse desde la comodidad de su hogar, y resulta ser mucho más barato. La asistencia disminuye en un 50 por ciento, entre 1945 y 1955”.

“ A partir de este momento el cine intentará recuperar al público perdido, primero de una manera bastante ruda, aunque de probada eficacia a corto plazo: la renovación de su aspecto externo, sin embargo el cambio se tiene que dar internamente, en la ideología de los temas, que modifique toda su estructura y que sea más rentable”.

“ En el cine se plantea con mucha más agudeza que en cualquiera de las demás artes el enfrentamiento entre calidad y cantidad. Creada la necesidad del consumo cinematográfico, el mercado exige para su supervivencia una incesante oferta de novedades. Por supuesto, y por paradójico que resulte, es imposible que tales novedades sean siempre nuevas”.<sup>5</sup>

Los productores, generalmente, prefieren apostar su dinero a una producción que sea un éxito seguro, toman temas ya probados, como es el caso de los personajes y aventuras de los comics, el lenguaje de los comics es muy parecido al del cine, los encuadres y movimientos en viñetas son similares a los que vemos en una pantalla, por eso la facilidad de adaptar una tira al cine, además de la riqueza imaginativa que nos ofrece.

---

<sup>5</sup> El cine, arte e industria. España, 1973. Ediciones Saivat. P. 62.

#### 1.4. El cine y los comics.

“ Es bien conocido el fenómeno osmótico que desde fecha temprana se operó entre el cine y los comics en los Estados Unidos, con el mutuo intercambio de temas, personajes y autores. No obstante, en los años heroicos de ambos medios de expresión fue el cine el que en realidad se benefició de esta relación, importando a su naciente industria personajes que habían alcanzado popularidad en las primeras tiras periódicas, sin que pudiese producirse un proceso recíproco, ya que los primeros arquetipos universales del cine, tales como Max Linder, Chaplin o el Fantomas de Feuillade, no se consolidaron hasta las vísperas de la Primera Guerra Mundial. Entre los más tempranos ejemplos de adaptación cinematográfica de un personaje de comics figuró el popular vagabundo *Happy Hooligan*, creado por Frederick Burr Opper en 1899”.<sup>6</sup>

Las primeras apariciones de los comics en el cine se dieron primero con una nueva técnica, que son los dibujos animados, los pioneros fueron, primero el dibujante de origen inglés James Stuart Blackton, el norteamericano Winsor McCay, realizador del comic *Little Nemo in Sumberland*, el español Segundo de Chomon, el ruso Starevich, y el francés Émile Cohl.

Las películas se realizaron usando la nueva técnica de tomar imágenes por imágenes, con el uso de los dibujos animados, recurriendo al uso de: muñecos animados, los recortes realizados con cartón articulado, las sombras chinecas: que eran siluetas móviles en negro, los objetos animados, los dibujos que se hacen solos, los modelados animados, y otros trucos más.

Sin embargo, antes de la invención del cine Plateau, Horner y Stampfer, habían realizados los dibujos animados, los aparatos que utilizaron fueron después perfeccionados por el francés Émile Reynaud, quién, como ya lo mencionamos, proyectaba los dibujos animados en una pantalla, las proyecciones tenían una duración de diez minutos, como por ejemplo: “Pobre Pierrot” y “Alrededor de una caseta”.

Reynaud dibujaba sus imágenes sobre la hojas de celuloide transparente, con agujeros laterales podía señalar y superponer los dibujos para facilitar la transición de una actitud a otra, las hojas eran colocadas en una banda perforada, en las proyecciones se superponía estas imágenes decoradas a un escenario.

Por su parte Émile Cohl utilizaba para sus películas de dibujos animados, una cámara de manivela situada verticalmente arriba de una mesa. Esta técnica

<sup>6</sup> GUBERN, Roman. Comunicación y cultura de masas. España, 1977. Ediciones Península. P. 119.

todavía fue utilizada por mucho tiempo, las imágenes sucesivas sobre hojas transparentes perforadas, llamadas *cells*, superposiciones de estas imágenes sobre un decorado, cámara de vuelta de manivela, sobre una mesa horizontal. Actualmente para las animaciones se utilizan modernos sistemas de computación.

Como ya lo mencionamos anteriormente la primera adaptación de un comic para el cine fue *Happy Hooligan*, que fue interpretado con frecuencia en la pantalla por el caricaturista Stuart Blackton, dibujante del periódico "New York World", pionero del cine de animación y fundador, después de la productora Vitagraph, y de esta serie conserva la Biblioteca del Congreso de Washington varias copias.

Del estudio de la copias preservadas, cuyas fecha de *Copyright*, las cuales no coinciden necesariamente con las de producción, la serie fue iniciada por la Edison Company y proseguida luego por otra productora distinta, la American Biograph.

Los títulos son los siguientes: *Happy Hooligan Surprised*, del 6 de abril de 1901, y *Happy Hooligan April Fooled*, de la misma fecha, ambas producidas por Edison ; *Happy Hooligan Turns Burglar*, del 16 de enero de 1902, producida por Edison y realizada por Edwin S. Porter; *Twentieth Century Tramp o Happy Hooligan and his Airship*, del 27 de enero de 1902, también de Edison y Porter.

La más interesante de la serie por sus trucajes, en la que el personaje vuela sobre Nueva York suspendido en un globo y con una hélice movida por pedales, *Happy Hooligan*, del 20 de junio de 1903, *Happy Hooligan in a Trap*, del 6 de junio de 1903, *Happy Hooligan's interrupted lunch*, del 8 de octubre de 1903, y *Happy Hooligan Earns his Dinner*, del 20 de junio de 1903, estas cuatro últimas producidas por la American Biograph.

### **1.5. Las animaciones de Winsor McCay.**

Uno de los más importantes artistas gráficos del siglo XX, es Winsor McCay, quien descubrió a comienzos del siglo los recursos lingüísticos que son hoy patrimonio de los comics de vanguardia, lo que lo coloca como el más imaginativo e innovador de la historia de los comics.

Por ejemplo en su tira *Little Nemo in Sumbertland*, utiliza el gran plano general, a veces con viñetas panorámicas, en su primera edición del 15 de octubre de 1905, y en otros episodios como el del 29 de abril de 1906, y el primer gran plano general del cine aparece por primera vez hasta 1910, en *Ramona*. de Griffith. McCay emplea la viñeta circular o la ovalada en 1905, en ese mismo año

prescinde de la línea, la utilización de virados monocromos en 1906, establece *raccord* entre dos viñetas yuxtaponiendo dos espacios contiguos en 1907, reproduce el efecto de sobreimpresión en 1906, utiliza imágenes distorsionadas en 1908, la primera vez que se utilizan estas imágenes en el cine es en 1916, en *La Folie du Dr. Tube*, de Abel Gance. Muchos de los hallazgos de McCay no han sido superados todavía.

En este ámbito de adaptaciones de personajes de los comics al cine, deben mencionarse las adaptaciones cinematográficas de Winsor McCay, uno de los grandes realizadores del arte de los comic, cuya primera adaptación procede de su serie *Dream of the Rarebit Fiend*, la cual aparece, de alguna manera, como el borrador de su obra *Little Nemo in Sumberland*, en la primera se exponen las pesadillas de su protagonista bajo los efectos de una pesadilla digestiva, tras haber ingerido tostada cubierta de queso derretido con cerveza.

Debido al gran impacto popular de la serie, superior a la éxito de la obra de Lewis Carrol, Alicia en el país de las maravillas, clara influencia para el comic de McCay, en 1906 la productora Edison Co., Utilizó sus títulos y sus grandes aventuras, para la realización de una película de siete minutos de duración, haciendo el papel de Nemo el actor John P. Brawn, y dirigida también por Edwin S. Porter. Quien era conocido por sus producciones de inspiración realista, alguna veces con claras alusiones a la crítica social y moral.

“ A continuación publicamos, por primera vez, la continuidad de esta película... :

1. Plano Medio de un hombre con traje blanco y con chistera (John P. Brawn) comiendo y bebiendo glotonamente y con exceso, ante la mesa de un restaurante.
2. Plano General, con la cámara oblicua, de una fachada de casa y de su acera. El hombre sale del restaurante, visiblemente embriagado y dando traspiés, y tiene que asirse a una verja.
3. Gran Plano General. Sobreimpresión de un fondo urbano que se desliza con gran rapidez, mientras el protagonista, que apenas puede mantenerse en pie, cruza la pantalla de derecha a izquierda y se agarra a la columna de un monumento para no caer. Un policía le auxilia.
4. Plano General de dormitorio. El protagonista se acuesta en su cama.

5. El mismo escenario. Los objetos de la habitación comienzan a moverse y van saliendo de cuadro por la izquierda.
6. Primer Plano del protagonista durmiendo. Encima de la almohada, y sobre fondo negro, aparecen por sobre impresión unos enanos que golpean su cabeza con martillo, mientras el protagonista produce muecas de dolor.
7. Plano General del dormitorio. La cama brinca por el cuarto y da vueltas vertiginosas.
8. La cama vuela sobre la ciudad, con el protagonista encima, que se eleva y se agarra luego a la cama para no caer en el vacío. (En la foto aérea de la ciudad, que se desliza debajo, aparece el puente de Brooklyn ; en realidad se trata del mismo efecto y de la misma foto panorámica de Nueva York que Porter había utilizado cuatro años antes en *The Twentieth Century Tramp*, de la serie Happy Hooligan).
9. Plano General de la cama volando sobre un decorado pintado de la ciudad.
10. Plano General. El protagonista, en el curso de su vuelo, engancha su camión accidentalmente a una veleta que gira, da varias vueltas y luego cae en el vacío.
11. Plano General. El hombre cayendo.
12. Plano General del dormitorio. El protagonista cae de su cama al suelo".<sup>7</sup>

Edison hacía gran alarde de los trucajes utilizados, mencionando que sólo los expertos podían notar como se habían realizado. Lo cierto que este film, para la época en que se produjo tenía una inspiración notable.

Posteriormente McCay realizaría su primera película de animación: *Gertie The Dinosaur*, en 1914. El artista realizó esta película con varios miles de dibujos efectuados por él con pluma y tinta en el plazo de pocas semanas y éste fue el primero de doce películas que llevaba con él, en los recorridos de las giras de una compañía de variedades.

---

<sup>7</sup> GUBERN, Roman. *Idem*, España, 1977. Ediciones Península. P. 121.

Originalmente McCay aparecía en persona en la sala y le daba su voz al dinosaurio proyectado, posteriormente le agregaría rótulos escritos. En el momento de la proyección, le arrojaba una calabaza al dinosaurio, la cual aparecía pintada en color en la película, consiguiendo un efecto novedoso de y constituyendo una audaz experiencia de integración óptica de acción real e imagen plana, estos efectos modernos para su época se repetirían después en "Linterna Mágica" en Praga.

## 1.6. Otras animaciones.

Otros realizadores de comics también entraron al cine de animación, influenciados por el francés Cohl, entre estos destacan Geo McManus, creador del comic *Bringing up Father*, quien junto con Cohl realizaron la serie *Snookums*, el creador de *Mut and Jeff*, Bud Fisher que llevó su comic al cine, otros fueron: John R. Bray, Paul Terry, Max Fleischer y Pat Sullivan con su comic *Felix the Cat*.

Posteriormente los dibujos animados van a ser monopolizados por Wal Disney, quien lo transforma en una verdadera industria, empleando técnicos y obreros por centenares. En su fábrica de Burbanks (cerca de Hollywood) se han aplicado numerosos perfeccionamientos técnicos como: la sonorización de los dibujos, el empleo del color, la combinación del dibujo y la fotografía, la animación sobre varias mesas transparentes: multiplano.

"Y así se comienza la tradición de trasvase de personajes de comics al cine, a merced de que la actuación discontinua de los personajes en la viñetas de los comics y la continuidad secuencial del cine implicaba diversos sistemas de convenciones y diversas estéticas. Pero este inconveniente no resultaría grave en el cine mudo, aunque las voces del cine sonoro perturbarían nuestra imaginación acústica de los personajes en las tiras, revelándose en su auténtica dificultad insuperable con la traslación de personajes dibujados a actores de carne y hueso".<sup>8</sup>

La interpretación humana, cómica o dramática, en la secuencia espacio temporal tiene poco que ver con las convenciones caracterológicas y con la fragmentación elíptica de la conducta que es propia de los comics

## 1.7. Las leyendas y los mitos.

En 1895, las industria francesa y norteamericana dieron a la luz, respectivamente, dos iniciantes medios de expresión que estaban destinados a convertirse en las

<sup>8</sup> GUBERN, R. Idem. P. 123.



más grandes catapultas de mitos y leyendas de la primera mitad del siglo XX . El cine y los comics.

Cuando los Lumière, en marzo 1895 proyectaron por primera vez "La salida de la fábrica", no veían en la cámara tomavistas más que un instrumento científico destinado a los hombres de laboratorio, incapaz de imaginar las enormes consecuencias culturales y sociológicas que se derivarían de la explotación industrial de su flamante artefacto óptico.

Los mismo sucede en el caso de Richard Felton Outcault, cuando inicio dibujando su primera lámina de la serie *The Yellow Kid*, para el "New York World", no se imaginó que su creación inauguraba una de las modalidades más vivas de la cultura de masas, que sería conocida más tarde con el calificativo de comics.

Nacidos con pocos meses de diferencia, el cine y los comics, iban a pasar del estadio de multiplicadores de imágenes al de colosales fábricas de mitos y leyendas de la que hoy se llama : "cultura de la imagen".

El cine anduvo sus primeros años a la zaga de los comics, que se beneficiaron en cambio desde un principio de la plataforma de lanzamiento que suponía la potente industria periodística norteamericana. Los comics nacieron como un episodio más en la lucha entre las cadenas periodísticas de Hearst y Pulitzer, *Yellow Kid* no fue, en sus orígenes, más que uno de los motivos que disparó Pulitzer contra su rival desde las páginas de su suplemento dominical. El personaje principal, un niño con su camión amarillo, se convirtió en el primer mito de un nuevo arte popular y llegó a dar su nombre a la prensa sensacionalista, que hoy se conoce en todo el mundo como "prensa amarilla".<sup>9</sup>

" El cine, en cambio no pudo crear sus mitos hasta que su *armazón industrial* alcanzó un desarrollo razonable y estuvo en condiciones de asegurar a sus productos una difusión superior a la de las barracas de feria. Este estadio se alcanzó en Europa antes que en los Estados Unidos, y así pudo Pathé convertir a Max Linder en el primer cómico internacional de la pantalla, los daneses en crear a la primera mujer trágica del cine mundial y los italianos en poner en circulación el mito de la mujer fatal".<sup>10</sup>

En Estados Unidos el empleo del primer plano en las películas de la Vitagraph y en los primeros films de Griffith contribuyó a popularizar determinados rostros entre el público y a orientar sus preferencias. En 1912 comenzaron a aparecer revistas cinematográficas de carácter frívolo, y en 1913 todas las grandes

<sup>9</sup> FUENTE : GUBERN, R. *Historia del cine mundial*. Vol 1. España, 1973. Editorial Lumen.

<sup>10</sup> GUBERN, R. Idem. P. 86.

compañías disponían de departamentos de publicidad para promocionar a sus figuras.

Así nació el "star-sistem" cinematográfico, fenómeno complejo y producto de un acuerdo tácito entre los rectores de la industria del cine y su público destinatario, cuya demanda latente, impulsada por aspiraciones y frustraciones personales, es condición imprescindible para la viabilidad social del mito y leyenda fabricados.

## **2. EL ARTE MUDO Y LAS PRIMERAS PELICULAS.**

“ Artes nacidos al mismo tiempo, a finales del siglo, desarrollan en poco años una gran industria de fabricación de mitos populares destinada a convertirse, por la cantidad de difusión, en el núcleo constitutivo de la cultura de masas de la primera mitad del siglo XX, todavía no invadida por las novedosas mitologías lanzadas por la televisión”.<sup>11</sup>

Sus esencias mitológicas, del cine y los comics, fueron muy distintas, contrariamente a los que podría pensarse. Los comics habían nacido como hijos de la caricatura y el chiste gráfico, de donde procede su originaria denominación inglesa de comics o funnies, y ligados a la tradición de la literatura infantil, por lo que los primeros años relataron casi exclusivamente travesuras infantiles ; o bien presentaron a personajes grotescos, emparentados a la comicidad de los payasos de circo, como el vagabundo *Happy Hooligan*, muy pronto adaptado al cine.

“ Mal podía adecuarse el grafismo caricaturesco y la actitud bufa de sus autores al género de las aventuras épicas, mientras que el cine, que operaba en cambio con el naturalismo del instrumento fotográfico y que pretendía, como los comics, entretener al público, descubrió de modo muy natural el mundo de la aventura, que le venía brindando por la tradición de la novela popular del siglo XIX y de comienzos del actual”.<sup>12</sup>

### **2.1. Dibujos animados.**

El medio expresivo que más íntimamente se ha relacionado con los comics son los dibujos animados, primeras adaptaciones cinematográficas que se realizaron, por la utilización común de una extensa figuración icónica de animales humanizados, desarrollada por muchos dibujantes en Estados Unidos desde finales del siglo pasado.

Muchos personajes de los comics sin pertenencia física al mundo irracional, y tanto humorísticos como realistas, han sido transplantados asimismo a los dibujos animados del cine : a partir del arte gráfico erigido con el cambio del siglo hasta los contemporáneos super-héroes de la Marvel, pasando por caracteres populares durante décadas.

<sup>11</sup> GUBERN, Roman. Comunicación y cultura de masas. España, 1974. Ediciones Península. P. 125.

<sup>12</sup> GUBERN, R. Idem. P. 125.

Una de las organizaciones de "Hearst", el International Film Service, donde trabajaba el joven Walter Lantz, cuidó de realizar dibujos animados sobre las tiras distribuidas por aquel diario mediante su King Feature Syndicate. Ahí surgieron cortometrajes de *Krazy Kat*, en 1946, de los realizadores : Leon Searle, Frank Morse, Charles Mintz, Ben Harrison, Manny Gould, y colaborando Harriman ; *Mut and Jeff*, dirigiéndoles Raoul en 1916 ; *The Katzenjammer Kids*, de Gregory La Cavy, en 1917 ; *Bringing Up Father*, bajo el título de *Jiggs and Maggie* ; esta productora se clausuró en 1918, y la mayoría de los personajes resucitaron en el cine, tras la llegada del sonido, promovidos por diferentes compañías.

Uno de los personajes más importantes de los dibujos animados es *Felix the Cat*, del australiano Pat Sullivan, creado en 1917, para el cine. Las películas enaltecían de alguna forma el surrealismo y la fantasía de la gata Krazy, antropomorfo, y antecedente de los personajes de Disney, Felix es el prototipo del cine mudo, ya que no hablaba, sino que era un simple, pero fantasioso, animal en un mundo humano que se gana a todos gracias a su carisma. El comic apareció posteriormente, en 1923.

Mientras triunfan *Krazy Kat*, en sus tiras, *Felix the Cat*, en el cine, en 1928, aparecen los antropomorfos de Disney, el más importante *Mickey Mouse*, y su nueva tira que es llevada al cine con color y canción es *Three Little Pigs*, en 1933, eternizando a los tres cerditos y al lobo feroz Big Bad Wolf, después realiza *Silly Symphonies*, título que utilizará para crear el comic-book, donde Mickey comparte créditos con *Donald Duck*.

" En 1933 se empieza a realizar las versiones cinematográficas de *Thimble Theater*, de Elzie Chrisler Segar, la tira para la prensa surge en 1919, y el héroe principal el marinero Popeye aparece en la serie en 1929, los films estuvieron a cargo de Max Fleischer, sin embargo estos fueron de menor calidad en comparación con el comic, y es aquí donde se reitera el recurso de comer espinacas para adquirir una fuerza sobrehumana, que tan poca importancia tiene en la tira".<sup>13</sup>

## 2.2. Surgen los primeros héroes.

Cuando el cine entra en crisis de argumentos y nace el *film d'art* en Francia, en 1908, surgen también los seriales, los primeros fueron de Victorin Jasset , *Nick Carter*, basados en las andanzas de un personajes popular, éste héroe le resultaba popular al público que compraba las revistas que divulgaban semanalmente sus aventuras o las del western de *Bufalo Bill*, *Nat Pinkerton* o el pirata *Morgan*.

<sup>13</sup> COMA, Javier. Los comics. Un arte del siglo XX. España. 1978 Ediciones Guadarrama. P. 97.

Por esta razón Gaumont orientó su producción hacia este sendero, a pesar de que en 1911 había anunciado muy seriamente que deseaba alejar al cine francés de la influencia del Rocambole para encaminarlo hacia metas más dignas, pero Rocambole era, al fin y al cabo, más rentable que las puestas en escena vagamente inspirados en Zola o Balzac.

A principios de ese año en toda Francia aparecían carteles con el héroe del momento, un hombre enmascarado, con capa negra de noche, ponía un pie sobre París tomando un puñal, con su mano en forma amenazante. Durante tres años, Pierre Souvestre y Marcel Allain escribieron y publicaron 382 páginas consagradas a su héroe de Rocambole. Aquellos volúmenes con tiradas de 600 mil ejemplares traducidos a 20 idiomas, conquistaron a Gaumont.

Y así Feuillade, cumpliendo ordenes comenzó a filmar la serie de *Fantomas*, de 1913 al 14, protagonizada por René Navarre, según la obra de Marcel Allain y Pierre Souvestre, en cinco episodios, donde se seguían fielmente los principales episodios de la novela. Alcanzando tal éxito que se le atribuía como responsable de las hazañas trágicas de Bonnot y se le pidió al gobierno que las prohibiera.

También de Feuillade esta el serial de *Judex*, realizada de 1916 a 1917, aventuras sobre un detective justiciero con traje de terciopelo y sombrero ancho y capa de color negro, otro serial importante es otro de Victorin Jasset, *Zigomar*, de 1911 a 1913, sobre las monstruosas maquinaciones criminales del protagonista.

“ Estas extravagantes aventuras, tejidas de trampas infernales y persecuciones sin cuento a través de peligros inverosímiles, enfrentando a héroes y villanos de gran categoría, señalaban el estado naciente de una concepción cinematográfica radicalmente nueva. Y hasta de una concepción de la existencia; concepción deportiva de la vida, del culto al peligro, superado por la rapidez de los reflejos y la fortaleza de los puños. El Aquiles de los nuevos tiempos no empuña una lanza sino una pistola automática y, desafiando el peligro junto a una bella heroína, corretea sobre los tejados o bajo el pavimento de las grandes ciudades. Sus aventuras son un canto al moderno mundo de la mecánica y en ellas desempeñan un papel protagonista los automóviles, dirigibles, hidroaviones, ferrocarriles y máquinas diabólicas. Con su involuntaria poesía surrealista, los seriales que electrizan a las masas constituyen un inapreciable testimonio moral de una época y de una concepción del mundo”.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> GUBERN. Roman. *Historia del cine*. Vol. 1. España, 1973. Editorial Lumen. P. 92.

### 2.3. Aventuras exóticas.

Después del surgimiento del héroe en el cine, éste se manifiesta de varias formas y en varios ambientes, creando géneros, como el de aventuras exóticas donde el cine tenían antecedentes e inspiradores literarios tan ilustres como Emilio Salgari, Jack London, Pierre Loti y sir Henry Rider Haggard, pero a partir de 1929 se añadiría el caudal proporcionado por las aventuras de los comics, aunque tampoco fuese poco frecuente que las aventuras de la pantalla, escritas originariamente para el cine, acabasen por plasmarse también en tiras impresas.

Los comics poseían en este campo una ventaja, que se hizo muy evidente con el *Tarzan*, de Burne Hogarth, sobre el cine. Esta ventaja residía en su libre capacidad para la creación de espacios imaginarios, para proponer sin gran esfuerzo una flora apocalíptica, una cantidad de animales con aspecto de bestias titánicas y ciudades estilizadas, inmensas y abandonadas en plena jungla.

Las productoras de cine tienen, claro, eficientes departamentos de trucajes, pero raramente pueden alcanzar el desmantelamiento plástico o el desborde imaginativo que los mejores comics de aventuras exóticas o de ciencia-ficción, como el mencionado *Tarzan* de Hogarth o el *Flash Gordon* de Alex Raymond, podían desarrollar con facilidad y eficacia sobre el papel y sin mas ayuda que el pincel y la tinta, incluso sobre la hermosura y fortaleza de los héroes dibujados.

“ En algunos casos, la unión mitológica del cine y los comics en el terreno de la aventura exótica se produjo gracias a su común tronco literario, como ocurre en el caso de *Tarzan*, que antes de aparecer en los comics se realizó como producción cinematográfica en una adaptación en 1918, producida por la National y protagonizada por Elmo Lincoln. Sin embargo aquí veremos las adaptaciones que se hicieron directamente de comics al cine, que toma su inspiración para la realización de grandes aventuras y su creación de personajes importantes y de gran contenido sociológico”.<sup>15</sup>

El serial cinematográfico fue, en los años treinta y cuarenta, el vehículo casi absoluto para el pase a la pantalla de los comics de aventura. Las series de películas con personajes fijos, producidas por Hollywood en plena mudez, adquirieron gran auge con el sonoro, y se inclinaron al tema aventurero, estructurándose sobre la división en episodios, de 10 a 15 por los general, cada episodio duraba alrededor de veinte minutos. De esta forma se le daba un sentido de suspenso, cuyas películas cortas planteaban una estrategia, los sábados, similar a la establecida por las sundays en la prensa los domingos : narraciones

<sup>15</sup> GUBERN, R. Comunicación y cultura de masas, España, 1977. Ediciones península. P. 130.

insólitas en un concreto momento de la trama, finalizando con una interrogante a aclarar en el episodio de la semana próxima.

En 1934, la Universal, con dirección de Louis Friedlander, conocido como Lew Landers, rodó *Tailspin Tommy*, sobre la tira de aviación del mismo nombre creada en abril de 1928 por el dibujante Hal Forrest y el guionista Glenn Chaffin. El éxito de la película provocó su continuación al año siguiente, con el título de *Tailspin Tommy in the Great Air Mystery*, del director Ray Taylor. En 1936 se lleva al cine otra tira aeronáutica, *Ace Drummond*, del dibujante Clayton Knigh y del guionista Eddie Rickenbaker, publicada desde 1934, los directores del film fueron Cliff Smith y Ford Beebe, quien después será conocido por realizar cine por entregas.

“ También llevada a la pantalla por la Universal, en 1936, fue *Flash Gordon*, distribuida a través de 13 capítulos, con Larry “Buster” Crabbe, con el papel principal, y el camarógrafo Jerry Ash, astrónomo e ilusionista, cuidando los efectos especiales. Ming, emperador del planeta Mongo, a donde se desarrollan las aventuras de la tira y a donde va Flash Gordon, Dale Arden y Doctor Zarkov intentando impedir su choque contra la Tierra, moría al final, hecho incoherente en relación con las publicaciones, ya que se trataba del villano principal”.

“ Una segunda película *Flash Gordon's Trip to Mars*, se realizaría en 1938, de quince episodios, con Ford Beebe y Robert Hill en la dirección, y de nuevo Crabbe como protagonista, revivía a Ming, y la acción la trasladaban a Marte, y donde parecía que Flash mataba otra vez al villano. Dos años después, la Universal, nuevamente, estrenaba el tercer y último serial, donde Ming moría definitivamente, realizado por Ford Beebe y Ray Taylor, bajo el título de *Flash Gordon Conquers the Univers*”.<sup>16</sup>

Si los seriales cinematográficos de *Flash Gordon*, mantuvieron en continuidad el género, su comic ha sido uno de los más populares de generación en generación, llegando a simbolizar el intervencionismo de la política exterior norteamericana. El valor estético que sustenta la fama de este comic se basa en tan sólo unos años de existencia, sólo cuarenta años, su gran auge fue durante la segunda mitad de los años treinta, gracias a la puesta en escena de Alex Raymond, cuyo enfoque, logra superar algunos guiones que sustituyen la ciencia-ficción por la épica.

Otro comic que también es llevado al cine por la Universal dirigida por Beebe y Cliff Smith en 1937, es la tira policiaca *Radio Patrol*, originada en 1934, por el guionista Ed Sullivan y el dibujante Charlie Schmidt. En el mismo género, la Republic, produjo *Dick Tracy*, seguida en 1938 de *Dick Tracy Returns*. ambas basadas en el comic del mismo nombre de Chester Gould, en cuyas adaptaciones

---

<sup>16</sup> COMA, J. Idem P. 76.

la justicia caía lentamente sobre el delincuente antes que éste tuviera opción de defenderse ante el tribunal.

“ De las grandes historias de aventuras exóticas y selváticas en los comics, el primero en alcanzar la pantalla cinematográfica fue *Jungle Jim* de Raymond, protagonizada por el experto guía que opera en las selvas asiáticas de Malasia, Jim Bradley, después se trasladará a otros lugares para enriquecer la historia como : Mongolia, Birmania y otras espesuras del mismo continente, sus coprotagonistas son : el indígena Kolu y el personaje femenino Shanghai Lili, una exaventurera que se hace pasar por diosa, y que físicamente está basada en la imagen de Marlene Dietrich que en 1932, llevaba este nombre en su memorable creación del *Shanghai Express*, del director Josef von Sternberg”.<sup>17</sup>

Tres años después de haber surgido el comic de *Jungle Jim*, en 1937, la productora Universal, gran especialista en seriales y películas de aventuras, decidió llevarlo a la pantalla bajo la dirección del veterano Ford L. Beebe y de Clift Smith, confiándole el papel principal al moreno actor Grant Wathers, la película fue titulada como *Jungle Jim*, la serie tenía diez episodios e hizo las delicias del público, proyectada antes de la segunda guerra mundial, cuando el personaje del comic vivía el apogeo de su popularidad.

“ No sería ésta la última vez que *Jungle Jim*. se realizaría para las pantallas, pues desde 1948 volvería a hacerlo, primero para el cine y luego para una serie televisiva, encarnado definitivamente por el nadador Johnny Weissmuller, que desde 1932 gozaba de una celebridad universal por su creación de *Tarzan*, para la productora Metro-Goldwyn-Meyer. Dirigidas primero por William Berke, y después por Lew Landers desde 1951, las sucesivas películas de *Jungle Jim*, resultaron relativamente convincentes, hasta que el físico y la inflexibilidad de su protagonista, Weissmuller, que ya tenía cincuenta años, hizo que las realizaciones resultaran francamente penosas y se cancelaron en 1955”.<sup>18</sup>

También en 1938, la Universal llevaría a la pantalla *Red Barry*, en el papel principal Buster Crabbe dándole vida al pelirrojo mercenario de la policía. Todos los principales comics fueron adaptados en seriales cinematográficos. Dos de ellos repetirían : la Republic filmó *Dick Tracy's G-Men*, en 1939 y *Dick Tracy vs. Crime Inc.*, En 1941, siempre con Ralph Byrd en el papel principal del investigador ; la Universal rodó a *Secret Agent X-9*, en 1945, insertándolo en la contienda americano-japonesa.

---

<sup>17</sup> GUBERN, R. Idem. P. 130

<sup>18</sup> GUBERN. R. Idem. P. 131.



Al año siguiente de realizarse el anterior serial, Ford L. Beebe, con la cooperación de W. Gittens, aprovechaban los decorados selváticos realizados en los estudios Universal en Culver City para producir la película *Tim Tyler's Luck*, de Lyman Young, en 1938. Basada en el comic del mismo nombre aparecida en 1928, en el "New York American Journal".

Los protagonistas de la serie eran dos adolescente, que empezaron cuando eran niños, sus nombres : Tim Tayler y Spud Slavins, quienes eran miembros de la patrulla de marfil , organismo de vigilancia de la selva africana, cuya misión era la de luchar en contra de los traficantes de marfil, de esclavos, de contrabandistas de armas, los cazadores deshonestos y furtivos y todo tipo de delincuentes selváticos.

Aparentando una edad alrededor de los 17 años, estos jóvenes sin referencia familiar conocida, sólo la patrulla cumple la función de padre y madre, subliman las aspiraciones que todo niño puede realizar tan sólo parcialmente a través de la actividad de "boy-scout". Durante la segunda guerra, como buenos patriotas, se integran a las filas de la Marina, para combatir al dragón nazi.

Desde 1945, con su popularidad mermada por la competencia de los nuevos héroes surgidos en los años treinta, se encargó de ellos los dibujantes Tom Massey y Bob Young. En la película los protagonistas fueron : Frankie Thomas, para el papel de Tim Tayler, y Jack Muhlhall, para el papel de Spud Slavins, obteniendo un éxito estimable, sobre todo en el público infantil, a pesar de que los días de los "boy-scouts" aventureros estaban contados.

En 1940, la productora Columbia se vio en la tarea de realizar el serial de *Terry and the Pirates*, inspirado en el comic de Milton Caniff, que comenzó a publicarse en las páginas del periódico "Chicago Tribune", el 3 de noviembre de 1934. Aunque la serie durante la guerra llegó a convertirse en una tira bélica, ambientado en escenarios asiáticos, originalmente fue un comic de aventuras. De gran significado e importancia estética.

En vísperas del ataque de Pearl Harbor, comenzó a proyectarse el serial de quince episodios y dirigido por James W. Horne, y el papel principal lo realizó el actor William Tracy cuyo físico fue inevitable que no encajase con el peculiar rostro que le había otorgado al protagonista el grafismo de Caniff, pese a las virtudes cinematográficas del comic, su adaptación fílmica no llegó a la altura, aunque se benefició del apogeo de la popularidad del personaje en vísperas de la guerra, cuando todavía no había iniciado su problemática etapa política, que acabaría por conducirle a posiciones descaradamente reaccionarias.

Al año siguiente, en 1941, apareció un nuevo serial inspirado en un comic de aventuras exóticas, *Jungle Girl*, producido por Republic en quince episodios, como en general se estaban realizando en la época, y dirigidos por William Witney y John English, dos personalidades del género. El papel central de Nyoka, la chica de la selva, que era la replica en mujer de *Tarzan*, fue interpretado por la actriz Frances Gifford, de prometedor personalidad que acaba de debutar en 1940 y en 1942 firmaba con la Metro-Goldwyn-Mayer, un contrato de siete años, lo que la llevaría también a aparecer en las películas de la serie de *Tarzan*.

Por esta razón, cuando en 1942 la Republic, tras el éxito de la serie anterior, recomendó nuevamente a sus productores un nuevo serial de también, quince episodios llamados *Perils of Nyoka*, tuvieron que cambiar a la protagonista y la elección recayó en la morena Kay Aldrige, lo que no benefició al resultado artístico de la empresa, pese a la presencia de la exótica cantante Lorna Gray en el reparto, en el papel de Vultura.

“ Mucho más importante habría de resultar la adaptación de *The Phantom*, a la pantalla, en la versión de 1943, en quince episodios, producida por Columbia Pictures y realizada por Breezy Reeves Eason, el personaje fue creado por Lee Falk en 1936, y dibujado por Ray Moore, inició su vida en una tira de tres viñetas publicada el 18 de febrero de 1936”.

“ Ataviado de un traje color violeta y a su antifaz, que cubre hasta sus pupilas. Con su inmortalidad mítica, este rey justiciero de los pigmeos y de la seiva engrosa la gran familia de héroes populares cuyo atractivo radica en una doble identidad, aunque en este caso el eje del enigma sea de naturaleza generacional y de dimensión corporal”.<sup>19</sup>

Se comprende que, en estas circunstancias, la elección del actor protagonista de la serie resultara delicada. Porque el lucimiento facial estaba severamente coartado por el uso del antifaz y porque la expresividad debía recaer básicamente en la expresión corporal. Finalmente la Columbia eligió a un veterano actor de westerns, Tom Tyler, cuya agilidad, flexibilidad y aptitud para cabalgar eran idóneas para el personaje que se quería representar, aún a costa de sacrificar el lucimiento estelar.

En realidad el actor, Tyler, nunca fue una estrella de primera categoría, a pesar de intervenir en westerns tan relevantes como *Stagecoach*, de John Ford. El papel de Diana Palmer, compañera del protagonista, fue representada por la actriz Jeanne Bates. Exhibida en México como La Diligencia.

---

<sup>19</sup> GUBERN, R. Idem. P. 134.

Tras este film se inicia poco a poco un declive del cine exótico de aventuras, debido fundamentalmente a dos razones: a las tendencias de liberación anticolonial que circulan por el Tercer Mundo, y que son escenarios de estas aventuras por lo general coloreadas de racismo; y a la crisis de la industria cinematográfica, ante la arrolladora competencia de la televisión, que absorberá los viejos mitos del cine o vehiculará otros nuevos.

“ Los film de episodios acudieron varias veces a los personajes misteriosos de indumentaria diseñada para el combate, rostros enmascarados, y poseedores con frecuencia de facultades físicas superiores. Así se adapta *Mandrake*, creación de Lee Falk para la prensa, con el dibujante Phil Davis, héroe vestido de frac y sombrero de copa, y poseedor de mágicos poderes a partir de la hipnosis, producida por la Columbia en 1939. Otras series adaptadas fueron *The Shadow*, y *The Green Hornet*, desarrollaron su presencia en el cine”.<sup>20</sup>

Así también en los seriales recurrieron a los comics de westerns como *The Lone Ranger*, de la productora Republic, en 1938, el siguiente film fue *The Lone Ranger Rides Again*, en 1939 realizado por los mismos directores, William Witney y John English. En este género sobresalen dos *Adventures de Red Ryder*, de 1940, film que poco se le parece al comic original, caracterizada por una visión progresivamente cotidiana y veraz de los ranchos del Oeste.

La obra creada por Fred Harman en 1938 como sundays y en 1939 como dailies, *Bronco Peeler*, adaptada al cine en 1940. El film estaba producido por los mismos realizadores de “El llanero solitario”, y por la productora Republic, quien adapta también el comic *King of The Royal Mounted*, bajo el título de *King of the Mounties*, en 1940, un western desarrollado en la Policía Montada del Canadá, todos los personajes principales eran realizados por el mismo protagonista.

Todos los géneros de moda dentro de los comics de aventuras estuvieron representados en los seriales cinematográficos. Otra adaptación es la del universo de ciencia-ficción de *Buck Rogers*, en 1939, con la que se quería reproducir el éxito de los seriales de *Flash Gordon*, la productora fue Universal, el papel protagónico lo realizó Buster Crabbe, y la dirigió Ford Beebe y Saul Goodkind.

La adaptación que realizó Columbia en 1947, fue *Brick Bradford*, basada en el comic del mismo nombre del guionista William Ritt y del dibujante Clarence Gray, con una temática muy variada, con viajes al pasado en una cronosfera, como dailies debutó en 1933, y como sundays en 1934. Antes de derivar fundamentalmente hacia la fantasía científica, la serie había incidido en las

---

<sup>20</sup> COMA, J. Idem. P. 83.

cualidades de Brick como aviador, tema que era muy recurrido por los comics y por los seriales cinematográficos.

Estos seriales estaban producidos por compañías menores, y realizados e interpretados por especialistas en el género, tienen una importancia aún inferior a la de los comics en que se basan, cuando no tomaban sus argumentos de otras fuentes, los comics de los treinta constituían una interesante experiencia en la creación del lenguaje narrativo adecuado a largas historias pretendidamente realistas, y estaban de preferencia dirigidos a los adultos.

El cine advirtiendo el infantilismo de sus guiones, prefirió sumirlos en seriales de consumo masificado para los menores de edad, antes que molestarse en elevar su tono dramático de cara a producciones al servicio de un mercado coincidente con los lectores habituales de la prensa.

En la década de los cuarenta se producirían nuevas adaptaciones al cine como : *Adventures of Smilin' Jack*, en 1940, del comic creado por Zack Mosley, diez años antes ; *Bruce Gentry - Daredevil of the Skies*, realizada por Spencer Bennet y Thomas Carr en 1949, a partir de la tira de Ray Bailey, de 1945 ; *Blackhawk*, otra realización de Bennet, de 1952, inspirado en una serie de los comic-books. Otra serie basada en la aviación fue *Don Winslow of the Navy*, tira de 1934, dirigida por Beebe y Ray Taylor en 1942.

En 1956, la Columbia adaptó los últimos seriales, cuyos desarrollos cinematográficos, estaba lejos de los gustos del público, adicto ya a los grandes espectáculos cinemascópicos. El serial sobre la tira *Brenda Starr*, de 1945, del comic del mismo nombre de 1940, anunciaba, que a través del personaje de la periodista protagonista, un inminente gusto por los personajes, intrigas y ambientes más cercanos a la realidad de la vida cotidiana. El gusto por lo evasivo y lo fantástico ingenuo estaba en crisis.

#### 2.4. Personajes humorísticos al cine.

La industria cinematográfica seguía utilizando personajes de comics, esta vez de carácter humorístico o doméstico : Jimmy Durante había protagonizado *Joe Palooka*, basado en la tira del mismo nombre, del autor Ham Fisher, en 1933 ; *Li'l Abner*, en 1940 y *Dixie Dugan* en 1943, habían llegado también a la pantalla.

Una serie, la más vendida en la historia de narración de imágenes dibujadas, *Blondie*, de 1930, daría pie desde 1938 hasta 1950 a unas veintiocho películas de la serie B, durando cada una los setenta minutos, producidas por la Columbia.

Después de la guerra destacan las versiones cinematográficas de *Gasoline Alley*, en 1951, *Prince Valiant*, en 1953, *The Lone Ranger*, en 1956, *Li'l Abner*, en 1959.

---

<sup>21</sup> FUENTE : COMA, J. Idem.

### **3. LOS COMICS EN LOS CINCUENTA.**

En 1945 finalizaba la segunda guerra mundial, Alemania se rendía ante los aliados, y Japón dominaba a toda Asia, y para someterlo el presidente Truman toma la decisión de lanzar la bomba atómica sobre Hiroshima, el 5 de agosto y después sobre Nagasaki, el 2 de noviembre, por fin llegaba la paz.

La segunda guerra mundial tendría consecuencias mayores que la primera, la llegada de los soldados en batalla a Estados Unidos estaba llena de disminuciones físicas, los veteranos encontraron un país que no dejaron, con familias y relaciones personales perdidas, en conclusión se notaba la pérdida de ilusiones.

Las condiciones laborales eran muy malas, el país estaba muy desgastado por la guerra, y aún no superaba el tránsito entre las economías de guerra y la de paz. La problemática de la readaptación de los veteranos de guerra, a la vida civil se veía complicada por la crisis económica, lo que trajo como consecuencia la inseguridad en las calles y la delincuencia.

#### **3.1. Vuelven las series policiacas.**

Gracias a estas circunstancias, los comics policiacos resurgirían con una nueva etapa de actualidad, enlazando con los rastros de los realizados durante la depresión. La atmósfera de la segunda guerra mundial de los años cuarenta no era, en cambio, demasiado propicia a las fantasías de justicieros enmascarados con super poderes ni a las ingenuidades de los héroes de aventuras tradicionales. El realismo y la cotidianidad se revelaban como nuevas fórmulas de éxito. Algunas series de los años treinta adoptaban un progresivo naturalismo temático, a tono con los tiempos.

“ Aparecen series como *Charlie Chan* de Alfred Andriola, basada en las aventuras de un detective oriental, adaptación de la novela de Earl Derr Biggers, el autor Andriola inventó nuevas líneas argumentales y añadió un coprotagonista de raza blanca, el detective americano Kirk Barrow, aparece por vez primera el 30 de octubre de 1938 como suplemento dominical. Lleva tiempo publicándose como sundays, y en 1938 se cambia la línea narrativa para aparecer como dailies”.<sup>22</sup>

<sup>22</sup> COMA. J. Diccionario de los comics. Edad de oro España, 1991. Editores Plaza & Janes. P. 58.

Posteriormente ese mismo autor inicia su tercera serie policiaca, después de *Dan Dunn Secret Operative 48*, protagonizada por un investigador del servicio secreto, al que acompañan un perro Wolf, y una muchachita huérfana Babs, crea *Kerry Drake*, el 1 de octubre de 1943

*Kerry Drake*, es una serie policial la mayor parte de los guiones los escribió Allen Saunders, el protagonista trabajó con el fiscal de distrito hasta convertirse en detective de las fuerzas del orden. En 1958 se casó con Mindy, bajó la mirada enternecida de la protagonista de la tira *Mary Worth*, serie del mismo escritor. La acción se apoyaba en el documentalismo, la violencia, y el amplio recurso a la figuración femenina. La serie terminó con la muerte de Andriola en 1983.

El 6 de enero de 1946 aparece en el suplemento dominical *Vic Flint*, de John Lane, quien para darle continuidad aparece después de su aparición como daily, obra con intención de adscribirse a la moda del género negro en la inmediata postguerra, y con un detective privado, como protagonista, al que se hizo narra los hechos. Flint vendía, de niño periódicos por las calles ; luego ingresó en la policía y estuvo en Iwo Jimma, los coprotagonistas eran el inspector Growl, la secretaria y compañera del detective, Libby Lang.

" Dos meses después de la pluma de Alex Raymond aparece *Rip Kirby*, protagonizada por un aristocrático detective privado con un mayordomo cuya temática aunó las intrigas criminales y el género de "soap opera" (melodrama televisivo). A tono con los guiones el dibujante Raymond, se dedicó a una sofisticada crónica visual de ambientes y personajes frecuentemente bañados por el lujo y de vez en cuando envueltos en tramas románticas. Raymond sabía igualmente imponer un ritmo cinematográfico, una iluminación muy contrastada, y un clima tenebroso cuando la acción se acercaba al género negro ; en ese sentido hay que recordar la figura de una interesante mujer fatal, Pagan Lee".<sup>23</sup>

Los super-héroes de los comics-books, a parte de sus incursiones en la ficción paracientífica, se centraban también en este campo real, una heroína desarrollada en "Pocket Comics" desde 1941 fue *Black Cat*, quien después tendría su propio comic-book, en 1946, ocultaba bajo un típico disfraz su identidad de estrella de cine, empleaba sus facultades para el karate contra los delincuentes su autor : Lee Elias.

Se agrega en 1944 a la serie *Prince Valiant*. la toper llamada *The Medieval Castle*, del mismo autor, Harold Foster, la serie era protagonizada por dos jóvenes aspirantes a caballeros, quienes propiciaban en un castillo medieval fases de documentalismo sobre la época y el lugar, entremezcladas con aventuras de

---

<sup>23</sup> COMA, J. Idem. P. 170.

carácter guerrero. En 1946 empieza su segunda etapa con la boda entre Val y Aleta, sustituyendo el predominio de las gestas caballerescas por un impulso de la vida y de las estaciones. En 1947, durante un viaje a Norteamérica de la pareja nace su primer hijo Arn.

### 3.2. El western y la ciencia-ficción.

El western y la ciencia-ficción tuvieron cierta demanda antes y durante los años cincuenta, siempre basándose más a la realidad y con un tono más adulto. Así aparecen, en el primer género *Casey Ruggles*, en 1949 de Warren Tufts, serie que evolucionó a una visión crítica en el ámbito del western y a un muy adulto tono dramático, como ejemplo la secuencia en que el protagonista descubría que su amante era su hermana inmediatamente después de haberse casado con ella.

La violencia de la serie y su perspectiva ideológica crearon problemas de aceptación, y del propio autor, en creciente conflicto con el sindicato que lo distribuía, abandonó la obra antes de su fin. Con producción de United Feature Syndicate, la serie comenzó con entregas dominicales, y las tiras diarias, el siguiente 19 de septiembre. Un relato de progresión constante alimentaba sucesivos seriales y complementaban las colaboraciones gráficas, de dibujantes como Alex Toth y de Nick Cardy.

Otras series dedicadas al western, con menor identidad, se publicaron en la prensa: *Hopalong Cassidy*, de 1950 del autor Dan Spiegel, basada en la historia del popular jinete, el dibujante titular, brindó atractivos sundays al principio, gracias en especial de un llamativo tratamiento cromático; *Buffalo Bill*, serie que sustituye a *Broncho Bill*, aparece en 10 de julio de 1950, del autor Fred Meagher, quien es el que la retoma cambiándole título, de acuerdo con el cambio del protagonista y tema.

“ La tira adaptada, en 1950, de una serie radiofónica, *Straight Arrow*, del guionista Ray Gardner y los dibujantes Joe Certa y John Belfi, el protagonista era un indio que pertenecía, con el nombre de Steve Adams, a la raza blanca: *Cisco Kid*, del guionista Ron Reed y del dibujante José Luis Salinas, adaptación de las aventuras de un personaje precedente de un relato de O’Henry en 1907, y ampliamente usado en el cine, la serie apareció primero como comic-book en 1944, y el 15 de enero de 1951 aparece en la prensa como daily. El dúo compuesto por el atildado y ceremonioso Cisco Kid y el barrigudo y zafio Pancho”.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> COMA, J. Idem. P. 191.



Convirtiéndose, como otro medios de masas, al real cowboy-cantante, aparece *Gene Autry*, en 1952, la serie tiene dos etapas en la prensa muy diferenciadas, en torno a las aventuras de ficción de una personalidad real, el actor y cantante de películas del Oeste, la primera etapa, el propia actor impulso la serie para los suplementos dominicales, adaptando una de sus películas. El guionista de Hollywood Gerald Geraghty y el dibujante Till Goodan realizaron la serie.

En el género de ciencia-ficción surge : *Twin Earths*, escrita por Oscar Lebeck e ilustrada por Al McWilliams, en 1950, aventuras con protagonistas juveniles y desarrollado en un planeta idéntico a la Tierra, pero más avanzado, situado al otro lado del sol ; *Tom Corbett Space Cadet*, en 1951 realizada por Ray Bailey, protagonizada por un cadete sideral de la Academia del Espacio, adaptación de una serie televisiva de ciencia-ficción que, a su vez, había emanado de una novela de Robert A. Heinlein.

" Basada en la novela de Jack Williamson, quien también escribe los guiones de la tira, y las ilustraciones de Lee Elias, aparece *Beyond Mars*, en 1952, ocupaba la última página del suplemento dominical de comics del "N. Y. Daily News", y publicada en exclusiva por este periódico de distribución nacional. La acción se situaba en el futuro e incluía el fenómeno de la paragravedad para justificar la posibilidad de existencia humana en asteroides, el protagonista, un experto en maquinaria espacial, de nombre Mike Flin".<sup>25</sup>

### 3.3. Los Soap Opera.

Con la televisión, los comics se ven opacados, la veracidad de la imágenes, el sonido y movimiento sustituía con ventaja a las convenciones de las tiras de aventuras, otro aspecto en contra, después de la segunda guerra, fue la reducción de tamaños de impresión, por la escasez de papel, el resultado fue espantoso se tenía que reducir imágenes y textos.

"Estas circunstancias, junto a la demanda de realismo por el público, tuvieron trascendencia decisiva en el auge de serie cuyos principales papeles correspondieran a personajes del mundo cotidiano ; bastaba adjudicarles una profesión susceptible de desarrollarse entre intrigas y melodramas, o una personalidad femenina, catalizadora de incidencias amorosas, para que sus actividades mantuvieran interés. Este tipo de narraciones, propicias a los planos medios y a un ritmo pausado, rivalizaban mejor con los telefilms. Por otra parte, desde muchos años atrás, pugnaban por hallar su lugar en las strip, a lomos de su creciente moda en la radio como "soap operas" (seriales llamados así a causa de sus patrocinadores por fabricantes de jabones y detergentes)".

---

<sup>25</sup> COMA, J. Idem. P. 34.

“ La espoleta primera de esta tendencia fue, junto con la renovada *Mary Worth*, una strip protagonizada por una periodista, *Brenda Starr* (1940, por Dale Messick). Siguieron *Debbie Dean* (1942, por Bert Whitman), que narraba la ruta de una joven heredera hacia la alcaldía de una ciudad ; *Claire Voyant* (1943, de Jack Sparling), sobre una actriz cuyo oficio permanecía oculto gracias a una amnesia, en los primeros tiempos de la serie ; *Scarlett O'Neill*, que en su época inicial (1940) establecía la invisibilidad de la protagonista como base de la serie, pero que, en las postrimerías de los años cuarenta, se circunscribía a una atmósfera mundana. Ninguno de estos caracteres femeninos estaba a la altura de sus mejores paralelos en los comic-books, como la cantinera de una base aérea, *Dorothy McGuire*, aparecida en *The Sky Girl* bajo la firma de Bill Gibson (y publicada por “Jumbo Comics” desde el número 42, en 1943 ) ; ni tenía el poder seductor de la heroína de *Glory Forbes* tras sus bélicos principios dibujados por George Tuska (desde el No. 6 de “Rangers of Freedom”, 1942). Seguramente el personaje femenino más espectacular de la década fue *Torchy Todd*, nacido en “Blackhawk”, y transportado, en vista del éxito, a su propia serie, *Torchy*, impresa por Quality (1947) y realizada por el espléndido staff de artistas de la casa, uno de los cuales, Jack Cole, debió tener amplio papel en sus representaciones pícaras. Por otra parte, y aunque el erotismo de algunas compañías de comic-books no constituyeran precisamente un reconocimiento de los derechos femeninos, sus exhibidoras se acostumbraban a mostrar una liberación individual y una carencia de inhibiciones, ausentes por lo general en las reprimidas heroínas de los comics para la prensa”.<sup>26</sup>

En este género sobresalen tres autores : Allen Saunders, quien creó *Mary Worth* y *Steve Roper*, la primera, es la más popular de los “soap opera”, la madura protagonista se dedicaba, con persistente vocación y apasionado altruismo, a la ayuda espiritual a personas de su entorno, y en ciertos aspectos resultaba una juez moral de los problemas planteados en las vidas de sus semejantes. La segunda es una continuidad, definitivamente decantada hacia el realismo, de *Big Chief Wahoo*, que había nacido como una comedia y que evolucionó de forma notoria desde que el fotógrafo periodista Steve Roper se añadió en 1940 a la galería de personajes.

El segundo Nicholas Dallis, quien creó la tira *Rex Morgan M. D.*, en 1948, después realizó *Judge Parker*, aparece en noviembre de 1952. La primera es un melodrama médico, incrustado de sentimentalismo y elementos del género, el protagonista es un licenciado en medicina que ejerce la psiquiatría. La segunda es una serie de casos jurídicos, protagonizada por el cincuentón juez Allan Parker y el joven fiscal Sam Driver.

El tercer creador importante es Elliot Caplin, sus series más famosas son basadas en la guerra fría : *Big Ben Bolt*, en 1950 del ilustrador John Cullen Murphy, série

<sup>26</sup> COMA, J. Del gato Felix al gato Fritz. España, 1979. Editorial Gustavo Gilli. P. 145.

con un final poco común : el protagonista es asesinado, venía de un país del que cualquiera querría escapar, en su viaje a Estados Unidos conoce a un boxeador veterano, Spider Haines, y a una joven de alta posición económica, Charity O'Hara ; y *The Heart of Juliet Jones*, de 1953 del ilustrador Stan Drake, obra costumbrista de carácter sentimental, con incursiones en la comedia y el melodrama, desarrollada en el pequeño pueblo de Devon, y en la vida de dos hermanas, Juliet, la mayor y más cerebral, morena, y la menor, Eve, rubia, un tanto explosiva, y con tendencia a la frivolidad.

Una de las series más característica del género es la serie ya mencionada de Alex Raymond, *Rip Kirby*, junto con *Judge Wright*, de Bob Brent, aparece por primera vez el 9 de octubre de 1945, serie de género criminal a partir de la figura de un joven juez con ánimo de investigador en la primera daily un acusado se declaraba inocente del asesinato de su esposa, y en la segunda el juez Wright entraba en la sala, tras un veredicto de culpabilidad por parte del jurado, el protagonista se veía obligado a dictar sentencia de silla eléctrica, pero inmediatamente se dispone a descubrir al verdadero asesino, porque esta convencido de la inocencia del condenado.

### 3.4. Los comics propagandísticos.

Con la posición de Estados Unidos después de la guerra, y la distribución internacional de los comics, estos abordan nuevos campos. El 4 de noviembre de 1945, aparece *Drago*, de Brune Hogarth, el realizador de *Tarzan*, con aventuras de ambientación argentina, fue un serie de entregas dominicales, exótica no sólo por el escenario y la tipología sino también por los ensayos del autor en la composición, el montaje y el uso de simbolismos, además del uso de globos ; narraba el enfrentamiento de Drago, hijo de un rico hacendado, al nazi Baron Zodiac, que mataría al padre del anterior, y las correrías del protagonista, injustamente acusado de incendiar un pueblo y de asesinar al padre de la bella Flamingo.

También aparece *Bruce Gentry*, de Ray Bailey el 25 de marzo de 1945, aventuras básicamente aéreas cuya principal fase, referida a una pequeña compañía de aviones correo que sobrevolaban elevadas montañas de Sudamérica, sugiere fuerte inspiración en el film de Howard Hawks, *Only Angeles Have Wings* ; el protagonista de la serie era un piloto espía, la tira tenía múltiples intrigas de carácter criminal y sentimental.

“ La serie de aventuras bélicas y exóticas *Buz Sawyer*, de Roy Crane, aparecen en tiras diarias el 1 de noviembre de 1943, con lujo documentalismo, que integraron una majestuosa exhibición de creatividad en la puesta en escena. Nacida como una serie bélica, con el bautizo y la botadura del portaviones

"Tippecanoe", el protagonista mantendría este carácter mientras duraba la guerra, con ámbito de acción en los cielos, mares e islas del Pacífico".

" A fin de lograr el máximo realismo, Crane utilizó la estrategia de no situar la acción en la plena actualidad, sino darle un tono ligeramente retrospectivo, así la daily no quedaba remitida a la víspera de la Navidad de 1942. Con ello el autor podía justificar que, una vez finalizada la guerra, el protagonista aún estuviera enredado en acontecimientos bélicos".

" Por otra parte, el autor dedicaba tenaces esfuerzos para plasmar de manera altamente fidedigna barcos, aviones y toda clase de maquinaria guerrera, con apoyo en un estilo gráfico, caracterizado por la espectacular gama de tonalidades grisáceas, idóneo para tal objetivo".<sup>27</sup>

El 5 de junio de 1944 aparece la tiras de aventuras de un piloto de aviación en muy distintos puntos del planeta, *Johnny Hazard*, de Frank Robbins, quien le otorgó una dinámica febril gracias a un enérgico uso del pincel y a la planificación y montaje según recursos explícitamente cinematográficos. Los diálogos, que eran anónimos, eran vivaces e irónicos, y los personajes secundarios facilitaban las incursiones en el humor.

En la primera publicación, el protagonista se aprestaba a evadirse de su reclusión en una base aérea nazi. Los dailies y los sundays no tenían interconexión, puesto que estos últimos, cuando aparecen el 2 de junio siguiente, emprenden un camino autónomo. Desde finales de 1945, Johnny regresó a la vida civil y a la patria, la serie tomaría una doble y tripudante ruta, llena de figurantes muy bien caracterizados entre los que destacó un grupo de bellas y agresivas mujeres.

Llegó un momento en que el protagonista pasó de los encargos oficiales a integrarse en una organización de carácter supranacional, la World Intelligence Network Guardian, que, con medios muy poderosos: satélites privados con agentes y adheridos, desarrollaba operaciones de control, espionaje y acción a favor del bloque político occidental.

La fuerza propagandística de estos comics a favor de la guerra fría, con la sencilla sustitución de nazis por comunistas en el bando enemigo, está llena de una ebullición aventurera con excelente plasmación narrativa. De mejor calidad estética *Steve Canyon*, de Milton Caniff, no se limitan a transportar una ideología, sino que la ofrece como un objeto de análisis, matizando sus diversos componentes a través de una incesante sujeción a la historia.

---

<sup>27</sup> COMA, J. *Diccionario de los comics. Edad de oro*. España. 1991. Editores Plaza & Janes. P. 50.

Por otro lado *Li'l Abner*, satiriza la corrupción y la hipocresía de la sociedad norteamericana. Esta comparación entre *Steve Canyon* y *Li'l Abner*, la podemos ver mejor en los años sesenta, cuando Estados Unidos invade Vietnam, mientras el autor de la primera, Milton Caniff. Enaltece y apoya la tendencia de su país, el otro, Al Capp, se muestra totalmente en contra de los sucesos.

Serie aclamada y la obra maestra del género satírico *Li'l Abner*, aparece el 20 de agosto de 1934 como dailies, y como sundays el 24 de febrero de 1935, de Al Capp. Surgida de la Depresión, la tira constituyó una crónica hilarante y con enorme rigor crítico sobre la sociedad norteamericana durante cuatro décadas, se desarrollaba en el micromundo de Dogpatch, un incivilizado pueblo de montaña, para elevar su mirada, desde allí, a todo el resto del país.

Cuando gozaba de la máxima difusión, en el ocaso de los años cincuenta, la serie se publicaba cada día en un millar de periódicos. La serie duró hasta la muerte del autor junto con *Fearless Fosdick*, parodia de *Dick Tracy*, leída con avidez y admiración por el protagonista de *Li'l Abner*, y constituye de auténticos seriales en el interior de esta obra. Al final de la serie se cerro un valiosísimo testimonio de la vida en Estados Unidos, donde desfilaron caricaturescos retratos de múltiples personalidades del mundo real.

Los protagonistas eran una familia conformada por Pappy y Mammy Yokum, quienes eran prácticamente analfabetos y su desarrollado hijo, Li'l Abner, provisto de un enorme físico, vivían en Dogpatch, donde los hombres se dedicaban a la obtención de alimentos y las mujeres a la conquista de los hombres. En 1953 se une al grupo de Capp, el dibujante Frank Franzetta, quien contribuye brillantemente a incrementar los atractivos de las siempre sugestivas mujeres que acompañan al protagonista, y desarrollo el tránsito físico de la rubia coprotagonista Daisy Mae, desde su imagen tradicionalmente referida a Madeleine Carroll hasta el nuevo, y más rotundamente curvilíneo, aspecto que la emparentaba con la famosa Marilyn Monroe.

" A este incivilizado pueblo de la montaña, Capp agregó pícaramente una representación de la vida urbana, mediante itinerarios del protagonista y otros personajes de Dogpatch a las grandes ciudades o según el sistema de que destacados habitantes vinieran al pueblo, en éste segundo ámbito de la tipología brotaron inolvidables personajes, como el financiero Bet-A-Million Bashby, billonario gracias a su máxima : "apuesta siempre sobre seguro y siempre contra un imbécil", o Reactionary J. Repugnant, soberbia caricatura de la extrema derecha, sin olvidar al rey de los cerdos J. Roaringham Fatback".

" Entre los múltiples personajes que Capp invento sobresalían los *shmoos*, que eran unos animalitos de cuerpo redondo y cuello cabeza como un pene, tan

altruistas que se sentían felices si se les comía, y tenían la capacidad de suministrar al instante lo necesario para los seres humanos, desde productos alimenticios hasta espectáculos. La sociedad reaccionaba violentamente, porque estos fantásticos seres subvertían el sistema industrial y comercial; y, mientras en el presente histórico arremataba la caza de brujas contra presuntos comunistas, en la serie los estamentos más reaccionarios encargaban a pistoleros ultraderechistas, encabezados por Daghe Shmooné, el exterminio de las maravillosas criaturas".<sup>28</sup>

Sin lugar a dudas la tira que más influenciada estaba por el poder, en especial por la Air Force, era *Steve Canyon* de Milton Caniff, esta serie surge el 13 de enero de 1947. Basada en la evolución de la sociedad americana y en las actitudes gubernativas ante los acontecimientos internacionales. Una enorme curiosidad había rodeado el nacimiento de la serie, y múltiples diarios la contrataron antes de ver una sola entrega.

El argumento inicial de la serie estaba dirigido a las terribles consecuencias que había dejado la *guerra mundial*, en especial a los excombatientes quienes con problemas físicos y la difícil reintegración a la vida civil, eran homenajeados por el autor, desde el término de su anterior serie, la más representativa durante la guerra, *Terry and the Pirates*, y en el inicio de esta.

" Steve Canyon, exaviador de transporte en la Segunda Guerra Mundial, propietario en bancarota de una empresa de aerotaxis cuya denominación *Horizons Unlimeted* constituía toda una proclama de fe en la aventura y el futuro, trajo a la tensa postguerra un mensaje moral análogo a los difundidos por el *New Deal* del presidente Roosevelt y por los intelectuales de los años treinta durante la Depresión. Pero las sombras de la guerra volvían a cernirse sobre el pueblo americano, y Caniff construyó entonces, lentamente, un símbolo trágico, plataforma de acción interior y exterior. En 1949 el protagonista, al frente de una escuadrilla de mercenarios que luchaban en China contra las fuerzas de Mao, encomendaba una misión peligrosa al piloto Leighton Olson, marido de la mujer Summer, que atraía sentimentalmente a Steve. Tras que Leighton no regresara a la base y fuese dado por muerto, Summer y Steve iniciaban un romance cuya culminación en boda quedaría frenada una y otra vez por diversas circunstancias. Pero a mediados de octubre de 1955 Leighton retornaba junto a Summer a cuidar de su imposibilitado esposo, la continuidad de los sentimientos entre los protagonistas, y el refugio de Steve en las tareas militares caracterizarían durante largos años una obra que desplegaba una vasta crónica de la comunidad americana y simultáneamente un constante testimonio de la actitud histórica en las zonas conflictivas del planeta".<sup>29</sup>

<sup>28</sup> COMA, J. Idem. P. 126.

<sup>29</sup> COMA, J. Idem. P. 189.

A comienzos de los años cincuenta se estaban suscitando dos fenómenos sociales interesantes, por un lado la autocrítica por parte de los intelectuales y los artistas, influenciaba además a los medios de comunicación masiva, y el miedo por la infiltración comunista y su expansión por todo el mundo. Y por otra parte Estados Unidos llega con sus tropas a Corea del Norte, por la invasión de ésta a Corea del Sur.

La venta de los comic-books de terror alcanzaba altas grandes cifras, dándoles un notable estímulo moral a sus creadores. Todos ellos se beneficiaron del clima de entusiasmo y de experimentación artística que enaltecía al grupo, y estaban conscientes de la ruptura de moldes en el campo de los comics. Entre los lectores se dividía la opinión, ya que se ponía en tela de juicio la honestidad de determinados organismos públicos la rectitud de leyes concretas. Los trabajos que destacaban estaban los de E.C. Comics de William Gaines, resurgidos en 1950, y los guiones de Albert Feldstein.

### 3.5. El nuevo humor en los comics.

Las ediciones de comics en dailies y sundays parecían tener mayor tacto en las intenciones de su crítica, y en lo gráfico había una evolución de dibujo animado tradicional ; así surge *Barnaby*, en 1942 de Crockett Johnson seudónimo de David Johnson Leisk, la primera edición apareció en el diario neoyorquino "PM", de orientación progresista.

" Las cuatro primeras tiras establecieron el tema, personajes, escenario y clima : el hijo único de los Baxter, Barnaby, daba a entender a su madre cierto deseo de tener una Hada Madrina propia. El deseo quedaba materializado, en versión masculina, cuando un sujeto bajito, gordo y alado, con sombrero y cigarro, entraba volando por la ventana de la recamara del niño, su nombre era Jackeen J. O'Maley, la serie se desarrollaba entre Barnaby, O'Maley y los padres de éste, quienes nunca aceptaron que el hada existía".

" La imagen de la tira era muy particular, por un lado, grafismos esquemáticos, contornos bien definidos, estética bidimensional, con el resultado global de un mundo caricaturesco que, a imagen de sus contenidos intelectuales, tenía un pie en la realidad y otro en el ensueño ; por otro lado, globos con textos tipográficos, en plena armonía con el estilo gráfico y que favorecían, en algunas ocasiones, largas discusiones entre los personajes".<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> COMA, J. Idem. P. 27.

La tira más importante en éste género es la obra de Schulz : *Peanuts*, iniciada como dailies el 2 de octubre de 1950 y como sundays el 6 de enero de 1952, han consistido en anécdotas sutilmente humorísticas, de carácter autoconclusivo, pero muy a menudo integradas en ciclos temáticos a los que el autor, ha extraído, con tenacidad e inventiva, múltiples posibilidades, insospechados horizontes y profundos significados.

El protagonista de la serie es el niño Charlie Brown y el perro Snoopy, al frente de una constelación de personajes infantiles que han encarado la vida con actitudes y sensibilidades análogas a las de los adultos. Ha constituido la mayor implantación de la mitología de los comics en la vida real : dejando a parte las versiones en otros medios y su uso para objetos comerciales, hay que recalcar la gran difusión de las tiras, que llegan a más de dos mil periódicos.

“ Desde otro punto de vista *Peanuts* se integra en la dilatada evolución de la línea de los comics adscrita a un humor intelectual y filosófico, dado a las abstracciones y ejemplificada por series como *Krazy Kat* y *Pogo*. Cabe destacar otro punto, que explica el triunfo de la serie cuyas virtudes parecían reservadas a un deleite más bien elitista por parte de los círculos adictos, a lo que ellos llamaban “alta cultura” : y es que cuando los diarios obligaban a que las de comics redujeran sus dimensiones y, en consecuencia, disminuyeran el texto y complejidad gráfica, Schultz puso sobre el tapete una continencia verbal y un esquematismo de visualización suficientes para entrañar y desarrollar enorme creatividad estética y, simultáneamente, los contenidos y grafismos ofrecidos con aparente tacañería poseían la facultad de suscitar tanto el interés del público adulto como el infantil”.

31

También surge otra importante tira *Pogo* de Walt Kelly, aparece como dailies el 4 de noviembre de 1948 y como sundays el 29 de enero de 1929, serie de animales antropomorfos, ubicada en su cerrado universo del pantano de Okefenokee y emblemáticamente representados los diversos sectores de la sociedad americana. Poco después de consolidarse en la prensa, la obra de Kelly se alzó como una sátira intermitente de la caza de brujas y del maccarthismo, fenómenos entonces de plena actualidad.

La ultraderechista John Birch Society obtuvo su parodia en *Pogo* mediante una ridícula Jack Acid Society de la que eran dirigentes un topo, Mole McCarony, y un ratón, Deacon Mushrat, figurantes tan grotescos que para ser americanos cien por ciento decidían disfrazarse de indios ; Y el senador Joe McCarthy quedó retratado, desde un ferozmente irónico punto de vista, en la idiosincrasia del gato montes Simple J. Malakey. Por otra parte, los personajes estelares de la serie se enzarzaban en anécdotas y diálogos de patentes y vínculos con la inquisitorial

<sup>31</sup> COMA, J. Idem. P. 155.



persecución, y fue precisamente su actitud antimaccarthista los que le dio alto grado de resonancia.

El 24 de noviembre de 1941 aparece por primera vez la serie *Gordo* de Gus Arriola, sin embargo se suspendió desde octubre de 1942 hasta junio de 1946, la serie combinó la narración por entregas con anécdotas humorísticas que evolucionaban en las sundays a imaginativos experimentos de lenguaje y al tratamiento de múltiples animales como personajes parlantes

*Gordo* era una comedia con figuración mexicana en la pequeña localidad de Del Monte y protagonizada por un gruesa y bigotudo soltero que durante décadas fue perseguido, con objetivos matrimoniales, por la poderosa viuda González. Gordo era hijo de una familia numerosa y trabajaba como guía turístico, lo que daba directo pie a la presencia de personajes anglosajones.

En este mismo género aparecen importantes y nuevas kid-strips: como *Little Iodine* en 1934, serie dominical en torno a los cómicos desastres generados por una revoltosa niña. Su autor fue Jimmy Hatlo; y *Dennis de Menace*, serie cómica sobre un niño muy poco tímido y preferentemente sembrador de pequeños caos, sobre todo en la relación con sus padres, se inició el 12 de marzo de 1951 como dailies y como sundays en 1952. Y su creador fue Hank Ketchman.

A la anteriores agregamos a *Little Lulu*, de Marjorie Henderson Buell, bajo la firma de Marge, comenzó su carrera en una viñeta humorística en 1935, en la revista "Saturday Evening Post". Desde 1945 apareció en los comic-books, ya según las estructuras de la narrativa gráfica, luego llegó a los periódicos, con el formato de dailies a partir del 5 de junio de 1950, Woody Krimbell fue el responsable de las mismas durante algunos años.

" Creando una vanguardia en lo humorístico aparece *Beetle Bailey*, de Mort Walker, quien se sirvió de una idea maquiavélica para justificar la constante presencia del indolente Beetle Bailey, protagonista, en Camp Swampy, como recluta, y era que ese campamento había sido abandonado a su suerte por el Pentágono, cuyos mandos no se dignaban dirigir la más mínima orden o comunicación al inepto general Amos Halftrack, jefe supremo del lugar".<sup>32</sup>

La serie empezó el 4 de septiembre de 1950 como dailies, su protagonista era un estudiante, y no se alistó hasta el 13 de marzo de 1951, las tiras dominicales, también autoconclusivas aparecieron el 14 de septiembre de 1952. La tira se desarrollaba como sátira de la vida militar en tiempos de paz, cuyos contenidos se

---

<sup>32</sup> COMA, J. Idem. P. 32.

han extendido a una permanente y brillante crítica de la sociedad durante más de cuatro décadas.

" Tras el término de la guerra de Corea, conflicto que había dado lugar al ingreso del protagonista a las filas, el autor, molesto por la expulsión de la serie del diario militarista "Star and Strips", en enero de 1954, devolvió a Beetle a la vida civil y éste pasó un par de semanas en la casa de su familia en el mes de abril de un año indeterminado, pero ni el personaje ni el desarrollo de la historia podían estar fuera del centro de identificación : Camp Swampy, y volvió para quedarse".<sup>33</sup>

Con el transcurso del tiempo, Walker ha incorporado incesantemente personajes que posibilitaran agudas ironías sobre la actualidad social, como, por ejemplo, el teniente de color Flapp, que saludaba a sus superiores con el punto cerrado en alto, al estilo de Black Power.

La serie que apareció como secuela de la anterior fue *Hi and Lois*, del mismo autor, Mort Walker ; cuando Beetle Bailey regresó a la vida civil tras el conflicto coreano, aparecieron en escena, su hermana Lois y su cuñado Hiram Flagston ; y una vez que Beetle volvió a Camp Swampy, el matrimonio resultó obsequiado con su serie propia por su creador, y el dibujante de la serie Dik Browne. Aparece como daily el 18 de octubre de 1954 y como sunday aparece dos años después el 14 de octubre de 1956.

En Walker encontramos tres características importantes que coinciden en sus tiras : el humor intelectual y esquemático de los años cincuenta y sesenta ; las escenas con situaciones extremas ; y la influencia de las caricaturas de las revistas y los periódicos. El trabajo de Walker en la prensa lo hizo someterse a una fuerte censura, a diferencia de otros autores, de estos mismos años, que se desarrollaban en los renacientes comic-books creando los comics underground.

---

<sup>33</sup> COMA, J. Idem. P. 32.

### III. TRANSICION DE LOS COMICS AL CINE.

#### 1. EL COMIC-BOOK Y EL RESURGIMIENTO DE LOS SUPER-HEROES.

Durante los años treinta se aceleró la realización de recopilaciones de comics en ediciones hasta llegar a los comic-books, donde se presentaban historietas independientes con personajes, temática y títulos diferentes y producidos por empresas editoriales.

La historieta se transforma, ya que ahora va dirigida a diferente sector de la población, ahora incluirá siempre dosis de : erotismo gráfico, violencia, terror, elementos que no podían ser integrados en los comics de los periódicos, por las grandes limitaciones originadas por la fuerte censura, debido a que las tiras también estaban dirigidos a los menores de edad.

Las diferencias más claras entre el comic-book y los comics son : el espacio ya que los primeros tiene su propia publicación del tamaño de la mitad del tabloide de un periódico, tienen varias páginas en cada número, son autoconclusivos, en cada edición se le da fin a la historia que se trata, a diferencia de las serializaciones de los comics, y la más importante que es la temática, el comic-book aborda principalmente las series de animales y las novedosas de super-héroes.

Los *super-héroes* son personajes principales, que gozan de una fuerza sobre humana con el objetivo principal de combatir el mal, portan disfraces para ocultar su identidad, generalmente tienen doble personalidad, una es de personas normales, e incluso hasta introvertidos, la otra es la del héroe fuerte y carismático, quien generalmente es el que conquista a la chica protagonista.

" Clasificación.- la inmensa gama de super-héroes puede quedar englobada en la siguiente clasificación : a) humanos fuertes y valerosos ; b) humanos con cualidades adquiridas mediante magia, accidente o experimentos científicos ; c) extraterrestres".<sup>1</sup>

" Lugar de trabajo.- estos héroes pertenecen a diversos géneros y realizan hazañas en lugares (y tiempos) diferentes. Están los pertenecientes al género policiaco ; al western ; los aventureros ; y los de ciencia-ficción. Y se desarrollan en las selvas ; en las grandes urbes ; en el mar ; o el espacio ; entre las praderas del Oeste ; en el pasado ; o en el futuro".

<sup>1</sup> GALLO, Miguel Angel. Los comics : un enfoque psicológico. México. Ediciones Quinto Sol. P. 185.

" Desarrollo histórico.- los super-héroes han tenido dos grandes etapas : a) la que va desde la depresión (1929) hasta los sesentas, y b) la que va desde los sesenta hasta nuestros días".

" La primera etapa, influida por los seriales radiofónicos y el cine de aventuras verá las adaptaciones de personajes iniciados en otros medios como la literatura, el radio o el cine, o simplemente creaciones directamente para comics. Con una mezcla de ciencia-ficción o elementos primitivos de misma en sus atribuciones, estos héroes inician ya la mitología característica, y sus contenidos ideológicos con los que se les reconoce tradicionalmente, y que tantas veces se han citado : racismo, individualismo, etc".

" En los años sesentas, con la creación de los personajes de la Marvel Comics G. encontraremos la segunda etapa que tiene como distintivos básicos una mayor humanización del héroes, un cierto sentido del humor, una doble personalidad problemática, etc".

"Características generales.- físicamente poderoso, alto, con gran musculatura y elasticidad, guapo pero con cierta impersonalidad en el rostro, generalmente anglosajón. Su atuendo llamativo a más no poder : Antifaces, capas, distintivos, botas, fracks, según el caso ; lo importante aquí es destacar visualmente la individualidad".<sup>2</sup>

### 1.1. El primer comic-book : *Superman*.

El título del primer comic-book es "Action Comics", que surge en junio de 1938, su contenido era muy variado, la historia principal era el inicio de la historieta de *Superman*, sin embargo tenía otras como *Zatara* de Fred Guardineer, aventuras de un mago ; *Stickymitt* de Alger, comedia cómica, él inició de la serie de *Marco Polo* ; *Pep Morgan* también de Guardineer, historia acerca del mundo del boxeo ; el western *Ted Thompson* de Bernard Baily, tejano que corría aventuras en Europa.

La serie de *Superman*, es la historia de un super-héroe con poderes extraordinarios, debido a que se trata de un extraterrestre ; sus creadores son el guionista *Jerry Siegel* y el dibujante *Joe Shuster*, quienes primero intentaron publicarla en los periódicos mediante algún sindicato distribuidor, pero no obtuvieron resultados. Y aunque después de aparecer en los comic-books, también lo hará en los diarios, ellos serán los principales distribuidores. A los diarios llegó bajo el control de la editorial de "Action Comics" : Detective Comics,

---

<sup>2</sup> GALLO, Miguel Angel. Idem. P. 186.

Inc., Dé Max C. Gaines, hoy conocida como DC Comics y la distribución del McClure Syndicate, en tiras en blanco y negro y comenzaron a aparecer el 16 de enero de 1939, producidas por sus creadores, el 5 de noviembre de ese año se inauguró la emisión dominical a colores.

“ La primera entrega de *Superman*, al que se presentaba como campeón de los oprimidos, narraba en su página inicial el origen del titán (que, luego en el transcurso de los años, experimentaría variadas evocaciones). Se decía, mediante un largo texto en off, que ante la inminente destrucción de un lejano planeta (posteriormente llamado Kripton), un científico del mismo enviaba a su hijo de corta edad a la Tierra en un cohete. El niño asombraba con su hercúlea fuerza y, al llegar a la madurez, descubría sus enormes poderes (más tarde, substancialmente ampliados y aumentados) : dar saltos gigantescos en longitud y altura superando incluso un edificio de veinte pisos, levantar pesos enormes, correr más rápido que un tren expreso y estar dotado de una piel acorazada, un recuadro aparte intentaba explicar científicamente el poderío de Superman, aludiendo a la estructura física de los habitantes de su planeta como avanzada millones de años a la terrestre, y recordando la fuerza de la hormiga y la capacidad de elevación de los saltamontes como fenómenos de proporciones comparables”.<sup>3</sup>

Esta historieta nos presentaba al protagonista con doble personalidad, una era la del periodista Clark Kent, un tipo introvertido, sin gracia ni ángel, vestía siempre traje y usaba lentes, enamorado de su amiga y compañera de trabajo Lois Lane, quien se manifestaba congraciada con la otra personalidad, la de Superman, quien utilizaba un disfraz azul con capa e insignia roja.

Wayne Boring, sobresalió entre los dibujantes que los creadores reclutaron para cubrir diferentes líneas de producción, y se convirtió en el principal realizador de la tira para los periódicos, y desde 1945 él era quien tenía toda la serie, debido a un pleito entre Siegel y Shuster y la editorial, sus creaciones se extendieron hasta 1966. Entre los artistas que sobresalieron durante el periodo de Boring están : Paul H. Cassidy, Jack Burnley y Whitney Ellsworth.

“ Superman reaparecería en los periódicos mediante una serie inicialmente llamada *The World's Greatest Superheroes*, propiciada por la DC Comics, distribuida por el Chicago Tribune - N. Y. News Syndicate, y estrenada en el ocaso de los años setenta, la superproducción cinematográfica de 1978 motivó que el título cambiará a *T. W. G. S. present Superman* y, después del segundo film del ciclo, se adoptaría la denominación, más simple, de *Superman*. Martin Pasko y Paul Kupperberg destacaron en la función de guionista, y George Tuska y el argentino José Delbo prevalecieron en la realización gráfica. Pero evidentemente

<sup>3</sup> COMA, Javier. Del gato Félix al gato Fritz. España, 1979. Editorial Gustavo Gilli. P. 114.

esta serie, en tiras diarias y entregas dominicales, careció de la resonancia y el éxito de que gozaron las citadas y las siguientes adaptaciones a la gran pantalla".<sup>4</sup>

## 1.2. Surgen los comic-books en serie y aparece *Batman*.

Debido al gran éxito de "Action Comics", empiezan a surgir otros comic-books, y entre esos destaca el "Marvel Comics", de la editorial Timely que aparece por primera vez con su tira *The Submariner*, de Bill Everett, con un protagonista mitad humano mitad acuático, debido a que sus progenitores fueron una reina subacuática y un terrestre. En ese mismo número apareció *The Human Torch*, de Carl Burgos, un héroe con una especie de poder sobre el fuego.

Uno de los grandes super-héroes es sin lugar a dudas *Batman*, super-héroe sin facultades sobrenaturales, que aparece en "Detective Comics", en mayo de 1939, sus creadores son el guionista Bill Finger y el dibujante Bob Kane, a quien después se añadiría el dibujante Jerry Robinson, este último creador de la inseparable pareja de *Batman*: Robin, joven que también tiene doble identidad, como el protagonista: Bruce Wayne (Bruno Díaz), era *Batman*; y Dick Grayson (Ricardo Tapía) Robin.

" Cabe señalar que la carencia de superpoderes hubo de ser suplida con presteza. Los creadores del presunto justiciero que se disfrazaba de murciélago para aterrorizar a los delincuentes, Finger y Kane, habían adjudicado al personaje toda clase de conocimientos, en gran parte científicos y jurídicos, y considerable gama de habilidades físicas, las cuales quedaron justificadas mediante una larga etapa de estudios y adiestramientos y unas dotes naturales de carácter excepcional. Pero no bastaba, puesto que las facultades de los demás super-héroes se alzaban muy por encima. La solución fue dotar a *Batman* de las más diversas disponibilidades: cuarteles, vehículos, ingenios defensivos y ofensivos, con plena incidencia en el futurismo y en extravagancia fantástica".<sup>5</sup>

La tira de *Batman* llega por primera vez a los periódicos con la distribución del McClure Syndicate, el 1 de noviembre de 1943, el sindicato difundió, durante seis días, tiras a modo de introducción, destinadas a que se agregara el máximo número de periódicos al estreno de la primera entrega, y el día 7, se empieza, con distinto argumento, en serie dominical.

No hay que dejar de mencionar una interesante lista de los villanos de la serie que gozan de una personalidad bien definida: la mujer gato Gatúbela; el Pingüino, quien siempre usa un paraguas que igual funciona de rifle como de paracaídas y

<sup>4</sup> COMA, Javier. Diccionario de los comics. La edad de oro. España, 1991. Editorial Plaza & Janes. P. 193.

<sup>5</sup> COMA, Javier. Idem. P. 31.

hasta de lanza cohetes ; el Acertijo quien se dedica a robar dejando pistas en forma de acertijos ; el Comodín que después de sus fechoría escapa dejando una broma ; el Guasón científico que tiene un accidente en un laboratorio dejándole el rostro desfigurado y para ocultarlo se maquilla como payaso ; el Trío Terrible personajes que toman la personalidad de tres animales, respectivamente : buitres, tiburón y zorro.

En enero de 1940 aparece "Flash Comics", quien introduce la tira de *The Flash*, el hombre más rápido, del guionista Gardner Fox y el dibujante Harry Lampert ; del mismo escritor, aparece en ese mismo número *The Hawkman*, héroes reencarnado de un antiguo príncipe egipcio, la serie es dibujada por Dennis Neville.

Bajo el mismo tema de la reencarnación Gardner Fox crea para "Sensation Comics", *The Gay Ghost*, donde un joven irlandés del siglo XVIII, es asesinado y vuelto a revivir en la época actual, ilustrada por Howard Purcell.

El héroe invisible es *The Spectre*, que aparece en "More Fun Comics", en febrero de 1940, del mismo guionista de Superman, Siegel y del dibujante Bernard Baily. En ese mismo años aparece en "Whiz Comics", *Capitain Marvel* (Capitán Maravilla), del ilustrador Clarence C. Beck y el escritor Bill Parker.

" El juvenil vendedor de periódicos, pronto locutor radiofónico, Bill Batson era conducido a un abandonado túnel de metro por un mítico mago, Shazam, cuyo nombre estaba compuesto por la iniciales de Salomón, Hércules, Atlas, Zeus, Aquiles y Mercurio, y que transmitía las facultades de estos seres a Billy ; sólo tenía que pronunciar "shazam" y automáticamente quedaba poseedor de tales poderes y disfrazado de Capitain Marvel. La serie superó en comercialidad durante años al propio Superman, adquiriendo un tono irónico que obliga a mirarla con mayor simpatía que a sus congéneres de evidentes connotaciones fascistas".<sup>6</sup>

Así aparece en 1941 *Capitain America*, con un book propio de la editorial Timely, sus autores son Joe Simon y Jack Kirby, el protagonista tenía poderes físicos y mentales superiores a las de cualquier ser humano normal, debido a un experimento de laboratorio fallido.

La heroína más representativa es *Wonder Woman* (la Mujer Maravilla), que aparece en "All Star Comics" en diciembre de 1941 y por el "Sensation Comics" en enero de 1942, sus creadores fueron el psicólogo quien era el guionista William

---

<sup>6</sup> COMA, Javier. *Del gato Felix al gato Fritz*. P. 116

Moulton Marston y el dibujante Harry G. Peters. La protagonista procedía de una raza creada por Afrodita por lo tanto tenía poderes sobrehumanos.

Las editoriales DC Comics y All American, en 1944 se unen para formar la National Periodical, donde se reúnen todos los personajes más exitosos, comercialmente hablando, del momento : Superman, Batman, The Flash, Wonder Woman y The Spectre, sin embargo carecían de calidad, a comparación de la mancuerna que se va conjuntar.

### 1.3. El comic-book de Iger y Eisner.

En 1937 surge Editor Press Service, empresa fundada por los creadores Samuel Maxwell Iger y Will Eisner, dedicada principalmente a la exportación y a la creación de comic-books, que a diferencia de los de la National Periodical, estas eran historietas de gran calidad, tanto en la parte literaria como en lo estético, además tendrán tratamientos más adultos, y de donde surgirán grandes artistas.

De ahí surge la Fiction House, de donde se desprenden dos importantes books : "Jumbo Comics" y "Feature Funnies", que llegaron primero al extranjero y luego a Estados Unidos con dos historietas, la primera ilustrada por Mort Meskin en 1937, *Sheena, Queen of the Jungle*, la protagonista sería el equivalente de Tarzan en mujer ; y *Hawks of the Sea*, con ilustraciones de Eisner.

Al romperse la sociedad Iger se queda con la dirección de Fiction House, y empieza a trabajar con importantes colaboradores para la creación de nuevos comic-books, que trataran cada uno semejante temáticas, como : "Jungle Comics", que edita tiras como la de *Sheena*, y una nueva serie, *Kaanga*, de Alex Blum, que será un nuevo Tarzan.

Los otros comic-books son : "Fight Comics", de 1942, con tiras como *Señorita Rio*, de Lily Renée, quien también colaborará en la creación de la siguiente tiras, para esa misma edición, *Firehair*, de Lee Elias ; "Planet Comics", trata historias de ciencia-ficción como *Gale Allen*, heroína del espacio al mando de un ejército de mujeres.

Por otra parte Eisner funda la Quality, donde se crearan principalmente tiras de super-héroes originalmente tratados por algunos de sus colaboradores como : Jack Cole, Lou Fine y Reed Crandall. Su primer comic-book fue "Police Comics", iniciado en agosto de 1941, con su serie *Plastic Man*, de Cole, basado en un personaje capaz de estirar su cuerpo como sí fuera de hule.



El creador más prolífico fue Lou Fine, quien realizó *The Flame*, para "Wonderworld Comics", el personaje principal es educado por los lamas para tener el dominio del fuego; *The Black Condor*, para "Crack Comics", un niño abandonado y educado en las montañas asiáticas; y *The Ray*, para "Smash Comics", el protagonista tenía el control de lo eléctrico

Con la colaboración de varios artistas surge *Blackhawk*, de Chuck Cuidera quien la inicia en agosto de 1941, con la ayuda de Fine y del dibujante Reed Crandall, el protagonista era el líder de un grupo de mercenarios, creados por el mismo Eisner, que se dedicaban a evitar problemas bélicos.

" Cada uno de los personajes, aparte de lucir determinadas especialidades profesionales y humana, pertenecía a un país distinto. Hendrickson era alemán antinazi; Stanislaus, polaco; Olaf, sueco; André, francés; Chop - Chop, en papel de aditamento cómico, chino; mientras que Estados Unidos aportaba únicamente dos individuos, Blackhawk y Chuck. Esta serie, que simboliza la alianza internacional contra los imperialismos dictatoriales y racistas, y que rendía sus viñetas a las hazañas aéreas, se benefició del intermitente concurso de Crandall entre 1942 y 1944, y también, aunque en menor medida, desde 1946 hasta 1953. Crandall, no tan creativo como Cole y Fine, representaba una muy perfeccionada anexión de la técnica de las ilustraciones naturalistas a los comic-books".<sup>7</sup>

#### 1.4. La E. C. (Entertaining - Comics).

A finales de los años cuarenta y principios de los cincuentas, con la invasión de Estados Unidos a Corea, se manifiesta una época de odio y abuso del poder, en lo que se refiere a los comics, observamos altibajos de las casas editoriales, de comic-books, y en especial de la E. C. (Education - Comics), fundada originalmente por Max C. Gaine, quien a su muerte, en 1947, se la hereda a su hijo William Gaines, este trata de hacerla resurgir utilizando temáticas comunes como el western, el crimen o el romance, sin embargo en 1950 le da un giro total, creando nuevas temáticas de denuncias políticas y sociales.

Aunque las siglas siguen siendo las mismas, E. C., el nombre se cambia por Entertaining Comics, y sus primeras publicaciones aparecen durante los meses de abril y mayo de 1950 con los siguientes títulos: *The Vault Horror* (La tumba del horror), de John Craig; *The Crypt of Terror* (La cripta del terror), de Jack Davis; *Tales of the Crypt* (Cuentos de la cripta) y *The Haunt of Fear* (La guarida del miedo), de Graham Ingels. Aunque estas eran las historias principales, los mismos protagonistas nos dirigían a las secundarias o invitadas como: *The Vault Keeper* (El guardián de la cripta) y *The Old Witch* (La vieja bruja). El creador de todos era

<sup>7</sup> COMA, Javier. Idem. P. 122.

la mano derecha de Gaine, Albert Feldstein, todas la historias eran autoconclusivas sin tener un personaje fijo, el denominador común, en todos los casos, era la muerte.

Debido al éxito Gaines y Feldstein crean dos nuevas ediciones *Crime SuspenStories*, en octubre de 1950 y *Shock SuspenStories*, la diferencia con las anteriores era que además del tema general, contenían historias de guerra y de ciencia-ficción. Con la colaboración de Al Williamson y Wallace Wood, se inauguran dos nuevas publicaciones *Weired Fantasy* (Fantasía misteriosa) y *Weired Science* (Ciencia misteriosa).

Una de las grandes obras gráficas, de la editorial de Gaines, es sin lugar a dudas *Mad* que aparece en 1955 con la colaboración de Don Martin. " Connotación característica de sus figurantes es una subconsciente infantil que enlaza con el disloque de las leyes físicas en los confines entre la imaginación y la demencia. Bajo esta perspectiva, el orden normal de las cosas se catapulta hacia su autodestrucción, riendo indefenso al individuo frente a una maquinaria social cuyas reglas para su uso han devenido inútiles. En un episodio sobre el paródico super-hombre Captain Klutz, la policía dispara a mansalva, con toda clase de armas, incluso cañones, al edificio donde se refugia un perseguido. A través del megáfono, Klutz grita : "¡ sal con las manos en alto, o las cosas se pondrán feas de verdad !". La facilidad de Martin para que cada gag sirva de palanca a otro, origina la sensación de que las fuerzas ciegas de un contexto imbuido de su propio e irrefrenable destino sumen al individuo en la más absoluta indefensión".<sup>8</sup>

Para fines de los años cincuenta, es inevitable la caída de los E. C. Comics, ya que empezaban a tomar un lenguaje más infantil, y al empezar la década de los sesentas dos grandes compañías eran la que se disputaban el mercado del comic-book : la National y la Timely ahora bajo el nombre de Marvel.

## 1.5. El resurgimiento de los super-héroes.

### 1.5 1. National Periodical.

El creador principal de la National Periodical es Carmine Infantino, y empieza sus publicaciones, en 1959, resucitando a antiguos super-héroes como : *Sgt. Rock*, del guionista Robert Kanigher, especialista en humanizar los episodios de acción, y el dibujante Joe Kubert, quien le proporciona gran movimiento físico ; *Green Lantern*, del guionista Gardner Fox y el dibujante Gil Kane ; *The Flash*, con ilustraciones de Carmine Infantino.

<sup>8</sup> COMA, Javier. *Idem*. P. 178.

La primera resucitación de *Batman*, en 1964, la realiza Infantino, aplicándole su propio estilo, "creando viñetas extremadamente rectangulares en sentidos vertical y, sobre todo, horizontal, situando las últimas como reflejo en los comic-books de la era cinematográfica. En estos marcos peculiares, pronto muy imitados, la figura humana quedaba expresivizada por el espacio que la entornaba, alcanzando el hábito lírico de los solitarios frente a la inmensidad del horizonte".<sup>9</sup>

Para la segunda resucitación de *Batman* se encargó Neal Adams, quien es además el ilustrador que más episodios realiza, y el que le otorga la imagen tétrica y oscura de príncipe de las tinieblas y el ambiguo contexto de brutalidad y misterio espiritual.

El héroe más representativo de Infantino es *Mystery in Space* (Misterio en el espacio), con los guiones de Gardner Fox, y que aparece en 1959, el protagonista es Adam un científico es transportado al planeta Rann, para visitar a su enamorada Alanna. Cuando Infantino toma la dirección de la National, este le da un nuevo impulso con la creación de nuevos personajes.

En 1959 se crean dos nuevos e importantes personajes de Neal Adam : *Deadman* (Hombre muerto), cuyo espíritu podía internarse en el cuerpo de quien quisiera, y *The Spectre* (El espectro), espíritu de una sola forma humana ; otra creación de Adam es *Ben Casey*, quien no le dio todo el potencial estético debido a su renuncia para la editorial.

Con la contrataciones de nuevos creadores, en 1968, se lanzaron los siguientes comic-books : de Steve Ditko *The Creeper* (La enredadera), y *The Hawk and the Dove* (El halcón y la paloma), y de Wallace Wood *Captain Action* (Capitán Acción) ; y en 1970 se agregaría la participación de Jack Kirby, para realizar *Mister Miracle* (Señor milagro) ; *Jimmy Olsen*, *Forever People* y *New Gods* (Jimmy Olsen, gente eterna y nuevos dioses), personajes que combatían al símbolo del Mal.

La historieta más importante de Adam surgiría hasta 1970, para la National, después de haber renunciado a la Marvel, y es otra renovación de un superhéroe : *Green Lantern - Green Arrow* (Linterna Verde y Flecha Verde), la historia corría a cargo de dos personajes principales, uno tenía poderes gracias a su anillo mágico y pertenecía a una raza galáctica superior, el otro era una especie de Robin Hood, con arco y flecha, y se dedicaba a defender a los oprimidos.

---

<sup>9</sup> COMA, J. Idem. P. 197.

La última serie de la National fue *Swamp Thing* (La cosa del pantano), del ilustrador Bernie Wrightson y del ilustrador Len Wein, que aparece en 1972, el protagonista es un científico que se ha convertido en un monstruo debido a un accidente, y deambula por lugares sórdidos donde aparecen personajes horrosos.

### 1.5.2. Marvel Comics.

La editorial Timely, de Martin Goodman, es donde empieza a trabajar el realizador Stan Lee durante los primeros años cuarenta, veinte años después el nombre de la editorial cambiaría a Marvel, y es cuando lanzaría a sus super-héroes, dotados de una psicología individual, algunas creaciones fueron nuevas y otras resurgimientos como : *Captain America*, *Submariner* ; algunos sería adaptaciones como : *Daredevil* ; y copias como : *Mr. Fantastic*, *The Torch* ; o algunas basadas en anteriores como la personalidad de *Hulk*, inspirado en *The Thing*.

“ Su mérito principal, durante los años sesenta, residía en otro factor, éste sí inédito : el entrelazamiento temático de diversos comic-books paralelos hasta crear un vastísimo mundo de ficción con multitud de personajes, que las diferentes strips (tiras) contemplaban mes a mes, simultáneamente, desde particulares perspectivas. Los caracteres de Lee recibían, en sus propias series, a sus colegas como invitados eventuales y viceversa. Del mismo modo, temas tratados en una serie reaparecían en otras a través de un tratamiento narrativo complejísimo donde abundaban las referencias recíprocas. Paradójicamente, las fabulaciones marvelianas adquirían su mayor imagen de realismo y veracidad a través de este mundo ficticio con extensión galáctica y potencia a veces épica”.<sup>10</sup>

Uno de los principales ilustradores de los guiones de Stan Lee, sería Jack Kirby, juntos realizan en noviembre de 1961, una importante serie para la Marvel Comics.: *The Fantastic Four* (Los Cuatro Fantásticos), que aparecen con un comic-book propio y con personajes que después se desprenderán para crear nuevas series.

Los protagonistas adquieren sus poderes a causa de una lluvia cósmica que penetra en su nave espacial, y cada personaje obtiene diferentes poderes : Reed Richards, puede estirar su cuerpo a voluntad por su elasticidad, su nombre es Mr. Fantastic (Señor Fantástico), su novia Sue, puede hacerse invisible : Invisible Girl (La Chica Invisible), Johnny su hermano puede volar y su cuerpo tiene la capacidad de incendiarse y es conocido como The Human Torch (Antorcha humana), y por último el corpulento Ben Grimm, el único que su apariencia no es

---

<sup>10</sup> COMA, J. Idem. P. 203.

la de un humano, su cuerpo esta recubierto por piedra. A pesar de tener poderes para combatir al mal no tienen ninguno de los cuatro doble personalidad.

En 1962 con guiones de Lee, y las ilustraciones de Steve Ditko, surge la serie *Spiderman* (El hombre araña), que incurría en conceptos de moda en la juventud, series casuales e intuitivas, esta serie fue una de las favoritas de los universitarios por sentirse identificados con el protagonista, un estudiante con problemas económicos que se transformaba en un héroe atacado por un periódico poderoso, motivo por el cual era constantemente perseguido por la policía y tenía que escapar continuamente.

Otra historia del binomio Lee y Kirby es *Thor*, de 1962 el protagonista es un vikingo que se transporta a nuestra época, en 1963 lanzan la historia *Avengers* (Vengadores), donde se une a varios super-héroes de la editorial, que van apareciendo según la necesidades comerciales, una de las reapariciones es la de *Captain America*; otra creación fue la de 1963 *The X - Men*, un grupo de mutantes, en ese mismo año también aparece *Sgt. Fury*, el protagonista es un coronel retirado que vive en el futuro y que recuerda sus experiencias en la guerra.

“ Lee y Kirby, sobre todo por lo que respecta a sus primeras series, hicieron repercutir el pretendido aire épico de sus episodios en una destrucción constante de grandes edificios, cobrando tales desmoronamientos y demoliciones un paralelismo curioso con las ansias juveniles por el derribo del Sistema; el propio contenido fantástico de las historias narradas, y un tono literario plagado de cómplices guiños al lector, podían contribuir a la suposición de simbolismos determinados”.<sup>11</sup>

Otra favorita de los jóvenes fue *Doctor Strange* (Doctor Desconocido), de 1963, con guiones de Lee e ilustraciones de Ditko, quizá el motivo principal para estar en el gusto de sus lectores, fue las imágenes alucinatorias de la droga plasmadas gráficamente, el protagonista era capaz de separar su cuerpo y su espíritu para luchar con representaciones satánicas, además de poseer poderes de magia blanca y de artes místicas.

Otra resurgimiento es el de *The Submariner* (El submarino), en 1965, creado ahora por Gene Colan, y la cual aparece en el comic-book, *Tales to Astonish* (Cuentos para Asombrar), y es en ese mismo libro donde aparece con su serie propia el personaje creado por Kirby, en *The Fantastic Four*, como el villano principal *Dr. Doom*, y así como otro personaje que aparece también en esa serie, *The Watcher* (El Observador), obtiene su serie propia para aparecer en el comic-book *Silver Surfer* (Surfeador de Plata), donde el protagonista es Norrin Radd un

---

<sup>11</sup> COMA. J. Idem. P. 204.

surfedor, creado por John Buscema, quien es un enviado del Dios Galactus a los planetas para robarles su energía.

Tratando de ingresar a la integración racial, la Marvel, lanza en 1966, dos personajes nuevos para *The Fantastic Four*, quienes serán dos amigos del Johnny Storm, el primero será un indio llamado Wyatt Wingfoot, y es quien le presenta a otro amigo, ahora un super-héroe negro, *The Black Panther* (Pantera Negra), quien obtendrá su serie propia, después de pasar como invitado en otras serie como *Captain America* y *The Avengers*; como invitado también surge *Warlock*, quien obtiene su serie propia en 1967, todos estos personajes son creados por Lee y Kirby.

Continuamente se veía en la Marvel, las innovaciones estéticas como en los casos de dos grandes ilustradores: Jim Steranko, quien creo un tecnificado universo de organizaciones secretas para la historieta *Nick Fury*, en 1967 y 1968, utilizando el arte popular para mezclar lo cotidiano y lo fantástico, y lo onírico y lo real, por sus contribuciones estéticas cabe mencionar también los tres episodios que creó para la serie *Captain America*, en abril de 1968; el otro creador es Neal Adams, quien trabajó para la Marvel de 1969 a 1970, y realizó algunos episodios de las series *The Avengers*, *The Inhumans*, pero su principal aportación es para la serie *The X-Men*, desde mayo de 1969, con los guiones de Roy Thomas.

Otro gran aportador para la editorial Marvel es sin lugar a dudas Gene Colan, quien en 1964, crea a su super-héroe ciego *Daredevil*, el protagonista se guía por un radar, Colan le da a las escenas un ambiente nocturno y oscuro para adentrar al lector en el mundo del invidente; otra gran obra de Colan es *The Black Widow* (la viuda negra), creada en 1970, posteriormente crea la serie *Tomb of Dracula* (La Tumba de Drácula), pero su gran obra es la historia del pato humanizado que se crea en 1976, *Howard the Duck*, llena de aventuras.

Durante toda la década de los sesenta y parte de los setenta, la serie principal será *The Fantastic Four*, que se convertirá en una complejísima producción, en donde se ubicará todo el potencial artístico de esos años.

Con el afán de crear una historia libre y únicamente para adultos, Stan Lee, lanza en octubre de 1970 la serie *Conan*, con guiones de Roy Thomas y las ilustraciones de Barry Smith, donde predomina la barbarie y la violencia, en 1974, lanza además el suplemento blanco y negro llamado *The Savage Sword of Conan* (La Espada Salvaje de Conan), bajo esa misma idea de serie para adultos, en ese mismo año aparece la edición *Unknown Worlds of Science Fiction* (El Desconocido Mundo de la ciencia-ficción), del creador Richard Corben. Sin embargo ninguna de estas serie fueron éxitos comerciales.

“ Desde entonces a la fecha la historieta del comic-book debe ser dividida en tres amplios periodos. El primero, el que recorre los años cuarenta y que fue sin duda, la edad de oro del book. Se multiplican las casas editoras y las ventas alcanzan cifras topes. El segundo periodo señala una depresión, en términos de venta, en la primera mitad de los años cincuenta en especial, de la que algunas de las mayores editoras no han podido recuperarse. El tercer periodo arranca desde el comienzo de los años sesenta y se halla fuertemente coloreado por el signo exitoso de los superhéroes de Stan Lee y de Jack Kirby, el editor y el jefe de arte respectivamente de Marvel Comics Group. Las cifras de venta señalan nuevamente una curva ascendente, y de creer el informe de la misma compañía (el que no puede estar lejos de la verdad) Marvel vende 14 millones de ejemplares en 1960, 34 millones en 1965 y cerca de 40 millones en 1966”.<sup>12</sup>

## 1.6. Ideología y sociología de los super-héroes.

A diferencia de los comics en periódicos los comic-books rompen los esquemas y serán más violentos tendrán un mayor carga de horror y de racismo. por no tener censura como los otros. Además de la inclusión de los super-héroes, que tendrán su propio código de comunicación y su propia ideología, para ser identificados plenamente por los lectores.

Teniendo su propio código de justicia, el super-héroe apoya su propias leyes, se encuentre en el lugar que se encuentre, siempre son las mismas, que son guiadas casi siempre por su infalible instinto. Y aunque luche contra el mal. no hace nada más por el mundo, no lo ayuda de ninguna otra forma, ni combate la pobreza, la contaminación o el hambre. El super hombre se basta sólo, antes de comenzar la lucha con el villano ya tiene ganada la pelea, su aparición en el momento oportuno, cuando alguien lo necesita, le garantiza el triunfo.

El super-héroe es un producto de la sociedad capitalista, por lo tanto resulta ser además de todopoderoso y superdotado, únicamente de nacionalidad norteamericana, y tienen como tarea fundamental respetar y expandir el nacionalismo de una sociedad burguesa.

### 1.6.1. Superman.

La importancia de héroe más famoso, no residía en ser el primer super-héroe, sino en como estaba diseñado e ilustrado por Shuster, su éxito en 1940 era inalcanzable, ya que vendía 1.400.000. ejemplares. Los anteriores héroes, ya introducían la doble identidad, escondían su verdadera personalidad detrás de su

<sup>12</sup> MASOTTA, Oscar. La historieta en el mundo moderno, España, 1982. Ediciones Paidós. P. 84.

disfraz y de su antifaz, así que necesitaban separarse de quienes eran verdaderamente, para luchar contra el crimen. En el caso de *Superman* era al contrario, cuando se vestía de simple mortal era su disfraz y la personalidad del héroe era la verdadera, o sea que Clark Kent, era el doble de *Superman*.

“ Narrativamente, la doble identidad de Superman tiene una razón de ser, ya que permite articular de modo bastante variado las aventuras del héroe, los equívocos, los efectos teatrales, con cierto *suspense* de novela policiaca. Pero desde el punto de vista mitopoético, el hallazgo tiene mayor valor: en realidad, Clark Kent personifica, de forma perfectamente típica, al lector medio, asaltado por los complejos y despreciado por sus propios semejantes; a lo largo de un obvio proceso de identificación, cualquier *accountant* de cualquier ciudad americana alimenta secretamente la esperanza de que un día, de los despojos de su actual personalidad, florecerá un superhombre capaz de recuperar años de mediocridad”.<sup>13</sup>

Debido a su fuerza ideológica, se ha llegado a decir que el personaje de Superman es malo, sin embargo lo malo es la carga que le dan sus autores y creadores, utilizando a un personaje de gran influencia para tratar algún tema o tomando partido en alguna situación o por algún grupo político determinado, como por ejemplo en un capítulo se enaltece la importancia de hacer ejercicio, y en otros se prueban bombas atómicas, o se realiza propaganda política en Africa. Durante la segunda guerra mundial, donde también era importante la guerra en el papel, apareció un capítulo donde *Superman* le ganaba a los alemanes, y en respuesta a esto Goebbels decía que *Superman* era judío.

El héroe de influencia positiva, no es aquel que influya en el público de una forma determinada, sino aquel que llena todas las expectativas del ciudadano común y corriente, que por el mismo no puede satisfacer, y que su héroe sí. Por eso Superman es un mito típico de estos lectores.

El tipo de hombre que lee Superman se le denomina sociológicamente como “hombre heterodirigido”, que es aquel que vive en una sociedad determinada por el uso de la tecnología y con una estructura económica muy especial, economía de consumo, donde todos los medios que están a su alcance le dicen como tener y como obtener las cosas que él desea. Y en esta sociedad la narrativa de Superman tienen un papel pedagógico.

“ Las historietas de Superman poseen una característica en común con una serie de otras aventuras de héroes dotados de superpoderes. Que en Superman los varios elementos se fundan en un todo más homogéneo, justifica el hecho de le

<sup>13</sup> ECO, Humberto. *Apocalípticos e integrados*, España, 1988. Editorial Lumen. P. 234.



hayamos dedicado atención especial. Y no es casualidad que Superman sea, a fin de cuentas entre los héroes, el más popular: no sólo es el más antiguo del grupo (data de 1938), sino que es también el más claramente delineado, él posee una personalidad más reconocible”.<sup>14</sup>

### 1.6.2. Batman.

En el caso concreto de *Batman*, un joven millonario, su identidad verdadera es la de Bruce Wayne (Bruno Díaz), es huérfano porque sus padres han sido asesinados, para tomar venganza lucha contra todo el mal, la historia se desarrolla en Ciudad Gótica, que equivale a la ciudad de Nueva York, aquí no transcurre el tiempo, no hay pasado ni presente.

“ Bruno Díaz se convierte en hombre murciélago. El murciélago es un animal nocturno, vive de la sangre que extrae a sus víctimas, habita en cuevas y lugares abandonados, y tiene un prodigioso sistema de orientación. Bruno Díaz es millonario: explotador que se alimenta de la plusvalía extraída a los obreros, vive en lujosa residencia y tiene un prodigioso sistema de orientación. Díaz es el ocio burgués (al parecer, mal endémico de todo super-héroe que se respete). Nunca hace nada, pues cuando se le llama mediante la “batiseñal” está cenando o platicando...”<sup>15</sup>

En *Batman* el recurrido recurso de la doble personalidad no se retoma como en las otras historietas, es decir, el héroe tiene una personalidad y otra, la persona común, aquí Bruno Díaz es una continuidad de la personalidad del super-héroe, y además se complementan entre sí, uno es el rico y el otro lucha para defender esa riqueza.

La serie tiene una innovación la utilización de un compañero de aventuras para el personaje principal, su pareja, el adolescente Robin, que también tiene doble personalidad, Dick Grayson (Ricardo Tapia), así se logra que dos lectores de diferentes edad se sientan atraídos a la serie. Sin embargo por ser pareja del mismo sexo siempre existe la sospecha de que pueden ser homosexuales, continuamente hay contactos físicos familiares y comunes entre parejas, o actitudes femeninas.

Para hacer justicia *Batman* nunca ejerce la fuerza más de la cuenta, sólo la necesaria, la violencia propia de su espíritu de murciélago, nunca mata, los malos mueren por accidente o son entregados a las autoridades, la justicia se maneja en

<sup>14</sup> ECO, H. Idem. P. 259.

<sup>15</sup> GALLO, Miguel A. Los cómics un enfoque psicológico. México. Ediciones Quinto Sol. P. 193.

Ciudad Gótica por la clase dominante, por lo tanto se incurre en : defensa de la propiedad privada, apoyo para las autoridades y el uso de la violencia justificada.

### 1.6.3. Los EC Comics.

“ El eje de los EC Comics fue, por encima del arte de sus guionistas y dibujantes, y de la adopción de una lingüística basada en el horror, el planteamiento de una análisis de la sociedad norteamericana bajo un punto de vista profundamente crítico. En “A Kind of Justice” - *Una clase de justicia* - (dibujado en 1954 por el gran Reed Crandall, incorporado a la empresa), una chica de dieciséis años era violada, negándose a decir el nombre del autor. Arrestado un joven forastero y torturado por la fuerza pública, el sheriff conseguía arrancarle la confesión del hecho con falsas promesas de protección que se traducían luego en permitir su linchamiento a manos del pueblo enfurecido. La última viñeta mostraba al sheriff recordando a la chica violada que le habían prometido matarla si le denunciaba como el verdadero autor del delito”.<sup>16</sup>

Los principales ingredientes de las series de los EC Comics eran : la violencia, que se aplicaba preferentemente a los delincuentes, el erotismo que se aplicaba a sólo algunos episodios de las series de ciencia-ficción, y en menor grado que otras editoriales, sin embargo el racismo alcanzaba su punto máximo. Debido a esta fuerte carga el Establishment junto con McCarthy emprendieron un juicio de represión intelectual, en contra de la editorial, a partir de 1953.

Por este y otros motivos la editorial EC Comics se derrumbo junto con otras del mismo tipo, lo que ocasionó que algunas compañías de comic-books, tuvieran un fuerte sistema de autocensura, que prevenía la distribución masiva sin el sello de una revisión previa, y de la Comics Code Authority (Autoridad del Código para los Comics), esto destruyó la crítica social que realizaban y el interés por parte del público adulto.

### 1.6.4. La Marvel Comics.

“ Las nuevas generaciones surgen edificando concepciones de la vida que repudian la censura, en su reclamación general sobre la plena vigencia de los derechos individuales. El oportunista Stan Lee, al mando de los comic-books Marvel, intenta acercarse a las “modas del pensamiento” donde la evolución social adquiere sus plasmaciones más superficiales”.<sup>17</sup>

<sup>16</sup> COMA, Javier. Los comics un arte del siglo XX. Barcelona, 1978. Ediciones Guadarrama. P. 173.

<sup>17</sup> COMA, J. Idem. P. 176.

Así vemos por ejemplo que en la serie de Lee, *The Fantastic Four*, aparecen algunos personajes que a primera vista van en contra de lo planteado por las otras editoriales, ya que empiezan a plantear la igualdad de razas, y que después serán protagonista de sus propias series, como el negro Black Panther, y el estudiante indio Wyatt Wingfoot, compañero del protagonista Johnny Storm. Otro héroe negro de la Marvel es *Luck Cage*, de 1971, que después de ser encarcelado se presta a un experimento del que sale con una piel acorazada y una super fuerza.

Con el uso de temática de moda, muchas series de la Marvel, se convirtieron en favoritos de los jóvenes, por diferentes causas, por ejemplo : *Dr. Strange*, de 1971, donde se representaba gráficamente los efectos provocados por la droga ; en otro caso *Spiderman*, el protagonista un joven estudiante, menciona el uso que hace de las drogas, y en la serie de *Howard the Duck*, se presenta una realidad adulta y progresista.

" Los super-héroes y las superaventuras de Marvel Comics Group, se diría, el estilo gráfico que caracteriza a la casa, o aún, las propiedades mismas de la estructura de los relatos : la velocidad de la acción, la distancia con respecto a todo realismo, el supertitanismo de sus héroes, son una consecuencia, de alguna manera, de la necesidad de expresión de la violencia por fuera de todo realismo expresionista o naturalista, el que constituye el enemigo número uno para la acción de control dirigida por el "Comic Magazine"<sup>18, 19</sup>.

Uno de los personajes más representativos de la Marvel es el ya mencionado *Spiderman*, creado por Stan Lee y Steve Ditko en 1962, creado con las contradicciones típicas del super-héroe : por un lado el justiciero que todos admiran, y por otro el personaje de la vida diaria, un estudiante inseguro, representando a la juventud del momento.

Sus poderes fueron adquiridos por un experimento científico, la picadura de una araña, quien le transmite sus habilidades ; es creado por un tío el cual es asesinado, así que jura vengarse y combatir el mal ; su identidad es ocultada para no ser reconocido por su protegida tía May.

" Pero este jovenazo no sólo estudia y es justiciero : por si fuera poco trabaja en el diario "El Clarín" como fotógrafo profesional. Este émulo de Clark Kent que se refugia curiosamente en los medios de comunicación, es hostilizado frecuentemente por le neurótico jefe el Sr. Jameson... Parker es un joven

---

<sup>18</sup> El Comic Magazine era un órgano que establecía reglas estrictamente morales para la temática de las series.

<sup>19</sup> MASOTTA, Oscar. Idem. P, 81.

inseguro, aislado y acomplejado. Araña es un héroe que no quiere ser super-héroe, que esta a nivel de un ser humano y que rehuye el conocimiento público”.<sup>20</sup>

El Hombre Araña es un héroe domestico, ya que sólo defiende su país, o para ser más específicos sólo su ciudad, que resulta ser una típica de los Estados Unidos, su vida corre peligro cuando sus telarañas se le terminan, y su trabajo que inconcluso cuando tiene que huir para no ser descubierto.

“ *Spiderman* parece más una reflexión sobre el concepto de super-héroe que un super-héroe auténtico, ridículo, detenta la personalidad de un solitario asocial. Objeto de persecuciones y odio bajo su personalidad real, víctima del odio unánime bajo la máscara de *Spiderman*, lleva una vida desgraciada y frustrada. Las aventuras de sabor cáustico, son de un humor inestable”.<sup>21</sup>

Otro de los personajes característicos del estilo Marvel, en especial de Lee es el Benjamin G. Grimm alias *The Thing*, (la cosa), uno de los protagonistas de *The Fantastic Four*, la serie más importante de la Marvel y de Lee, Ben tenía una fuerza formidable y un pésimo carácter, complejo ocasionado por su monstruosidad física, problema personal prototipo de los superhéroes de esta casa.

“ Entre estas aportaciones, que han influido incluso en las historietas de la competencia, hay que destacar las siguientes . 1) Humanización del super-héroe ; 2) lucha entre super-héroes ; 3) Dibujo “estilo Marvel” ; 4) Oportunismo político ; 5) Inclusión de superheroínas ; 6) Estar a la moda ; 7) Sentido del humor ; 8) Altos índices de ciencia-ficción ; 9) Persistencia de esquemas ; 10) Tratamiento de los villanos , 11) Enlazamiento temático”.<sup>22</sup>

La Marvel humaniza a sus super-héroes, dándoles vida propia, con problemas, enfermedades, y una personalidad doble que casi siempre no era completamente feliz, y que se desarrollaba fuera de su entorno social. La característica del héroe es acentuada y reformada en manos de Lee, es decir se siguen personalizando como un hombre con atributos físicos, y gran fuerza, pero ahora se relacionan con algunos elementos naturales y cósmicos, por ejemplo : el fuego, el agua, el tiempo, el rayo, la luz, etc.

Además de que ahora, los mismos héroes son enfrentados entre ellos, es decir dos protagonistas de series diferentes se pueden juntar y ser enemigos. En otros casos algunos villanos que aparecen en las series, después se convierten en

---

<sup>20</sup> GALLO, M. Idem. P. 203.

<sup>21</sup> MASOTTA, O. Idem. P. 99

<sup>22</sup> GALLO, M. Idem. P. 198.

personajes principales de su propia historia. Por eso vemos una asociación primaria entre los super-héroes.

Las luchas entre protagonista es un gancho para ganar adeptos de dos bandos, se crea tensión dramática, y como resultado la amistad entre los dos héroes, quienes posteriormente lucharan juntos para vencer el mal, acciones basadas en la mitología griega que planteaba la lacha entre dioses.

" El dibujo de Marvel, que ha hecho escuela, es fácilmente identificable ; son sus características esenciales : el movimiento constante, logrado en base al retorcimiento de las figuras ; el abuso de ángulos o puntos de vista rebuscados ; la perspectiva altamente cambiante ; la anatomía exagerada ; el uso de vivos colores y el alto contraste mediante manchas de pincel".<sup>23</sup>

*Una característica esencial de las historias de Marvel es el oportunismo político, es decir durante la época de macartismo, la series tenían una tendencia anticomunista, cuando surge el antirracismo de Luther King, Lee, crea personajes negros, indios, cuando surge el feminismo se crean heroínas.*

Sin embargo tras los personajes femeninos de heroínas, se aprecia un fondo ideológico machista, ya que son representadas por mujeres con cuerpos atléticos, y rasgos masculinos, y no con la naturalidad de la mujer, o, por otro lado, son presentadas como la mujer débil, esposa fiel, ante un super-héroe con grandes atributos intelectuales.

Había siempre algunos detalles que hacían ver la historias actuales, como por ejemplo : como ya vimos cuando surge el antirracismo aparecen personajes apoyando el movimiento, o cuando se ponen de moda las artes marciales surgen personajes de descendencia asiática, o cuando surge el movimiento "hippie", algunos personajes se declaran a favor de las drogas, o aparecen historias haciendo alusiones gráficas del efecto de ellas, y también el uso del buen humor, la historieta de la Marvel se hacen parodias así mismas.

La historia de Marvel no tienen ciencia-ficción, son de ciencia-ficción : hay personajes que son robots, o el muy utilizado recurso en todas sus tiras, la aparición de personajes extraterrestres, además del uso de elementos como la energía, máquinas, dimensiones, tecnología, experimentos, científicos locos, personajes que tratan de contrarrestar, con la ciencia, el mal.

---

<sup>23</sup> GALLO, M. Idem. P. 199.

" Pero si bien Marvel se fusila elementos o los renueva, no por ello se aleja del tradicional comic de aventuras. Sabe que lo suyo es un negocio y trata de no alejarse de un amplio público ; al contrario : hay que impactar, sin que este impacto sobrepase el peligroso punto de equilibrio más allá del cual está la vanguardia, el elitismo, y por lo tanto el descenso de la demanda. De esta forma, tiende a conservar estructuras y clichés tradicionales" <sup>24</sup>

La doble personalidad del protagonista , diseño de trajes, trajes muy llamativos de colores rechinantes , el super enemigo, que siempre es muy poderoso ; técnicas propias del comic : montajes, onomatopeyas, uso del globo ; maniqueísmo : se divide el mundo en dos : buenos y malos.

En cuestiones de temática, cabe destacar la incursión de infinidad de personajes, que van aumentando conforme aparecen en diferentes series, y que después tendrán sus propias series donde aparecerán nuevos personajes, así el mundo de Marvel crece continuamente, hilándose historias donde se entrelazan los personajes. Los tratamientos narrativos eran complejísimos, ya que se mencionaban anécdotas de otras series con historias paralelas.

Los personajes de la Marvel tienen gran trascendencia comercialmente, se han hecho de ellos infinidad de productos como : disfraces, calcomanías, juguetes, y otros productos ; se han llevado a series de televisión y se han hecho películas para el cine y televisión.

---

<sup>24</sup> GALLO, M. Idem. P. 201.

## **2. UNA PRODUCCION CINEMATOGRAFICA EXTENSA DE LOS SUPER-HEROES.**

Una vez que comienza a crecer de importancia el comic-book, y que por lo mismo se abren dos medios más o menos independientes: los comics en los periódicos y los books, la historia de la historieta no se relacionaría solamente con ella misma, sino que, con el nacimiento de la televisión y por su rápido y gran crecimiento comenzará una fuerte y estrecha relación de la historieta con los otros medios de comunicación.

A finales de los años cuarenta se había aumentado la utilización de los temas y de los personajes de las historietas y en especial de los comic-books, para la realización de programas de radio, primero, películas cinematográficas y posteriormente en series televisivas.

Como ya hemos visto anteriormente, cuando se empezaron a montar en el cine los comics, se hicieron grandes seriales, las películas de los super-héroes no fueron la excepción, ya que estos acudieron varias veces a los personajes misteriosos, de indumentaria diseñada para el combate, rostros a menudo enmascarados, y poseedores de facultades físicas superiores y sobrehumanas.

### **2.1. Los super-héroes en seriales cinematográficos.**

El primer serial con un personaje de la Marvel fue "Adventures of Captain Marvel" (Las Aventuras del Capitán Maravilla), en 1941, con el actor, para el personaje principal, Tom Tyler, quien le dio gran realismo a la transformación del joven reportero Billy Batson, al super-héroe volador.

Otra producción cinematográfica basada en un personaje de comic-book fue "Captain Midnigth" (Capitán Medianoche), el personaje principal es de un aviador, quien se transforma en el héroe, serie que también se popularizó en el radio. La producción se realizó en 1942 dirigida por James W. Horne.

En 1943, se empiezan a realizar los seriales, de uno de los super-héroes más recurridos para el cine, por la versatilidad del protagonista, disfrazado de murciélago: *Batman*, producidos por la Columbia, la primera de la serie fue "Batman", dirigida por Lambert Hillyer y en los personajes principales Lewis Wilson y Douglas Croft como Robin. Y después se produce "Batman and Robin", en

1949, dirigidas por Spencer Bennett, con Robert Lowery y John Duncan en los personajes principales, respectivamente.

En el primer serial " Batman devino pieza de la propaganda bélica norteamericana contra el enemigo japonés, al luchar contra el nefasto Dr. Daka (J. Carrol Naish), cruel espía japonés que gozaba transformando a la gente en zombies para luego cebar con ellos a su colección de cocodrilos. El malvado nipón se roba un valioso cargamento de radio y de paso a Linda (Shirley Patterson), novia de Batman; el Dúo Dinámico entra en acción para rescatar ambos botines y luego de múltiples escapes de las garras de la muerte del villano, quien cae a pozo de sus cocodrilos para ser devorado vivo".<sup>25</sup>

Para el segundo serial " los guionistas dejaron de lado a los viejos enemigos de la guerra para explorar temas más relacionados con la ciencia ficción chafa que con el thriller policiaco o de espionaje: el Dúo Dinámico es solicitado por el comisionado Gordon de Gotham City para rescatar una máquina operada a control remoto que ha sido robada por un misterioso personaje conocido como el Mago (The Wizard); se trata de una de esas máquinas inútiles creadas por el arquetípico científico medio loco, que parecen no tener propósito alguno, excepto el de ser robadas por un villano totalmente demente, para luego ser rescatadas por los muchachos de la película".<sup>26</sup>

Cabe destacar que en estos seriales se pierde el elemento principal de Batman, su personalidad misteriosa y sombría, para proyectar una grotesca y hasta ridícula, muy a parte de ser películas carentes de una gran producción, donde los disfraces son muy lejanos a los que es la imagen del héroe.

Muy apartada de su forma mítica original, se realiza una versión para el cine de *Captain America*, "Captain America", producida en 1944 por la Republic.

También del director Spencer Bennett, se empiezan a producir el serial de otro de los grandes super-héroes: *Superman*, en 1948, la primera fue "Superman", y posteriormente "Atom Man vs. Superman" (El Hombre Atómico contra Superman) en 1950.

Finalmente, *The Vigilante*, serie creada por los comic-books en 1941 por el guionista Mort Weisinger y el dibujante Mort Meskin, presentando a un cantante de canciones western, con su identidad de héroe como luchador contra los delincuentes, pasó al cine en 1947, con Ralph Byrd en el papel principal, en la película "The Vigilante".

<sup>25</sup> MEDINA, Rafael. "Batman". *Dicine*. No. 31 México, 1989, P. 3

<sup>26</sup> MEDINA, R. Idem. P. 3.



Producida por la Columbia Pictures, se produce la película "El Hombre Araña Ataca de Nuevo", dirigida por Ron Sattof, donde el protagonista Peter Parker desnuda psicológicamente la identidad de su otra personalidad, la del héroe; además dentro del trama se hace énfasis en las desventajas de ser un super-héroe: la soledad, la imposibilidad de tener amigos, de casarse, o por lo menos de ser una persona normal. Ante la pregunta que se le hace de retirarse, *Spiderman*, responde que es su deber defender su comunidad del mal.

## 2.2. Los super-héroes en la televisión.

Para la segunda mitad de los años sesenta los seriales cinematográficos eran trasladados a la televisión con la serie de *Batman*, producida por William Dozier, con guiones de Lorenzo Semple Jr. Y con el actor Adam West en el papel principal y Burt Ward en el de Robin. Cabe señalar que esta serie se caracterizó por tener una muy amplia variedad de villanos: como El Acertijo (Frank Gorshin), El Pingüino (Burguess Meredith), El Guasón (Cesar Romero), Gatúbela (Julie Newmar), y El Rey Tut (Victor Buono).

" En 1966, Leslie H. Martinson dirigió un largometraje que sirvió como piloto de la serie de televisión y que aportó una nueva visión del personaje. Se trataba de una aproximación *camp* en la que el humor autoparódico dominaba cualquier otra lectura genérica; Batman ya no era un personaje de thriller detectivesco, ni de intriga de espionaje, ni de aventuras de ciencia ficción, ni siquiera un luchador ideológico, sino un objeto de chacota y frecuentemente de autocomplacencia infantiloides".<sup>27</sup>

Otra serie importante de televisión fue la de *Wonder Woman* (La Mujer Maravilla), personaje creado por los DC Comics, se realizó de 1974 a 1979, con una duración de 58 episodios; el personaje principal lo llevaba Linda Carter, como Diana Prince, identidad civil de la Mujer Maravilla, y la propia Wonder Woman.

La serie se dividió en dos partes: la primera narraba las aventuras de la Mujer Maravilla durante la segunda guerra mundial, trabajando en Washington, bajo el mando de Steve Trevor; en segunda la protagonista abandona su retiro en Isla Paraíso y regresa para entregarse en un liderato terrorista, como Diana Prince se convierte en oficial de la Inter Agency Defense Command (Agencia Interna del Comando de Defensa), bajo el mando de Steve Trevor Jr.

---

<sup>27</sup> MEDINA, R. Idem. P. 4.

### 2.3. Superman en gran producción.

La popularidad del super-héroe más famoso creció enormemente cuando realiza la primera versión cinematográfica de gran producción, *Superman*. Que aparece con Lex Luthor, villano que surge en "Acción Comics" en abril de 1940, como un científico pelirrojo. Cuando se lanzó el título de "Superboy" (aventuras de Superman cuando es adolescente) a mediados de 1940 se dio a conocer que durante un fallido experimento, Luthor pierde el pelo culpando de ello a Superboy. A través de los años surge una profunda rivalidad entre ambos, lo cual convierte a Lex en el archienemigo de Superman.<sup>28</sup>

La primera, de nombre Superman, de la serie de cuatro films producidos por la Warner Bros., se realizó en 1978, con la dirección de Richard Donner, en los papeles de Superman y Clark Kent, el actor Christopher Reeve, como Louise Lane, Margot Kidder, y Gene Hackman como el principal villano, Lex Luthor, con la participación especial del actor Marlon Brandon en el papel de Jor-El, padre de Superman.

"Treinta años después del serial *Superman* de serie B, Hollywood reanudó el ciclo sobre el hombre de acero y, con esta operación, relanzó con vigor la estrategia comercial de adaptación de comics a la pantalla, pero ahora con suculentos presupuestos y abundantes medios, para cosquillear la nostalgia de los mayores y atraer el interés de los pequeños en la era de la televisión. El film añadió unas gotas de metafísica de resonancia bíblica al origen del mito en Kripton y a su posterior viaje iniciático para entrar en contacto con el padre muerto, pero se apoyó sobre todo en la intriga sentimental con Lois Lane y en su combate contra el perverso Lex Luthor. El director decidió ofrecer un gag surrealista cuando el héroe, para renacer a su amada apiastada por un seísmo, invierte el sentido de rotación de la tierra para hacer retroceder el tiempo"<sup>29</sup>

En esta primera película nos cuenta la historia de como llega Superman a la tierra, su planeta Kriptón está en peligro de desaparecer, así sus padres: Jor-El y Lara, deciden salvarlo poniéndolo en una cápsula, para llegar a la Tierra, el pequeño llega a un pueblo llamada Smallville, donde la pareja Kent lo encuentra, y deciden adoptarlo y llamarlo Clark Kent. Cuando termina su carrera de periodista se muda a Metrópolis, y empieza a trabajar en el Diario el Planta, ahí conocerá a su compañera reportera, Louise Lane.

La producción para su época, está muy bien lograda, sobre todo el aire angelical que se le otorga a Superman, como un verdadero ser de otro mundo, casi

<sup>28</sup> FUENTE : Internet. [www.dc.comics.com](http://www.dc.comics.com).

<sup>29</sup> COMA, J. GUBERN, R. *Los comics en Hollywood*, España, 1988. Editorial Plaza & Janes. P. 217.

perfecto, ya que su única debilidad es enamorarse de Louise Lane, y vencer al su enemigo Lex Luthor, que con grandes habilidades siempre se las arregla para encontrar lo único que le hace daño y que vence a Superman, la kriptonita, extraño elemento que sólo existe en el planeta Kriptón.

Para la segunda película, con el nombre de Superman II, realizada en 1981, dirigida, producida y con el mismo elenco, la aventura a la que se enfrenta el héroe es diferente, ya que ahora sus enemigos aumentan, se trata de tres delincuentes del planeta Kriptón a los cuales, su padre había encarcelado, con la destrucción del planeta, ellos logran escapar, y llegar a la Tierra para vengarse del hijo de Jor-El, Kal-El, o sea, Superman.

Aquí en se encuentran con Lex Lethur, quien aconseja y apoya a los villanos, pero por si fuera poco Superman, decide renunciar a sus poderes por Louise Lane, y se vuelve un mortal sin gracia ni desgracia, afortunadamente, cuando se da cuenta de las condiciones del mundo, renuncia a su amor y vence a los villanos.

La tercera película realizada en 1983, con la misma dirección y producción, repiten los actores protagonistas, Reeve y Kidder, sin embargo los villanos cambian, ahora se trata de Ross Webster, interpretado por el actor Robert Vaughn, y el cómico Richard Pryor en el papel de Gus Gorman.

La historia gira en torno a las computadoras, el millonario Webster es dueño de una compañía que se dedica al mundo de la computación, y su mejor elemento es el programador Gorman, a quien le piden que maneje un satélite para cambiar el clima de todo el mundo, sin embargo Superman, coincide con Gorman en Smallville, y ahí descubre todo.

La cuarta película se filmó en 1985, con el nombre de Superman IV The Quest for Peace (En busca de la paz), producida por la Warner Bros, Yoram Globus y Menahem Golan, y dirigida por Sidney J. Furie, nuevamente Reeve y Kidder como protagónicos, y regresa Lex Luthor, con el actor Gene Hackman.

El tema principal es ahora la guerra nuclear, algunos países empiezan la carrera de armas nucleares, el niño Benjamin le escribe una carta a Superman en la que le pide que intervenga, así todos los países se ponen de acuerdo y lanzan sus proyectiles al espacio, donde están en una gran red, sólo para que el hombre de acero llegue y arroje la trampa hacia otras galaxias.

Por su parte Luthor escapa de la cárcel, y se reúne con algunos militares corruptos que deciden vencer a Superman, inventando un hombre de las mismas

características, y nacido del choque entre un proyectil nuclear y el sol, así surge Nucleón. Afortunadamente el gran héroe lo vence porque su debilidad es la falta del sol, así que mueve la luna para provocar un eclipse y vencerlo.

Si comparamos éstas películas con las actuales, tal vez pensemos que no tienen grandes efectos especiales, pero para la época cuando se hicieron fueron muy innovadoras, la forma como se retoman los elementos para mostrar la capacidad de los superpoderes de Superman son de gran relevancia y con mucho ingenio, por ejemplo: en un museo se expone un cabello del héroe, para que poder observar la magnitud de su fuerza, el que sostiene una pesa de 500 kilos. En otro recurso, se está incendiado una fábrica de químicos, a los bomberos se les acaba el agua, y hay un lago a cinco kilómetros, así que Superman, de un soplo lo congela y lo lleva cargándolo hasta el incendio, con el calor empieza a deshielarse y como por arte de magia empieza a llover.

“Tímido periodista en su vida civil, eterno enamorado de la periodista Louise Lane, sus problemas en la redacción del periódico Daily Planet desaparecerían cada vez que se ponía su traje con capa. Era esto lo que atraía al lector medio de la época, que se identificaba con él. Su popularidad confundió al editor Mort Weisinger el cual afirmó que “Superman es invulnerable... hasta a los malos guiones”, y se dedicó a demostrarlo a partir de los años cincuenta”.<sup>30</sup>

#### 2.4. Conan.

La serie ubicada en el ficticio mundo del remotísimo pasado es *Conan*, creada por Robert E. Howard en 1932, y publicada en “Weird Tales”, donde narra las peripecias de la guerra en un ambiente fantasmagórico, donde rige la ley del más fuerte, pero también los conjuros diabólicos de los magos de mayor poder.

“Aunque la idea de llevar las hazañas de Conan a la pantalla no era nueva y había generado un guión de Oliver Stone, el personaje inventado por Howard no se plasmaría en el cine hasta 1981, en un film titulado *Conan The Barbarian* (Conan el Bárbaro), que produjo Dino de Laurentis por uno veinte millones de dólares y rodó en España el director John Milius, con el viejo guión de Stone remozado y utilizando como protagonista al musculoso Arnold Schwarzenegger, de gran anatomía y de gran moda en los ochentas”.<sup>31</sup>

Gracias al éxito de la película el productor de Laurentis, realizó otra en 1984 llamada *Conan the Destroyer* (Conan el Destructor), bajo la dirección, esta vez, de Richard Fleischer, con el mismo protagonista, a quien lo acompaña la actriz Sarah

<sup>30</sup> DIAZ, Lorenzo. *Diccionario de los superhéroes*. España. 1996. Ediciones Glénat. P. 100.

<sup>31</sup> COMA y GUBERN. *Idem*. P. 229.

Producida por la Columbia Pictures, se produce la película "El Hombre Araña Ataca de Nuevo", dirigida por Ron Sattof, donde el protagonista Peter Parker desnuda psicológicamente la identidad de su otra personalidad, la del héroe; además dentro del trama se hace énfasis en las desventajas de ser un superhéroe: la soledad, la imposibilidad de tener amigos, de casarse, o por lo menos de ser una persona normal. Ante la pregunta que se le hace de retirarse. *Spiderman*, responde que es su deber defender su comunidad del mal

## 2.2. Los super-héroes en la televisión.

Para la segunda mitad de los años sesenta los seriales cinematográficos eran trasladados a la televisión con la serie de *Batman*, producida por William Dozier, con guiones de Lorenzo Semple Jr. Y con el actor Adam West en el papel principal y Burt Ward en el de Robin. Cabe señalar que esta serie se caracterizó por tener una muy amplia variedad de villanos: como El Acertijo (Frank Gorshin), El Pingüino (Burguess Meredith), El Guasón (Cesar Romero), Gatúbela (Julie Newmar), y El Rey Tut (Victor Buono).

" En 1966, Leslie H. Martinson dirigió un largometraje que sirvió como piloto de la serie de televisión y que aportó una nueva visión del personaje. Se trataba de una aproximación *camp* en la que el humor autoparódico dominaba cualquier otra lectura genérica; *Batman* ya no era un personaje de *thriller detectivesco*, ni de intriga de espionaje, ni de aventuras de ciencia ficción, ni siquiera un luchador ideológico, sino un objeto de chacota y frecuentemente de autocomplacencia infantiloidé".<sup>27</sup>

Otra serie importante de televisión fue la de *Wonder Woman* (La Mujer Maravilla), personaje creado por los DC Comics, se realizó de 1974 a 1979, con una duración de 58 episodios; el personaje principal lo llevaba Linda Carter, como Diana Prince, identidad civil de la Mujer Maravilla, y la propia *Wonder Woman*.

La serie se dividió en dos partes: la primera narraba las aventuras de la Mujer Maravilla durante la segunda guerra mundial, trabajando en Washington, bajo el mando de Steve Trevor; en segunda la protagonista abandona su retiro en Isla Paraíso y regresa para entregarse en un liderato terrorista, como Diana Prince se convierte en oficial de la *Inter Agency Defense Command* (Agencia Interna del Comando de Defensa), bajo el mando de Steve Trevor Jr.

---

<sup>27</sup> MEDINA, R. Idem. P. 4.

Douglas en el papel de la reina Taramis, quien encarga a Conan escoltar a la princesa Jehnna, representada por Olivia D'Abo, a través de un país enemigo para llegar a un castillo lejano y apoderarse de una pieza de grandes poderes.

## 2.5. Batman.

El personaje de Batman, a diferencia de otros super-héroes de historietas de su época es un ser tenebroso, diseñado para producir miedo, como sucediera con el *Fantomas* de Pierre Souvestre y Marcel Allain, su antecesor. El héroe es un ser vengativo, un sicótico que no está del todo integrado al mundo, pero a la vez es inteligente, astuto y utiliza su fortuna para ser justicia.

En 1989 se realiza la primera gran producción con este héroe llamada *Batman*, dirigida por el joven Tim Burton, para esta realización el director y los guionistas Sam Hamm y Warren Skaaren, escogieron la personalidad de héroe impecable y solitario justiciero, porque no cuenta con su inseparable compañero Robin, y que va tras los criminales bajo el amparo de la noche con la apariencia de murciélago humano que aterroriza a los enemigos, y que toma la ley por sus propias manos.

En el personaje principal de Batman está el actor Michael Keaton, y en el del villano principal, el Guason, está Jack Nicholson, villano que en ocasiones hace ver al protagonista obscuro y frío, debido a la personalidad caricaturesca que le dan los escritores, y su pareja femenina lo interpreta Kim Basinger, una periodista que investiga los crímenes de la ciudad y que admira a Batman por su labor contra el crimen, y al millonario Bruce Wayne, por sus obras benéficas.

“ Esta personalidad siniestra y atemorizante, este tono expresionista y nocturno contrasta con la mirada cínica con la que Burton resuelve la confrontación de los dos personajes contrarios y complementarios (“tu me hiciste” le reprocha el Guason a Batman y el encapuchado responde “pero tu me hiciste primero”): de un lado Batman (Michael Keaton sorprendentemente convincente y sobrio), obsesionado por un pasado violento que lo atormenta y del otro, el Guason (Jack Nicholson en plan desatado), un delincuente caricaturesco, totalmente criminal y dueño del más torcido sentido del humor. Evidentemente Burton comparte este humor y lo equilibra con la estetizada visión de un mundo decadente y corrupto; el resultado cinematográfico final es obra de la imaginación de animador del director combinada con la capacidad de crear entornos visuales fascinantes del diseñador británico Anton Furst”.

“ En *Batman*, Burton y Furst han creado una Gotham City (Ciudad Gótica) deslumbrante, a partir de una mezcla perversa de todo tipo de estilos *Art Nouveau* de Antonio Gaudí (1852-1926 arquitecto catalán creador de un estilo único, su

obra maestra es el Templo de la Sagrada Familia en Barcelona), los rascacielos de Louis Sullivan, la arquitectura penitenciaria, el constructivismo ruso, el brutalismo posmoderno, los monumentos faraónicos y babilonios, la arquitectura fascista, etc. en este ámbito delirante y mórbido Batman y el Guason despliegan una parafernalia de *gadgets* (aparatos o utensilios) afortunadísimos, desde el traje armadura (creación del diseñador de vestuario Bob Ringwood) que hace del apacible millonario Bruce Wayne un ser verdaderamente amenazador, hasta el ominoso batimóvil y la sorprendente bati-ala, pieza del más Refinado expresionismo del diseño”.<sup>32</sup>

## 2.6. Dick Tracy.

Aunque el héroe detectivesco, Dick Tracy, creado por Chester Gould en 1931, no entra en la categoría de los super-héroes, cabe mencionar la importante realización cinematográfica que se realizó de este personaje en 1990, por la productora Touchstone Pictures.

La película fue dirigida y protagonizada por Warren Beatty, quien interpreta el propio Tracy, su pareja en la tira Teresa Trueheart es personificada por Glene Headly, y el principal villano en el film es Big Boy Caprice (Grandulón) interpretado por Al Pacino, cabe menciona otras importantes actuaciones como la de Madona en el papel de *Breathless Mahoney* (Suspiros).

El personaje es un héroe policiaco, cuya imagen paternal corresponde a la que intenta dar el gobierno, así que su personalidad está rodeada con una aureola de humanidad, trata de ayudar a todos los desvalidos, ya que como es un ser bondadoso siempre acude al llamado de auxilio no importando ninguna otra actividad, sólo ser un buen policía, incluso cuando lo tratan de ascender el prefiere la calle a tener un puesto en una oficina donde no podría detener a los criminales.

“ Tracy es la ley y no importa como, siempre ganará ya que de antemano las fuerzas malignas y criminales están derrotadas, simplemente por se malignas, nunca la crítica frontal a las causas socioeconómicas del crimen, jamás el cuestionamiento a los medios de que echan mano las fuerzas represivas. Al contrario, cuando los villanos escapan de la ley, el destino se encarga de vengar en nombre de la sociedad”.

“ Hay una especie de museo del crimen y la violencia en los dibujos de Chester Gould, un dibujo distorsionado a medio camino entre el expresionismo y la

---

<sup>32</sup> MEDINA, R. Idem. P. 4.

caricatura. Hay finalmente, un gusto morboso por la exhibición de cuerpos mutilados, cadáveres y lecciones morales ilustradas. El perfil anguloso de Dick Tracy parece el de una conocida águila que se proyecta violentamente, mostrando la dureza de un sistema ante todo represivo".<sup>33</sup>

En la película no vemos gran cantidad de violencia como el comic, lo que sí es cierto, es que si representan tal cual a los villano, quienes generalmente son representados como la parte fea y negra de la historia, aquí no sólo aparecen así, sino que además se resaltan sus defectos haciéndolos parecer como extraños seres ajenos a todo el ambiente en general.

Sus apodos son sacados de su defecto físico, así tenemos a Big Boy Caprice: Grandulón, es un personaje chaparrito, Lips Manlís: Labios quien tiene una gran boca de labios gruesos. El recurso de los apodos en la historia es generalizada, en otros personajes que no son villanos se resalta alguna característica de su personalidad, así que el único que no lo tiene es Tracy, su novia por ejemplo se llama Teresa Trueheart: Buen Corazón, por ser la buena de la historia, la imagen de la mujer abnegada, cuyo gran sueño es ser la esposa del protagonista, la llamativa Breathless Mahoney: Suspiros, porque todo el mundo la admira y quisiera poseerla, es el gran premio del villano más poderoso.

Debido a esta característica del comic, cabe mencionar el gran trabajo de maquillaje que se realizó en la película, a cargo de John Caglione, Jr. Y Doug Drexler; los actores son caracterizados con gran exactitud y pareciera que se hubieran salido del propio comic.

La más sobresaliente de esta producción son sus recursos estéticos, es quizá la única película de comics, donde se utilizan, ya que en cada toma pareciera que estamos viendo una viñeta del comic original, la fotografía resalta todas las exageraciones de color y los enfatiza para que veamos un mundo de fantasía. Incluso los movimientos de los actores se hacen rígidos, no hay mucha acción para lograr ese efecto.

Esta película a diferencia de las que hemos visto anteriormente, y las que veremos después, no trata de hacer una adaptación de un argumento extraído de las tiras, sino que quiere plasmar y llevar a la pantalla el mismo comic. El vestuario esta lleno de color, como si se hubiera ilustrado, se juega con los contrastes, y vemos combinaciones llamativas: trajes verdes, anaranjados, morados, azules, etc. ; pero nadie utiliza el color que distingue a Tracy, su gabardina y sombrero amarillos.

---

<sup>33</sup> GALLO, Miguel. Los comics: un enfoque psicológico. México. Ediciones Quinto Sol. P. 181.



La historia no tiene nada en particular, Big Boy Caprice quiere manejar todo lo prohibido de esa época, los años treinta, el licor, los casinos, etc., y pretende a toda costa deshacerse de Tracy, para no tener obstáculos, éste por su parte cuenta con la ayuda de un personaje secreto que lo lleva hasta la detención del criminal, este personaje resulta ser Breathless Mahoney.

La historia tiene un final feliz, la eterna novia por fin logra su deseo, comprometerse en matrimonio con Tracy, y durante la aventura conocen a The Kid, interpretado por Charlie Korsomo, un niño que se convierte en un hijo para el detective, cuando le salva la vida, y quien también le ayuda durante su investigación.

## **2.7.Captain America.**

Símbolo americano fue el super-héroe *Captain America* (Capitán América), creado por Joe Simon y Jack Kirby, para la Marvel Comics, en 1941, para luchar con los nazis, y permaneció hasta los años cincuenta. Para ayudarlo en sus batallas, sus creadores le dan un compañero adolescente, llamado Bucky.

“ La historia del debilucho Steve Rogers que se somete a un experimento militar para convertirse en un supersoldado, un perfecto espécimen de ser humano con el que representar eficazmente a su país, parecía seguir siendo atractiva y válida para los años sesenta y Marvel Comics se dispuso a resucitar a su bandera con patas. En el No. 4 de Avengers, Los Vengadores descubrían un cuerpo congelado en el hielo que revelaban su identidad al deshelarse: El Capitán América. Este contó a sus salvadores que llegó a ese estado cuando intentaba detener un misil creado por un enemigo suyo, un tal Barón Zemo. En la escaramuza murió su compañero Bucky y él cayó al mar, quedando congelado”.<sup>34</sup>

Para la adaptación cinematográfica, en 1990, el director de la Marvel Comics, Stan Lee, produjo junto con Joseph Calamari, la dirección corrió a cargo de Albert Pyun, al Capitán América lo interpretó Matt Salinger, y a coprotagonista, la actriz Ronna Cox. Donde se desarrolla la historia del super-héroe, desde sus inicios.

## **2.8.Dragon Ball al cine.**

En 1990 las manga van al cine, en dibujos animados, dirigidos y creados por Akira Toriyama, en tres versiones diferentes, mismas en las que se divide la manga, Dragon Ball DB, y Dragon Ball DBZ.

---

<sup>34</sup> DIAZ, Lorenzo. Diccionario de Superhéroes. España, 1996. Ediciones Glénat. P. 22.

En la primera DB, el personaje principal, Goku, un niño con cola de simio, conoce a Bulma, quien le explica muchas cosas sobre la vida, y le enseña todo acerca de la esfera anaranjada con cuatro estrellas que Goku trae consigo, y donde cree que habita el alma de su abuelo fallecido, y la cual es una de las siete esferas del dragón, que son capaces de cumplir cualquier deseo a la persona que las logre juntar.

En esta primera película Goku y Bulma van conociendo a los demás personajes quienes tratan de encontrar las esferas para cumplir sus máximos deseos. Así también vamos descubriendo el lado oscuro de Goku, quien se convierte en gorila gigante y destructivo al ver la luna llena. El principal villano durante todas las películas, es Piccolo Daimaoh, ya que todos los demás enemigos que Goku encuentra se van convirtiéndose en sus amigos y aliados.

En la DBZ ya han pasado cinco años y Goku es ahora un joven, y tiene un nuevo enemigo, un extraterrestre quien llega a la Tierra en una nave espacial, y es conocido por Raditz, perteneciente a una raza de guerreros destructivos llamada Saiya-jin, y busca a su hermano Kakarotto.

“ En DBZ el humor casi desaparece, la violencia aumenta y la imaginación de Akira Toriyama rebasa cualquier expectativa. Ahora nos enfocamos básicamente a las peleas, las cuales son muy largas, y no se limitan a nuestro planeta. Aparecen guerreros cada vez más poderosos y las muertes aumentan, al igual que el éxito”.

“ Las exageraciones, resucitar múltiples veces, viajar por el espacio y tiempo y, sobre todo, aumentar su poder infinitamente, son el imán de estas películas. La enorme imaginación de Akira Toriyama es el principal ingrediente de esta desorbitante historia”.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> CORTEZ, Rafael. “Más grande que Godzilla: Dragon Ball”. Zona e, México, 1998. P.28.

### 3. ADAPTACIONES ACTUALES.

Parece ser que conforme se acerca el fin del siglo, el cine se aproxima más al mundo de la fantasía y de la imaginación que toma como fuente de inspiración al arte de los comics y no a la realidad, como si las nuevas generaciones en lugar de esperar y ver un futuro, tienen su visión puesta en el pasado y en su nostalgia, en donde había una realidad poco prometedora y llena de fantasía y aventuras, y personajes increíbles, que son retomados continuamente por el cine, ahora con más razón gracias al elemento renovador de la alta tecnología.

#### **3.1. Flash.**

El héroe más rápido *Flash* (Relámpago) fue creado en 1940 por el guionista Gardner Fox y por el dibujante Harry Lampert, para la editorial DC Comics, en el comic-book de su propio nombre *Flash Comics*. El personaje principal es un estudiante, Jay Garrick, quien sufre un accidente con agua pesada experimental y obtiene el poder de correr a gran velocidad, lo que lo indujo a luchar contra el crimen, los nazis y todo tipo de fuerzas malignas. En 1949 termina su primera aparición, y resurge en 1956, en el comic-book *Showcase*.

“ El editor de DC, Julius Schwartz, junto con el guionista Bob Kanigher planearon la nueva versión del personaje, ayudados por el dibujante Carmine Infantino. Esta vez le tocó el turno a *Barry Allen*, un policía forense que siempre llegaba tarde a todo. Un rayo alcanzaba unos productos químicos y, a correr por el camino del éxito, haciendo posible que en 1959 se resucitase *Flash Comics* a partir del No. 105 como si no hubiera faltado ningún mes a la cita del quiosco. En el No. 110 un chaval llamado *Wally West* le visitaba, sufría un accidente semejante al suyo y adquiría los mismos poderes, llamándose *Kid Flash*. En el No. 123 sucedió lo impensable: conocía al *Flash* original. Resultó que Jay Garrick pertenecía a una dimensión paralela y que Barry Allen conocía toda su historia por haberlas leído de pequeño en los comic-books”.<sup>36</sup>

La primera producción cinematográfica dedicada a éste super-héroe se realizó en 1990, bajo la producción de la Warner Bros y de Pet Fly Production, dirigida por Robert Iscove, como *Flash* el actor John Wesley Shipp, su pareja en el comic *Tina McGee* lo interpreta Amanda Pays.

<sup>36</sup> DIAZ, Lorenzo. *Diccionario de superhéroes*. España, 1996. Ediciones Glénat. P. 52

La historia gira en torno a la segunda parte de Flash, es decir, cuando Barry Allen, el policía forense tiene su accidente, y la única que sabe su secreto es Tina McGee. Aunque la producción no tiene grandes efectos especiales, tuvo gran aceptación, por lo que se realizó la segunda parte.

En 1991 bajo la dirección, ahora, de Bruce Bilson, se realiza la película *Flash Deadly Night Shade (Sombra Mortal)*, con los mismos actores en el reparto. La historia gira en torno a un invitado, *The Shadow (La Sombra)*, Flash es el único que conoce la identidad de The Sadow, es Curtis Bohannon, un joven dedicado a combatir el crimen, desde que asesinaron a su padre, pero ahora su nombre se ha visto envuelto en acontecimientos sucios, por eso Flash dedica esta aventura a limpiar su nombre.

### **3.2. Batman Returns.**

La segunda gran producción de Batman se realizó en 1992, bajo la dirección y producción de Tim Burton, llamada *Batman Returns (El Retorno de Batman)*, la fotografía corrió a cargo de Stephan Gapsky; el papel de Batman y Bruce Wayne lo interpreta otra vez Michael Keaton, ahora con dos villanos que combatir.

Por un lado El Pingüino caracterizado por el actor Danny de Vito, un ser extraño que vive en los canales del drenaje, de ciudad Gótica, y quien comanda un ejército de pingüinos; por otro la villana Catwoman (Gatúbela), Michelle Pfeiffer, quien tiene doble identidad, durante el día es una introvertida secretaria, a quien nadie toma en cuenta, pero por la noche, y por efectos de la luna, se convierte en una mujer gato, capaz de enamorar al insensible y frío Batman.

Como en la anterior, sobresale la escenografía y la ambientación, la arquitectura de Ciudad Gótica, y ahora la cueva del Pingüino, donde vemos grandes estatuas de piedra haciendo alusión al personaje, y donde el ambiente frío y oscuro, da por sentado la personalidad del villano, un personaje que no le gusta vivir en el mundo exterior, por un defecto de nacimiento: parece un ave y no un ser humano, y por ese gran complejo decide vengarse del mundo.

Las personalidades de los villanos, contrastan con la sombría de Batman, el Pingüino, a pesar de tener un complejo y vivir muy sombríamente, continuamente se está burlando del héroe; Gatúbela, por su parte conquista a Batman, con sus arumacos felinos, y está a punto de dominarlo por completo. Pero él reacciona a tiempo para vencer al Pingüino y ahuyentar a Gatúbela.

### 3.3. The Shadow.

Adaptación a tiras diarias de la producción radiofónica *The Shadow* (La Sombra), el famoso justiciero aparece en 31 de julio de 1930, con Walter Brown en los guiones y dibujado por Vernon Greene, y distribuida por el Ledger Syndicate.

“ Personaje creado para un serial de radio en 1930 y que tuvo una larga carrera en los comics, sobre todo de la mano del escritor Walter B. Gibson (con el seudónimo de Maxwell Grant), e inspirador de multitud de superhéroes, empezando por Batman. El embozado luchador contra el crimen, con misteriosos poderes ninja, capaz de asumir mil identidades distintas entre las que destaca la más habitual de Lamont Cranston (el auténtico Lamont Cranston es un millonario continuamente de safari, resignado a que un desconocido asuma su identidad y sus posesiones) ha sido adaptado varias veces al comic en sus sesenta años de historia. Sin duda, la más fiel al original (y para algunos la mejor) fue la realizada por Danny O’Neil (guión) y Mike Kaluta (dibujo) para DC en 1974, brillantemente ambientada en los años treinta. Esta versión tuvo su continuidad en el título realizado por Gerard Jones y Eduardo Barreto en 1989 y en los trabajos que Kaluta realiza en la actualidad para Dark Horse Comics”.<sup>37</sup>

La adaptación cinematográfica se realiza en 1994, bajo la dirección de Rusell Mulcany y producida por Martin Bregman, la fotografía de Stephen H. Burum, en el papel de La Sombra Alec Baldwin, y su coprotagonista la actriz Penelope Ann Miller.

### 3.4. Batman Forever.

La tercera película del hombre murciélago, *Batman Forever*, se realiza en 1995, bajo la dirección de Joel Schumacher, y la producción de Tim Burton, ahora el personaje principal de Batman lo interpreta el actor Val Kilmer, quien tiene nuevas aventuras con dos villanos El Acertijo y Dos Caras, personificados por los actores Jim Carrey y Tommy Lee Jones, respectivamente, pero ahora cuenta con la ayuda de su compañero Robin, el actor Chris O’Donnell.

“ Robin alias Dick Grayson, fue compañero de Batman desde su más tierna infancia, y se benefició por tener uno de los rajes más ridículos que ha podido usar un super-héroe... Se unió al cruzado de la capa a raíz de ser asesinados sus padres, trapecistas en un circo, y sé adoptado por el millonario Bruce Wayne, identidad de civil de Batman”.

---

<sup>37</sup> DIAZ, L. Idem. P. 96.

“ Desde su primera aparición en abril de 1940, en el No. 38 de Detective Comics, Robin, el Chico Maravilla, pasó una adolescencia tan larga que le permitió compatibilizar la lucha contra el crimen con los estudios en la universidad, además de dejar en desmentido las acusaciones de homosexualidad con que le acusaron los intelectuales en los años sesenta”.<sup>38</sup>

Las aventuras de estas películas giran en torno a los dos héroes, que son ataviados, no de ridículos trajes de mallas, sino, como en las anteriores de la serie, con fantásticos disfraces de látex. Después del asesinato de sus padres, el rebelde joven Grayson se encuentra con Batman, y sólo hasta el final es cuando le permite ayudarlo a combatir el crimen, él aparece con su traje de mallas, haciendo alusión a las trapecistas del circo, pero el buen mayordomo, quien es el que diseña los modernos trajes de Batman, le tiene preparado el suyo, un moderno disfraz que se ajusta al cuerpo y resalta su anatomía, como el de su compañero.

Ahora luchan con dos villanos, El Acertijo y El Dos Caras, el primero tiene una máquina de lavado de cerebro, y puede saber todos los secretos de los que por ahí pasen, así que se entera de la ubicación exacta de la baticueva, y sin tardanza la destruye por completo, el único propósito es eliminar a Batman, pero el mayordomo guarda un traje proyecto, y con él vence al enemigo, y con la ayuda de Robin porsupuesto.

Uno de los aspectos que más disfrutamos de una película es la ambientación y la escenografía: la parte de crear un espacio que responda a la imagen de una época, o recrear una atmósfera adecuada para una escena en particular haciéndonos participe de las características históricas de la misma.

Desde que el cine empezó a producir, pretendía acercarse lo más posible al escenario o al espacio del cual estaba tratando el tema, no importaba el tiempo o la época, por eso toma mano de la arquitectura para reproducir lo más exacto posible, como ya lo vimos anteriormente en el caso de la película *Batman* de Tim Burton, donde se reproducen detalles de la arquitectura de Antonio Gaudí.

En algunas películas se recrean escenografías de otras, tal es el caso de *Blade Runner* de Ridley Scott, donde se recrea casi textualmente la visión urbana de Fritz Lang en *Metropolis* (1927), recreación que aparece de nuevo en *Batman Forever*, de Joel Schumacher, que se desarrolla, de acuerdo con la escenografía y el modelo de los autos y los detalle de ambientación, entre los años treinta y cuarenta, con toda la penumbra tan apreciada por cineastas de esa época

---

<sup>38</sup> DIAZ, L. Idem. P. 91.

“ Pero si bien es cierto que la escenografía de *Metropolis* marcó una visión del futuro persistente hasta la fecha y que Gaudí ha sido uno de los arquitectos que más se han reproducido en el cine, sobre todo en el cine de misterio, lo que nos ocupa realmente es la selección por parte de los productores de *Batman Forever* de un proyecto del maestro ruso de la arquitectura constructivista soviética, una de las etapas más creativas de la arquitectura moderna donde las aspiraciones de una nueva sociedad trataron de materializarse a través de una arquitectura comprometida con una nueva expresión estructuras Constantin Melnikov”.

“ Nos referimos a la máquina de lavado de cerebro del Acertijo. Aquel aparato conformado por dos conos unidos en el vértice, flanqueado por dos alerones que le permiten girar sobre su eje, y el cono de la base rodeado por un espiral, que permite extraer los conocimientos de todas las mentes para alimentar al Acertijo, es una réplica de un diseño de Melnikov, con el cual el maestro ruso participó en el concurso para el Faro de Colón (1928-1929) que convocara la Unión Panamericana en 1928”.<sup>39</sup>

Los diseñadores de *Batman Forever*, buscaron su inspiración en documentos de la década de los treinta, para ambientar la película, encontrando en el proyecto de Melnikov, el modelo para la máquina diabólica del supervillano que se sitúa, temporalmente, entre las décadas de los treinta o los cuarenta.

Cabe mencionar que la única diferencia entre el original y la replica es el color, mientras que el de la película es de color verde, para combinar con el color del traje del Acertijo, el original es en el cuerpo color blanco translucido y los alerones en rojo y azul.

### 3.5. The Phantom.

El personaje creado por Lee Falk, con dibujos de Roy Moore, en 1936, *The Phantom* (El Fantasma), es el antecesor de todos los super-héroes, ya que tiene doble identidad, y aunque no tiene super poderes, su gran habilidad le ayuda y tiene como compañeros a un caballo llamado Rayo y su perro Diablo, su pareja es la exploradora Diana Palmer, la única que conoce su secreto. Todos los criminales le atribuyen la inmortalidad, ya que ha sobrevivido por más de 400 años, pero la realidad es que se ha heredado, por generaciones, el disfraz y la tarea de combatir el crimen, y sólo se va actualizando sus armas. Las aventuras se desarrollan en lugares exóticos, específicamente en una isla imaginaria llamada Bengala.

---

<sup>39</sup> FUENTE : Internet, [www.batman forever.com](http://www.batman forever.com).

“ El fantasma viste de morado: una combinación de malla con overol que le tapa hasta la cabeza, un consabido antifaz, botas negras, cinturón ancho con dos pistolas escuadras (a la Cawboy), y unos ridículos calzones rayados. Su símbolo, un cráneo no sólo en la hebilla del cinturón, también en su cueva, y el anillo que al primer descuentón deja su marca”.

“ El Fantasma habita una cueva cuya entrada tiene la forma de un cráneo, y que posee toda una colección de tesoros riquísimos sobre todo por su rareza: copas, vasijas doradas, trofeos, todos ellos con un gran valor histórico”.<sup>40</sup>

La productora Paramount Pictures lleva al cine en 1996, una versión de *The Phantom*, bajo la dirección de Simon Wincer y producida por Robert Evans y Alan Ladd, Jr. Protagonizada por Billy Zane, en el papel del Fantasma, como Diana Palmer a Kristy Swanson, y Trest Williams personificando al villano Xander Drax.

En realidad no se trata de una película de grandes efectos especiales, es una versión sencilla. La historia se desarrolla en los años treinta, donde el millonario Xander Drax, quiere obtener las tres Calaveras de Tuganda, que le darán un poder para dominar a todo el mundo, la misión del Fantasma es impedir que lo logre.

Lo único que lo ayuda es que las tres calaveras están perdidas, y sólo juntas podrán tener el valor que se les atribuye. Una de ellas esta en poder de la Hermandad Singh, cuyo líder es Kabai, descendiente del asesino de los padres del primer Fantasma. Pero para fortuna del héroe, es que su símbolo, la calavera, es la cuarta, y la única que podría dirigir a las otras tres. Así que gracias a eso triunfa el bien.

### 3.6. Batman y Robin.

Para la cuarta versión de Batman en el cine, ahora con el título de *Batman y Robin*, realizada en 1997, repite el director de la anterior, Joel Schumacher, sin embargo ahora cambia el actor principal, se trata de George Clooney, quien personifica a Batman, cabe destacar la presencia, además de su fiel compañero Robin, otra vez con Chris O'Donnel, de BatiGirl (Batichica), personificada por Alicia Silverstone; los villanos principales ahora son Poison Ivy (Hiedra Venenosa), con Uma Thurman, y Arnold Schwarzenegger, como Mister Freeze (Señor Frío).

---

<sup>40</sup> GALLO, Miguel. Los comics: un enfoque psicológico. México. Ediciones Quinto Sol. P. 190.



La versión ha perdido por completo la idea básica del comic, que es darle al héroe un aire de misterio y obscuridad a su personalidad, y al entorno donde se desenvuelve. El guión resulta ser demasiado complicado debido a las innumerables escenas de acción que vemos, y todas sin algún elemento novedoso, lo que resulta repetitivo.

Lo que sí hay que destacar son los sofisticados trajes con los que aparecen los protagonistas, dándole cada vez mayor énfasis a su anatomía, y los aparatos con que Batman y Robin luchan contra el mal, además de un batimóvil moderno y lleno de aditamentos increíbles, una baticueva que luce un nuevo decorado llena de lo más nuevo tecnológicamente hablando, computadoras sofisticadas, etc.

El argumento de esta vez gira en torno a dos científicos, muy diferentes entre sí, mientras que uno vive feliz con su esposa, la otra es una persona insegura y con pocos atributos físicos. Al primero, Mister Freeze, cuando muere su esposa, le achaca el crimen a Batman, por lo que quiere vengarse de él. La segunda Poison Ivy, descubre una pócima, con la cual se transforma en una deslumbrante mujer, pero quien la bese morirá al instante, ya que sus labios tienen veneno, por eso decide enamorar Robin, pero el momento justo que él la besa, Batman lo rescata.

La sobrina del mayordomo Albert, llega después de la muerte de su madre, y cuando descubre las actividades del millonario Wayne, decide ayudarlo pero a escondidas, transformada en Batigirl (Batichica), cuando Batman se entera, no le queda otra que aceptarla, para ser ahora el trío dinámico.

### 3.7. The Saint.

" De la adaptación de la serie de novelas protagonizadas por el popular justiciero, *The Saint* (El Santo). El creador del personaje, Leslie Charteris. fue también guionista de los comics en la prensa. Estos distribuidos por el New York Herald - Tribune Syndicate, comenzaron en septiembre de 1948 con la fórmula de tiras diarias, dibujadas por Mike Roy con realismo un tanto sofisticado... En otoño de 1951 la titularidad resultó concedida a John Spranger, quien exhibiría desde entonces un estilo muy evolucionado con respecto a su anterior sello eisneriano y se decantaría hacia una simplificación del trazo que parece equivalente a la elegida por Alex Toth con relación a la influencia caniffiana". <sup>41</sup>

El Santo fue llevado al cine en 1997, con una producción de Paramount Pictures, la dirección de Phillip Noyce, la producción de David Brown y Robert Evans, en el

---

<sup>41</sup> COMA, Javier. *Diccionario de los comics. Edad de oro*. España, 1991. Editores Plaza & Janes. P. 175.

papel del Santo, Vai Kilmer, como Emma Russell, Elizabeth Shue, y como el villano Ivan Treztiak, Rade Serbedzja.

Simmon Templar es un niño que vive en un orfanato católico, por eso todos tienen nombres de santos, pero él no está de acuerdo, así que adopta ese nombre. Cuando crece se convierte en espía mercenario, a favor de su causa, para cada trabajo adopta un personaje diferente, para los cuales se disfraza y adopta el nombre de un santo católico. Sus grandes habilidades consisten en tomar la personalidad y la nacionalidad, del personaje que desempeña.

Su misión esta vez es robar la fórmula del gas frío, al la doctora Emma Russell, que sirve para producir energía, es contratado por un líder ruso falso llamado Ivan Treztiak. Cuando descubre que es traicionado, y que la vida de la doctora corre peligro, trata de desenmascarar al villano ante todo el pueblo ruso, que sufre de falta de combustible para poder pasar el invierno.

A pesar de ser un hombre solitario, y aparentemente insensible, cada vez que alguien necesita de su ayuda, siempre arriesga su vida para combatir al villano. A pesar de ser un comic de los años cuarenta, la película se ambienta en la época actual, haciendo uso de grandes avances tecnológicos para que el héroe alcance sus objetivos.

### 3.8. Spawn.

Después de que Todd McFarlane renuncia, con otro grupo de guionistas e ilustradores, de la Marvel, funda una nueva editorial llamada Image, donde su principal serie es *Spawn* (El Engendro), de 1993, aparece como comic-book, se convertía en un verdadero éxito comercial, incluso vendiendo más que las series de la Marvel, como *Spiderman*, o las nuevas como *The X-Men*.

La historia se basa en un agente de la CIA, Al Simmons está casado y vive con su esposa Wanda, es traicionado, y muere en el cumplimiento de su deber, es resucitado por una fuerza maligna, ahora es conocido como Spawn. Pero debe pagar un precio por ser revivido: estar al servicio de esas fuerzas malignas, sin embargo él se dedica a ayudar a los necesitados y a combatir el crimen.

Después del éxito obtenido por el comic-book, esta serie se lleva al cine con la película del mismo nombre, *Spawn*, en 1997, bajo la dirección de Mark A. Z. Dippé, producida por New Line Cinema, con guión basado en la historia original, el papel principal de Al Simmons y de Spawn lo realiza Michael Jai White, y como el villano Clown, John Leguizamo.

“ Cinco años después de haber sido asesinado por un corrupto colega en una agencia gubernamental encubierta, Al Simmons (Michael Jai White hace un pacto Faustino con el diablo para volver a la vida y poder ver a su adorada esposa Wanda Theresa Randle) una vez más. A cambio por su retorno a la Tierra, Simmons accede a guiar al Ejército del Infierno en la destrucción de la humanidad”.<sup>42</sup>

Después de regresar de la muerte Spawn cuenta con poderes que le permiten transformarse en cualquier cosa, por ejemplo: su capa que puede convertirse en lo que él quiere con solo desearlo, y del caparazón que le cubre su cuerpo quemado, puede obtener desde cuchillas hasta enormes cadenas que se mueven a su voluntad, además de una máscara que lo protege, todo le ha sido otorgado por su nuevo amo, a medida que los empieza a utilizar, llegan a el dos personajes completamente distintos entre si, cada uno de ellos los aconseja como debe actuar.

“ Cogliostro (Nicol Williamson) anima a Spawn a que luche contra el diablo y reine como un campeón de la humanidad, mientras que Clown (John Leguizamo), un vagabundo corpulento con un extraño sentido del humor, lo anima a que guíe el Armagedon. Para asegurarse que Spawn cumpla su pacto con el diablo, Clown le pide ayuda al nefasto agente gubernamental Jason Wynn (Martin Sheen). El epitome de la ambiciosa humanidad, Wynn es el hombre detrás del asesinato de Simmons y por ende es el centro de obsesiva venganza de Spawn”<sup>43</sup>

Lo más sobresaliente del film es sin lugar a dudas, los enormes recursos tecnológicos de los efectos especiales a cargo de Tom C. Peitzman, desde el momento en que llega al infierno después de su muerte, cruzando un abismo de fuego, hasta la forma de adaptar los poderes de su capa y su caparazón.

En 1997, bajo la creación y dirección de, Todd McFarlane, aparece en dibujos animados la película de Spawn, producida por el mismo McFarlane y Alan McElroy y Quality Films, y con guiones de Gary Hardwick y McElroy, producción de gran calidad ya que refleja muy bien las bajos mundos de los callejones donde habita, el personaje.

Al contrario de la película que nos cuenta la historia desde el principio, en dibujos animados empieza desde el momento cuando Spawn, despierta en los callejones rodeado de pordioseros, y tratando de evitar un asesinato. Conforme se va adaptando a su nueva personalidad empieza a recordar, por breves flashazos, su vida pasada y los motivos que originaron su muerte.

---

<sup>42</sup> FUENTE : Internet, [www.spawn.cinema.com](http://www.spawn.cinema.com).

<sup>43</sup> FUENTE : Internet, Idem.

Con dibujos plenamente oscuros, lo único que resalta del personaje son los ojos verdes en forma de orificios de calavera, sobresaliendo y de gran tamaño una enorme capa, y su imagen característica, a Spawn sobre la torre de una iglesia y abrazado de la cruz.

### 3.9. El zorro.

Uno de los personajes más interpretados en el cine, del comic que lleva su nombre, es *El Zorro*, creado por Johnston McCulley en 1919, el héroe es un español quien lleva doble vida, como el respetado Don Diego de la Vega, conocido por todos, y como el enmascarado Zorro, quien porta capa y antifaz negros, y se dedica a defender a los indígenas de los españoles, su principal enemigo es Don Rafael Montero, alcalde de California, donde se desarrollan todas las aventuras.

La primera versión del Zorro corrió a cargo del actor Douglas Fairbanks Jr. , En la película llamada "La marca del zorro", en 1920, la segunda fue interpretada por Tyrone Powers en "Zorro", posteriormente también harían la versión francesa con el actor francés Alain Delon.

La versión más reciente es la de 1998 llamada "The mask of zorro" (la máscara del zorro), producida por la TriStar Pictures, bajo la dirección de Martin Campbell, la producción de Doug Claybourne y David Foster, los personajes principales son: Antonio Banderas como el Zorro y Alejandro Murrieta, su segunda identidad; Anthony Hopkins como Don Diego de la Vega, Catherine Zeta - Jones como Helena Montero, y Stuart Wilson como el villano Don Rafael Montero.

A pesar de que todos los héroes son presentados llenos de virtudes y cualidades, en esta versión del Zorro, el protagonista difiere mucho de esas características, para empezar, el Zorro original es Don Diego de la Vega, quien ha estado por 20 años en la cárcel, gracias a su enemigo Don Rafael Montero, cuando queda libre, decide entrenar a un joven para que continúe con su labor, así que escoge a un joven ladrón, Alejandro Murrieta, a quien le da su trabajo aprender las maniobras y artimañas de los héroes, por eso es en ocasiones es torpe y cómico, pero sin llegar a perder su artes natas de conquistador.

La imagen característica del Zorro, con su caballo negro reparando, con el sol de fondo, no lo hereda en esta película el actual héroe, así como tampoco su descendencia española, ahora es un mestizo, por eso no ejerce supremacía como blanco ante los indígenas. Su imagen ahora es la sombra de un hombre de pie formando con la espada su insignia, la zeta de su nombre.

## CONCLUSIONES.

Una vez expuesto los tres capítulos de los que consta esta investigación: El Advenimiento de los Comics, Evolución de los Comics y las Primeras Películas y Transformación de los Comics en el Cine, podemos llegar a la siguiente conclusión:

Los comics tienen dos orígenes, debido a las características que tiene, el primero es por su valor estético, originado desde el arte rupestre, y evolucionado con los movimientos artísticos y las diferentes culturas de todo el mundo que influyen en sus creadores para tener un estilo gráfico personal y darle a las diferentes series un sello que las distinga; el segundo es su carácter periodístico nacido con la caricatura de los volantes ingleses durante la Edad Media.

El comic como tal surge en Estados Unidos, con el personaje de Richard F. Outcault, y tiene como antecedentes más próximos los trabajos del suizo Rodolphe Töpffer y el alemán Wilhelm Busch, que no son considerados propiamente comics por no tener la característica de un personaje protagónico de enorme popularidad y gran relevancia social.

Sin embargo de estos creadores europeos surgen todas las historietas de España, Francia, Inglaterra e Italia, quienes son su mayor influencia, ejercida también en los comics norteamericanos, como en el creador Rudolph Dirks, creador de *The Katzenjamer Kids*, en 1897.

Desde los años treinta hasta los cincuenta, la producción de los comics en Estados Unidos aumenta y se realizan de gran calidad, ofreciendo variedad de géneros, estilos gráficos, y personajes, considerándose la época de oro de los comics, de ahí surgen importantes series que durante la segunda guerra mundial serán utilizadas para ejercer influencias, por su gobierno, en el vastísimo público lector, como *Terry and the Pirates*, de Milton Caniff, en 1934.

El cine se apoya en los comics para crear su *star-sistem*, hacer de sus actores grandes estrellas y mitos, pero como esto no fue posible desde el nacimiento del cine, este se apoya de las estrellas ya reconocidas del comic como *Little Nemo in Sumberland*, personaje de Winsor McCay, cuya versión cinematográfica se realiza en 1912.

Durante los años cincuenta se empieza a producir seriales cinematográficos de los comics de mayor éxito, debido a la gran variedad de temáticas, y sobre todo de aventuras fantásticas y exóticas, personajes famosos y sobre todo el éxito comercial que sabían se aseguraba.

Sin embargo la importancia de los super-héroes, que surgen en 1938, con el mayor mito de los comics: *Superman*, no tiene comparación, ya que las ediciones eran independientes y las temáticas van dirigidas a un público específico, por lo tanto el éxito comercial es mayor, se traspasan las fronteras, los personajes son concidos en todo el mundo.

Por otra parte, los super-héroes son personajes, a pesar de que tienen doble identidad, muy humanos, con problemas psicológicos muy marcados y grandes complejos, su única forma de escape es ponerse un disfraz y salir a combatir el crimen por las calles.

La temática de los comic-books se hace mucho más variada, llevando consigo ingredientes que no tienen los comics, como son la violencia, el sexo, el erotismo, y el suspenso. La fantasía es mayor, utilizando recursos de la ciencia ficción y del terror. La vastísima gama de personajes, cada uno de ellos con personalidades diferentes entre sí, con poderes más allá de los humanos, llamativos trajes, y escenarios excéntricos e irreales, hacen de las series una verdadera aventura para el lector, que ahora ya no son los niños sino los jóvenes y los adultos.

Por tales motivos el cine utiliza estas historias, los avances tecnológicos marcan la pauta para recrear con mayor exactitud las series, en films verdaderamente fantásticos, cuando los comics se llevaban al cine, generalmente al público no le gustaba la forma como eran representados los personajes, ahora con los efectos especiales cada día nos acercamos más a lo que el creador de la serie pensó para hacerla.

Con las realizaciones cinematográficas de los super-héroes, se acrecienta más la popularidad de ellos, convirtiéndose en grandes mitos y leyendas de la historia moderna.

## BIBLIOGRAFIA

1. ANGOLOT, Carlos  
Comics, títeres y teatro de sombras. tres formas plásticas de contar historias.  
España, 1990  
Editorial Torre.
  
2. ARRIETA, Luis; GUBERN, Roman; MONSIVAIS, Carlos; VARGAS, Zalathiel; y otros.  
Comic; es algo serio.  
México, 1982  
Ediciones Eufesa.
  
3. AURRECOECHEA, Juan Manuel; BARTRA, Armando.  
Puros cuentos.  
México, 1993.  
Editorial Grijalbo.
  
4. BALÁZS, Béla.  
El film. Evolución y esencia de un arte nuevo.  
España, 1972.  
Editorial Gustavo Gilli.
  
5. BARBIERI, Daniele  
Los lenguajes del comic.  
España, 1993  
Editorial Paidós.
  
6. COMA, Javier  
Del gato Félix al gato Fritz. Historia de los comics.  
España, 1979  
Editorial Gustavo Gilli.
  
7. COMA, Javier  
Diccionario de los comics.  
España, 1991  
Editorial Plaza & Janes.
  
8. COMA, Javier.  
Los comics. Un arte del siglo XX.  
España, 1978.  
Ediciones Guadarrama.

9. COMA, Javier; GUBERN Roman  
Los comics en Hollywood. Una mitología del siglo.  
España, 1988  
Editorial Plaza and Janes.
10. DIAZ, Lorenzo.  
Diccionario de superhéroes.  
España, 1996.  
Ediciones Glénat.
11. DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand  
Para leer al pato Donald. Comunicación de masa y colonialismo.  
México, 1981  
Siglo Veintiuno Editores.
12. D'ORS, Juan E.  
Tintín, Hergé... y los demás.  
España, 1988  
Ediciones Libertarias.
13. ECO, Umberto.  
Apocalípticos e integrados.  
España, 1988.  
Editorial Lumen.
14. El cine, arte e industria.  
España, 1973.  
Ediciones Salvat.
- 15 FORD, RIVERA, ROMANO.  
Medios de comunicación y cultura popular.  
Argentina, 1990.  
Editorial Legasa.
16. GALLO, Miguel Angel  
Los comics: un enfoque psicológico.  
México  
Ediciones Quinto Sol.
17. GASCA, Luis; GUBERN, Roman  
El discurso del comic.  
España, 1991  
Editorial Cátedra.
18. GUBERN, Roman.  
Comunicación y cultura de masas.  
España, 1977.



Ediciones Península.

19. GUBERN, Roman  
El lenguaje de los comics.  
España, 1974.  
Ediciones Península.

20. GUBERN, Roman.  
Historia del cine. Vol. 1.  
España, 1973.  
Editorial Lumen.

21. HERNER, Irene  
Tarzán, el hombre mito  
México, 1979  
Editorial SEP-Diana

22. Literatura de la imagen  
España, 1974  
Salvat Editores.

23. LO DUCA  
Historia del cine.  
Buenos Aires, Argentina, 1960  
Editorial Universitaria de Buenos Aires.

24. MARTIN, Antonio  
Historia del comic español  
España, 1978  
Editorial Gustavo Gili

25. MASOTTA, Oscar  
La historia del mundo moderno  
España, 1982  
Ediciones Paidós.

26. MEDIA, Luis E.  
Comunicación, humor e imagen  
México, 1992  
Editorial Trillas.

27. RAMIREZ, Juan Antonio  
El comic femenino en España  
España, 1975  
Editorial Edicusa.

28. PICCOLI-GENOVESE, Alberto  
Il comico: l' umore e la fantasia: o teoria del riso como introducciones all estetica.

Torino, Italia, 1976  
Editorial Frettelì Boca.

29 SABIN, Roger  
Adult Comics. An Introduction.  
Londres, 1993  
Editorial Routledge.

30. SABIN. Roger  
Comics, comix and graphics novels. A history of comic art.  
Londres, 1996  
De. Phaidos.

31. SADOUL, Georges  
Historia del cine mundial.  
México, 1984  
Siglo Veintiuno Editores.

32. SCHILING, Bernard  
The comic spirit, Bocaccio to Thomas Mann; Charles Dickens, Henry Fielding  
Estados Unidos, 1965.  
Editorial Wayne State University

## **HEMEROGRAFIA.**

1. CORTES, Rafael.  
"Más grande que Godzilla: Gragon Ball".  
Zona e. No. 00.  
México, 1998.  
Videovisa Publicaciones.

2. MEDINA, Rafael.  
"Batman".  
Dicine.  
México, 1989.  
Editorial Difesa.

## 10. FILMOGRAFIA

### 1. "SUPERMAN III", 1983.

Director : Richard Lester.

Editor : John Victor Smith.

Guión : David y Leslie Newman.

Productor : Pierre Splenger y Alexander Salskinder.

Actores : Christopher Reeve, Robert Vaught, Richard Pryor, Margot Kidder.

### 2. "SUPERMAN IV, THE QUEST FOR PEACE", 1985.

Director : Sidney J. Furie.

Editor : John Shirley.

Fotografía : Ernest Day.

Productor : Menahem Golan y Yoram Globus.

Actores. Christopher Reeve, Gene Hackman, Margot Kidder.

### 3. "BATMAN", 1989.

Director : Tim Burton.

Fotografía : Roger Pratt.

Guión : Sam Hamm y Warren Skaaren.

Productor : Guber - Peters.

Actores : Michael Keaton, Jack Nicholson, Kim Basinger.

### 4. "DICK TRACY", 1990.

Director : Warren Beaty.

Fotografía : Vittorio Storaro.

Guión : Jim Cash y Jack Epps.

Productor : Warren Beaty.

Actores : Warren Beaty, Al Pacino, Madona.

### 5. "BATMAN RETURNS", 1992.

Director : Tim Burton.

Fotografía : Stephan Czapsky.

Guión : Daniel Waters y Sam Hamm.

Productor : Tim Burton.

Actores : Michael Keaton, Danny de Vito, Michelle Pfeiffer.

### 6. "THE SHADOW", 1994.

Director : Russell Mulcany.

Fotografía : Stephen H. Burum.

Guión : David Koepp.

Productor : Martin Bregman.

Actores : Alec Baldwin, Penelope Ann Miller.

7. "BATMAN FOREVER", 1995.

Director : Joel Schumacher.

Fotografía : Stephen Goldblatt.

Guión : Lee Batchter, Janet Scott.

Productor : Tim Burton.

Actores : Val Kilmer, Tommy Lee Jones, Jim Carry, Nicole Kidman.

8. "THE PHANTOM", 1996

Director : Simon Wincer.

Fotografía : David Burr.

Guión : Jeffrey Boam.

Productor : Jeffrey Boam.

Actores : David Burr.

9. "BATMAN Y ROBIN", 1997.

Director : Joel Schumacher.

Fotografía : Stephen Goldblatt.

Guión : Akiva Goldsman.

Productor : Peter Mcgregor - Scott.

Actores : George Clooney, Arnold Schwarzenegger, Chris O'Donnell.

10. "THE SAINT", 1997.

Director : Phillip Noyce.

Fotografía : Phil Meheux.

Guión : Jonathan Hensleigh y Wesley Strick.

Productores : David Brown y Robert Evans.

Actores : Val Kilmer, Elizabeth Shue, Rade Serbedzja.

11. "SPAWN", 1997.

Director : Mark A. Z. Dippé.

Fotografía : Guillermo Navarro.

Guión : Alan McElroy y Mark A. Z. Dippé.

Productor : Mark A. Z. Dippé, Clint Goldman, y Todd McFarlane.

Actores : Michael Jai White, John Leguizamo, Martin Sheen, Theresa Randle.

12. "SPAWN", 1997.

Director : Todd McFarlane.

Creador : Todd McFarlane.

Productor : Alan McElroy y Todd McFarlane.

Guión : Alan McElroy y Gary Hardwick.

Dibujos Animados.

13. "The mask of zorro", 1998.

Director : Martin Campbell.

Fotografía : Phil Meheux.

Guión : John Eskow, Ted Elliot y Terry Rossio.

Productor : Doug Claybourne y David Foster.

Actores : Antonio Banderas, Anthony Hopkins, Catherine Zeta - Jones.