



Universidad Nacional Autónoma de México

Escuela Nacional de Artes Plásticas

Academia de San Carlos

Posgrado en Artes Visuales

Arte para llevar

Las portadas de Comics y su interpretación de la Historia

Para obtener el grado de Maestro en Artes Visuales

Lic. Federico Emmanuel Armas Esqueda

Dirigida por el Maestro Jorge Chuey Salazar

2008

UNAM
POSGRADO
Artes Visuales





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Arte para llevar

CONTENIDOS

Hipótesis

1 Orígenes del Comic

Una introducción más rápida que una bala de los acontecimientos, personas y Personajes que dieron pie a la creación del género

1.1 Comics en guerra

Durante la Segunda Guerra Mundial el mundo volteo a ver a los Comics debido a Que su realidad era retratada en ellos además de adelantarse a algunos sucesos

1.2 Los Comics vs. La censura

El final de la guerra trajo consigo un sinnúmero de muertos y entre sus agonizantes Estaba el Comic

2 Regresando entre los muertos

Nunca den al héroe por vencido ya que siempre regresa más fuerte para vencer el Mal y en los 60s el Comic regreso de su padecimiento para quedarse reflejando a La juventud radical de esa apoca

2.1 Sexo, Drogas y Kung Fu

Durante la década de los 70s esas 3 palabras eran sinónimo de lo que se vivía En esos días, ya que la música disco las películas de artes marciales y las Drogas químicas formaban parte de la idiosincrasia de la juventud de es Entonces cosa que el Comic retrato

3.- ¡Fuera luces!

La realidad de los 80s fue dura, devaluaciones económicas, desastres naturales, Desastres nucleares, el futuro no era tan brillante como nos lo habían pintado y Era momento de que el Comic se volviera mas serio para estar acorde con esta Década

4.1 Portadas de Comics en el nuevo milenio

Después de ser revitalizado por las compradoras era momento de contar por que Personajes con mas de 60 años de edad aun eran vigentes y este hincio de milenio Fue el momento adecuado de hacerlo.



Arte para llevar

“I’ve done a lot god knows I’ve tried,
to find the truth,
I even lied!”

Super heroes
The Rocky Horror picture show

HIIPOTESIS

El mundo de los Comics es muy amplio , Cuentos infantiles, súper Héroes, Romance, Aventura Histórica, Western, Artes Marciales, policiaco, Ciencia Ficción, Terror, Guerra; En cada Comic se narra la historia de ciertos personajes que aparecen dentro de sus páginas, pero la pare mas interesante es que esos personajes son reflejo y consecuencia del momento histórico en el que son creados y posteriormente se adaptan a la historia que sucede en el mundo para empatizar con la sociedad que los consume

A pesar de los múltiples géneros y de los muchos años que el Comic lleva publicándose la constante en este es que siempre retrata de manera consiente o inconsciente los anhelos, sueños, frustraciones, satisfacciones, miedos y metas, de una sociedad viva.

Debido a esto el presente trabajo ofrece una selección de portadas de Comics acomodadas cronológicamente para demostrar por medio de la metodología de análisis icónico de Erwin Panofsky como es que el Comic además de contarnos historias fantásticas nos da UN RETRATO DE LA EPOCA EN LA QUE SE PUBLICA

Erwin Panofsky en su artículo “La Historia del Arte en cuanto a disciplina humanística”, aborda la iconología desde el punto de vista

metodológico. Partiendo del relativismo cultural, nos dice que todo hecho está inscrito en unas coordenadas espaciales y temporales en tres pasos:

1º. Descripción preiconográfica: El historiador del arte consigna aquellos datos que posee la obra, fácticos y expresivos. Alcanzado por nuestra percepción. Como el tiempo y la cultura dadas en la realización de la obra.

2º. Análisis iconográfico: Identificación de imágenes, historias y alegorías. El análisis iconográfico implica un método descriptivo y no interpretativo y se ocupa de la identificación, descripción y clasificación de las imágenes.

3º. Análisis iconológico: Verdadero objetivo del análisis de la obra de arte, dilucidar la significación intrínseca o contenido. Se debe prestar atención a los procedimientos técnicos, a los rasgos de estilo y a las estructuras de composición tanto como a los temas iconográficos.

Nota aclaratoria: el presente trabajo muestra portadas originales de su momento de publicación y en el caso de los Comics de Reimpresión cronológica o en otros idiomas se tomará como referencia visual la fecha original de publicación

Los personajes que aparecen en este libro son propiedad de sus casas editoriales y no cuenta con ninguna remuneración comercial por parte de ninguna

"Dressing like your sister

Living like a tart

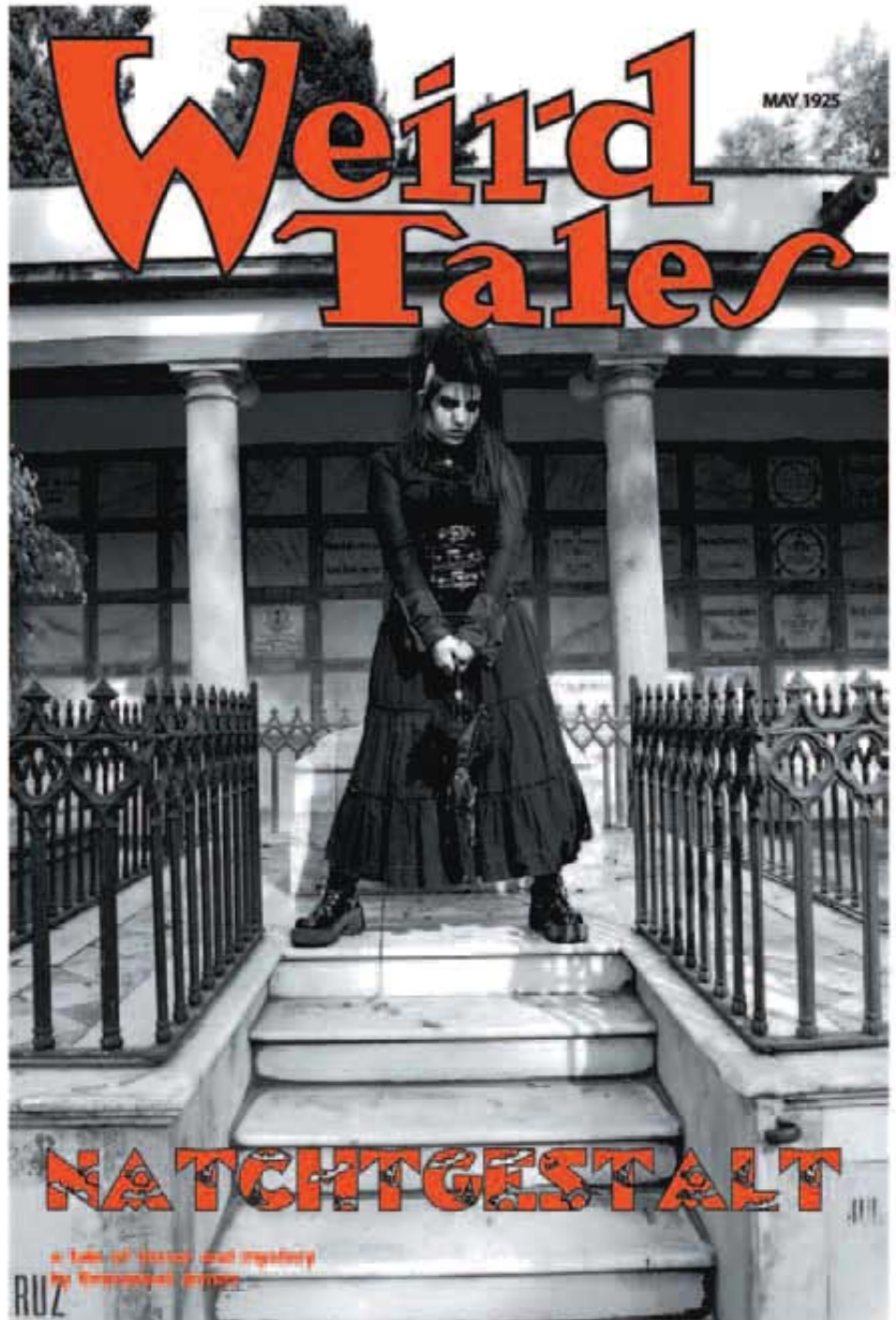
They don't know what you're doing

Babe, it must be art!!!"

Origenes del Comic

Hold Me, Thrill Me, Kiss Me, Kill Me

U2



Arte para llevar

ORIGENES DEL COMIC

El Cómic como género literario tiene muchos padres ya que es la amalgama de varias formas de expresión y comunicación visual como el dibujo, el grabado, la caricatura política o el cartel, además de contar con padres de expresión y comunicación escrita como la novela de horror la novela de aventura, la novela de romance o la recién creada para entonces novela de ciencia ficción, aterrizadas en el siglo XX en la figura de la Novela Pulp que fueron inventadas en 1836 por el editor Frank Munsey eran llamadas Pulp debido a que eran impresas en papel de pulpa de madera, un papel muy barato y producido en masa.

Las novelas Pulp eran escritas de fantasía, terror, aventura, romance y ciencia ficción que narraban aventuras fantásticas en prosa

Una constante que llevo a este género a

la fama y que es muy importante para la antesala a este proyecto de investigación fueron sus portadas las cuales ayudaban en un 60% a su venta y consumo

Las portadas de las novelas Pulp fueron todo un suceso en esa época y hoy en día son consideradas como un antecesor directo de cuestiones como el arte Pin-Up y el Arte Pop de posteriores décadas

Generalmente realizadas en temple o acrílico (debido a la rapidez en el secado de ambas) fueron el medio perfecto para expresar los deseos miedos y anhelos de una sociedad norteamericana que no eran tan distintos a los de el resto del mundo ya que esa sociedad victoriana estaba muriendo y el mundo quería regresar a los excesos de antaño y vivir los nuevos placeres que el siglo XX ofrecía como el alcohol, el tabaco y el sexo que se convirtió en un punto central en las portadas de estas historias

Origenes del Comic

La calidad técnica de las portadas de las revistas Pulp era exquisita ya que aunque no eran una representación fiel de la humanidad de esa época, si representaba e interpretaban lo que podría ser la humanidad si no fuera tan aburrida ya que la figura humana comenzaba a exagerarse por medio de los atributos físicos como un pecho dividido en las figuras masculinas y unas piernas torneadas en las mujeres eran el reflejo del anhelo de belleza y perfección que se comenzaba a gestar gracias a los actores y actrices de Hollywood, lo que llevó a la creación de personajes que ilustrarían el arquetipo del ser humano de esa época y el estereotipo de los enemigos de este con personajes como Doc Savage, The Shadow o Fu Manchu

Con el tiempo las novelas Pulp y sus portadas fueron el vínculo que llevo al mundo a conocer a otro género de lectura cuya penetración fue mas allá de la novela Pulp debido a que no solo la

portada era la única ilustración contenida en la lectura sino que era un elemento de igual peso que su prosa y que con la particularidad de que la historia se contaba en pequeños cuadros que se bautizaron como viñetas hizo que también se diferenciara de la caricatura política, así es como nació el "Comic Strip" o tira cómica

LAS TIRAS COMICAS

Las tiras cómicas son el padre o antecesor más directo de lo que conocemos como el Comic Book que analizamos en el presente trabajo la manera de hacer dibujos de manera secuenciada nace así en publicaciones periódicas de los diarios. Ahí nacen personajes como cómicos (de ahí su nombre) como Popeye, Lorenzo y Pepita El Capitán y los Piluelos entre otros pero al hacer la fusión entre este y la novela Pulp nace el Comic de aventura

Arte para llevar

EL COMIC DE AVENTURA

Las novelas Pulp estaban bien para los adultos, los hacían soñar con aventuras exóticas y las tiras cómicas divertían a toda la familia, era solo cuestión de tiempo para que estos dos géneros convergieran en uno solo para llenar al mundo de nuevas fantasías y los problemas económicos a nivel mundial hacia pensar que ya no era el momento de reírnos del mundo, era momento de salvarlo ya que en esos momentos la gente necesitaba más que una sonrisa, una evasión de la cruda realidad; Les Daniels historiador del arte comenta:

“Al final de los años 30’s los Comics se convirtieron el reflejo de lo novedoso de la persona a norteamericana: una nación construida en puritanismo, racionalismo y ética laboral, que a pesar de esto hay también da un lugar a lo absurdo, lo grotesco lo fantástico .Otras culturas antiguas

atesoran sus leyendas de héroes o payasos y monstruos que datan de la antigüedad, pero esta nueva tierra, una civilización sin historia tuvo que inventar sus propios mitos”. (1)

De esta manera nacen personajes como **Buck Rogers, Tarzan y Dick Tracy** quienes subdividen el Género en Comic de Ciencia Ficción, Comic de Aventura, y Comic Policiaco respectivamente

Las tiras cómicas de aventura se multiplicaron y trajeron consigo nuevos e interesantes personajes que reincidieron en los Comics y que han sido recurrentes gracias a su autenticidad en nuestros días como **Flash Gordon, Mandrake el Mago, Joe Palooka, El Fantasma que camina y el Príncipe Valiente** entre otros. Y no solo se quedaba en Norte América ya que en Europa aparece Tin Tin quizás el personaje más famoso del Comic europeo

(1) cita de Les Daniels de su libro **“Marvel five fabulous decades of the world’s greatest comics**

Origenes del Comic

El género de las tiras cómicas se comprobó como un éxito para los años 20s ya que entre comedia y aventura se habían acomodado en la cultura popular del mundo pero al ser publicadas en distintos días y en distintas publicaciones a veces era difíciles de seguir ya que muchas de ellas contaban con continuidad, es decir no solo empezaban y acababan en un episodio sino que este continuaba hasta concluir un "story arc" o una trama en nuestro idioma lo que ayudaba muchas veces al escritor para madurar sus ideas y darle mas profundidad a las historias y a sus personajes un ejemplo muy claro de esto en la antes mencionada Blondie (Pepita) pero el mejor de todos es Gasoline Alley

Pero al tener las historias publicadas en diarios no era siempre fácil el tener un story arc completo, pero de pronto en 1931 en Alemania y en Inglaterra por medio de Albatross Books y Penguin Books respectivamente realizan el

experimento de publicar una hoja mas a sus publicaciones a manera de portada una cubierta con color y un tipo de papel mas resistente para transportar las publicaciones y hacer un compendio de publicaciones anteriores a este modo de hacer recopilación de textos anteriormente publicados se le conoce hasta hoy como Paperbacks (soporte de papel) ya que los libros de primera edición generalmente son impresos y publicados en libros de pasta dura.

Esta maravillosa idea fue retomada para 1933 por Max H. Gaines y su editorial Eastern Color pero en vez de juntar prosa para sus compendios decidió hacer una compilación de las tiras cómicas mas exitosas de su editora como un regalo para los asistentes de una feria estatal donde Procter and Gamble (una empresa de alimentos y cosméticos y medicamentos) se hacia publicidad.

Ese souvenir fue todo un éxito, la gente pedía mas y mas de esas publicaciones

Arte para llevar

y Eastern Color descubrió que vender esos Comic Books o libros Comics sería el negocio perfecto de ese momento y no estaba equivocado ya que una nueva forma de arte y entretenimiento había nacido y el mundo listo o no nunca volvería a ser el mismo.

Esta fabulosa innovación llevo al género de las historias narradas con dibujos secuenciados a otro nivel ya que no solo podían ser leídas en un periódico local como un suplemento, sino que toda una publicación estaba dedicada a ellas y con la ventaja de que no había que esperar a que la historia fuera concluida hasta las subsecuentes publicaciones sino que todas estaban incluidas en un solo tomo, de esta manera muchas editoriales retomaron la idea y re-imprimieron sus primeras tiras cómicas en estos nuevos modos consiguiendo un éxito sin precedentes ya que los libros se vendía por si mismos sin tener que apoyarse en un diario o revista para su publicación

Este nuevo género heredo el nombre de su antecesor más directo llamándolos Comic Books aunque muchas de sus historias no eran cómicas pero le dio a la gente una manera de identificar a este nuevo género como lo hizo con el Comic strip.

Las primeras portadas casi siempre ilustraban de manera mas detallada una tira cómica ya antes publicada pegada junto con otras dos que daban a entender que dentro podrían encontrar toda la historia junta o también se podía encontrar un collage de personajes que con su sola presencia mostraran que alguna de sus historias narradas dentro de ese libro.

En 1935 en Estados Unidos la National Allied Publications se crea para dar vida una de sus revistas para ingresar a este naciente pero redituante mundo de los Comics y es así que su dueño Weller Nicholson (un escritor de novelas Pulp

Orígenes del Comic

decide crear New Fun Comics que sería una de las revistas más importantes de la historia de este género ya que por primera vez en la historia se edita materia nuevo creado ex-profeso para Comics

Ya no eran re impresiones de las tiras cómicas de los diarios o gacetas sino que por primera vez aquel afortunado que comprara esta revista se encontraría con la sorpresa de que en sus interiores aparecerían situaciones , personajes lugares y diálogos nunca antes publicados y que no iban a ser encontrados en ningún diario y claro eso fue un éxito para la compañía que un día gracias a otra revista que bautizarían como Detective Comics se convertiría simplemente en DC Comics abreviando en letras ese título

En 1936 la revista Mujeres y Deportes inaugura su sección "Chamaco" donde

se publican tiras cómicas dedicadas a los niños, el éxito de estos llevo a emular el formato de New Fun Comics y el 12 de septiembre de 1936 nace Chamaco en forma de Comic Book

Esta revista como todo género exitoso y de calidad sufrió una serie de clonaciones y copias para competir con ella, así surgió Paquin, Paquita Adelaido, Pepín y muchas otras que comenzaban a poner a México en lugar importante en cuanto a la generación de lectura ilustrada de manera secuencial, ya que en estas revistas se puede encontrar un amplio rango de historias

La revista de Pepín y todas sus variantes fueron el laboratorio de prueba tanto para dibujantes escritores y personajes ya que en ellas nacen personajes como Adelaido el seductor, y Don Jilemón

.Casi al final de la década de de los 30's de el siglo XX la humanidad se recuperaba de cuestiones tan horribles

Arte para llevar

como La Primera Guerra Mundial, que dejó además de muerte y destrucción, pobreza y desesperación en los países que participaron, particularmente en Estados Unidos, hombre valientes como el entonces presidente de Estados Unidos, Franklin Delano Roosevelt, era un ejemplo a seguir, ya que con una discapacidad motriz causada por la poliomielitis, demostró que no todo en el gobierno es demostrar que el presidente manda y los demás deben de obedecer, sino que se preocupaba por el bienestar de una sociedad que había caído bajo las garras de una bolsa de valores estrellada y sin esperanza de recuperación inmediata

Unas calles gobernadas por la corrupción, las mafias y la pobreza que causaron la pérdida de empleos, valores, dignidad y vidas., por lo que en una de la decisiones mas acertadas de su carrera crea el programa de recuperación económica y laboral "The New Deal" (El Nuevo trato

o el nuevo asunto) el cual consistía en ofrecer la gene trabajo digno y remunerado de un manera modesta pero continua, en obras para la restauración del país por medio de presupuesto del gobierno.

Gracias a este tipo de programas la sociedad norteamericana recupero paso a paso la confianza en ellos mismos y con esfuerzo y trabajo comenzarían el amanecer de lo que seria una nueva y mas grande nación, el ser humano se veía a si mismo recuperándose de golpes continuos y consecutivos y en el mundo de las historias secuenciadas este tipo de actitud provoco el nacimiento de un personaje que con esfuerzo, dedicación y una verdura podía lograr hazañas sin igual además de que inspiro a gente como Jerry Siegel y Joe Shuster a crear lo que seria el prototipo de lo que es el genero mas reconocido e identificable de los Comics, los Súper héroes. ya se había jugado con la idea de tener

Orígenes del Cómic

poderes sobre naturales para vencer al mal pero esos poderes eran temporales, que pasaría si los poderes nunca se fueran si uno pudiera ser “mas rápido que una bala, mas poderoso que una locomotora, y capaz de saltar o edificios mas altos de un solo impulso”(3)

Para 1938 la sociedad norte americana estaba acumulando su poder y a pesar de que se cernía una nueva amenaza por parte de el régimen nazi de Adolf Hitler.

Estados Unidos debía de reinventarse y reconstruirse desde sus cimientos hasta el nivel de crear nuevos ídolos y en junio de ese año apareció por primera vez Superman el hombre de acero

SUPERMAN

Superman, el último hijo de Krypton es la personificación de muchos ideales, durante la década de los 30's del siglo XX, Estados Unidos comenzaba su ya tan larga carrera como asilo de diversas

culturas y razas y Jerry Siegel y Joe Shuster eran dos muchachos judíos que soñaban con trabajar en los Comics

Estos jóvenes contaban con una idea novedosa que tenían en mente desde 1934 y que había publicado de manera independiente sin mucho éxito ya que nos hablaban de un ser con poderes sobrenaturales llamado Superman (basado en el personaje de Nietche) que trataba de dominar al mundo.

Pero en 1938 la All American Comics se arriesgo a comprar el proyecto de estos dos jóvenes quienes llenos de sueños y esperanzas fueron a pedir trabajo lo que algún día se convertiría en el imperio de los Comics llamado DC Comics y fue publicada la versión definitiva donde Superman ahora era el pequeño Kal-El quien fue enviado desde el moribundo planeta Krypton a vivir en la tierra (particularmente en el estado de Kansas de Estados Unidos)

Y gracias a que en nuestra galaxia el

Arte para llevar

sol es amarillo (a diferencia de Krypton que es rojo) carga a Superman de “fantásticos poderes mas allá de los de un ordinario mortal”, fue adoptado por 2 granjeros de Smallville quienes le dan su apellido (Kent) y el nombre de Clark y gracias a sus amables modales formaron a un ser incorruptible y lleno de compasión, admiración y respeto hacia la raza humana.

La historia de la creación de Superman es una historia llena de luchas contra una sociedad que no creía en los Comics ni en sus creadores quienes por ser judíos sufrieron muchas discriminaciones pero en una entrevista Jerry Siegel quien fue el papa de Superman en cuestión de guión (Joe Shuster lo dibujo) comentó: “todo este tiempo sentimos que teníamos algo que era muy diferente algo que el publico llevaría a su corazón” (2)

(2) Parte de una entrevista a Jerry Siegel de el libro Superman: The complete history de les Daniels

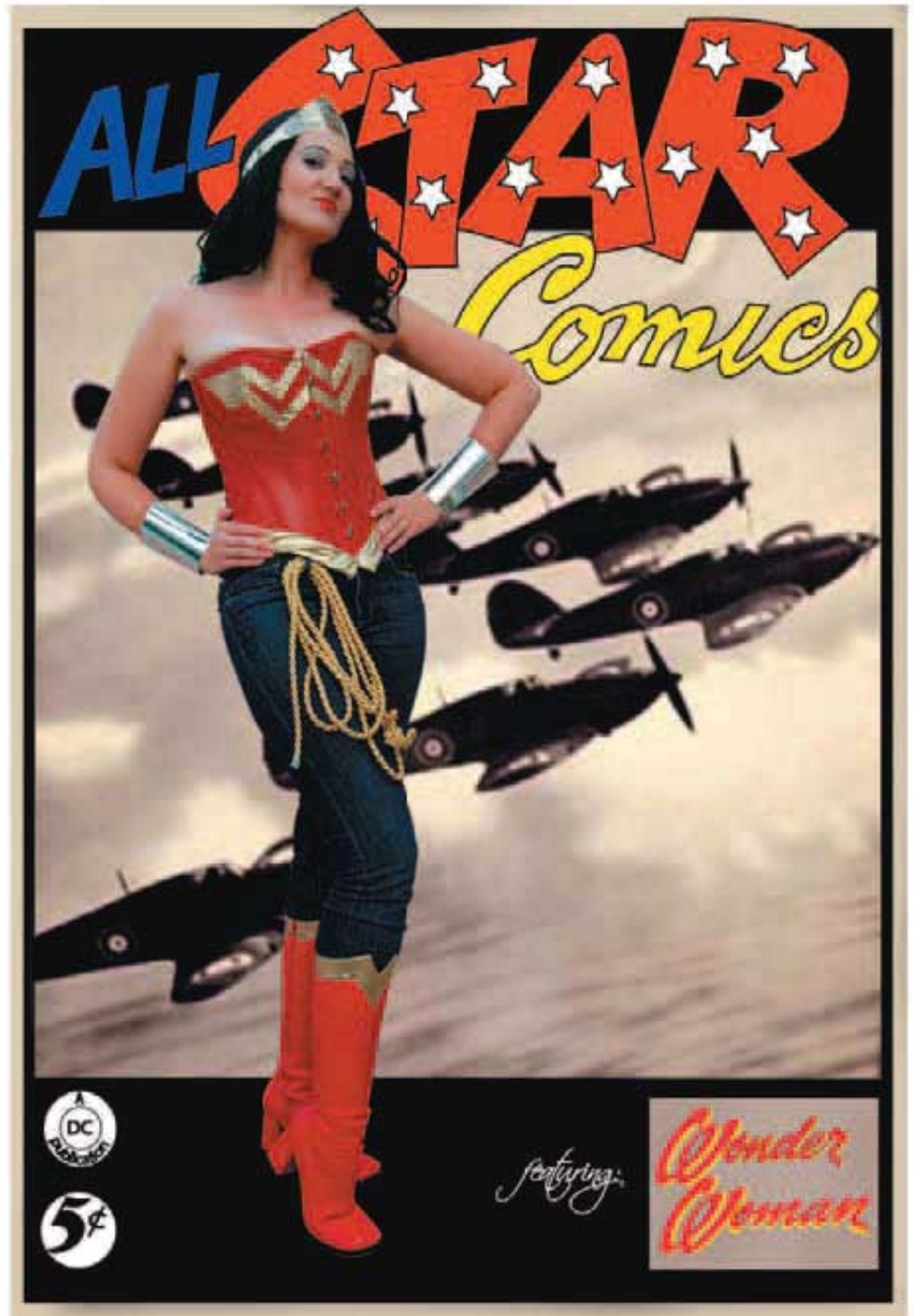
Capítulo 1 : Los Comics van a la Guerra

Mi guerra, es tu guerra
so, lets rock!"

Let's rock

Radio Kaos

El 1 de septiembre de



Arte para llevar

la Segunda Guerra Mundial y el mundo no sería lo mismo, ya que no ha habido evento en la historia de la humanidad que sacuda más al mundo que este.

Ya se había demostrado que el género de los Superhéroes y los Antihéroes podían interpretar los sueños de los niños y las fantasías adolescentes, pero el mundo y sus andares comenzaban a rebasar las historias impresas en los Comics y la gente seguía necesitando de su dosis de relajación y de inspiración para un nuevo mañana

Partiendo de esa premisa las editoriales trataron de inspirar a la juventud de Estados Unidos por medio de historias donde los personajes ya establecidos y conocidos ayudarían a las "Fuerzas Aliadas" en su batalla contra Adolf Hitler

Pero una vez más la historia de la humanidad y su devastación dio un giro

inesperado y el 7 de diciembre de 1941 las fuerzas de el eje particularmente las de el emperador Hiro Hito atacaron la Bahía de Pearl Harbor propiciando que los Estados Unidos de Norteamérica ingresaran a la más grande de las batallas lo que en los Comics se reflejó con la creación de varios personajes que con valor y patriotismo pondrían a prueba todo un extenso repertorio de poderes para salvar al mundo y preservar la libertad como la conocía el mundo en ese entonces

El cobarde bombardeo de el imperio japonés sobre Pearl Harbor, el ataque de el tercer Reich hacia el puerto de Veracruz y el bombardeo aéreo sobre Londres son sólo algunos ejemplos de las atrocidades que ocurrían durante la segunda guerra mundial, lejos de estar asustada la sociedad de la década de los 40's de el siglo XX estaba decidida a protegerse, pero sobre todo a defender su libertad y su ideología ya que en el

Los Comics van a la Guerra

caso de países como Estados Unidos la reciente recuperación de las crisis económicas .

Ese sentimiento de valentía y convicción por sus ideales llevo a Joe Simon y a Jack Kirby a crear a un personaje que no solo inspirara el patriotismo sino que inspirara a encontrar en los lectores el valor para sobreponerse a sus limitaciones y superarlas de esta manera nació El Capitán América

El gobierno norteamericano había notado la gran cantidad de bajas que la guerra propiciada especialmente en las misiones de tierra y combate de cuerpo a cuerpo, es por eso que deciden aprobar y desarrollar el proyecto científico de el renegado y refugiado doctor Reinstein, donde a través de unas radiaciones y un peculiar suero llamado “súper soldado” le darían a cualquier hombre habilidades y fuerzas mas allá de lo humano.

De esta manera la llamada “operación renacimiento” se mantuvo en secreto y un día, en un campo de reclutamiento uno de sus orquestadores encontró a **Steve Rogers** un dibujante y estudiante de arte con ganas de servir a su país como los soldados pero debido a que creció en un barrio pobre de Nueva York nunca tuvo las posibilidades de tratar la poliomielitis que adquirió de niño y por ende el ejercito lo rechazó varias veces pero su patriotismo lo llevo a llamar la atención de la gente de la operación renacimiento y se convierte en el primer candidato para este experimento.

La infusión de vita rayos y la ingestión de el suero súper soldado son un éxito y hacen de el débil Steve Rogers en un hombre musculoso lleno de habilidades pero entre la gente que presencia el experimento había un espía nazi que bajo el grito de “heil Hittler” asesina al doctor Reinstein y al nunca haber escrito la formula por seguridad, la manera de

Arte para llevar

crear súper soldados muere con el. Después Steve Rogers es presentado formalmente al gobierno norteamericano y se le otorga un uniforme basado enteramente en la bandera norteamericana y un escudo triangular (que después se re-diseñaría en redondo para ser mas aerodinámico) con los mismos patrones de diseño, con el cual protegería no solo su cuerpo sino al desvalido que lo necesitara.

Steve Rogers ingresa al ejército pero su formación como estudiante de arte le da una sensibilidad única al nivel de hacer que La Antorcha Humana y el Príncipe Namor, olvidaran sus diferencias y ayudaran a las fuerzas aliadas a defender la libertad.

THE JUSTICE SOCIETY OF AMERICA

Con la aparición de **Superman** el mundo del Comic estaba lleno de nuevas propuestas para hacer nuevos

personajes con poderes mas allá de lo humano y la llegada de la segunda guerra mundial provoco una explosión de defensores de la libertad y la justicia a nivel mundial.

Pero estos personajes aparecían en

* Portada de la siguiente Página

A continuación se dará a conocer la manera en la que el presente trabajo analizara las portadas de Comics de acuerdo a las teorías de Erwin Panofsky

1er nivel.- La segunda guerra mundial era un suceso lleno de dolor y la parte del mundo que estaba en contra de las fuerzas del eje trataban de unirse contra Hitler y sus aliados.

2do nivel.- el uniforme del Capitán América es la bandera de Estados Unidos y esto nos habla de que Estados Unidos quisiera golpear a las fuerzas del imperio así como el Capitán América golpea a Hitler

3er nivel a pesar de que esta portada fue publicada 9 meses antes del ataque a la bahía de Pearl Harbor esta portada se convierte en un vaticinio de que estados unidos sería n factor crucial para que las fuerzas aliadas



Arte para llevar

diferentes historias y hasta en diferentes revistas, hasta que en Diciembre de 1940 en los puestos de revistas apareció All Star Comics # 3 con el concepto de juntar fuerzas para vencer un mal en común.

La primer historia juntaba héroes de diferentes títulos en una sola historia por ejemplo Flash y el Hombre Halcón nacieron en Flash Comics y ellos eran parte de una primer historia Linterna Verde y Atom de All American Comics en otros historia que narraba la misma misión pero desde la perspectiva de estos 2 héroes

Después de un tiempo decidieron juntar a todos los héroes en una misma historia teniendo así realmente un Comic de superhéroes en equipo lo que fue una total innovación ya que ellos juntaban sus fuerzas y habilidades para vencer el mal ya que la mayoría de ellos a diferencia de héroes como Superman o el Capitán Marvel solo contaban de poderes

limitados y era el trabajo en equipo lo que los ayudaba a salvar el día.

Este concepto de unirse contra el mal era muy bien visto en esos tempos sobre todo por la creciente amenaza de el tercer Reich y la unión de ejércitos como el de Inglaterra y Francia constantemente eran auxiliados por el ejercito Norte Americano en combate y en cuestión de auxilio medico y provisiones contaban con el apoyo de el escuadrón 201 de México.

De esta manera la Justice Society Of. América unió a estos héroes quienes no erant tan poderosos como Superman o tan intuitivos como Batman pero que tenían el valor para enfrentarse a amenazas como The Ultra Humanite que es un ser maligno con una inteligencia fuera de lo normal en busca siempre de dominar el mundo a su voluntad.

Entre sus extensas filas destacaron héroes como Flash quien gracias a

Los Comics van a la Guerra

un accidente de laboratorio adquiere súper-velocidad, Linterna Verde con su anillo forjado por una roca mágica la cual puede solidificar sus pensamientos para vencer al mal, el Hombre Halcón (Hawk Man) quien junto a su novia La chica Halcón (Hawk Girl) descubren el precioso metal Nth en sus estudios de la cultura egipcia que les permite forjar unas alas que los elevan por el cielo, The Atom quien a pesar de ser corto de tamaño su fuerza y su valor lo hacían rival de peligro, The Sandman un detective que usaba gas somnífero para vencer a sus rivales, Doctor Fate hechicero que usaba sus conocimientos arcanos y el casco de Nabú. para ayudar a la Justice Society, Hourman quien gracias a una maravillosa medicina llamada "miraclo" podía por el periodo de una hora tener fuerzas y habilidades sobre humanas, y el Espectro un detective quien fue asesinado pero su alma se niega a cruzar a la otra vida y le pide una oportunidad a Dios para volver y tomar venganza de

sus agresores este se la concede pero su cuerpo pierde funciones vitales por lo que se cubre con una capa verde para seguir ayudando ala justicia como una "mano de Dios" .

Con el tiempo personajes como Mister Terrific quien tenia una perfección física e intelectual Doctor Midnight quien a pesar de su ceguera parcial (solo podía ver en total oscuridad su inteligencia lograba ayudar a la Justice Society of América y Johnny Thunder quien con la ayuda de el genio Thunderbolt generalmente metía en problemas al equipo por ser joven pero su valentía lo sacaba adelante.

Al convertirse en un éxito en criticas y en ventas la Justice Society of América intento apeparse a los tiempos de la tortuosa segunda guerra mundial y el deseo de que esta concluyera rápidamente ya que las vidas que ahí se perdían no eran cosa de broma pero siempre se puede soñar y esperar por lo mejor y

Arte para llevar

así en momentos de desesperación los poderes y habilidades extraordinarias de Superman, Batman o la Mujer Maravilla llegaban para salvar el día. Aunque solo la Mujer Maravilla fue la única quien se quedo como miembro de tiempo completo mientras Superman y Batman solo como miembros honorarios.

Página siguiente

1er nivel.- Estados Unidos había entrado ya en forma a la Segunda Guerra Mundial y esta portada nos muestra la Justice Society of America yendo a la batalla armado solo por la bandera de Estados Unidos

2do Nivel.- además de que la sociedad de la justicia esta conformada de súper héroes en la parte trasera de la portada aparecen George Washington y Abraham Lincoln héroes que pelearon en guerras anteriores y las ganaron como dando la bendición al equipo para la batalla

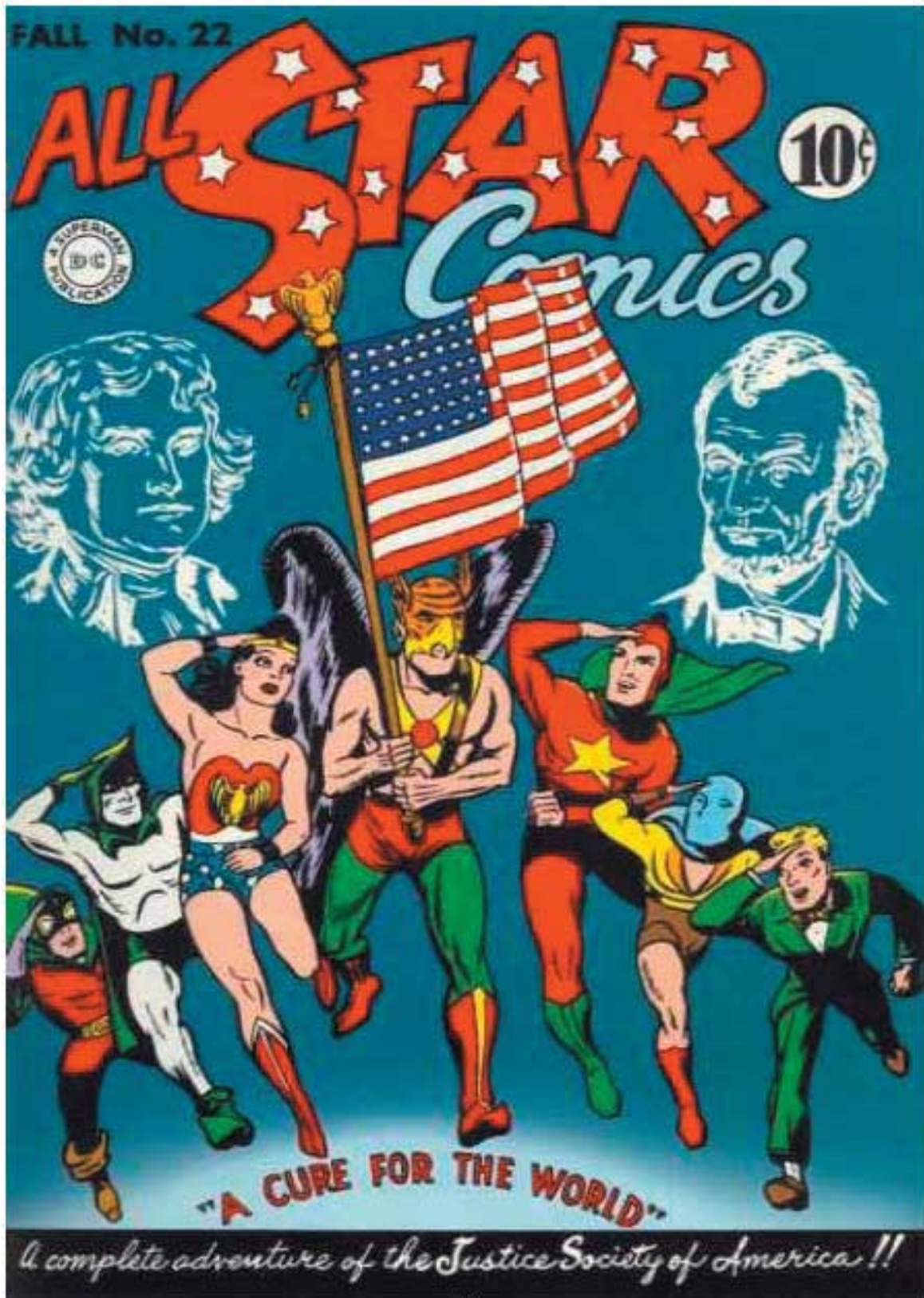
3er nivel.- aunque la portada de All Star Comics podría parecer una propaganda 100% yanqui n es así ya que Hawkman tiene herencia Egipcia y La Mujer Maravilla es Nativa de Grecia así que mas bien esta portada nos habla de la unión de países para vencer a las fuerzas del eje y nos da una mensaje final que dice a cure for the wolrd (una cura para el mundo)

*** Pagina 24**

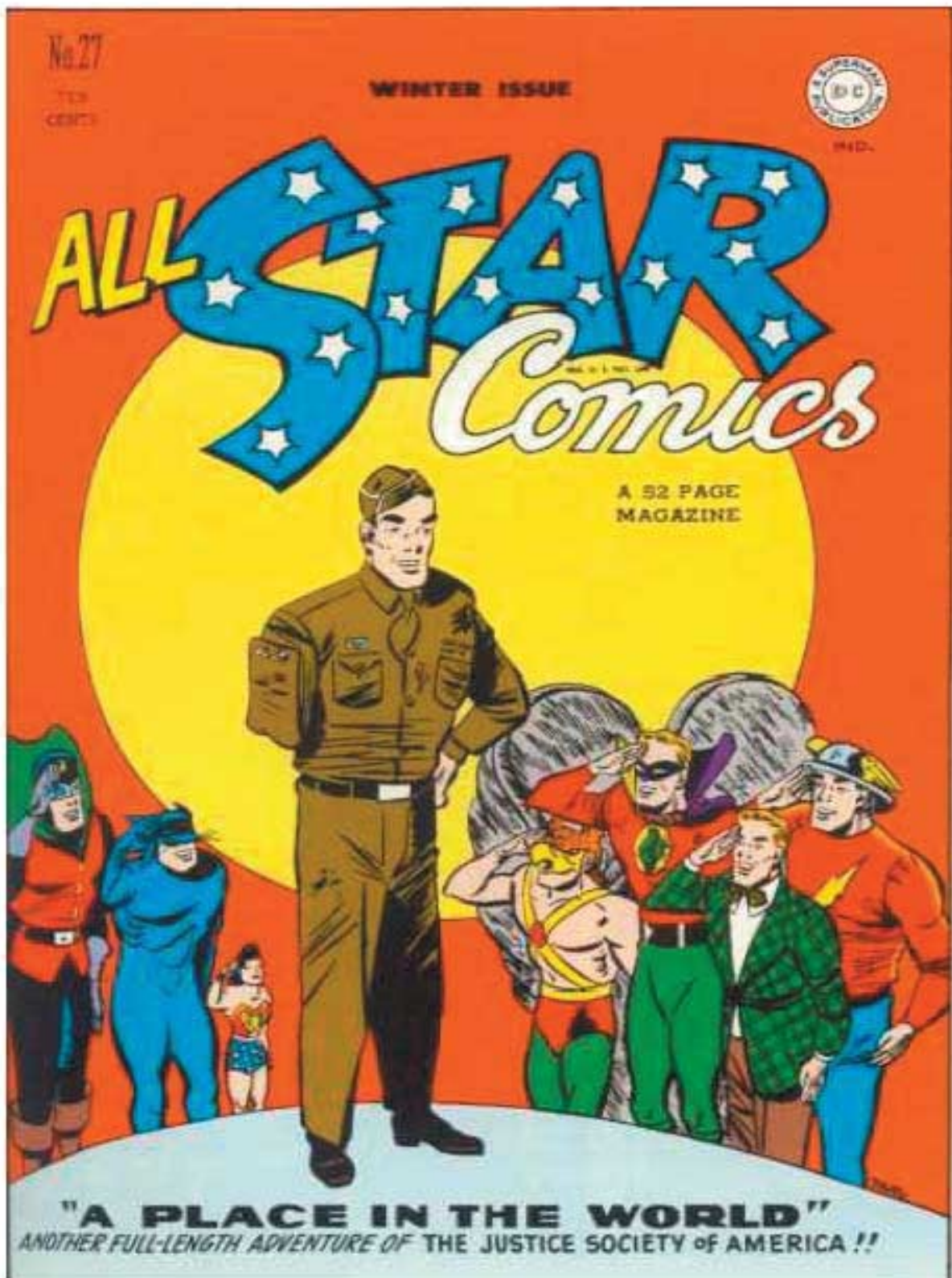
1er nivel.- la guerra también trae tragedias, soldados muertos y heridos en batalla

2do nivel.- hay manera de honrar a los héroes heridos y caídos en batalla

3er Nivel.- Estados Unidos muestra su admiración y respeto hacia su ejercito ya que es este el que preserva su libertad



Arte para llevar



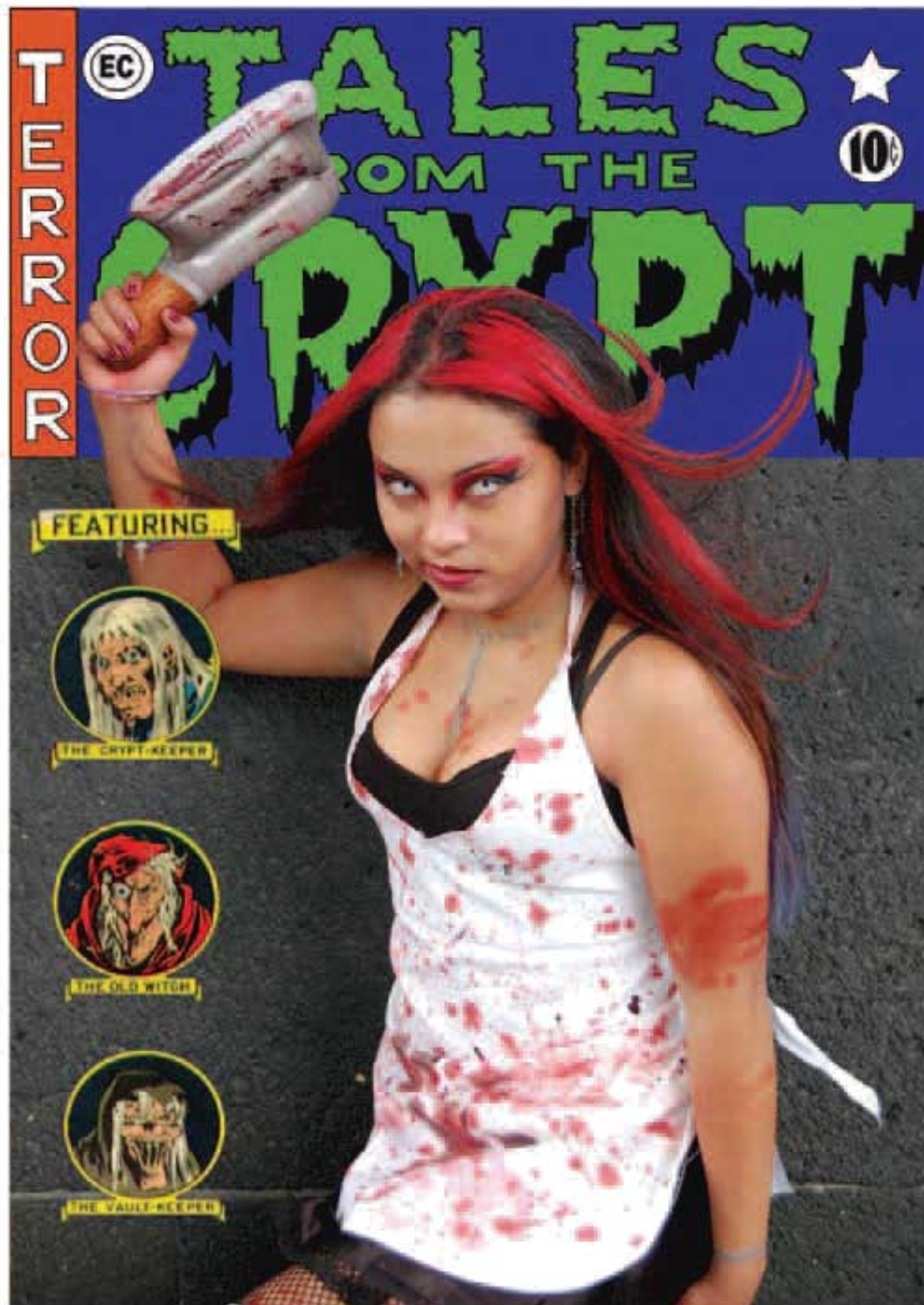
Capitulo 1.2 Los Comics Vs. la Censura

" Deje desnuda la pared

Pero los clavos aun se ven"

Alma en libertad

Paulina Rubio



Arte para llevar

Para agosto de 1945 la guerra había concluido . y en general la porción europea de el eje se fueron rindiendo pero en Japón la historia era distinta ya que ellos no querían rendirse hasta que el proyecto Manhattan desato el arma mas devastadora que el mundo haya conocido La bomba atómica, que en un abrir y cerrar de ojos acabo con la población de Hiroshima y Nagasaki en una de las decisiones mas controversiales de la historia.

Gracias a este evento el hombre como un niño avergonzado por sus travesuras contempla el horror que sus pasiones han provocado, el autoritarismo del führer no habían triunfado, pero un nuevo dictador llegaría a cuartar la libertad el miedo de el hombre hacia el hombre.

Para el final de la segunda guerra mundial el mundo estaba hecho pedazos, Europa había sido devastada por bombardeos Nazis, Japón había sufrido el estrago

de el arma de destrucción masiva mas impactante de la historia de ese momento y América vivía en su historia un sentimiento inexorable de miedo que se propiciaría gracias a lo que se conoció como la guerra fría ya que el poderío de Rusia se había hecho notar y ahora con la amenaza de una guerra a nivel atómico ya que se rumoraba que Rusia tenia sus propias armas atómicas para usarlas contra Estados Unidos un sentimiento de paranoia invadió ese país y por consiguiente el continente entero.

Con la guerra ganada por las fuerzas aliadas las ventas de Comics en general bajaron (ya que un porcentaje de las ventas de los Comics iban a parar como bonos de guerra para ayudar a las tropas de estas fuerzas aliadas en cuestiones como alimentos uniformes y armamento) pero especialmente el genero de súper héroes había sufrido el primero de los embates que la historia le propiciaría ya que con Alemania y Japón rendidos no

Los Comics Vs. la Censura

tenía sentido el seguir mencionándolos como amenaza en los Comics.

Aunque en el mundo de el cine la radio y la televisión se mostraban cuestiones como unión familiar, el regreso de buenas costumbres y valores sociales, todo esto era una mascara creada para olvidar los horrores que el hombre había creado y peor aun la latente amenaza de una nueva guerra de consecuencias mas catastróficas que las guerras anteriores ya que según las políticas de gente como John Edgar Hoover Cabeza de el buró federal de investigación (F.B.I.) y Joe Macarthy implacable senador republicano durante la presidencia de Dwight David Eisenhower, cualquier persona podría tener una bomba atómica lista para destruir la paz y la soberanía de el mundo moderno que tan celosamente era resguardada por la recién creada Organización de las Naciones Unidas El gobierno de el presidente Eisenhower en Estados Unidos fue estricto e

intolerante no solo con las minorías raciales sino también con las mayorías ya que términos como “delincuencia juvenil” eran introducidos a nuestro vocabulario debido a una creciente rebeldía de la juventud que no aceptaba que la historia debía olvidarse y que el miedo no debería ser un elemento con el que se debería crecer , es por eso que esa juventud comienza a expresarse con cuestiones como el baile y la música y aspectos como el Rock and Roll eran una manera de saber que la segunda mitad de el siglo XX no iba a ser tan calmada y pacifica como se había contemplado al terminar la guerra

La constante amenaza de una bomba atómica y unos extraños sucesos ocurridos en Roswell, Nuevo México (en Estados Unidos) donde algunas personas argumentaban haber visto ovnis, provoco que el imaginario de la época se tradujera en monstruos gigantes productos de la radiación de

Arte para llevar

las bombas que generalmente destruían ciudades completas o invasores del espacio exterior que trataban de gobernar nuestro planeta y las portadas de los Comics solo hablaban de eso , ya que las portada de esa época estén plagadas de esos temas que solo reflejan el miedo a nuevas conquistas y el miedo de que el hombre se ha vuelto poderoso y violento interpretándolos en forma de monstruos que quieren destruir el mundo.

La situación cada vez era mas tensa ya que esa política de enseñar en las escuelas de “Duck and Cover” (una técnica donde los niños aprendían a agacharse y cubrirse para según esto evitar la radiación de la bomba atómica) y en los Comics el terror y lo sobrenatural empezaban a desarrollarse a un nivel cada vez mas descriptivo esto gracias a que el trazo y estilo de los dibujantes era cada vez mas limpio y figurativo. n a diferencia de años anteriores, los colores eran mas vibrantes y los fondos mas detallados

Para mediados de la década de los 50s de el siglo XX el mundo había conocido varios villanos de crueles y malvadas intenciones , científicos locos como Lex Luthor o el doctor Sivanna , mentes retorcidas como las del Guasón o Clayface y hasta amenazas de la vida real como el nazismo representadas por personajes como Captain Nazi y Red Skull. A pesar de esto en todo ese tiempo los Súper Héroes salían vencedores de los malévolos planes de estos y muchos mas villanos, pero fue un simple mortal en la vida real el que puso el golpe mas fulminante no solo a los súper héroes, sino al mundo de los Comics en general, su nombre el doctor en psicología Frederick Wertham.

El doctor Frederick Whertam fue un psiquiatra que dirigía un centro de rehabilitación juvenil y que pasaba sus días platicando con el “nuevo” genero de delincuentes juveniles y como resultado en sus platicas que un gran porcentaje de

Los Comics Vs. la Censura

ellos leían Comics el doctor concluyó que la culpa de todo la tenían los Comics, y escribió su libro *Seduction of the innocent* (seducción de los inocentes) por lo que inició una cruzada para librar al mundo del terror de los Comics y lo que quizá es el libro mas negro en la historia de la comunicación lo llevo a programas de radio diarios hasta llegar al senado de los estado unidos y hacer que su exposición de motivos fuera escuchada por el gobierno de este país y comenzara una cacería de brujas contra editoriales, editores, escritores y dibujantes de Comics.

Gracias al reinado de terror del senador Joseph Macarthy y del director del F.B.I. Edgar J. Hoover cada uno de los Comics publicados en esa época fueron disectados como animal de laboratorio para llegar a conclusiones tan ridículas como:

° La delincuencia juvenil es consecuencia de la lectura y colección de los Comics

° Batman y Robin eran una pareja de homosexuales que junto con el mayordomo Alfred llenaban a la juventud de ideas de relaciones entre hombres

° Las piernas expuestas de Robin en un short promovían la homosexualidad

° Superman al volar promovía que los niños se aventaran de edificios

° La Mujer Maravilla promovía el lesbianismo y las relaciones sadomasoquistas gracias a que continuamente aparecía amarada o amarrando a sus rivales, además de sugerir que la mujer es superior al hombre

° Coleccionar Comics guarda polvo por lo que los Comics causan asma

Arte para llevar

◦ Los Comics de terror causaban pesadillas en los niños que provocaba que no se desarrollen intelectualmente de manera correcta.

Estas y otras aseveraciones realizadas por el doctor Wertham propiciaron que los Comics fueran víctimas de un escrutinio doloroso que fracturó la industria hasta que la investigación se convierte en censura ocasionando la creación del Comics Code Authority (código de autoridad de los Comics) el cual entre algunas de sus reglas mencionaban cosas como:

◦ Personajes como Vampiros Zombies y hombres lobo serían prohibidos en cualquier publicación.

◦ Las palabras muerte, sexo, violencia, y tortura no deberán usarse jamás ni siquiera en referencia

◦ Se deberá de crear más personajes

femeninos no nocivos para los Comics de Batman

◦ La apariencia voluptuosa de los personajes femeninos en los Comics provocaban que las niñas rellenaran sus brazieres

◦ Los Comics de crimen provocaban que los niños se hicieran comunistas

◦ Los Comics de romance promovían la prostitución

Sólo por mencionar algunas.....

De esta manera la historia de la expresión del Comic había llegado hasta un nivel donde ni personajes ni historias podían ser publicadas sin ser revisadas antes por "el código" y muchas empresas como E.C. Comics tuvieron que cerrar y dejar la industria del Comic prácticamente en silla de ruedas.

Los Comics Vs. la Censura

Poco a poco la industria del Comic no solo sirve como medio de entretenimiento sino como un pequeño espejo donde podemos de manera paulatina de periodicidad semanal ver las virtudes, defectos y atributos de la humanidad lo que ayuda a que en algunos países ciertos personajes se vuelvan emblemáticos de los países (a 70 años de su creación es inevitable relacionar a Superman con Estados Unidos a Astroboy con Japón o la Familia Burrón con México)

Monstruos Atlas

En Estados Unidos muchas empresas se negaron a morir entre ellas los que lograron hacerlo de una manera mas digna fue la futura Marvel Comics aun bajo el nombre de Atlas Comics en esa época que con títulos como Journey into the mystery ,tales to astonish , strange tales, tales of suspense logran “doblar” las reglas y al estar prohibidos los monstruos clásicos encontraron la

solución de crear por medio de estas revistas nuevos monstruos, monstruos gigantescos inspirados en los dos monstruos mas enormes de la historia del entretenimiento King Kong y Godzilla En 1931 se estrenó King Kong un simio gigantesco quien al ser secuestrado de su isla natal para ser llevado a Nueva York para ser parte de un espectáculo de teatro la soledad y la nostalgia de su hogar lo enfurece y después de robarse a Ann quien quizás era la única que lo comprendía huye hacia el edificio Empire State y a su paso destruye gran parte de esta ciudad con su inmenso poder

Casi de la misma manera en la que Godzilla destruye Japón a diferencia que Godzilla es creado gracias a las radiaciones causadas por la bombas atómicas lanzadas por Estados Unidos o Rusia estas dos historias eran la premisa de muchas de esas historias de monstruos además de contar con las nuevas mitologías de avistamientos de

Arte para llevar

OVNIS ayudaban a que también muchos de los “Monstruos de Marvel” llegaran a nuestro planeta para amenazarnos, destruirnos o tratar de conquistar nuestro planeta de esta manera conservar vivo no sólo el moribundo género del terror sino el mundo del Comic libre de pensamiento.

Durante esas épocas dos personas un escritor (Stan Lee) y dos dibujantes (Jack Kirby y Steve Ditko) fueron los responsables de llenar los últimos años de los 50`s y los primeros de los 60`s de estos monstruos en las revistas antes mencionadas y con un estilo totalmente obscuro, pero muy inteligente lograron burlar al estricto código de autoridad de los Comics y trajeron al mundo personajes extraños de orígenes diversos para entretener a esta generación.

“¿por que? ¿Por que la gente ama a los monstruos? Por que entre mas grandes o atemorizantes y macabros, mas los queremos y eso no es cosa de

hoy, la fascinación por los monstruos nos lleva al principio de las leyendas, desde el cíclope de la mitología griega al dragón de San Jorge hasta llegar a King Kong Godzilla y Frankenstein sin mencionar la plétora de los temibles titanes, de el pasado y presente de el universo Marvel

Parecería que todo comienza en nuestra infancia, ¿recuerdan la emoción cuando oímos por primera vez el cuento de hadas de Jack y el gigante asesino?, pero no era Jack el que nos emocionaba ¿era el monstruoso gigante!, De hecho ¿serias capaz de olvidar la emoción que esas historias causaron en ti? Esas aventuras de ogros, bujas, demonios, duendes, hombres lobos, vampiros y diversos monstruos de todos los tamaños y tendencias políticas.

Algunos de ustedes pueden aun recordar las revistas monstruos

de Marvel de los demoníacos 50s presentando creaciones de pesadillas con nombres como Groom, Mongorr, Korakk y por supuesto aquel que no debe ser olvidado Fin Fang Foom!! En fin ahora somos mas sofisticados y en vez de traerles Gorgoom el monstruo que se comió Milwaukee les traemos interesantes mezcolanzas como Ghost Rider (jinete fantasma) y los Midnight Sons (hijos de la media noche)” (3)

Esta nueva moda de monstruos gigantescos reflejaba que el mundo no quería mas guerras, que la amenaza atómica, y los avances en la tecnología a favor del armamento solo provocaría que un día esos monstruos que rondan los confines de nuestro planeta se levantarían para reclamar su parte en la historia y que el querer jugar a ser Dios por parte no solo de los científicos del mundo sino de los gobiernos y filósofos

(3) Stan Lee del epílogo del Comic compilatorio Monsters Menace # 1

solo ocasionaría que la naturaleza tomara venganza en las formas mas extrañas

“los Comics exploraban estas avenidas y los monstruos se convirtieron en parte de ellos fue un medio divertido para trabar.

Para efectuar un cambio al combinar monstruos y ponerles características humanas estos se hacen parte de el modo de vida de los humanos y por consiguiente los monstruos se convierten en algo aceptable para los hombres, una evolución de monstruos y hombres empezó,” (4)

Los años 50’s se acababan y monstruos como Spragg la colina viviente, Manoo en suplantador de personas, Grotoo, Giagantus y el enorme Fin Fang Foom se robaban la atención de un publico rebelde que se negaba a leer los Comics castrados de otras compañías , era un

(4) Jack Kirby del epílogo compilatorio Monster Menace # 2

Arte para llevar

éxito comprobado ya que la formula era muy simple los monstruos eran :

- 1.- Monstruos creados por el hombre
- 2.- Monstruos de la Naturaleza
- 3.- Monstruos extraterrestres

Y la formula del desarrollo de las historias era también simple

- 1.- el monstruo se descubre
- 2.- el monstruo desata su furia
- 3.- el monstruo es vencido

Pero dentro de estas líneas se puede hablar de que para ese entonces Estados Unidos se sentía intocable y cualquier amenaza por gigantesca que pareciera podría ser vencida con habilidad aunque esa amenaza fuera consecuencia de sus propias acciones del pasado haciendo una analogía con las mutaciones que la gente sufrió en Japón debido a la radiación de las bombas atómicas

lanzadas en Hiroshima y Nagasaki en 1945.

Pero la realidad era que gracias a la fractura de libertades como la de expresión y prensa el control en vez de ser total fue totalitario.

Página Siguiete:

1er nivel .- A partir de la creación del Comic Code Authority las cosas se volvieron estrictas en cuanto la producción de Comics pero eso no impediría que reflejaran el miedo creciente de la amenaza atómica en la humanidad y las mutaciones causadas por radiación en las personas del final de la década de los 50s

2do nivel .- la gente comenzaba a nacer con defectos físicos debido a las mutaciones causadas por la radiación atómica cuestiones como falta de órganos u órganos extra hacían pensar a la gente en monstruos gigantes como Godzilla quien era el resultado de altas dosis de radiación

3er nivel.- los monstruos gigantescos no representaban la creciente amenaza atómica sino un monstruo más grande y mas horrible llamado comunismo que cada vez era mas grande y mas poderoso



Arte para llevar

Comics al estilo Western

La creciente popularidad de las películas y seriales de el viejo oeste trasladados a la televisión llenaba a la perfección el hueco que habían dejado los súper héroes ya que personas como **John Wayne, William Boyd y Roy Rogers** le dieron al genero no solo una credibilidad histriónica en el caso de **Wayne** en el cine, **Boyd** en la televisión y musical en el de **Rogers**, sino que habían creado la imagen ideal de los personajes incorruptibles quien con sus caballos y revólveres traían justicia a los pueblos del viejo oeste de Estados Unidos y con la creciente popularidad de ritmos como el country y el rockabilly era natural que el siguiente paso a conquistar serian los Comics.

Two Gun Kid

Clay Harder fue el primer vaquero en tener una continuidad establecida

en los **Comics** y además de tener las primeras portadas de un personaje western publicadas hasta el momento ya que con anterioridad proyectos como Masked Rider de la misma Atlas (bajo el nombre de Timely en ese entonces) vio la luz en el mismo numero que Namor y La Antorcha Humana pero la euforia de los Súper Héroes eclipsaron un poco su ascenso a la fama.

La llegada de Two Gun Kid trajo consigo una serie de forajidos que llenaron los estantes de Comics con nuevas historias y nuevas ideas donde los vaqueros

Ringo Kid, Gunsmoke Kid, Black Rider, Kid Colt o Ghost Rider mostraban como a pesar de ser personas honorables la justicia los perseguía bajo el pretexto de ser forajidos quienes vivían de cazar recompensas o por resolver casos fuera de la ley, muy parecido a las persecuciones de la gente que buscaba mas allá de lo que le ofrecía el mundo

Los Comics Vs. la Censura

en ese entonces y se atrevían a pensar, hablar y actuar distinto y eran tachados de rebeldes.

Todo esto populariza el Comic de rancheros y títulos como Espuelas de Oro, El Charro Negro y El Payo son grandes éxitos de ventas y para igualar el movimiento femenino de Estados Unidos Adelita un personaje basado en una canción popular de la revolución mexicana que acompañaba a los campesinos que pelearon en esta guerra y que generalmente hacía la misma labor que los hombres y que al trasladarse al Comic interpreta a la perfección a la mujer mexicana ruda y bragada quien a pesar de las dificultades siempre sale adelante como líder de familia y sociedad.

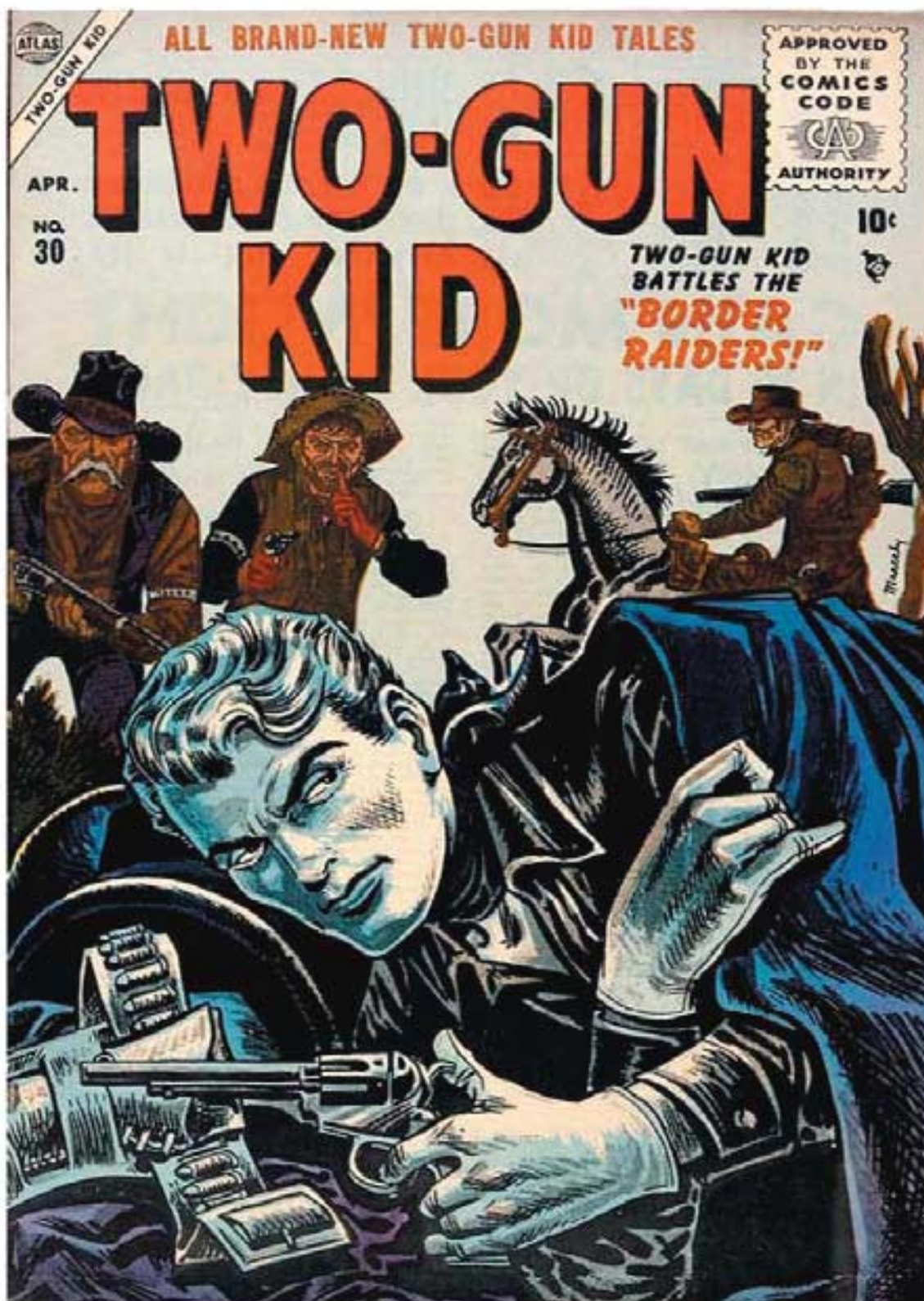
Portadas de las siguientes páginas:

1er Nivel: la llegada del Western al Comic fue casi simultánea a su aparición pero fue hasta los 50s que gracias a la televisión cobró su máxima popularidad

2do nivel.- a pesar de haber resuelto sus conflictos el mundo aun esperaba un contraataque particularmente Estados Unidos no podía dormir a gusto bajo la amenaza de Rusia y el comunismo

3er nivel.- al parecer las historias del pasado de una cultura de otra época obliga al hombre a revisar su historia para reafirmar sus raíces y cada cual encontró una manera de retratar una época idílica para enaltecer sus valores y mostrarle al mundo su historia por medio de los Comics en Estados Unidos Lo vaqueros, en México Los rancheros y en España los caballeros del medioevo

Arte para llevar



Los Comics Vs. la Censura



Arte para llevar

Toda la magia del Comic se traslada hasta Japón donde un estudiante de medicina estaba a punto de cambiar la historia de el Comic para siempre, nos referimos a Osamu Tezuka quien con un nuevo estilo de dibujos produce Janguru Taitei o como se conocería en América Kimba el león blanco, regalándole al mundo no solo un Comic u otro personaje mas de la selva sino una nueva manera de contar historias de manera secuenciada llamada MANGA.

El Manga a pesar de su similitud con el Comic guarda varias diferencias que lo separan de este y lo hacen único como que la lectura es de derecha a izquierda tanto en paginas como en viñetas y según cuenta Tezuka gracias a los dibujos Walt Disney y Grim Natwick con personajes como Mickey Mouse y Betty Boop respectivamente imita sus gigantescos ojos y los adapta a sus personajes cosa que en el futuro es imitada por todos los dibujantes del Manga y de la animación

(conocida allá como animé).pero así como Superman se puede colocar como la gran figura de el Comic norte americano nuestro siguiente personaje es la personificación de el Manga en todo mundo hablamos de Tetsuan Atom mejor conocido por estos lugares como Astroboy

ASTROBOY

Tetsuwan Atomu que se traduciría como el Poderoso Átomo es el nombre de el manga original de Astro Boy que narra a la perfección lo que pasaba en Japón en esos días ya que al ser desarmados después de la segunda guerra mundial los japoneses usan todos sus recursos para crear tecnología lo que en poco tempo desembocaría su ascenso a los primeros lugares del mundo como potencia económica.

Pronto todo en Japón es tecnología lo que ayuda al doctor tezuka a crear

al personaje mas emblemático de el manga

El Doctor Tenma quería crear un robot con todas las características de un humano para remplazar a su hijo Tobio quien había muerto en un accidente automovilístico. Tenma hizo a su robot a semejanza de su hijo Tobio y lo trataba con mucho cariño como si fuera el verdadero Tobio pero al ver que nunca podría remplazar a su hijo de carne y hueso lo vende a un circo que irónicamente es controlado por hamegg el secuestrador de Kimba y al ser maltratado por este Astroboy escapa del circo gracias a que el Doctor ochanomizu se lo compra a ham egg y se convierte en su tutor legal y al tratarlo con amor y cariño provoca que con el tiempo sus emociones se manifiesten como las de una persona normal. también con el tiempo Astroboy aprende a diferenciar el bien del mal y sale al mundo a combatir el crimen y la maldad haciendo referencia a que Japón estaba arrepentido de su

pasado y que a partir de ese momento haría todo por resarcir el daño que había hecho al mundo

Pagina Siguiente

1er Nivel.- Japón debido a su participación en la segunda guerra mundial se le prohíbe la producción de armamento, por lo cual se evoca a la creación y desarrollo de la tecnología

2do Nivel.- Astroboy al igual que Kimba es un niño, pero un niño creado por la tecnología reflejando lo que Japón como sociedad se convertía poco a poco

3er nivel.- Japón se levantaba paulatinamente como un niño para crecer y convertirse en un gigante gracias a al tecnología



La Familia Burrón

La igualdad económica en México nunca ha existido, en un país donde la riqueza esta pésimamente distribuida y la corrupción esta a la orden del DIA, la critica social es un factor continuo.

Gabriel Vargas sin tomar partido por ninguna clase social hace una crítica objetiva de los defectos de la sociedad mexicana, pero además de todo esto también celebra los aspectos positivos de esta. Naciendo en las páginas de el Comic de Pepin La familia Burrón nos narra la historia de una familia de escasos recursos económicos de la ciudad de México que lucha día a día por una vida digna.

Los personajes principales son Don Regino Burrón un peluquero que con su carácter conservador maneja su negocio el rizo de oro para ganarse la vida lo acompaña su esposa la liberal Borola Burrón quien a pesar de su

libertino comportamiento guarda una mujer seria, fuerte, y comprometida con sus proyectos para un mejor mundo Los personajes que giran alrededor de la Familia Burrón son tan extensos como los de todo un universo editorial ya que van desde vecinos amigos parientes y hasta un vampiro llamado Satán Carroña

Lo grande de este Comic además de la extensión de personajes y sus múltiples personalidades son los argumentos que Gabriel Vargas les otorga ya que con un lenguaje muy adoc al argot del barrio

Desafortunadamente el éxito de La Familia Burrón ha sido limitado a venderse solo en México pero seguramente su excelente calidad seria digna de exportación ya que además de aportar al mundo una visión neutral de la sociedad mexicana celebra los aspectos mas representativos y positivos de la cultura de este país y con figuras como

Arte para llevar

la poderosa e inquieta Borola le daría a la juventud rebelde alguien con quien identificarse ya que mientras los 50s terminaban con un México conservador el resto del mundo estaba listo para sacudirse los fantasmas de la censura y comenzar una nueva década de sueños y de ilusiones fuera de cualquier control político, religioso, social o cultural ya que en la década de los 60s la juventud tomará las riendas del mundo

Pagina Siguiete.-

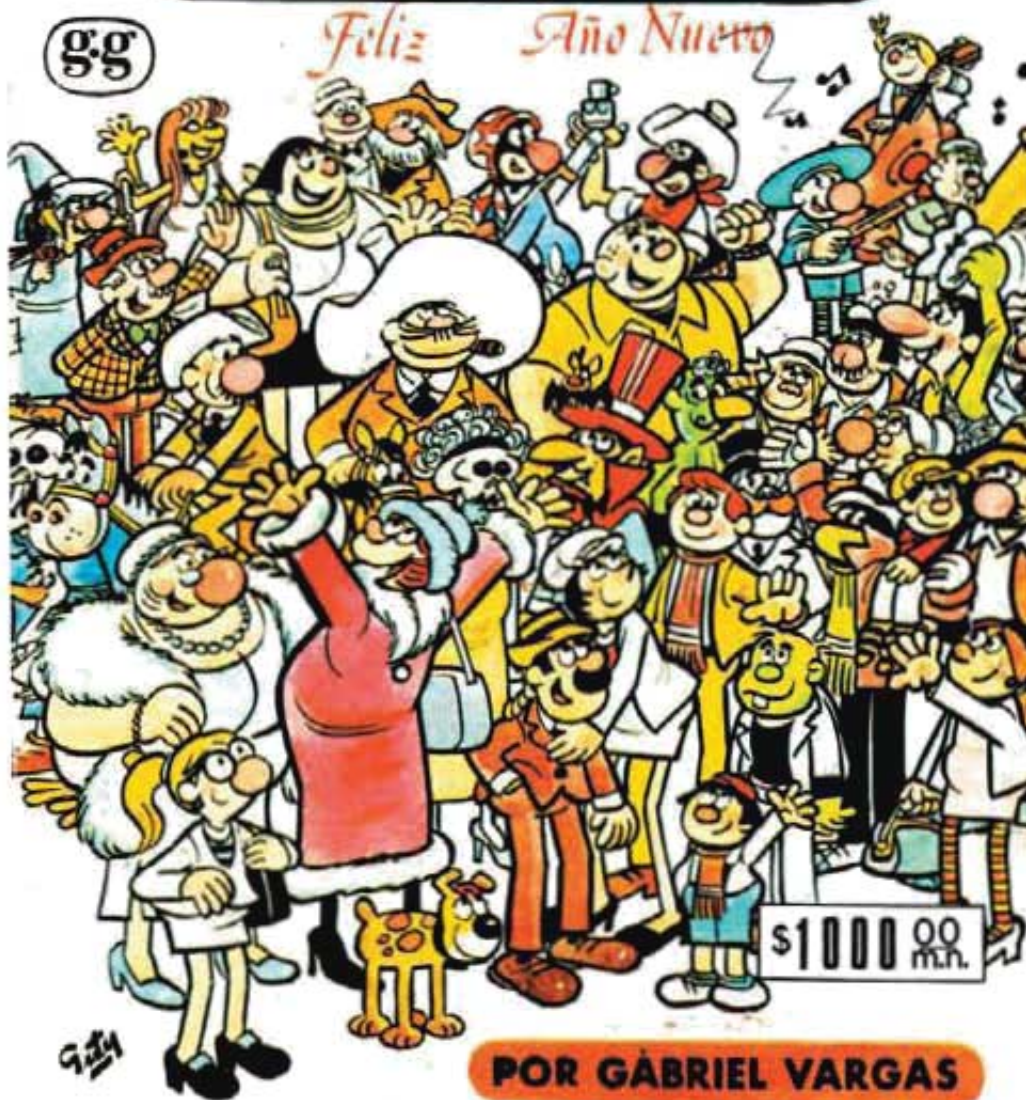
1er Nivel.- La economía en México comenzaba a tambalearse y la aparición de barrios y de arrabales creó Dos Méxicos distintos que perduran hasta el día de hoy

2do Nivel.- México siempre tendrá su historia pero es su sociedad la que es famosa a nivel mundial y la Familia Bur-ròn es mas fiel retrato de las costumbres y vivencias de todos los estratos sociales de este país

3er Nivel.- México es su gente y el arrabal y el barrio son sus representantes mas fidedignos

Año XIII No. 667 Mayo 10. de 1991. - Revista Semanal.

La Familia BURRÓN



Capitulo 2 Regresando entre los muertos

"Cause i can trill you more
than any ghoul would ever dare to try!!!"

Thriller

Michael Jackson



Regresando entre los muertos

Al llegar la década de los 60's la humanidad había cambiado, se percibían por todos lados aires de libertad propiciadas por una juventud que por primera vez en muchos años tenía voz de opinión con ánimos de ser escuchada y no solo eso si no que también debería de ser atendida, lo que como todo medio de expresión gracias a películas como "rebelde sin causa" de James Dean y la evolución de el Rock n'Roll creada una década antes, se ve reflejada también en los Comics ya que el genero de los monstruos gigantes iba a sufrir una evolución que los acabaría paulatinamente y el Western con sus vaqueros infalibles e indios malvados, había encontrado un nuevo rival en los astronautas.

Los 60s fueron una nueva época llena de competencia y de sueños nuevos como el ir al espacio y conquistar las estrellas, como lo habían hecho décadas atrás Flash Gordon y Buck Rogers.

Justice League of América

El día que Starro "el conquistador" (un monstruo de otro planeta en forma de estrella de mar gigante) se decidió a incursionar a la Tierra para apoderarse de ella un grupo de Súper Héroes decidieron juntarse para acabar esta amenaza interestelar, entre sus filas se encontraban Héroes veteranos como La Mujer Maravilla y Aquaman creado por Paul Norris y Mort Weisinger en 1941, un híbrido nacido de un mago de Poseidonis (un reino acuático) y la reina de este lugar llamada Atlana con la habilidad de comandar a las criaturas del mar, y novatos como el Detective Marciano junto con las nuevas interpretaciones de Linterna Verde, el piloto Hal Jordan quien encontró la nave espacial estrellada de Abin Sur un guardia de una patrulla espacial llamados Escuadrón Linterna Verde y Flash que en esta re interpretación era el policía científico Barry Allen quien al recibir una

Arte para llevar

descarga eléctrica de un rayo y caer en unos químicos le es otorgada el poder de la supervelocidad.

El título de Justice League of América fue el intento de revivir a la vieja Justice Society of América y ponerla en un contexto actual en ese momento pero el creador Julius Schwartz no le convencía ese título de "Society" (sociedad) lo cambia por "League" (liga) declarando esto:

“el revival de los Súper-héroes iban tan bien que mi agenda estaba llena. Sin embargo cuando se nos ocurrió el siguiente paso lógico, el combinar a estos héroes bajo un mismo título, ¡nadie más tendría ese trabajo excepto yo! Obviamente moldeamos a este equipo a partir de la Justice Society of América, pero como lo he dicho durante años nunca me agrado el título de Society sonaba muy pretencioso, escogí algo como league (liga) porque

después de todo, todos seguían a las ligas de baseball”.(5)

por primera vez el uso de viejas formulas en contextos actuales funcionaba infalible mente y Justice League of América hizo su debut en el título de The Brave and The Bold número 28 en 1960 no solo para dar paso a la nueva y mas poderosa generación de superhéroes , quienes representaban a la perfección a la nueva juventud la cual a diferencia de la generación de los 50s no era sumisa ni conformista , al contrario los 60's se caracterizaron por sus múltiples movimientos juveniles de protesta por las diversas guerras que habían vivido como niños y que habían sido propiciadas por intereses de sus padres y abuelos, y movimientos pioneros como los de la universidad de Berkley en Estados Unidos por la libertad de expresión y derechos civiles se extendieron por todo

(5) Julius Schwartz de su introducción a JLA/Avengers: the collectors edition

Regresando entre los muertos

el mundo dando a conocer por primera vez que la juventud tiene voz y voto en las decisiones de la humanidad .

Estos jóvenes de la universidad de Berkley (situada en California) protestaban de las desigualdades de esta clase "hollywodense" la cual se pasa su vida entera en lujos y fama mientras existían jornaleros y muchos otros empleados viviendo en la miseria total, este movimiento fue trasladado a la juventud Europea quienes tenían bases marxistas y socialistas (particularmente en Francia y Alemania) donde se incluyeron a las clases trabajadoras para forjar revoluciones.

En esa época la juventud de la universidad de Berkley protestaba por cuestiones como la detonación de la bomba atómica, la guerra de Vietnam o los derechos de los afro americanos quienes habían sufrido abusos por años, y a diferencia de épocas anteriores la mediatización ya no solo era el periódico y la radio sino que la televisión estaba

ahí para narrar las incidencias de estas protestas por mucho que las trataban de ocultar

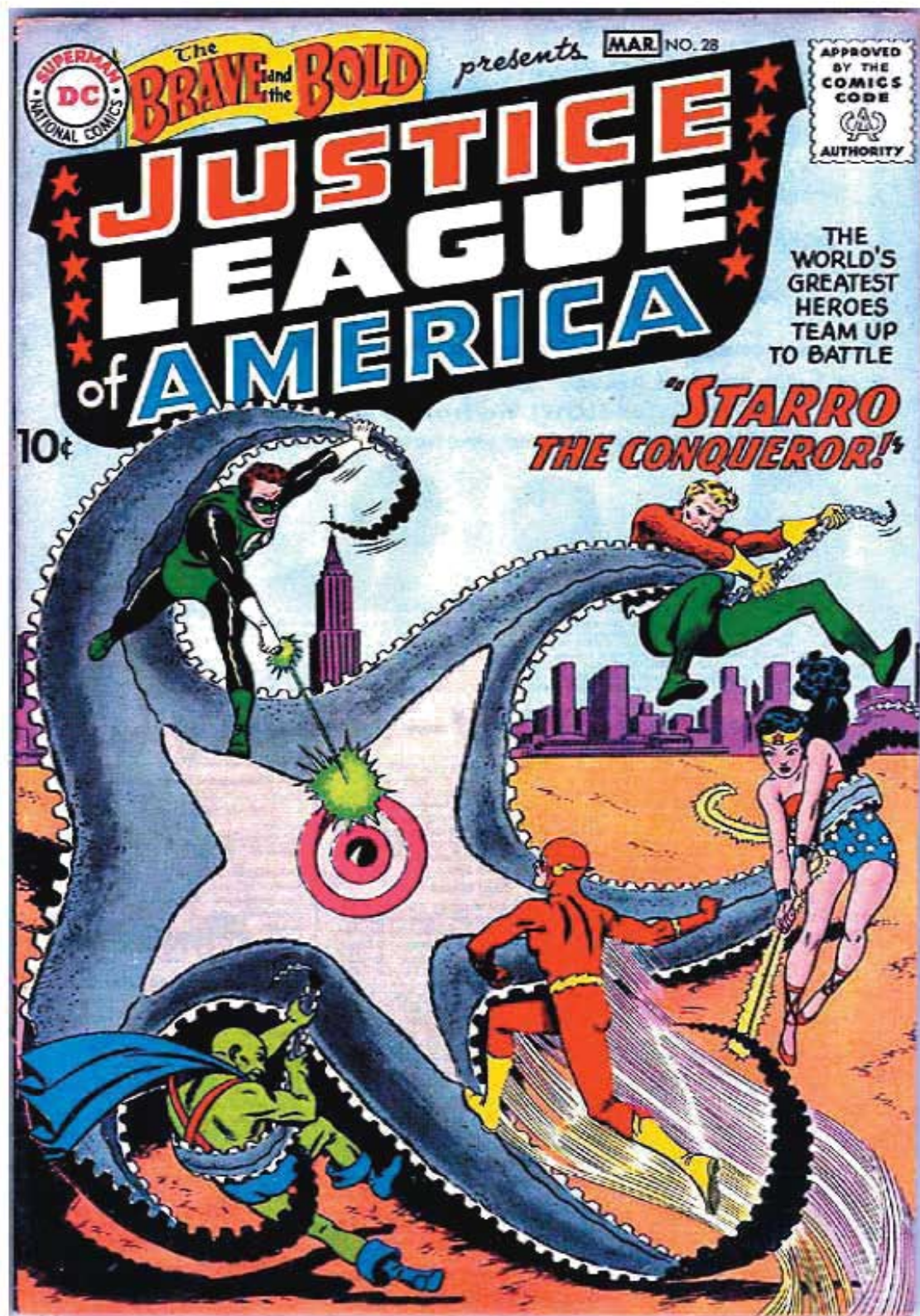
Página Siguiente

1er Nivel.- los 60s no serían una década gobernada por los niños sino por la juventud, y las versiones jóvenes de los héroes de los 40s tomarían de vuelta su trono como los reyes del género

2do Nivel.- los Súper Héroes de la portada aparecen con un monstruo como las portadas de los 50s pero a diferencia de los personajes de estas la Liga de la Justicia no huye, sino que lo enfrenta así como la juventud de los 60s deja a un lado el miedo a los errores de la sociedad de la década anterior, para enfrentar al mundo y cambiarlo

3er Nivel.- es el nacimiento de una nueva manera de contar historias donde los protagonistas no eran ni personas maduras ni niños, sino jóvenes como los que en los 60s cambiaron al mundo

Arte para llevar



Los 60s también incluyeron muchos cambios en el área de la ciencia a principios de esta década la llamada carrera espacial entre Rusia y Estados Unidos se encarnizaba gracias al lanzamiento de el satélite Sputnik por parte de los rusos y la guerra fría era cada vez mas notoria y como se ha manifestado a lo largo de este trabajo la realidad siempre esta plasmada en los Comics y en esta ocasión los Comics nos decían que Neil Armstrong solo terminó lo que el doctor Reed Richards y su tripulación empezaron en 1961 cuando en un viaje hacia la luna recibieron rayos cósmicos que los convirtieron en los 4 fantásticos.

Los 4 Fantásticos

Para 1961 Justice League of América se convirtió en el título mas vendido del año por parte de DC Comics y la editora Atlas Comics no se quería quedar atrás y le encargo a el ese entonces novato

escritor Stan Lee un grupo de héroes que compitiera con la Justice League of América y Stan llevo con la idea de un grupo de Súper Héroes fuera de lo común un grupo de héroes que no era una reinterpretación de deidades con poderes mas allá del mortal ordinario, sino que eran un grupo de seres humanos comunes y corrientes quienes por ayudar al doctor en física, matemáticas y mecánica Reed Richards a poner en marcha su proyecto cancelado por el gobierno de volar una nave espacial hacia la luna.

En esta empresa lo acompañó su mejor amigo Ben Grimm quien es entrenado por el ejercito como piloto y se ofrece a ser el conductor de la nave pero la novia de Reed, Susan Storm y su cuñado Johnny Storm deciden que es un viaje muy peligroso el cual no podía hacer solo con Ben, las cosas no salen como se esperaba y un baño de rayos cósmicos convierte a la tripulación de la nave en

Arte para llevar

seres de poderes Fantásticos.

Ya que al aterrizar descubren que Reed puede estirar y moldear su cuerpo como si fuera una masa viviente adoptando el nombre de Mister Fantastic , su novia Sue podía generar campos de electromagnetismo que podía modificar el espectro luminoso y convertirse así en la Chica Invisible , su hermano Jhonny podía modificar las moléculas de oxígeno a su alrededor para convertirse en la versión actualizada de la Antorcha Humana y Ben Grimm sufre una reestructuración capilar convirtiendo su epidermis en roca sólida y anaranjada para convertirse en la Mole

A diferencia de la liga de la Justicia de América, los 4 fantásticos se conocían antes de ser héroes y un grupo, y más que ser un grupo de combatientes del mal eran una familia con defectos y virtudes con aciertos y errores como que Reed se enfrascaba en sus labores científicas olvidando atender a Sue, quien

continuamente llamaba la atención a su rebelde hermano Johnny por hacerle bromas pesadas a la Mole.

Página Siguiende.-

1er Nivel.- el futuro estaba por llegar, a un lado habían quedado los miedos a la tecnología y apunta sus sueños hacia el espacio

2do Nivel.- Reed Richards concluye con sus otros 3 tripulantes la misión más importante de los 60s al llegar por parte de Estados Unidos a la Luna, ¿o será que el fantasma rojo de la U.R.S.S. había llegado antes?

3er Nivel.- la guerra fría comenzaba a recrudecerse y las alegorías a estas situaciones se veían también en los Comics



Arte para llevar

El Increíble Hulk

El doctor en física nuclear Bruce Banner, durante la prueba de su bomba de rayos gamma descubre que un adolescente se encuentra en el área de detonación y a rescatarlo absorbe parte del impacto radioactivo, lo cual marcaría su vida por siempre, ya que gracias a esa radiación y a sus cicatrices psico-emocionales el doctor se convierte en un ser de increíble fuerza y brutalidad de tamaño gigantesco y de piel verde, quien entre más furia sienta más fuerte será y gracias a su horripilante aspecto y la devastación causada por sus arranques de ira, es perseguido por el ejército de Estados Unidos los cuales lo llaman Hulk (mastodonte)

El regreso del género de los Superhéroes en los 60s trajo consigo un nuevo boom del Comic y una nueva perspectiva de el consumidor hacia el género ya que seriales de televisión sobre estos detonaban la creación de mercancía promocional que indicaba el éxito obtenido de estos

personajes y como consecuencia del éxito de la televisión las portadas de esta década se caracterizan no solo por tener a los personajes haciendo gala de sus habilidades sino que contaban por medio de los globos de dialogo utilizados en el interior de los Comics para visualizar el dialogo de los personajes. Por primera vez en la historia del género se cuenta un poco de la historia narrada en el interior de la historieta, por el personaje principal o por los personajes a su alrededor, incluyendo un dialogo como el de los programas de televisión

1er Nivel.- Los 60s como se ha venido tratando en este capítulo es sobre la juventud incluida la adolescencia donde la ira es un factor común como en los Comics de Hulk

2do Nivel.- la juventud comenzaba a quejarse de los errores del mundo y para retenerlos se usaban las fuerzas del ejército quienes los trataban como enemigos al igual que este trataba a Hulk a pesar de que ambos solo querían estar en paz con el mundo

3er Nivel.- el mundo estaba madurando pero la ira era un factor que traería muchos estragos en los años por venir.



Arte para llevar

las portadas continuaban evolucionando y en países como México y España se comenzaba a dar fenómenos de venta sin precedentes de lectura de Comics

Comics De Espías

Gracias a toda esta paranoia de la guerra fría nace un genero de historias llamado historias de espías sale a relucir y muy redituable para escritores como Ian Flemming y su personaje James Bond quien siendo un agente secreto del M16 de Inglaterra vela por la seguridad de el reino unido y de el mundo por medio de artefactos fantásticos y perspicacia mientras convive con mujeres bellas y viste elegantemente

Este genero de espionaje trae al Comic muchos personajes inspirados en James Bond pero ninguno tan exitoso como Nick Fury quien después de haber combatido en la segunda guerra mundial se convierte en el director de una red de espionaje a nivel mundial que resguarda

la paz mundial llamada S.H.I.E.L.D

Nick Fury agente de S.H.I.E.L.D.

Creado por el dúo dinámico de el Comic moderno Stan Lee y Jack Kirby, el sargento Nicholas Fury combatió al lado de los grandes héroes de la segunda guerra mundial como Namor, La Antorcha Humana original y el Capitán América, con la diferencia de que el era solo un soldado común sin súper poderes ni súper habilidades, solo su perspicacia y su batallón “los comandos aulladores” que lo acompañaron hasta el fin de la guerra cuando pierde su ojo izquierdo.

Al terminar la guerra Nick se queda en Europa donde a causa de una mina terrestre sufre un accidente que casi le quita la vida, y fue curado por un científico que le ofrece la fórmula Infinity, que le retrasa la vejez de células y por ende su propio envejecimiento, tiempo después

Regresando entre los muertos

la CIA lo lleva a trabajar con ellos por un tiempo pero después fue contratado por una organización secreta, para la seguridad nacional cuando ya contaba con el grado de coronel.

El nombre de esta organización era abreviada por sus siglas como S.H.I.E.L.D. que significan Supreme Headquarters International Espionage Law-enforcement Division (en español división del cuartel supremo de espionaje y ejercicio de la ley internacional) situados en una nave aeroespacial llamada Hellicarrier.

Después de que Lee y Kirby dejaron las riendas del personaje al gran dibujante Jim Steranko sigue con el trabajo de contar las historias de Nick Fury sin sospechar que lo llevaría a niveles tan altos tanto de guión como de dibujo, ya que sus portadas estaban llenas de surrealismo. psicodélica a un nivel que dejaron de imitar a personajes como

Bond para adquirir una personalidad propia tanto así que el mismo Steranko comenta:

“al principio de la historieta yo imitaba las formulas de las novelas de espías al final ellos terminaron imitándome a mi”(6)

Aunque esta aseveración podría sonar engreída es innegable ya que cuestiones como autos-voladores robots de apariencia similar a Nick para despistar a sus enemigos y hasta su mismo look (barba de tres días, parche en el ojo y actitud rebelde) fueron imitados por otras historias de espías de esa época y de la actualidad como las nuevas cintas de James Bond las series de televisión como súper agente 86 o 24 y en el campo de los videojuegos el exitoso juego de Metal Gear.

(6) parte de la entrevista Jim Steranko Del documental la historia del Comic

Arte para llevar

Con el tiempo y gracias a personajes como James Bond y Nick Fury el término de espía pasó de ser algo malo a algo exitoso y hasta sexy, y sería solo cuestión de tiempo para que las hermosas damas que aparecían en las historias como las causantes de los problemas de los protagonistas dieran un giro de 180 grados

Página Siguiente

1er Nivel.- las historias de espionaje durante la guerra fría nos contaban como el enemigo había dejado de ser Nazi para convertirse en comunista y la llegada de Nick Fury al mundo de los Comics Narraba las incidencias del intercambio de información por medio del espionaje

2do Nivel.- Nick Fury además de ser el James Bond de los Comics es el precursor del Arte Pop en sus portadas e interiores trayendo también la psicodélica y el surrealismo de los 60s

3er nivel.- el mundo aún estaba en guerra solo que este no lo sabía y que mejor que los veteranos de guerra como Nick Fury se encargue de llevar la guerra fría de manera secreta así como se llevo en los 60s

Regresando entre los muertos



Capitulo 2.1 Sexo Drogas y Kung Fu

"Everybody was Kung Fu fighting"

Carl Douglas

Kung Fu Fighting



● SFコミックス ●

永井 豪

Sexo Drogas y Kung Fu

El comienzo de la década de los 70s se traduciría en rebeldía agresión y libertad, con ápices de libertinaje que fueron retratados también en cuestión de la creación de héroes de historietas más interesados en el bienestar urbano, y no en las amenazas galácticas de los 60s y 50s

Ya los Comics se habían establecido como un medio de comunicación y de expresión masiva, pero irónicamente los Comics eran “blancos” y esto no es connotación a su humor, estilo de texto o papel en el que se imprimían, sino que sus personajes eran en su mayoría caucásicos o arios.

Pero era una cuestión de tiempo para que los Comics comenzaran a imitar el constante desarrollo en cuestiones sociales traídas al mundo por los antes mencionados Martin Luther King, Malcom X, Ghandi y el movimiento de liberación femenino que tanto se había

estado hirviendo pero nunca se había terminado de cocer

Comics de Artes Marciales

Con la visión pacifista de Mahatma Ghandi el mundo giró sus miradas hacia el pensamiento antiguo oriental, en el cual se encuentran cuestiones como las artes marciales particularmente el Kung Fu, la cual al ser la mas antigua fue la mas popular y fácil de introducir en América y Europa.

Este tipo de arte marcial fue retratado por un joven peleador llamado Bruce Lee quien con sus golpes patadas y gritos agudos gobierno el cine de Hong Kong para después, triunfar en Hollywood con películas como Operación Dragón. El Juego de la Muerte, o El Retorno del Dragón, quienes dejaron también su legado con series de televisión como Kung fu.

Arte para llevar

Esta nueva filosofía de cuidar el cuerpo y el alma manteniendo la armonía entre ambas, comenzó a llegar a las mentes de un cierto sector de la juventud y alguno que otro solo le gustaba ver patadas y chicas sexy

Esta formula fue llevada con mucho éxito a los Comics y de esta manera nacieron personajes que se quedarían para siempre en la memoria de los amantes de las artes marciales como Iron Fist, Shang Chi, Richard Dragon y La chica del Kung Fu

Su creador comenta sobre ella:

“la Chica del Kung Fu no es mas que un producto de la época donde vivimos: agentes secretos que juegan con armas de alta tecnología, contaminación, violencia, música de protesta naciones que nacen a la libertad y una generación en la que la juventud ha dejado huella.” (7)

Este tipo de mentalidad influiría a todo el mundo, en especial a la juventud de los 70s a ser mejores personas en un mundo plagado de violencia, corrupción y las recién creadas drogas químicas, que tanto habían afectado a estos jóvenes de los 70s, debido a que era un tema vergonzoso Stan Lee y el sorprendente Hombre Araña en lo que sería quizá uno de los movimientos mas audaces de la historia de los Comics publica sin autorización de el código de autoridad de los Comics, una historia

Portadas de la página siguiente:

1er Nivel.- las artes marciales traídas de China eran el nuevo éxito en mucho medios y el Comic no se quedó atrás

2do Nivel.- a pesar de que parece lo contrario, las artes marciales son para defenderse y en los 70s la sociedad necesitaba protección sobre todo la juventud

3er nivel.- la gente disciplinada es la que logra el éxito en esa difícil década disciplina al estilo del Kung fu

(7) introducción de G. Talancon para su personaje la chica del Kung Fu en Shang Chi presenta la chica del Kung Fu año 2 # 49



Arte para llevar

donde las drogas afectan a un joven al borde de casi perder la vida, lo que llevo a que otros personajes manejaran temas de prevención de adicciones como el Hombre de Hierro, quien debido a presiones del trabajo cae en una adicción al alcohol, o Flecha Verde quien descubre que su aliado Speddy (veloz) es adicto a la morfina.

Girl Power

La perfección alcanzada en los trazos de los dibujantes y la nueva para ese entonces liberación social femenina, ocasionó un segundo Boom de personajes femeninos regresando la palabra SEXY a los Comics quienes se habían olvidado de ella por más de 2 décadas

Durante una revisión en los 70s hacia el código de autoridad de los Comics las cosas se aligeraron un poco en cuanto a procesos creativos,

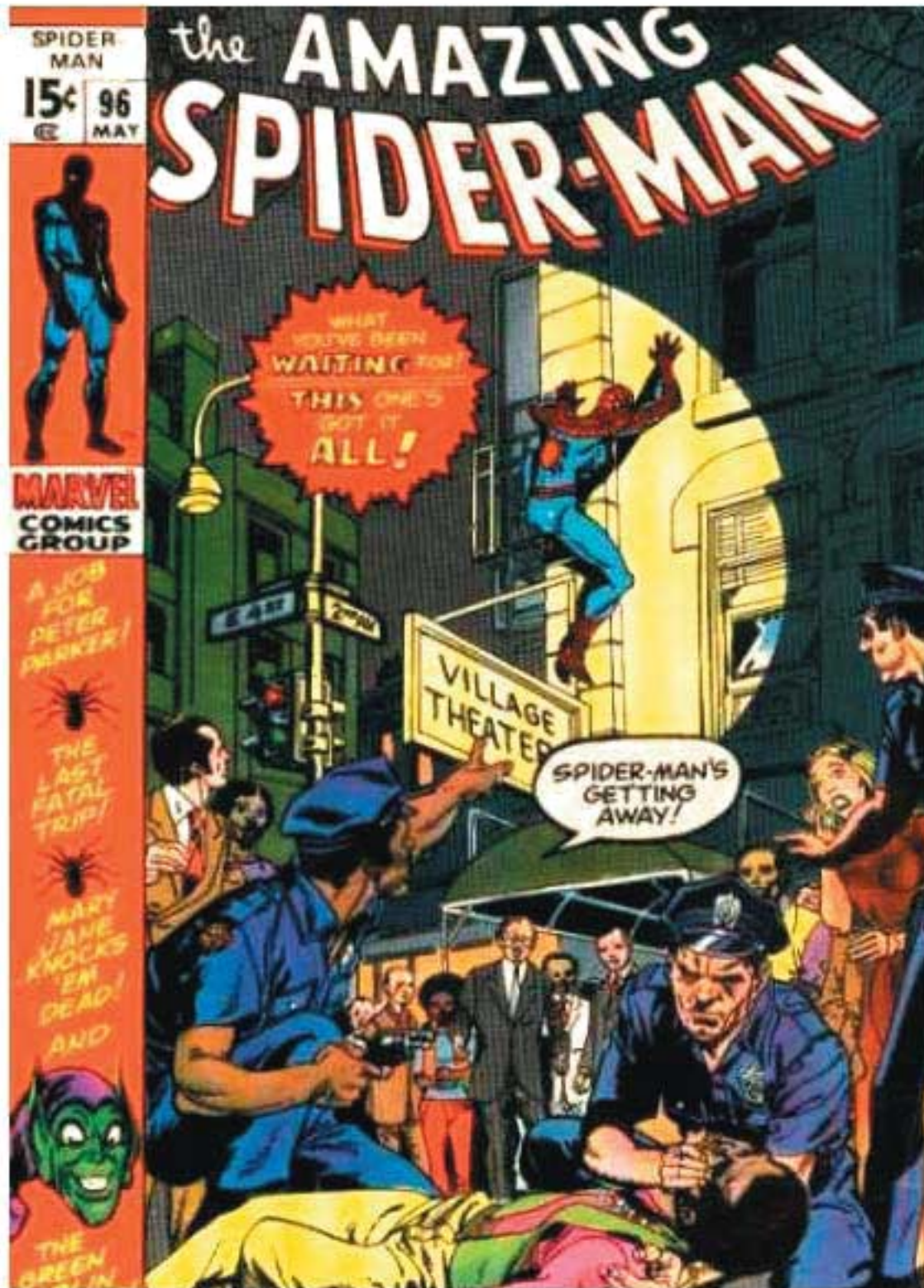
cuestiones como los Comics de horror y la reaparición de curvas en las figuras femeninas, ya no eran cosas prohibidas, a decir verdad la liberación femenina y la escandalosa década de los 70s trajeron nuevos bríos a la Figura femenina en los Comics ya que todo era un reflejo de la nueva sociedad de mujeres que metafóricamente habían probado sangre durante la segunda guerra mundial, al tomar partido en las funciones de los hombres como en aspectos laborales y en la toma de decisiones y querían mas.

Página siguiente

1er Nivel.- para los 70s la juventud había llegado muy lejos cada paso que daba parecía un paso adelante pero la sociedad no siempre aceptaba sus modos de vivir

2do nivel.- el enemigo más grande de la juventud de los 70s fue la juventud de los 70s y los excesos que esa década trajo consigo

3er Nivel.- la drogadicción llega como un nuevo cáncer para matar a la última generación de jóvenes propositivos del siglo 20



Arte para llevar

Al darse cuenta con esto de que no solo servían para las labores domesticas las mujeres comienzan a despertar de un letargo de milenios para convertirse en protagonistas de sus propias historias y no ser una co-estrella.

Y las hijas de las madres que trabajaron en la segunda guerra mundial crecieron con una mentalidad libre de aspectos como la sumisión a un hombre, una religión o una moral, por lo que los movimientos feministas de liberación promueve la toma y el ejercicio de decisiones como el área de trabajo, la persona con la que se querían casar y hasta la o las personas con las que quisieran compartir su sexualidad.

De esta manera se comienzan a manejar ideas como la libertad de lucir su figura con libertad sin necesidad de sufrir un acoso sexual o una discriminación social, en pocas palabras la exigencia de igualdad en los géneros como prueba de esto en Europa durante el final de la

década anterior surgieron personajes que marcarían radicalmente al genero de los Comics como Valentina o Barbarella

Valentina

La foto periodista Velntina Roselli es la novia de el súper héroe italiano Neutron pero a finales de los 60s ella se independiza para adquirir su propio titulo donde narra su aventuras como fotógrafa en un principio estas eran de ciencia ficción y aventura pero gradualmente fueron llevadas a el extremo con alucinaciones eróticas de la mente de la protagonista

Creada por Guido Crepax, Valentina es hasta nuestros días uno de los Comics mas recordados en la historia de Europa y de los mas exitoso de Italia y aunque también tuvo trascendencia hacia el cine no tuvo el impacto de ser interpretada por Jane Fonda como lo hizo Barbarella.

Barbarella

Los Comics de ciencia ficción desde su creación habían mostrado tener una fuerte carga de sexualidad implícita, con personajes de ropa pegada al cuerpo generalmente plateada y llena de adornos para resaltar los atributos llenaba a los lectores de ideas relacionadas con la sensualidad y sexualidad de personajes físicamente perfectos como Buck Rogers o Flash Gordon con despampanantes mujeres escasamente vestidas como La Princesa Ardelia o la Princesa Aura respectivamente. pero no fue hasta 1962 que al francés Jean Claude Forest crea una heroína que pueda salvar al mundo y ejercer una sexualidad libre como mujer, así nació Barbarella un personaje que tienen múltiples aventuras en el planeta Lythion Warren Publishing una naciente editora saca a la venta dos revistas llamadas Creepy y Eerie (escalofriante

y espeluznante respectivamente) donde el tío Creepy o el tío Eerie según el caso eran los narradores de unas historias de terror. Las revistas se convirtieron en un éxito pero los creadores querían ir más lejos Y dentro de esa gama de chicas sexy publican a lo que se convertiría en uno de los iconos más grandes en el Comic de horror: Vampirella

VAMPIRELLA

Creada por grandes figuras del horror como Forrest J. Ackerman Archie Goodwin Tom Sutton y el excelente ilustrador Frank Frazzetta era inevitable que Vampirella se convirtiera en un éxito.

Vampirella era la sexy vampiresa que presentaba historias de terror en la revista que llevaba su nombre al estilo de sus antecesores pero el éxito de el personaje fu tan alto que los creativos

Arte para llevar

decidieron mejor hacerla la protagonista de las historias cosa que se ha mantenido hasta nuestros días

Cutey Honey

Creada por el segundo mangaka (productor de mangas) más importante escritor y dibujante de Japón llamado Go Nagai, Cutey Honey encaja a la perfección con los movimientos de liberación femenina de los 70s ya que es la primér mujer en tener su propia serie en un Manga.

La historia de Honey Kisaragi es muy extraña, ya que ella después de que su padre es asesinado por la organización de Panther Claw descubre varios secretos sobre su vida, al encontrar un duplicado cibernético de su papa quien le explica que ella es un androide creado por su papá y que fue criada como su hija durante muchos años , pero que sus investigaciones y creaciones estaban sienta amenazadas

por la misma organización terrorista, liderada por Sister Pnather Jill ; y que al hacer el cambio apropiado de cuerpo fue haciéndola parecer que iba creciendo con el tiempo.

La llegada de Cutey Honey es un parte aguas en Japón ya que aunque no es necesariamente tan chovinista como México las mujeres no tenían un papel sociocultural tan importante como hoy en día y Cutey Honey además de ser una mujer inteligente la manera de Go Nagai de dibujarla con curvas voluptuosas (influido por Playboy)

RAROTONGA

La exuberancia de las mujeres de raza africana y las mezclas que se habían hecho en Estados unidos comenzaba a llamar la atención por su belleza, mujeres como Diana Ross y Tina Turner comenzaban a abrir paso a una nueva forma de belleza de piel oscura y fue cuestión de tiempo para que esa belleza

fuera interpretada en los Comics. Rarotonga es una reina de un lejano país en África quien se enamora del doctor Alejandro Rivera quien acude a este lugar a hacer labores altruista para curar a la gente de ahí con sus conocimientos médicos, a pesar de ser un hombre casado y con una hija los métodos de seducción de Rarotonga lo envuelven al nivel de caer presa de sus caprichos y a partir de ahí la historia se vuelve en triangulo de pasión que tiene un final trágico

Desafortunadamente en Estados Unidos aun había resentimiento por la segregación racial hacia los afro-americanos pero las constantes luchas de ellos para ganarse un lugar y un respeto del mundo por gente como Malcom x y Martin Luther King junto con la incursión comercial de cantantes como Diana Ross, Quincy Jones, Ray Charles y muchos otros)que por primera vez vendían su música con fotos de ellos

y no con portadas de discos donde se mostraba a gente blanca divirtiéndose), provoca que la gente de color comience a tomar su lugar en la sociedad mundial no como esclavos sino como lo que son GENTE.

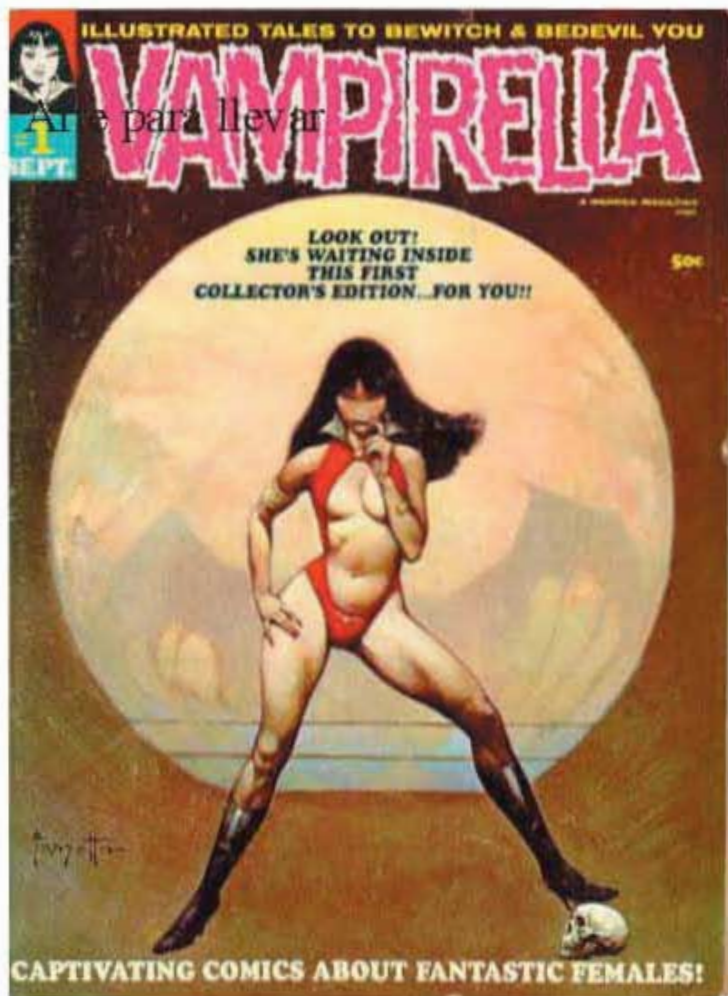
Todo esto desencadena una ola de celebridades de color como Eartha Kitt o cantantes como los Jackson five y Tavares los looks de barrios como el Ghetto y el Bronx son imitados por la gente de todo el mundo, y el peinado afro se vuelve una sensación todo esta ola "negra se lleva a los Comics" que hasta ese momento eran blancos en su totalidad pero eso cambiaria ya que

Portadas de las páginas siguientes:

1er Nivel.- estuviera el mundo listo o no las mujeres eran libres ya en los 70s y nada podía detenerlas esta vez

2do Nivel.- las figuras curvilíneas de las protagonistas dejaron lejos la imagen de la damisela en desgracia

3er Nivel.- en una década de liberación las mujeres tomaban la rienda de sus propias historias





Arte para llevar

el “sabor a chocolate” estaba punto de entrar a los Comics

Comics Negros

A finales de los 70s la música disco era lo que mandaba, ese look extravagante de la juventud negra se contagió al mundo entero el rythm and blues despegaba de manera exorbitante, y los cantantes y actores de color se vuelven no solo aceptados sino populares, y en el ámbito de deporte figuras como los Harlem Globetrotters y Kareem Abdul Jabar voltearon la mirada del mundo hacia la gente marginada de los barrios bajos de New York.

Gracias a esta moda extravagante la gente de color comienza a vivir lujos y comodidades sin precedentes y todo eso costaba dinero por lo que el estatus de súper estrella negra se eleva mas aun y el crimen callejero se incrementa para pagar lujos y lamentablemente

también vicios todo esto se retrata a la perfección con personajes como Black Lightning o Vixen de DC Comics o Black Panther y Falcon de Marvel Comics

Este tipo de héroe llamativo vestido con elegancia y estilo encontraría su clímax con el primer héroe en cobrar por sus servicios Luke Cage héroe por contrato

Luke Cage

Culpado por un crimen que no cometió Carl Lucas es encarcelado en una prisión de máxima seguridad donde para liberarlo de su sentencia, las autoridades de la prisión le ofrecen el realizar un experimento para modificar su piel con una resistencia de acero la cual no podría ser penetrada por las balas.

En una confusión Carl escapa de prisión para crearse una nueva identidad la de Luke Cage, y abre una agencia donde pudiera alquilar sus poderes para salir

adelante económicamente y lo consigue Luke Cage al ser el personaje más representativo de la etnia afro americana cambia de Look constantemente por lo que sus portadas siempre encuadran el look de la gente de color en la época donde es publicada. y en un tenor parecido a lo propuesto por Luke Cage en Marvel , Gervasio Robles “El Pantera” alternaba entre aventuras mujeres y peligro para crear uno de los Comics mas importantes de esos días

de Gervasio y le pone una condición para su libertad y esta es trabajar secretamente para la policía bajo el nombre código de “El Pantera”

El Pantera conjuga las virtudes de esos personajes añadiéndole el toque de el galán incorregible ya que a pesar de no ser tan agraciado físicamente su garbo y verborrea usualmente lo tienen en la preferencia de las mujeres que por lo general lo ayudan a resolver los crímenes o lo meten en mas problemas.

El Pantera

Creado por Daniel Muñoz y Juan Alba en 1977 Gervasio Robles fue encarcelado por un crimen que no cometió (asesinar a su novia) durante su tiempo en prisión aprende el arte marcial del Wu-Shu por un chino llamado Kwai Lan quien estaba preso por evasión de impuestos. Con el tiempo el comisionado de la cárcel se convence de la inocencia

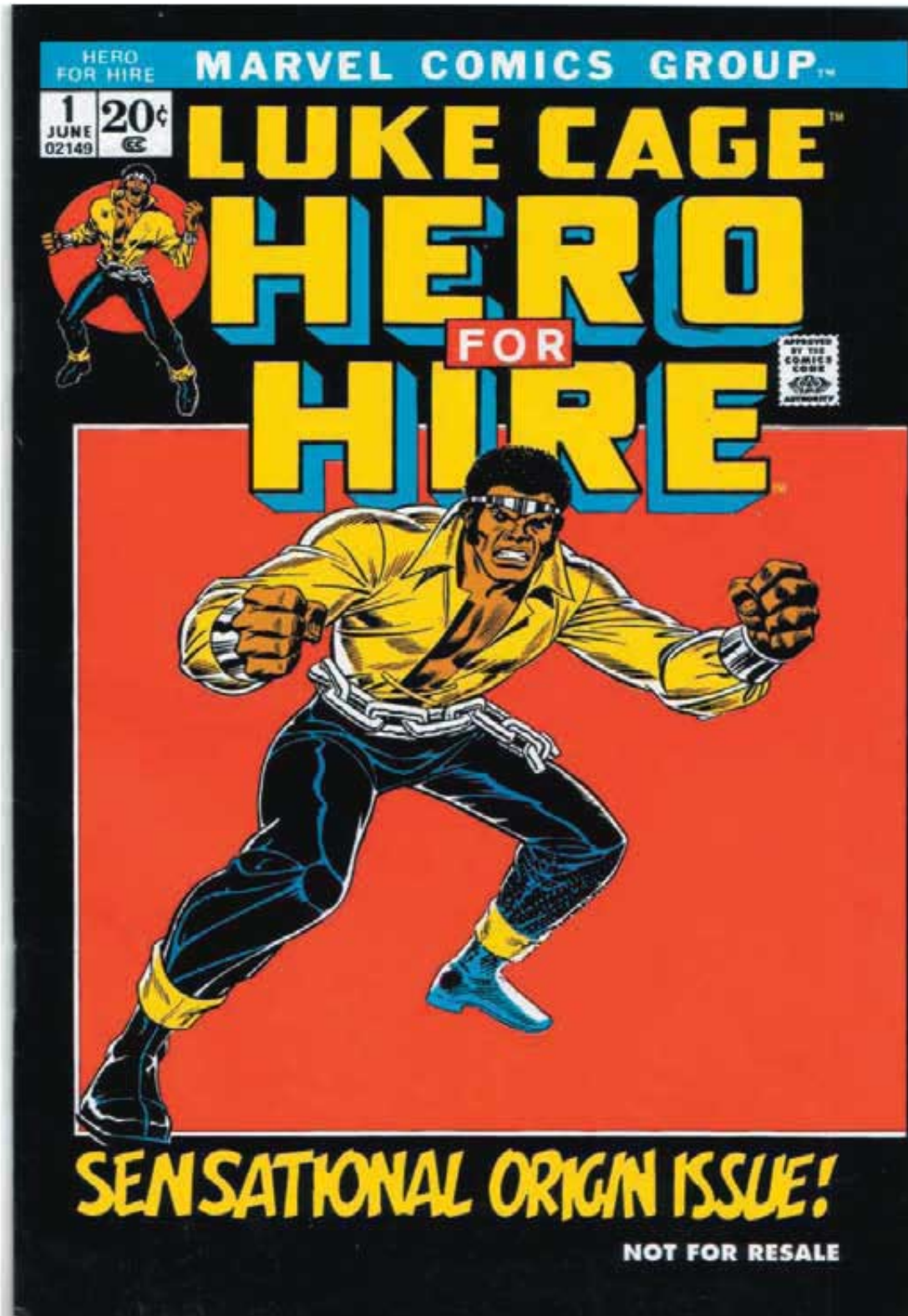
Portadas de las páginas siguientes:

1er Nivel.- la llegada de personajes como Luke Cage o El Pantera nos habla de que los personajes principales de las historias no tienen que ser necesariamente siempre blancos

2do Nivel.- Héroe con un pasado turbio que se redime para hacer un cambio en sus vidas nos habla de una sociedad que aún puede cambiar para mejorar aunque haya tropezado en el pasado

3er Nivel.- la sociedad de los 70s dejaba de soñar con héroes perfectos para identificarse con aquellos héroes callejeros, que se habían equivocado pero una segunda oportunidad los redimía ante el mundo

Arte para llevar





Capítulo 3 : Fuera luces

"la tristeza aquí, no tiene lugar,
Cuando lo triste es vivir"

En algún lugar de un gran país
Duncan Dhu



Fuera luces

En la década de los 80s la penetración diaria de los medios masivos de comunicación fue total, lo que en los 70s era un ápice de consumo en esta década se había convertido en un consumo total, ya que las franquicias de comida rápida, electrónicos, música y cine se habían vuelto el pan de cada día, hasta llegar a un punto donde la hibridación de estos elementos dieron como resultados nuevas maneras de expresión como el video clip, donde todo debía narrarse mas rápido, mas conciso y de manera mas atractiva que el cine o la televisión para promocionar una canción o a un cantante o grupo.

Pero el punto mas importante de estos avances se dio a nivel social ya que al vivir en una nueva sociedad de consumo la gente comenzó a vivir de una manera mas extravagante aun que en la década anterior, de nuevo existe un movimiento de agresión por parte de la música hacia una sociedad como fue el Punk donde

la juventud no esta interesada ya mas en creer en las figuras de autoridad y prefiere vivir en la anarquía este tipo de rebeldía y frialdad se traduce en la figura de robots donde la tecnología alejaba a la humanidad de sus sentimientos.

Mazinger Z

De nuevo Go Nagai rompe los esquemas de la narrativa épica del Manga del Comic y de la literatura en general ya que con Mazinger crea el genero "Mecha" que hace referencia a la palabra "Mechanics" o mecánicos en español que narraba las incidencias de un humano dentro de un artefacto mecánico para vencer al mal quien usualmente también usa "mechas" para tratar de hacer su voluntad en el mundo

Este género se inaugura con la historia de Kouji Kabuto quien es el nieto del eminente Dr. Juzo Kabuto quien al descubrir una poderosa aleación metales

Arte para llevar

indestructible que llama aleación Z o Mazinger Z es casi perfecto su defecto mas grande es que debe de ser controlado por dentro como un automóvil por medio de una nave que se coloca en la cabeza de Mazinger llamado pilder.

Como comentábamos anteriormente Mazinger Z nos narra el nacimiento de nuevos héroes que se basan en la tecnología en ves de procesos como magia ciencia o atletismo provocando la llegada de otros personajes como Voltron, Gundam, o Robotech. Pero no todo seria tan agradable con las computadoras ya que al comenzar a hacer las labores de muchos humanos y reemplazarlos surge un miedo hacia la tecnología que junto con las crisis económicas provocadas por la crisis petrolera llenan al mundo de un nuevo miedo que ya no era tanto hacia los problemas de hoy sino al oscuro futuro que se veía venir

.La década de los 80s seguía su paso y esa actitud conservadora se desvanecía lentamente debido a las guerras y crisis que se fueron dando en el mundo y cuestiones como el accidente en la planta nuclear de Chernobyl en Rusia deja un desastre de proporciones catastróficas con una contaminación radioactiva miles de victimas.

Lo que provoca en la gente una visión fatalista para la tecnología del futuro lo cual comienza a influir en el imaginario colectivo y por supuesto de los artistas ya que en cuestiones de cine las películas sobre catástrofes y desastres nucleares que dejaban un futuro desolado eran tema casi obligatorio para esa época.

Películas como Terminador de James Cameron, Escape from New York de John Carpenter y la trilogía de Mad Max de George Millar, particularmente en Japón la "Visión del Desastre" es explotada al máximo ya que con la influencia de

desastres reales como los recibidos en la segunda guerra mundial les provee de una apreciación fatalista del futuro donde títulos como Akira y El puño de la estrella del norte hacen reflexionar al público sobre las esperanzas nulas de un mañana prospero si el presente es inconsciente

Akira

En el año de 1982 Kazutiro Otomo le da al mundo la historia de Akira que nos cuenta que en 1982 una bomba nuclear destruye todo Japón causando la tercera guerra mundial la cual terminaría hasta el 2032 cuando se forma de manera artificial la isla de Nuevo Tokyo.

Mientras tanto en el viejo y abandonado Tokio existe una pandilla de motociclistas comandados por Shotaro Kaneda., hasta un día que un accidente al conducir la moto su amigo Tetsuo Shima para evitar atropellar a un niño vira y pierde el control

de la moto y se estrella, lo que lo lleva al hospital.

En el hospital el ejercito toma custodia de el y Kaneda es arrestado para después darse cuenta que la captura de Tetsuo por el ejercito se debe a que el posee poderes de psicoquinesis que lo hacen valioso para ellos desafortunadamente las cosas se salen de control, y el panorama desolador de la ciudad de Tokio se torna peor a la hora e que Tetsuo desata su poder sobre ella.

La ambientación de los mangas de Akira es tan desoladora como la visión del futuro de la gente de esa época quienes comenzaban a dudar que la tierra tendría un final feliz aun a pesar de todo esto se podría creer en un héroe quien con el dominio de su mente y de su cuerpo podría traer paz y orden al planeta como lo hizo Kenshiro en el puño de la estrella del norte

Arte para llevar

Hokuto no Ken (El puño de la estrella del norte)

Creado por Tetsuo Hara y Buronson el puño de la estrella del norte es uno de los Mangas más desoladores y violentos de su historia.

La historia comienza en la tierra después del Armagedon donde Kenshiro viaja por toda ella como el sucesor del Hokuto Shinken (el puño divino del la estrella del norte) una técnica especial d artes marciales donde al atacar puntos especiales del cuerpo del enemigo no solo es neutralizado sino que sufre una muerte violenta (como explosión del cráneo o del corazón).

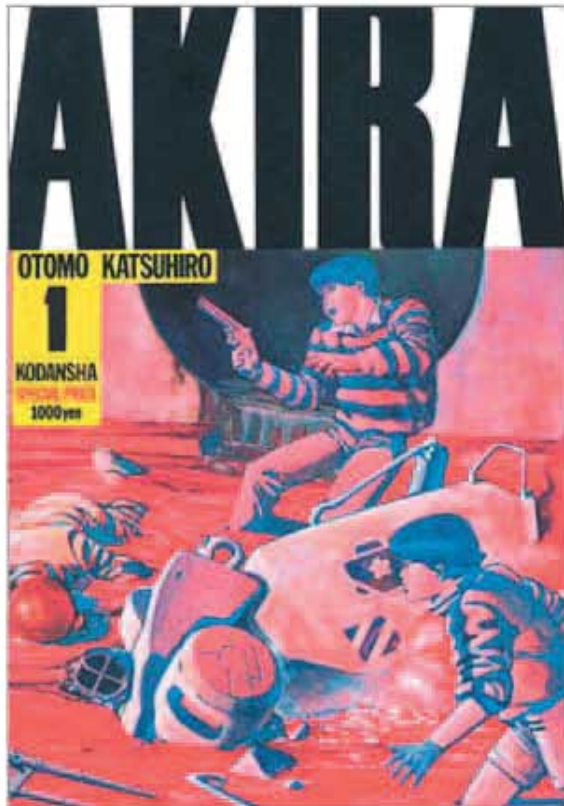
Un día cuando la novia de Kenshiro, Yuria es secuestrada por Shin un viejo amigo de kenshiro para vengarse de el por ser siempre mejor que el se libra una batalla cruel entre el Hokuto Shin Ken y la técnica de shin llamada Nanto

seiken (el puño sagrado de la estrella del sur)

después de eso las aventuras de kenshiro continúan al tratar de rescatar a la tierra de su Apocalipsis ya que la comida en su mayoría esta contaminada por la radiación de la bombas arrojadas en la guerra y el agua de lo océanos por lo mismo se seco por lo que la tierra esta a punto de morir

Otra de las cuestiones que orilla a la lectura de temas más oscuros es la caída de las economías de países de tercer mundo y sus deudas con otros países que los orillaba a vivir en situaciones decadentes.

La economía sufre su primer colapso mundial y México es el primero en colapsar para no volverse a levantar en muchos años. Y como si fuera poco el desastre natural del terremoto de 1985



Portadas de esta Página

1er Nivel.- los 80s llegaron con crisis. Desastres naturales y causados por la mano del hombre el futuro no pintaba nada bien para el mundo

2do nivel.- A pesar de haber evolucionado tecnológicamente el hombre comenzaba a acabarse sus recursos naturales y las consecuencias comenzaron a verse en esta década

3er Nivel.- a unos años de llegar al siglo 21 el mundo veía visiones fatales del futuro perdiendo la esperanza de un mejor mañana



Arte para llevar

deja la ciudad como si fuera sacada de las páginas de los Mangas antes mencionados.

The Punisher

El ex militar Frank Castle en un paseo por Central Park en la ciudad de New York es atrapado en una guerra de mafiosos la que termina hiriendo física pero sobre todo emocionalmente ya que en ese tiroteo se encontraban su esposa y sus hijos, quienes pierden la vida.

Esto ocasiona que Frank se convierta en una figura que toma la justicia por su mano y su previo conocimiento en artes marciales y manejo de armamento otorgado por sus años en el ejército decide dejar para siempre su identidad de civil y adoptar el nombre de The Punisher (el castigador) con la diferencia de que los otros Súper héroes solo vencen a los villanos, Punisher los mata.

Página siguiente

1er Nivel.- el avance del crimen llega a un punto que la justicia se vuelve insuficiente o se une a los criminales, es por eso que la gente toma la idea de tomarla por su propia mano.

2do nivel.- Un héroe vestido de negro, con un cráneo pintado en su pecho, nos habla de que el mundo dejó de creer en sistema penal y quiere a alguien que en vez de enjuiciarlos acabe con ellos.

3er nivel.- el ojo por ojo para ejercer la justicia se vuelve la mejor opción para obtener justicia



Arte para llevar

La Muerte de Superman

En el Numero 75 de el Comic llamado simplemente Superman El último hijo de Krypton es vencido después de una larga batalla que destruye Metrópolis y sus alrededores dejando en coma a miembros de la Liga de la Justicia con su gran fuerza.

La muerte de Superman fue todo un suceso ya que nunca nadie se imaginaria que Superman muriera en batalla, tal vez envenenado por kryptonita o de vejez pero en batalla nunca, lo que hacia una analogía de que el régimen totalitario y basado en la guerra de George Bush había llegado a su fin para ser vencido por un nuevo personaje basado en el mismo país pero con ideas diferentes llamado Bill Clinton

Para el día de la publicación la gente estaba aglutinada en los puestos

de revistas y en tiendas de Comics especializadas para tener una copia de cómo el hombre de acero era masacrado, por el monstruo "Doomsday" o día del juicio en español; alrededor del globo se compro la historieta dándole al Comic un modo de atención sin precedentes.

Entraba 1993 y los Comics se habían actualizado al menos en guiones, pero después de un tiempo se necesitaba algo más llamativo para las niños, el Hombre de Acero y su equipo creativo ya podían descansar, ya que sus niveles de venta habían llegado a niveles estratosféricos, pero había toda una flota de súper héroes buscando un pedacito de publicidad, pero el morir y regresar de la muerte era algo que solo Superman podría hacer con estilo,,con esta nueva narrativa de humanidad las portadas con la herencia oscura de los 80s sufren varios cambios de estilo donde los héroes de antaño además de haber cambiado de estilo por vestimentas oscuras para representar

su nueva actitud hacia la vida usualmente también mostraban una actitud mas seria que no siempre era exitosa para el personaje ya que era difícil ver a alguien con un humor hilarante como Spider Man vestido de negro y golpeando a sus rivales sin decir bromas o ver a lavandera norte americana como es el Capitán América con negro en vez de azul por lo que muchos de los personajes clásicos encuentran un relevo temporal de otros personajes creados en el contexto de los 90s con ideales vestimentas y actitudes distintas para resolver los problemas de seguridad mundial.

Girl Power 2.0

Esta temática de revivir el género de horror en los Comics trajo de nuevo la mirada a personajes como Vampirella quien además se vivió una revitalización en historia sus paginas interiores ya no eran ilustradas en blanco y negro sino en color y con la llegada de nuevos símbolos

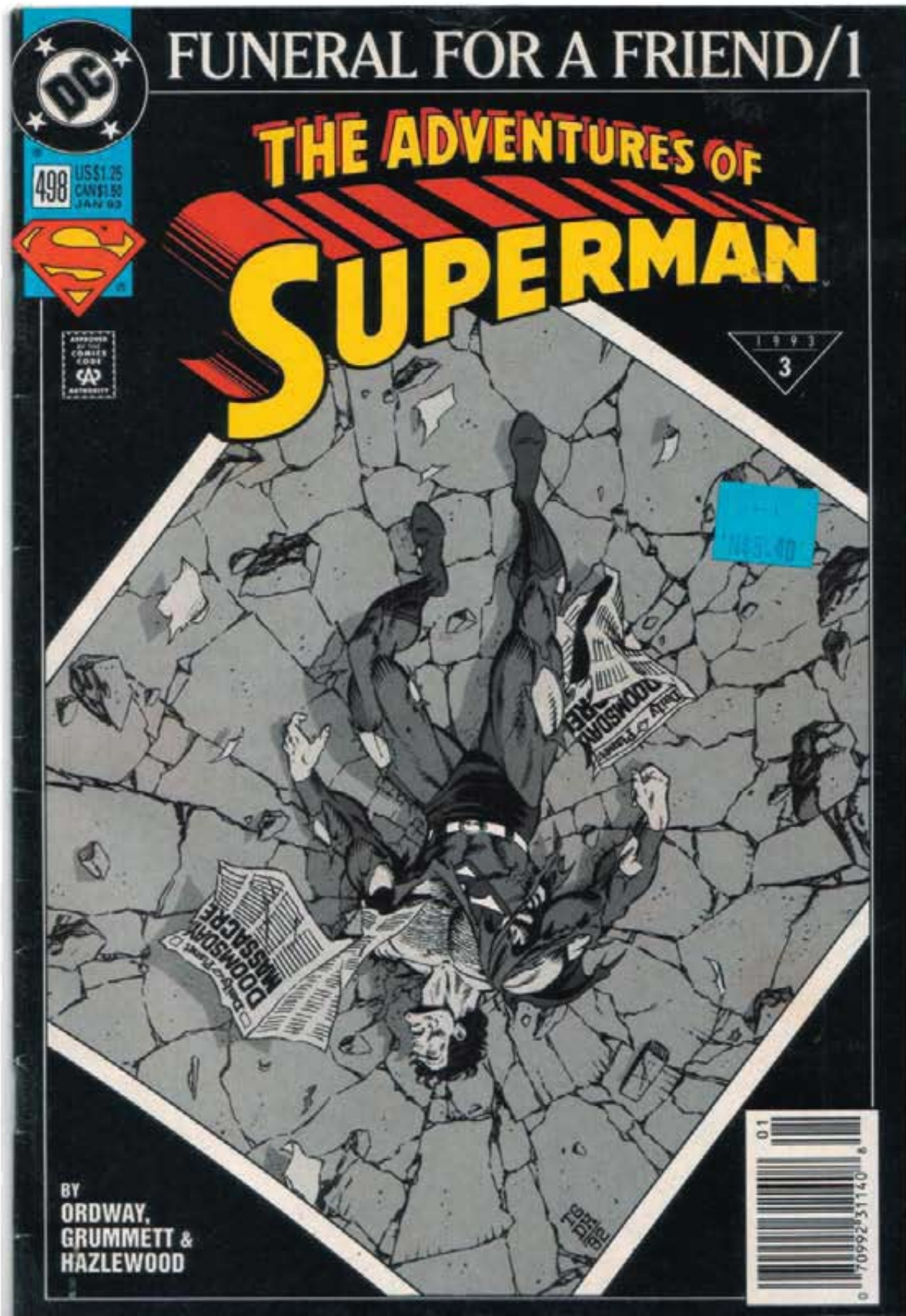
sexuales como Pamela Anderson, Carmen Elektra y Anna Nicole Smith una manera de ser dibujada con mas "sex appeal" (normalmente representado por grandes pechos) lo que a su vez trajo de regreso una explosión de personajes femeninos quien con los noventas regresaron o nacieron con medidas de copa "D" entre las que se destacan: Avengeline , Cavewoman, Barb Wire y Lady Death todas estas chicas después de 60 años de la aparición de el anti-héroe presentaban al mundo a la anti-heroína ya que aunque estaban del lado del bien usualmente sus métodos de erradicar el crimen eran violentos

Página siguiente

1er nivel.- la crisis de valores y de ideales se agudiza en los 90s y matar a la imagen de la rectitud en el mundo nos habla de una crisis a nivel social

2do Nivel.- la muerte de Superman nos habla de la derrota, de las buenas costumbres para dar paso a un mundo mas radical y desenfadado

3er Nivel.- la gente necesitaba héroes mas agresivos para traer justicia al mundo



agresivos y continuamente hacían uso de sus atributos físicos para lograr sus cometidos

Lady Death

Toda esta nueva narrativa de chicas sexys fue llevada también a las grandes empresas como Marvel y DC Comics al punto de hacer de personajes conservadores de toda la vida como Sue Richards la chica invisible de los 4 fantásticos en una mujer provocativa y sensual al ponerla en un diminuto traje de baño o en un caso mas Agudo de liberación sexual en los Comics Mike Deodato y J.M. Dematies convirtieron el titulo de (Mujer Maravilla) Wonder Woman en un paseo de modelos de Playboy donde hasta la mama de Wonder Woman no parece tener mas de 28 años con medidas perfectas.

En Japón ocurrió algo muy similar y el Shonen Manga (Manga para chicas)

se convierte en todo un suceso con dos títulos que interpretan la libertad y el poder de las mujeres en la nueva década Las guerreras mágicas y Sailor Moon

Sus pasos son seguidos por nuevas figuras de esa década como Britney Spears, Christina Aguilera y las Spice Girls quienes en su ideología de feminismo noventero promueven la imagen de mujeres libres felices y dominantes llevando a la figura femenina al estrellato total y en el manga gracias a mujeres como estas nace el manga donde su protagonista no solo salva el mundo con sus

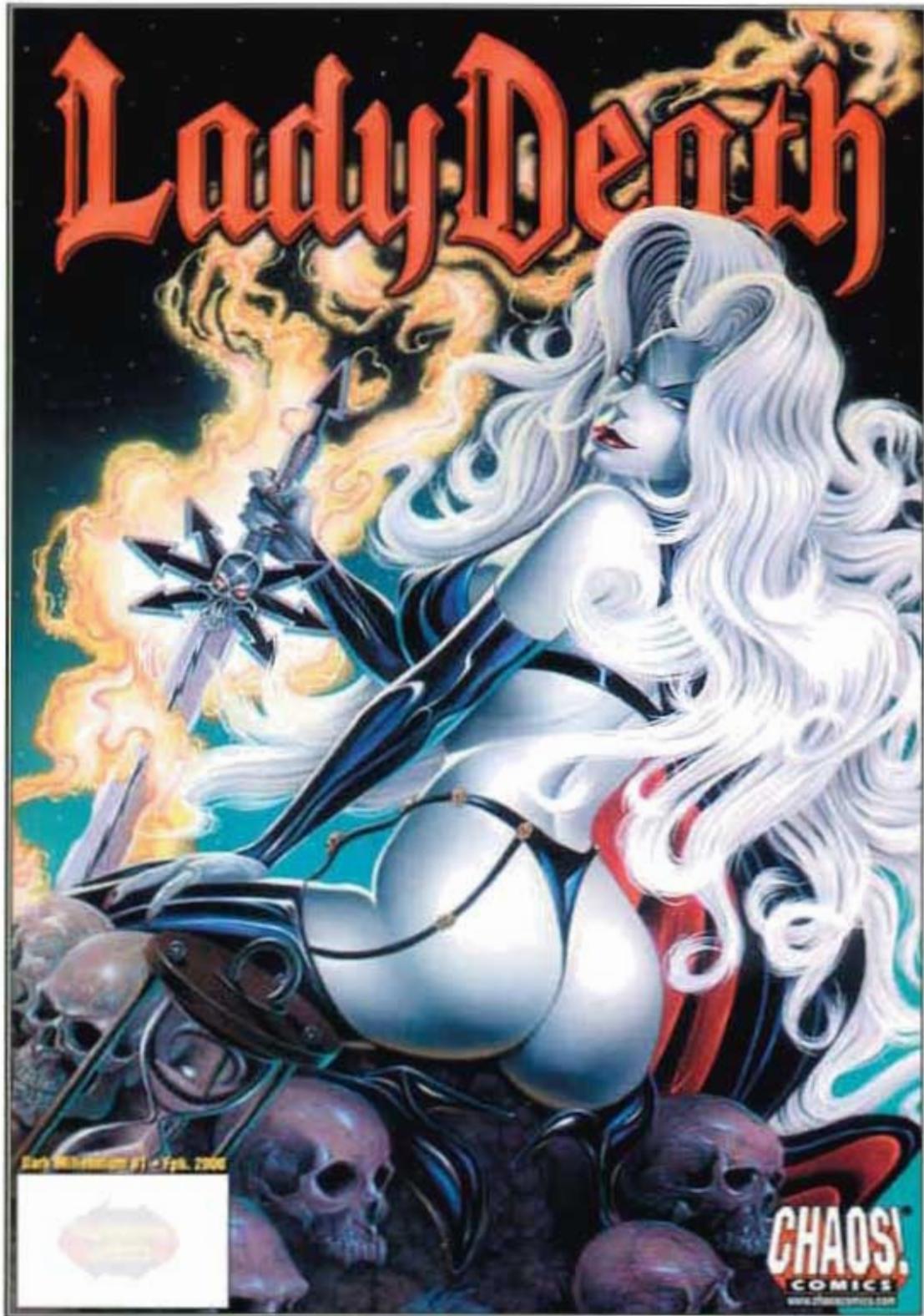
Página siguiente

1er Nivel.- la imagen de las mujeres también cambia de acuerdo a la época.

2do nivel.- la exuberancia en la figura femenina se volvió un factor que los Comics han usado para hablar de nuevo modelo de mujer famosa como Pamela Anderson y las adaptaba a sus personajes para aumentar sus ventas entre lectores varones

3er nivel.- la nueva mujer era exitosa, libre capaz, pero también podía ser sexy

Arte para llevar



poderes otorgados por la luna sino que luce bellísima mientras lo hace convirtiéndose así en la primer súper estrella/súper heroína de la historia del Comic o del Manga, Sailor Moon

Sailor Moon

El título de Bisojo Senshi sera Moon se traduce como: hermosa soldado Sailor Moon y desde ahí el lector se da cuenta que no es un título común y que el personaje principal es una súper estrella que vence al bien sin perder nunca el estilo.

La protagonista de la serie es Usagi Tsukino (usagi es algo así como “conejita” haciendo referencia al conejo que se ve por los cráteres de la luna y tsuki quiere decir luna en japonés) quien un día encuentra un gato negro con una clava parcial en su frente en forma de una media luna quien le dice que el planeta entero esta en riesgo y que ella es la única esperanza de l

mundo cuando le otorgue los objetos con el poder de la luna., Usagi es un desastre en la vida real por lo que se muestra renuente a ser heroína pero paulatinamente su experiencia y sus nuevos amigos le van dando confianza y toma el nombre de Sailor Moon por que sus poderes viene de la Luna y también como inspiración de Sailor Venus quien había hecho su aparición algún tiempo antes con los poderes del planeta Venus pero que por cuestiones del destino se conocen hasta después El tiempo hace que usagi conozca además de un ejército de enemigos a muchos buenos amigos como las otras Sailor Scouts como Sailor Mercury, Ami Mizuno quien se vuelve su mejor amiga Sailor Mars, Rei Hino con quien no congenio al principio pero al final fueron buenas amigas Makoto Kino (Lita en América) quien era Sailor Jupiter y Minako Aino quien fue la guerrera original de los planetas llamada Sailor Venus o Sailor V

Arte para llevar

Además Usagi cuenta con la protección de su eterno y único amor Mamoru (Darien en América) quien usa una capa sobrero de copa antifaz y un elegante smoking negro para defender al mundo del mal con el nombre Tuxedo Mask.

La serie se va desarrollando a niveles mas allá de historias de chicas de secundaria que salvan el mundo ya que gradualmente crecen y entran a la preparatoria y usagi va descubriendo que ella es la esperanza del futuro y probablemente su reina por medio de mensajeros del futuro como Sailor Chibi Moon y Sailor Chibi Chibi quienes con el tiempo se descubren como una posible realidad de la hija de Mamoru y Usagi

La serie además de convertirse en gracias a su éxito en animación para TV se vuelve toda una franquicia al nivel de Dragon ball o de Las Tortugas Ninja por lo que no era raro encontrar

cualquier artefacto femenino con la imagen de cualquier aspecto referente a Sailor Moon lo que refleja que para los noventas la cara del Comic había cambiado ya que por medio de estos personajes la gente fuera del medio se da cuenta que las mujeres pueden hacer cualquier cosa que hagan los hombres sin ser criticadas ... hasta leer Comics libremente sin esconderse. Debido a sus características físicas las Sailor Scouts no eran leídas solo por mujeres sino que como todos los Comics de protagonistas femeninos el factor "sexy" hace que sea consumido por hombres también ya que a medida que iban creciendo las chicas de la serie eran dibujadas mas bellas y con mejor cuerpo que antes muy parecido a lo que pasaba en América donde las mujeres de los Comics eran la mejor competencia de las revistas como Maxim GQ o Fhm con las ventajas de que las chicas de los Comics no necesitaban costosas

cirugías y los lectores no necesitaban una identificación oficial para comprar Comics.

Para 1997 las computadoras personales (PC) se habían convertido en un accesorio casi tan indispensable como una televisión o una licuadora en un hogar, de repente como en las predicciones de James Cameron en *The Terminator* se hicieron reales las computadoras gobernaban al mundo ya que el cine comenzó a plagarse de efectos visuales, especiales y de sonido propiciados por computadoras, las arcadas murieron para dar paso a la segunda guerra de consolas de los videojuegos donde Sony y su Playstation ganaron por amplio margen, debido a que visualmente era más atractivo y en la música el nacimiento y evolución de la música electrónica reino las fiestas del momento, y propusieron a la cultura de la fiesta rave como la representación de la humanidad de

fin de milenio ya que por todos lados del mundo civilizado se podía percibir un ambiente de colores vibrantes en tonalidades neón música estridente con ritmos incesantes y luces de estrobos parpadeantes traían una nueva psicodélica cibernética que aunada

Con la mentalidad de la llegada de un nuevo milenio en el cual ya se habían superado las visiones apocalípticas del

Página siguiente

1er nivel.- en los 90s la figura femenina de Sailor Moon abrió muchos caminos a las jovencitas de esa época, ya que su imagen fue imitada por cantantes y actrices alrededor del mundo

2do.- nivel.- Más allá de una lolita, la imagen de Sailor Moon nos habla de lo difícil que es vivir la adolescencia y como ni su poder mágico de convertirse en alguien poderoso la ayuda a dejar de lidiar con los problemas en la escuela, del amor o del desamor

3er nivel.- la figura de adolescencia en los 90s fue muy recurrente y Sailor Moon dio paso a indumentarias continuamente imitadas por figuras de la farándula como Britney Spears, Christina Aguilera, Spice Girls o Tatiana

THE TELEVISION FAMILY

Newtype

THE MOVING PICTURES MAGAZINE

月刊ニュータイプ

September

00yen

イニングガンダム
ハジメ推し下ろし

女神さまっ
ンカードプレゼント

ようこそ
MY TOWN

人気のキャラクターたちが住む街を
見るとどうなるのか!? モデル
実在の場所も取材したこだわりの

- ◆ 赤ずきんチャチャ
- ◆ 魔王大系リュウ
- ◆ 天地無用ノ巻
- ◆ ママレード・ボーイ
- ◆ 逮捕しちゃうぞ

Romantic.S

セーラー・ムーン・もうひとりと液乱の予感
ツバエルを脱いできたS.のストーリーの秘密はるかときみちる
人、前世のセーラー戦士たち……セーラー・ムーンS・秋の章

OH! MY GUNDAM
なガンダム、描いてみませんか

別冊付録
藤島康介ブック
KOSUKE
FUJISHIMA'S
BOOK

最新情報!
マクロス7
魔法騎士レイアース
BLUE SEED

池田謙
木村泰
本橋行
田真宏
LAMP
川原宏

cine de los 80s ahora se esperaba que el nuevo futuro fuera mas amistoso y que las computadoras lejos de destruirnos como en las visiones de James Cameron e Isaac Asimov nos ayudaran como en la visión de Spilberg y los estudios de Hanna-Barbera con Volver al futuro y los Supersónicos respectivamente.

Por su parte DC Comics llevo este concepto de la revitalización digital mucho mas allá de solo poner color generado por computadoras a sus personajes y en 1997 transforma a Superman personaje emblemático de la empresa y de el genero de súper héroes en un ser de energía viviente lo cual ayudo a que la nueva tecnología digital cooperara a la perfección para la narración de historias ya que los rayos que salían de el cuerpo de Superman al ser retocados por la computadora le daban un cierto realismo a la mitología de el personaje muy al estilo a las portadas artísticas realizadas con antiguas técnicas de representación gráfica antes mencionadas

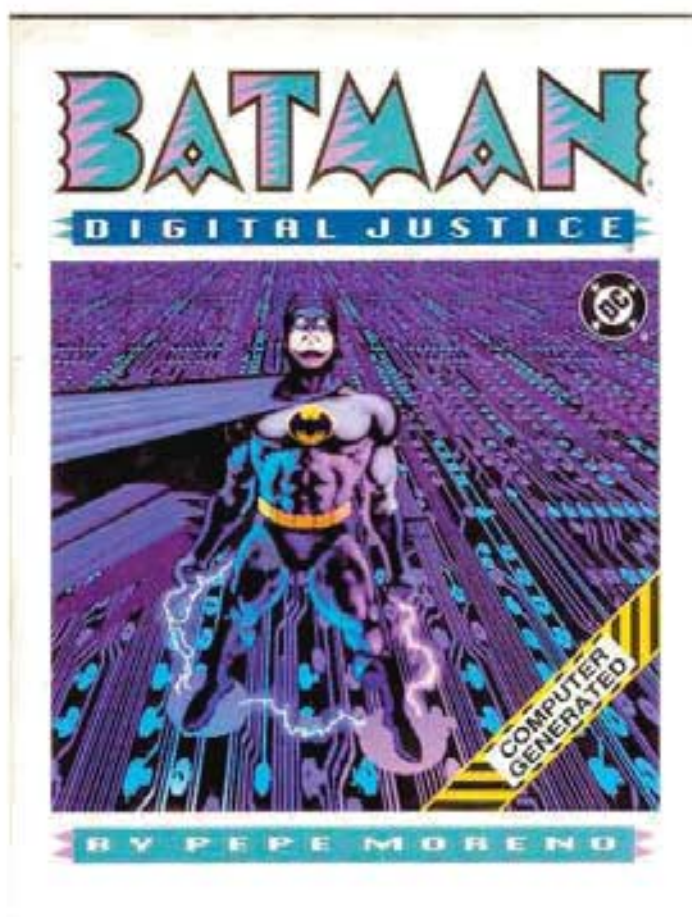
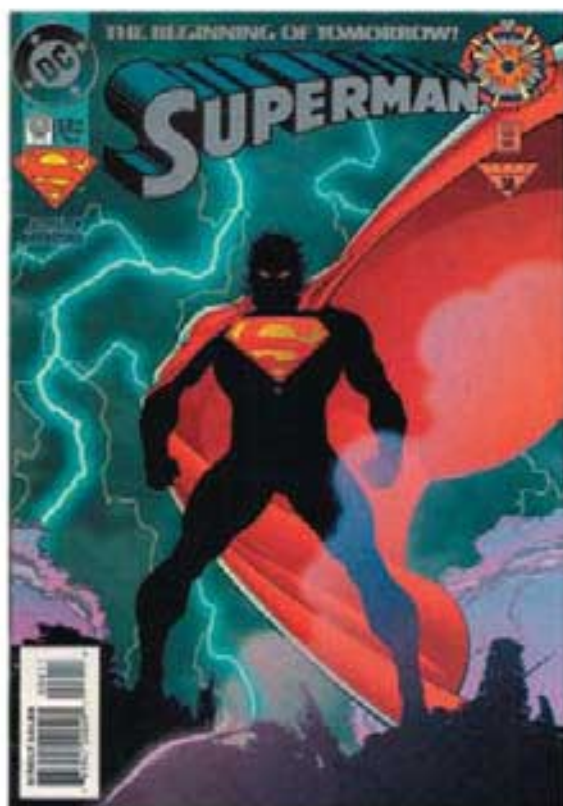
Portadas de la página siguiente

1er Nivel.- la llegada de las computadoras al mundo de los Comics, al contrario de otras publicaciones o medio de comunicación se alimento de ellas para crecer y mantenerse vivos

2do Nivel.- software como Corel Draw daba al Comic un sabor distinto, otorgándoles una cirugía plástica a viejos personajes como Superman o Batman para llevarlos a otros mundos o simplemente reinterpretarlos para una nueva generación

3er Nivel.- este “Makeover” ha ayudado que el Comic vaya a la par de monstruos como la televisión o el Internet

Arte para llevar



Capitulo 4 : portadas de nuevo milenio

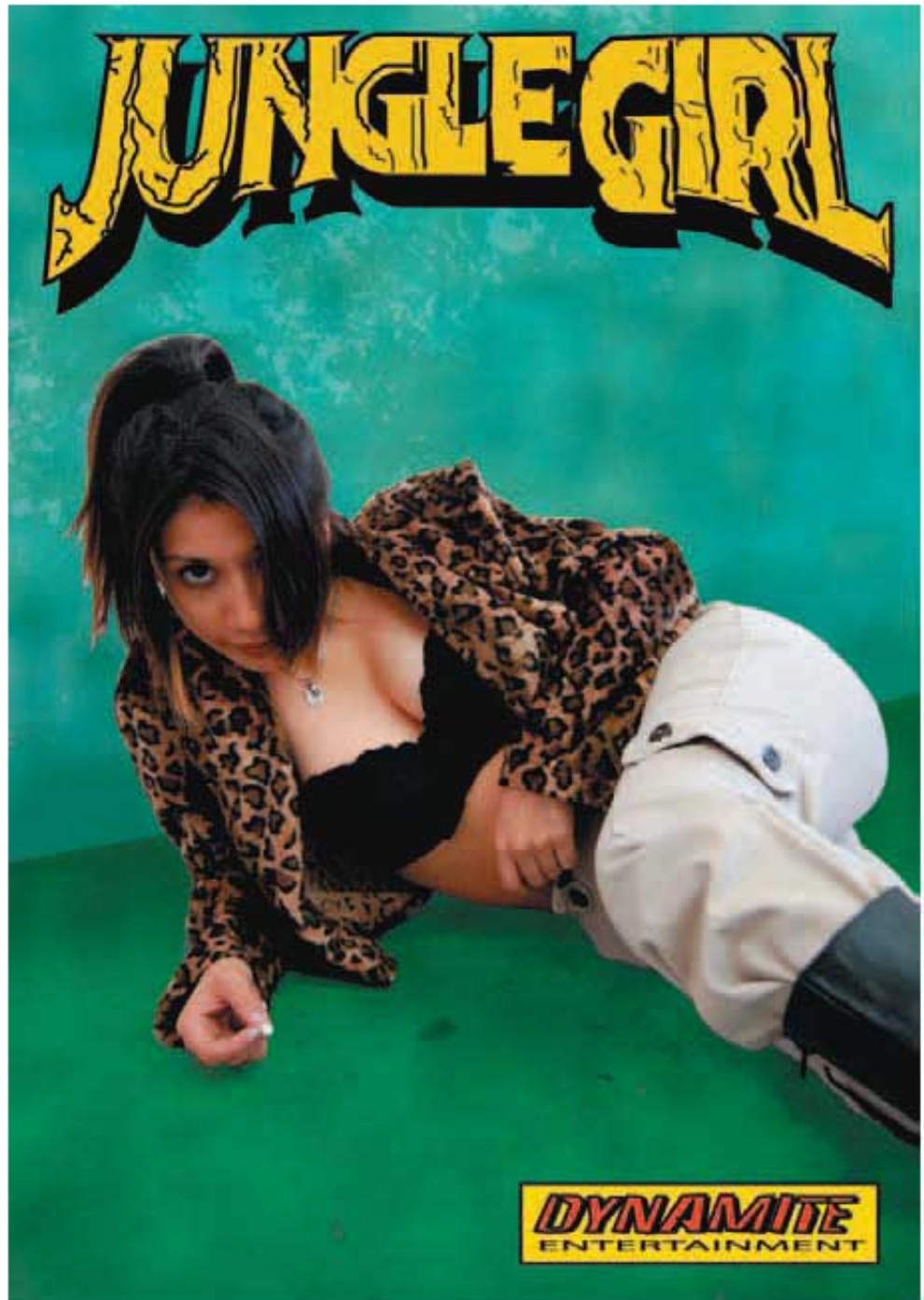
Si el chiste no es llegar hasta arriba

Sino quedarse ahí toda la vida,

Pero es difícil poder llegar

Difícil

El Tri



Arte para llevar

El año 2000 fue más que un cambio de Década/siglo/milenio, fue un cambio de actitud en el Comic fue mas fácil hacer un recuento de lo bueno lo malo y mucha gente comenzó a extrañar a los viejos personajes con sus viejos looks y sus viejos poderes en el caso de el Comic de Súper Héroes y el Comic tiene la ventaja que al ser un medio de entretenimiento atemporal con un simple guión unos trazos adecuados y el poder de las computadoras para dar una nueva iluminación de repente los oscuros Comics de los 80s y los clones de los 90s desaparecieron para que los personajes auténticos regresaran para ocupar su lugar de honor como los iconos pop que con tanto esfuerzo se habían ganado. Después de 60 años el primer Súper Héroe siguió marcando pauta ya que además de propiciar el boom del Comic de los 90s con su muerte-resurrección-boda y nuevos poderes en el año 2000 gracias a un ataque por los villanos Imperiox y Braniac 13 la ciudad de

metrópolis se convirtió en la ciudad del futuro haciendo un “upgrade” en cuestiones tecnológicas que gracias a la nueva apariencia que programas como Corel y Photo shop lograban que se interpretaran a la perfección haciendo que Superman un personaje creado en 1938 se viera ,sintiera y sobretodo se leyera con frescura.

Pero el evento mas importante de ese año no lo provocaría Brainiac ni Imperiox sino el enemigo mas maligno del universo DC: Lex Luthor ya que durante ese año lanza su candidatura para la presidencia de los Estados Unidos de Norte América el mismo año en que en nuestro mundo fueron también la elecciones para elegir el nuevo presidente de ese país.

El presente trabajo sustenta como es que los Comics imitan e interpretan nuestra realidad y en el año 2000 el candidato republicano George W Bush y Lex Luthor compartían algunas cosas como que

Portadas para el nuevo milenio

ambos son empresarios obsesionados con el poder pero que se esconden bajo la imagen de benefactores y filántropos que dejaron sus malos hábitos para convertirse en buenas personas (aunque Lex Luthor tiene a favor que es un científico con conocimientos en cibernética robótica y genética)

George W. Bush y Lex Luthor tenían un pasado y una reputación dudosa (ya que George W. Bush tenía un padre de extrema derecha que provocó una guerra con Irak haciéndose enemigo de Saddam Husein en los 90s además de tener antecedentes de alcoholismo y Lex Luthor entre sus crímenes más detestables mandó a matar a sus papas para poder cobrar el seguro de vida y pagarse la universidad sin embargo ambos candidatos llegan a la presidencia de Estados Unidos en Noviembre del año 2000

Todo parecería indicar que serían 4 años difíciles de vivir para Estados Unidos ya que la política de George W. Bush era de cero tolerancia para la gente que cometiera crímenes pero sobre todo a la comunidad de inmigrantes de Estados Unidos muy parecido a lo que Lex Luthor hacía en el Comic ya que entre sus primeras acciones propone una política no solo contra los inmigrantes de otros países sino de otros planetas para afectar principalmente a Superman.

Página Siguiente:

1er nivel.- al igual que Lex Luthor, George W. Bush tiene pasados turbios sin embargo los 2 llegaron a la presidencia

2do nivel.- al ser los dos empresarios adinerados pudieron borrar su pasado y hacer que la gente creyera en ellos

3er nivel.- el poder no debe darse a quien está enfermo de él



Portadas para el nuevo milenio

Pero estos conflictos de odio racial se magnificarían la mañana del 11 de septiembre de el siguiente año donde En uno de los ataques terroristas mas atroces de toda la historia es efectuado cuando fuerzas de Al Qaeda comandadas por Osama Bin Ladden estrellan dos aviones de la aerolínea american air lines en las torres gemelas de el Wolrd Trade Center de la ciudad de New York, curiosamente esa misma mes en el Comic de Superman las torres gemelas de Lex Luthor sufren también un ataque por parte de las fuerzas de Imperiox y Brainiac 13 después de haber vivido una horrible guerra que deja en un similar luto a nuestro universo y al universo DC al nivel de que Superman cambia el color de fondo su logo de amarillo a negro

El ataque a las torres gemelas ocasionó un luto casi mundial y la respuesta obvia de un gobierno totalitario fue una guerra contra Irak en ese aspecto editoriales como Chaos Comics publican Comics para manifestar su apoyo a las tropas que fueron a dar la cara en la nueva guerra del pérsico pero la editorial que se atrevió a tomar todo de un modo mas realista fue Marvel Comics que en el numero 36.de Amazing Spider Man publica una historia de cómo El sorprendente Hombre Araña vivió el suceso y con una portada totalmente negra Marvel (situada en New York) interpreta el luto de Estados Unidos

De la misma manera en el numero 1 del cuarto volumen del Comic del Capitán América comenzó una historia que aborda la participación de este personaje en el evento de el 9 de septiembre del 2001 y sus repercusiones en cuanto al racismo y terrorismo que se desato gracias a este suceso mostrando en sus portadas el intento de la sociedad norteamericana por regresar a la batalla

Con el avance de la primera década del

Arte para llevar

nuevo milenio el factor político del mundo se vuelve el tema de conversación diaria, y aunque vivimos en una sociedad dividida por la palabra la imagen es la que une por que a pesar de que en estados unidos se vivió este suceso el mundo entero sufrió las consecuencias y de la misma manera que la economía sufrió estragos la manera de expresarse también cambió

Ya que ahora en este nuevo milenio en un mundo donde los gobiernos parecen haber sido reemplazados por las empresas transnacionales quienes con dinero manipulan al mundo y toman decisiones por este, la opinión publica esta muerta ya que la conveniencia de el consumo y el bienestar de conglomerados comerciales provocan que estas empresas tomen el control de el consumo y las necesidades de la gente

Para México el cambio llego un poco tarde y aunque en al año 2000 acaba

con una dictadura partidista de 70 años el esfuerzo no es suficiente para levantar a un país tan herido y gracias a la nueva sociedad donde el show-business de empresas como Televisa y TV azteca han llevado a que el Comic en México agonice como un enfermo terminal donde sus mentes creadoras han sido infectadas por los programas de televisión de las empresas antes mencionadas y por la estigmatización de el mexicano que siempre se esta haciendo el chistoso para quedar bien con alguien por lo que

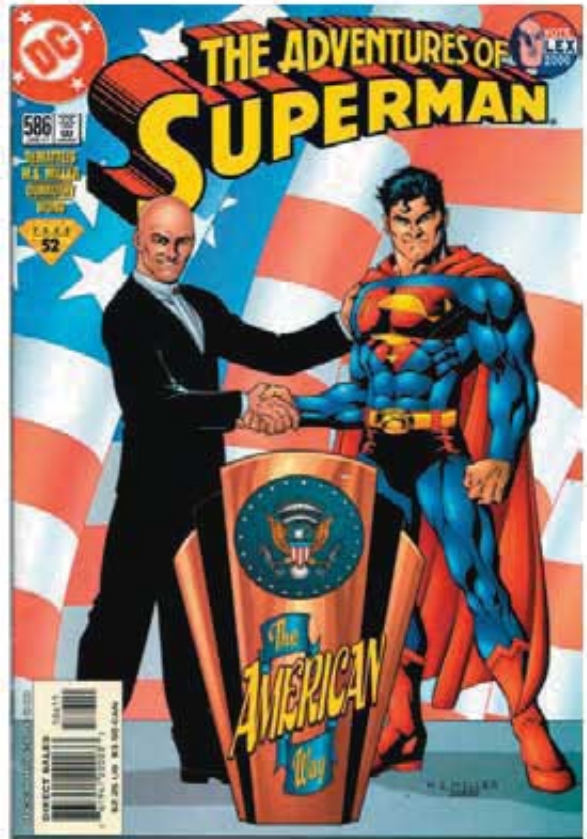
Porteas de la Página siguiente

1er nivel.- la tragedia del 11 de Septiembre del 2001 le dio un sabor amargo al principio del siglo XXI

2do Nivel.- la sociedad norteamericana fue devastada y vulnerada aunque su espíritu nunca mermo y la figura de los superhéroes fue crucial para levantar el animo de esta generación

3er Nivel.- a diferencia de las portadas de la segunda guerra mundial esta ves no había enemigo al cual golpear sino que mas bien estaban enfocadas a la recuperación de la fe en un mejor mañana

Portadas para el nuevo milenio



Arte para llevar

cada año se publican insípidos Comics donde la "comedia" es el plato fuerte de estas historias y donde el chiste físico y el doble sentido son el pan de cada día y por lo cual ninguna de estas publicaciones subsisten mas de 6 números.

La guerra del pérsico del siglo XXI causo una polarización de la sociedad como nunca se había visto antes ya que el conflicto no quedaba dentro de las fronteras de Estados Unidos sino que la opinión del mundo se hacia ver por medio de los distintos conductos de comunicación como televisión radio cine e Internet donde al ser controlados en su mayoría por conglomerados comerciales poderosos apoyaban y fomentaban medidas de extrema derecha tratando de formar una sociedad recta y formal como la de los 50s.

En 2004 en una nueva contienda electoral en Estados Unidos de manera aun más sospechosa que la primera vez

queda re-electo George W. Bush por lo que los rumores de que las empresas traes-nacionales querían un presidente de mano dura para gobernar a Estados Unidos comienzan a sonar más

Todo esto trae un ambiente tenso en el mundo ya que por una parte se encontraban aquellos conservadores de la vieja escuela que votaban a favor del uso de fuerza letal para conservar la paz aunque tuvieran que sufrir una guerra ya que en su argumento cualquier medio es necesario para mantener la paz y el orden entre ellos además de George W. Bush el presidente de España José Luis Rodríguez Zapatero y el primer ministro de El Reino Unido Tony Blair.

Pero bajo la misma tesitura de los años anteriores había gente que no había votado por Bush ni por Blair o por Zapatero y las elecciones para cargos gubernamentales eran cada vez mas cerradas al nivel de que en México en el 2006 se declaro un empate técnico para

Portadas para el nuevo milenio

darle al final la victoria al candidato del partido conservador.

Todo esto causo un gran revuelo y ocasiono un plantón de 3 meses en el paseo de la reforma una de las avenidas mas importantes del distrito federal de ese país aunado con estragos como los ataques terroristas a España e Inglaterra causaron que la parte de la sociedad que estaba en contra de las doctrinas conservadoras se tornara mas radical y violenta.

Estos aspectos políticos/sociales/económicos y sus divergencias de pensamiento fueron interpretadas de varias maneras en el mundo del Comic pero ninguna tan exitosa como la miniserie Civil War de Marvel Comics

CIVIL WAR (GUERRA CIVIL)

En un desafortunado suceso los superhéroes juveniles llamados The New Warriors pusieron en peligro a un pueblo de Estados Unidos al perseguir a Nitro un

villano con poderes explosivos al escapar de la prisión de máxima seguridad llamada The Vault (la bóveda) ya que este villano causo una explosión donde murieron gran parte de el equipo de los New Warriors junto con unos niños que se encontraban a los alrededores y para hacer peor las cosas el evento estaba siendo televisado lo que ocasionó que ante la gente los súper héroes fueran tan peligrosos como los súper Villanos.

Ante esta indignación Iron Man pide que se tome mayor responsabilidad en las acciones de los Súper Héroes y que aunque sean gente que ayude a la humanidad en repetidas ocasiones si cometen un crimen sean juzgados como cualquier persona (teniendo en cuenta que lo que cometieron los New Warriors fue homicidio imprudencial) por lo que en una conferencia secreta con el presidente de Estados Unidos propone que todos los Súper Héroes deben de registrarse ante el gobierno y revelar sus identidades para evitar que se escondan

Arte para llevar

en caso de que se cometan crímenes o sucesos como el antes mencionado.

Todo esto desencadena una serie de rencillas entre Iron Man y el Capitán

América quien apoya a la comunidad de héroes que no se quiere registrar, pero

a pesar de todo el apoyo de algunos de estos héroes la ley de registro

es aprobada y todo aquel que no se registre es un prófugo de la ley y al ser

capturados eran encarcelados o en el peor de los casos al ser extranjeros

deportados y encarcelados en su país para evitar conflictos internacionales

Pero la tragedia mas grande se da en el mes de Mayo del 2007 cuando al asistir

a su juicio el Capitán América con las manos esposadas y desenmascarado

e asesinado por en una estratagema ingenjada por 3 de sus mas mortales

enemigos, causando un revuelo al nivel de la muerte de Superman con

la diferencia de que el primero había muerto de manera valiente en combate

y salvando vidas elevando el estatus

no solo de los Súper Héroes sino de el modo de vida americano y por

el contrario la muerte de el Capitán

América se traduce como la decadencia

de el sueño americano aplastado por

las grandes corporaciones y el gobierno mal ejercido.

La Noticia de la muerte del Capitán América puso a los Comics en las

Página Siguiente

1er Nivel.- El mundo estaba dividido, conservadores contra liberales, pero el panorama es tan brumoso que no se puede distinguir quien es el malo y quien el bueno

2do Nivel.- Pareciera ridículo ver a dos héroes principales del universo Marvel como Iron Man y el Capitán América pelear entre ellos, sin embargo ellos representan a la parte alta de la sociedad quien controla a la gente para la globalización y a la gente que prefiere vivir en sociedades exclusivas y conservadoras donde cada cultura sea individual respectivamente

3er nivel.-La parte la división social complicó las relaciones sociales a un punto que hoy en día no se duden restaurar



CIVIL WAR™

MARK MILLAR
STEVE MCNIVEN
DEXTER VINES
MORRY HOLLOWELL

WAR™

A MARVEL COMICS® EVENT IN SEVEN PARTS

7

Arte para llevar

noticias de periódico televisión e Internet de nuevo ya que un personaje de tanta popularidad y antigüedad como el Capitán América merecía esa cobertura lo triste es que al interpretar la realidad de no solo un país sino de un mundo sin sueños muere por un ataque cobarde no solo con 2 balazos en la espalda sino con otros 3 propinados por su novia al esta hipnotizada, lo que nos presenta la analogía de que el mundo se esta matando a si mismo.

Página Siguiente

1er Nivel.- opuesto a lo que se creía la guerra contra Irak ha sido larga y la gente ha perdido la esperanza de una pronta recuperación de la economía dañada por esta, y la esperanza es algo que el Capitán América trajo desde su creación por eso no es sorpresa que muera en este final del la primera década del siglo XXI

2do nivel.- el Capitán América en el suelo sangrando es la interpretación de la muerte del sueño americano

3er Nivel.- La sociedad vive la pero crisis económica de la historia y su esperanza muere un poco mas cada día

CAPTAIN AMERICA

THE DEATH OF THE DREAM



ED BRUBAKER

MARVEL
2ND PRINTING
VARIANT
25.COM

STEVE EPTING

Arte para llevar

Al terminar la primer década del siglo XXI las cuestiones políticas del mundo no han variado , con la excepción de fuerzas de izquierda como Hugo Chávez en Venezuela la izquierda esta casi muerta de una infección propiciada por ellos mismos , los ideales de los 60s ya están muertos debido a que la gente que pregonaba por un cambio y por libertad ahora ha sucumbido ante el dinero y traiciona no solo a sus ideales sino a sus allegados dejando que el poder de la derecha se consagre sin rivales.

aunque como en los Comics cuando la esperanza esta perdida aparece un héroe para rescatar a los desvalidos o al menos esa es la imagen de Barak Obama quien en Enero de 2009 toma posesión de su cargo como presidente de Estados Unidos trayendo una aire de optimismo no solo al ser un presidente con ideas frescas sino al poner a la gente de color en alto cuando hace 40 años no podían ni siquiera votar

Página Siguiete

Página siguiente

1er Nivel.- el mundo de nuevo mira a Estados Unidos esta vez como una esperanza de que las cosas cambien

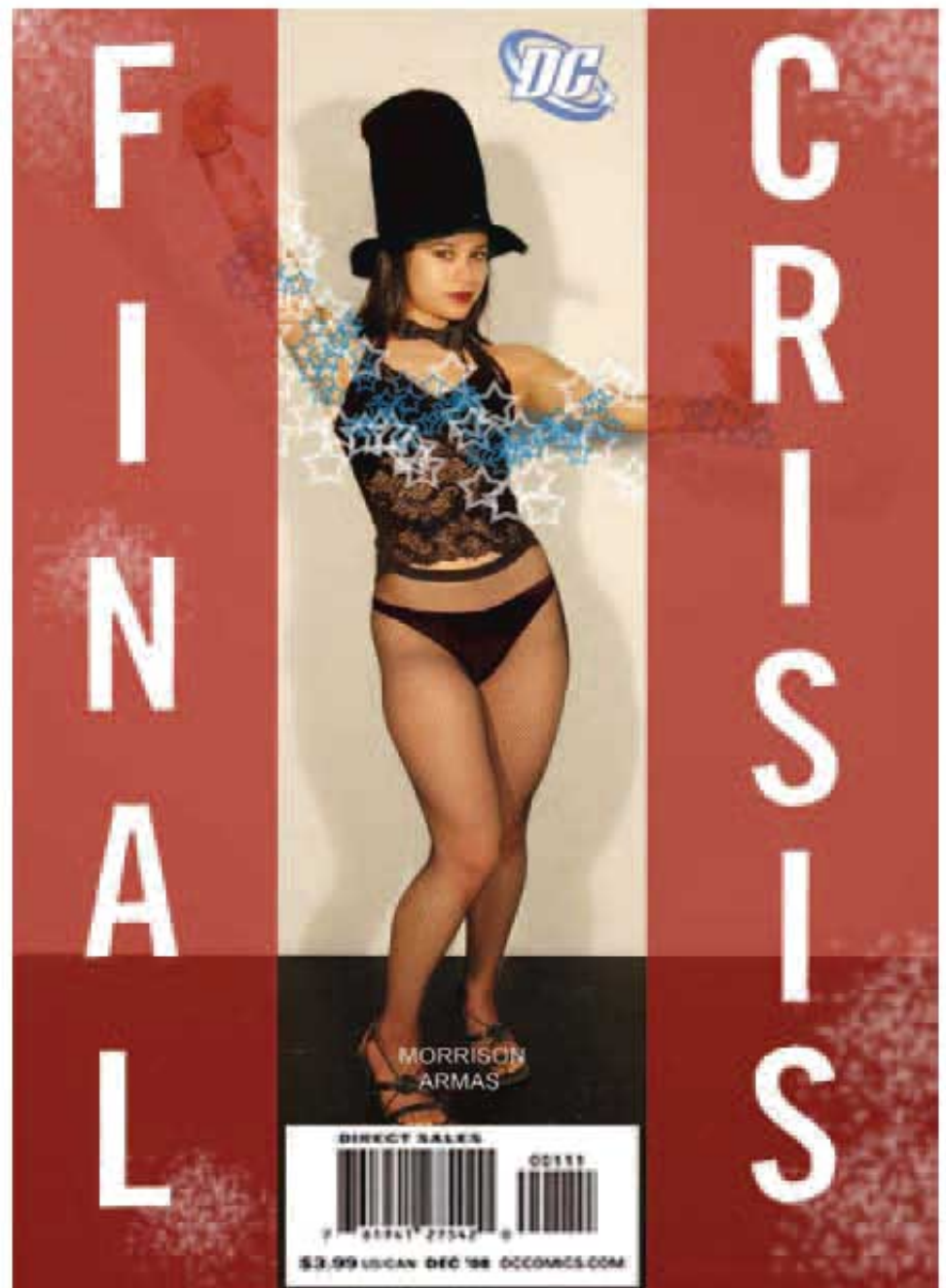
2do nivel.- Barak Obama es como un Súper héroe del siglo XXI



Arte para llevar

So you think this is the end of the story
Finding it all pretty satisfactory
Well I tell you my friend
This might seem like the end
But the continuation is yours to be
making
Yes you are a hero...

The hero
Queen
CONCLUSIONES



CONCLUSIONES

No se si fue el día que mi mamá me compró mi primer Comic y conocí al universo Marvel, no se si fue el día que leí los Comics de mis primos Alfonso y David Noriega y conocí al Universo DC, no se si fue el día que acomodando mis Comics vi los dibujos que estaba en sus portadas e interiores, cuando me di cuenta que dibujar es lo que quería hacer toda mi vida, por eso me avoqué a juntar muchas portadas y muchos Comics que me ayudaran a mejorar mis trazos a imitar sus patrones para algún día poder obtener el trabajo de mis sueños dibujando Comics, y mientras más Comics juntaba me di cuenta que muchas de sus portadas, en vez de hablarme de la historia que había adentro, parecían hablarme de la historia que se veía en la televisión, se oía en la radio, o se leía en los periódicos

Comencé a buscar otras portadas de otras épocas y el resultado era el

mismo, parecían que lejos de quererme decir sobre las aventuras de ciertos personajes me contaran y describieran el contexto del momento en el que habían sido publicados, y así es como nació el presente trabajo.

Hoy, al concluir el viaje me doy cuenta de muchas cosas, entre ellas que el Comic va más allá de ser un medio de comunicación y entretenimiento masivo, sino que también es un retrato de la sociedad y el contexto histórico en el que es concebido

El mundo del Comic es un mundo de pelea, pelea contra la censura, pelea contra otros medios de comunicación, pelea contra otros medios de entretenimiento pela contra nuevas tecnologías, pero afortunadamente el Comic de manera inteligente sigue ese proverbio de “si no puedes con tu enemigo únete a el” y la fusión del Comic con medios como la radio cuando se hacían radionovelas sobre personajes de Comics, con el cine con

Arte para llevar

seriales sobre personajes de Comics y posteriormente largometrajes, con la televisión al adaptar los Comics a programas de televisión y series actuadas con personajes reales y finalmente en Internet con Comics online o paginas que proveen a los fans previos sobre los Comics que saldrán en meses posteriores

Con todo esto trato de contextualizar que el Comic ha sobrevivido a casi todo por más de 90 años y por lo visto seguirá adelante por que como comenta Stan Lee "los Comics existirán mientras la gente siga leyendo"(14).

De esta manera los Comics y sus personajes se vuelven protagonistas de eventos de nuestra realidad como la segunda guerra mundial, la censura de los 50s las luchas por la libertad racial, de genero o sexual de los 60s y 70s o las cantantes debacles económicas políticas

y sociales de los 80s y 90s para también ser participes en el estrepitoso camino del nuevo milenio donde el dinero y las realidades virtuales son el pan de cada día

Hoy en día el Comic es una ventana para mostrarle al mundo la realidad de su realidad y de paso entretener a sus lectores ya que sean su Comics de súper héroes, aventura, fantasía, romance, horror, aventura histórica ciencia ficción, crimen o comedia siempre habrá algo que se adapte a sus gustos por medio de la adaptación y de la interpretación de su contexto histórico y aunque la diferencia geográfica traiga diferencia de estilos los resultados serán los mismos por que el mundo no dejara de girar y los Comics no dejaran de publicarse hasta que la gente deje de creer en los finales felices donde la justicia la libertad la verdad y el amor triunfan al final

(14) del dvd Stan Lee monstruos mutantes y Super Heroes

CONCLUSIONES

Casualmente el amplio rango de subgéneros del Comic nos trae mas y más retratos de varias sociedades, y al crear este proyecto tuve miedo de perder mi pasión y aburrirme de los Comics, afortunadamente paso lo contrario ya que me enamore más de ellos, por que entendí que la conjunción de imágenes y palabras en estos serian un testimonio de las generaciones pasadas, como la de mis abuelos o mis padres, de la que vivo hoy en día y de la que vivirán las personas que vendrán después de mi, y que van a seguir dándole a la humanidad, por medio de personajes como Superman o el Capitán América, la mentalidad de vencer sus limitaciones para ser mejor cada día, o Flash Gordon, Buck Rogers y los 4 Fantásticos, la capacidad de soñar con un futuro utópico y la esperanza de un nuevo mañana donde se puede empezar de nuevo y ser mejor cada día, o Batman y Iron Man quienes a pesar de no tener poderes hacen la diferencia al actuar de manera correcta a pesar de lo difícil que es su vida. Y creo que esa es la parte en la que el Comic Supera a otros medios de comunicación y entretenimiento

En el transcurso de mi investigación me di cuenta que el Comic como género no envejece, ya que a pesar de tener casi 100 años se reinventa y se actualiza de manera que comprende a sus lectores para después retratarlos a ellos y a la gente que los rodea y no para criticarlos sino para reflejarlos como una cámara o un micrófono siempre prendido a través de los ojos y las manos del dibujante.

El retrato que hace el Comic de la sociedad es mas exacto y eficiente que el de las películas o programas de televisión ya que no responde a intereses de ningún tipo, y aunque este ha sido desvirtuado y hasta tildado de moribundo, la realidad es que este ha sobrevivido cualquier tipo de embates como lo hacen los personajes de sus páginas.

Arte para llevar

El presente trabajo no pretende hacer una dignificación del género ante otros, sino por contrario celebrar la existencia de un medio tan importante y cotidiano a la vez ya que como lo vimos a lo largo de este trabajo, puede, desde narrar lo que pasa en la vida de una sociedad, hasta ser el creador indirecto del Arte Pop de gente como Andy Warhol y Roy Lichtenstein, además de ser motivo para las grandes producciones cinematográficas de estos recientes años.

Es por eso que el presente trabajo concluye que el Comic y sus portadas no sólo nos cuentan, la aventura semanal o mensual de nuestro personaje favorito, sino que entre líneas nos dicen que es lo que pasa con nuestro mundo, tal vez en su momento para lograr una identificación de los personajes con el lector pero al pasar el tiempo, dejan su huella convirtiéndose en un registro de lo que sucedía en esos días, de la ropa que se usaba, de las tendencias políticas,

sociales y económicas de esos días y de los valores que regían el entorno de ese entonces, y se quedan para la posteridad

CONCLUSIONES

Bibliografía

Edwards Betty	Gould Chester
Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro (5ta edición)	Dick Tracy: the dailies and sundays 1931-1933 vol.1
urano	Idw publishin
Sánchez Sergi	Gould Chester
El libro gordo de los Super Héroes	Dick Tracy.the dalies and sundays 1933
Ediciones B	1935 vol.2
	idw publishing
Garcia Revuelta Afredo	
Caricaturas del arte español	Freixas Emilio
Tf ediciones	dibujnando razas humanas
	SM
Moran Elizabeth	
Speed Racer: The official 30th anniversary guide	Millar Mark / Mayhew Mike
Hyperion	Vanpirella: Nowheresville (Deluxe hard-cover Edition)
	Harris Comics
Maix teerenci	
Historia Social del Comic	Parker Jeff / Kirk Leonard
Bruguera	Agents Of Atlas
	Marvel Comics

Arte para llevar

los movimientos Pop

Enciclopedia salvat

La narrativa de la imagen

Enciclopedia Salvat

Simon Joe / Kirby Jack

The kid cowboys of Boys' ranch

Marvel Comics

Various Artists

Marvel Monsters

Marvel Comics

Various Artists

Marvel Westerns

Marvel Comics

Crepax Guido

Valentina

Milano Libri Edizioni

Hapmerlink P.C.

Fawcett Companion: The best of fca

Two Morrrows Publishing

Kurtzman Harvey

From Aarg to Zap : a visual history of

Comic Books

Arts

Goulart Ron

Good Girl Art

Hermess Press

Simonson louise

Dc Comics cover girls

Universe

Daniels Les

Superman: the complete History

Chronicle Books

Daniles Les

Batman;: The complete history

Chronicle Books

Daniels Les

Wonder Womn: the complete history

Chronicle Books

Bibliografía

- Aurrecochea Juan Manuel
Puros cuentos:
historia de la historiteta mexicana
Grijalbo,c.n.c.a.,museo de culturas
populares
- Crowley David
Magazine covers
- Beazley Mitchel
- Beckler Steven
Comic Art in America
Simon And Shuster
- Acha Juan
Expresión y apreciación artística
Trillas
- Lee Sten / Bucema John
how to draw Comics the Marvel Way
Freside /Simon and Shuster
- varios
El futuro mas acá
Difusin Cultural Unam.conaculta
- Busiek Kurt / Perez George
Jla/ Avengers: The collectors edition
Marvel Comics
- Busiek Kurt / Perez George
Jla/ Avengers: Compendium
DC Comics
- Sabin Roger
Comics,Comix and graphic Novels:
A history of Comics art
Phaidos
- Daniles Les
DC Comiccs 60 years of the wolrds
favourite Super Heroes
Bulfinch
- Daniles les
Marvel: Five decades of the wolrds gra-
tess Comics
Abrahams

Arte para llevar

Sanderson Peter

Marvel Universe

Abamdale

Rodriguez Armonía

El Gran Libro del Capitán Trueno

50 aniversario

Bruguera

Sanderson Peter

Xmen: The ultimate guide

DK

Defalco Tom

Avengers The ultimate guide

DK

Darling Andrew

Ghost Rider: the visual Guide

DK

Defalco Tom

Hulk The Ultimate Guide

DK

Defalco Tom

Spiderman: The ultimate Guide

DK

Beatty Scott

Wonder Woman: the Ultimate Guide to the amazon princess

DK

Beatty Scott

Superman: The ultimate guide to the man of steel

Dk

Vatious

Playboy 50 years of the cartoons

Cronicle books

Stewarts Aunstin Reid

Alberto Vargas work from the max vargas collection

Bullet finch

Bibliografía

Agradecimientos

A Dios, por guiar mis pasos hasta este momento

A la Universidad Nacional Autónoma de México y a la Academia de San Carlos, por que apesar de nuestras diferencias este proyecto es fruto de nuestros esfuerzos conjuntos.

A la Universidad del Valle de México ya que sin Licenciatura no tendría Maestría

A la Memoria de mi Papà: Federico Armas Flores por ser un Super Heroe de mi realidad y apoyarme hasta el final.

A mi Mamá : Por ser el pilar de mi familia y de mi vida y por comprarme mi primer Comic

A mis Hermanos Jonathan y Elena Armas por ser mis compañeros y amigos de siempre y tenerme paciencia

A mis queridos Avengers:

Alejandro Bravo, Victor Berard, Humberto Jerez, Carlo Nieto, Omar Nieto y Rodrigo Granica, Juan Carlos Sandoval y Jesus Herce por que los amigos son lo mas preciado para un hombre solitario como yo.

A Galia Gamboa por creer y apoyar el proyecto

a mis primos David y Alfonso Noriega por su incondicional apoyo y por presentarme a los Comics en mi infancia

al Capitan America por enseñarme a no dejarme vencer nunca

al Hombre Araña por ser mi ruta hacia el mundo de los Super Héroes

A Karen Sánchez por ser la cura de mi enfermedad con su amor y comprensión

POBRE DE MEXICO TAN LEJOS DEL ARTE Y TAN CERCA DEL SOCCER

