

66
24.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA
DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
"ARAGON"

EL COMIC NORTEAMERICANO, SU INFLUENCIA
Y TRASENDENCIA, EN LOS ADOLESCENTES
MEXICANOS.

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LIC. EN PERIODISMO Y COMUNICACION
C O L E C T I V A
Q U E P R E S E N T A
GERARDO MEZA RINCON

ASESOR DE TESIS: LIC. SALVADOR MENDIOLA MEJIA.



MEXICO 1997.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



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.

DEDICATORIAS

A DIOS::

Gracias por darme la maravillosa oportunidad de haber nacido, de seguir viviendo y de llegar a la culminación de una meta que desde pequeño vivió conmigo: poder titularme. :

A MI MADRE Y HERMANOS

Sé que fueron momentos muy duros que viste como mujer, madre, esposa, ya que tuviste que ser también padre para nosotros, así te doy las gracias por haberme enseñado lo que es luchar por alcanzar lo que deseo.

Gracias también a mis hermanos Angélica, Alma y Héctor los cuales me apoyaron en los momentos buenos y malos que viví así que este triunfo también es de todos ustedes.

A MI PADRE:

Que aunque no pude conocerte bien como padre, ni convivir contigo sé que estuviste conmigo en cada peldaño que fui recorriendo en mi vida, que te encontrabas cerca de mí para apoyarme en los momentos en que sentía caer, así que aunque no estés conmigo físicamente quisiera decirte algo que tal vez nunca te pude decir:

TE QUIERO PAPA.

INDICE.

PAGINA:

INTRODUCCION

* CAPITULO UNO *

EL COMIC.

- 1.1 ¿ Qué es el cómic ?.
- 1.2 El Cómic es un mensaje predominante narrativo.
- 1.3 El Cómic integra elementos verbales e icónicos.
- 1.4 El Cómic utiliza códigos definidos.
- 1.5 El Cómic es un medio orientado a la difusión masiva.
- 1.6 El Cómic tiene una finalidad distractiva.
- 1.7 Análisis de los componentes del cómic.

** CAPITULO DOS **

HISTORIA DEL COMIC.

2.1 Surgimiento y desarrollo del cómic norteamericano.

2.2 Las grandes compañías norteamericanas: Marvel y D.C.-Comics.

2.3 Como son los héroes y villanos del cómic.

2.4 Del papel a la pantalla.

** CAPITULO TRES **

INFLUENCIA Y TRASCENDENCIA.

3.1 El "boom" del cómic norteamericano en México.

3.2 La juventud, su máximo objetivo.

3.3 Análisis semiótico.

CONCLUSIONES.

BIBLIOGRAFIA.

INTRODUCCION

Pareciera que todos en alguna ocasión hemos tenido la oportunidad de leer un cómic o historieta, pero pocos han descubierto que es algo más que simples dibujos y frases en una página, la mayoría se limita a solamente comparar un cómic con otro, pasando por alto que para que se pueda crear una ideología e identificación, es necesario otorgarles "vida", con parientes, amigos y sentimientos. Para que por medio de ellos se logre llevar un mensaje que perdure en los lectores.

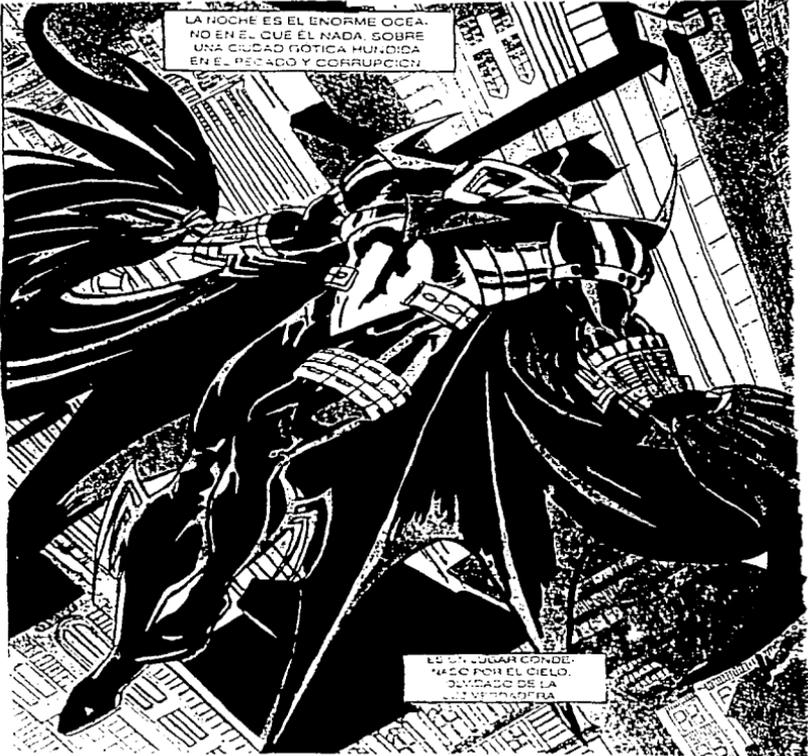
Los personajes como Superman han dejado de ser perfectos: son más humanos, ya que su problemática no se limita a detener villanos, ahora tienen conflictos económicos, sociales o incluso raciales como cualquier otra persona y si a esto le agregamos la buena calidad de impresión que tienen en nuestro país, pues entonces nos encontramos con que este medio de comunicación ha dado un giro y reestructurado sus raíces.

La presentación de los tres capítulos que componen a este libro se han delimitado a manera que el lector comprenda en un principio los elementos que conforman al cómic, seguido por los antecedentes más trascendentales de las compañías Marvel y D.C. de forma alguna que permita obtener una visión de conjunto que brinde las diferencias,

semejanzas y contradicciones que ofrece el universo de las historietas y de sus personajes, así como de sus cambios evolutivos por los cuales han pasado por más de cincuenta años y conjuntar un análisis de los personajes más representativos como son: Superman, Batman, Hombre Araña, Capitán América, Punisher y X-Men, con los cuales se intenta demostrar que el cómic es un medio para analizar por conjunto y no sólo por sus partes.

En este sentido, el libro pretende en forma breve explicar las políticas que han evolucionado a este mass media y el beneficio que puede ofrecer a quienes tienen contacto con este medio, así como crear de paso la inquietud de enfrentarse a éste de forma más abierta y no sólo como medio de distracción. Recordando que la semiótica está compuesta por todos los procesos culturales en los cuales se da un proceso de comunicación, es decir, por todos aquellos manifiestos en los que están en juego agentes humanos que se ponen en contacto unos con otros sirviéndose de las convenciones sociales.

CAPITULO Nº 1



LA NOCHE ES EL ENORME OCEA.
NO EN EL QUE EL NADA. SOBRE
UNA CIUDAD GÓTICA HUNDIDA
EN EL PECADO Y CORRUPCIÓN.

ES UN JUGAR CONDE.
HACE POR EL CIELO.
OLVIDADO DE LA
COMUNIDAD.

CAPITULO UNO

EL COMIC.

1.1 ¿ QUE ES UN COMIC ?

La usualidad del término cómic y su rápida asociación a aquello a lo que se refiere parece que podría evitarnos el esfuerzo inicial de intentar llegar a una definición ó caracterización global.

El tebeo español cobra carta de naturaleza lingüística a partir de la amplia difusión de una publicación concreta, la revista TBO, que ha dado nombre definitivo al producto mediante un claro proceso de designación del género a partir de un producto altamente representativo del mismo: un directo ejemplo de antonomasia.

En el mundo latinoamericana se habla de historietas y en el anglosajón de comics.

Las definiciones del cómic participan también de esa ambigüedad. Así, en una caracterización directa y fácil, Javier Coma define al cómic como "narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas" ¹ Frente a ella, Umberto Eco adopta otra perspectiva en su definición: "La Historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores (...).

Así, los comics, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes.

La dispersión terminológica así como la conceptual que suponen los dos testimonios aducidos nos ponen de manifiesto la conveniencia de abordar la definición del cómic de un modo más sistemático y completo.

Elizabeth K. Baur de la siguiente definición " Es una forma narrativa cuya estructura no consta sólo de un sistema, sino dos: lenguaje imagen ". ²

¹ Coma Javier.- Del Gato Félix al gato Fritz, Edit. Gustavo Gilly, Barcelona, 1979.

Baur K. Elisabeth.- La historieta como experiencia didáctica, Edit. Nueva Imagen S.A., México D.F., 1978.

La misma Baur proporciona la caracterización de M. Dabrendorf: " Historias en las que predomina la acción, contadas en secuencias de imágenes y con un específico repertorio de signos ".

Un repertorio específico de signos es algo que puede identificarse como un código. El Morse es un código por que es un repertorio o conjunto de signos con equivalencias establecidas con otro conjunto en este caso con las letras del alfabeto. La existencia de un repertorio específico de signos supone su relativa sistematización y al tiempo su asociación con un significado. Y eso es un código.

M. V. Manacorda de Rosetti señala: " Una historieta es una secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuáles pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas (boom, crash, bang, etc.)³

Para Román Gubern, el cómic es: "historieta ilustrada cuya acción se sucede en diversas viñetas, en donde el texto de lo que cada personaje dice se encuentra encerrado en un globo o bocadillo que sale de su boca. Pueden estar divididas en tiras o episodios que se publican en los sucesivos números de un periódico o revistas, o presentarse como historietas completas en un sólo cuaderno o cómic-book ".⁴

³ Manacorda de Rosetti.- La Comunicación integral: La Historieta, Edit. Kapelusz S.A., Buenos Aires, Argentina, 1976.

⁴ Gubern, Román.- El Lenguaje de los Comics, Edit. Península, Barcelona 1982.

Juan Antonio Ramírez, es un interesante estudio sobre los tebeos españoles para niñas, define así este género: " Narraciones que combinan la imagen dibujada y sometida a una serie de convenciones típicas con fragmentos literarios. La relación imagen - texto trata de ser complementaria; el papel de los textos de anclaje tiende a disminuir.

Para dar mayor importancia a los de relevo. El carácter estandarizado de su realización y, sobre todo, el industrializado en los modos de producción y distribución, terminan de caracterizar al cómic en cuanto tal ".⁵

Todavía más explícito es, en este sentido, F. Loras al señalar: " El cómic es, por una parte, un medio de comunicación de masas, impensable sin ese requisito de difusión masiva; por la otra, es un sistema de significación con un código propio y específico, tenga o no una difusión masiva ".⁶

Una definición amplia y formalizada es la que realiza Ludolfo Paramio. Para él, " el cómic es una semiótica connotativa de primera especie en la que sobre una misma referencia inicial se presentan las

⁵ Ramírez, Juan Antonio.-El Cómic Femenino en España, Arte y Sub y Anulación, Edit. Edicusa 1975.

⁶ Loras, F.- El Mundo del Cómic, en el Lenguaje de la Imagen, Ed. Edimang, Valencia 1976.

semióticas objeto, correspondientes a un sistema fonético y a otro icónico
" 7

Como semiótica connotativa supone la presencia de algún o algunos códigos en los que se produce una situación de amplitud significativa: un signo no sólo denota un determinado sentido o significado, sino que incrementa notablemente la " densidad significativa " de ese signo. La palabra " lápiz " puede referirse, normalmente, a una barra de grafito recubierta de madera; por tanto su " densidad significativa " es baja. La palabra " casa " puede significar un edificio destinado a habitar en él, pero también puede referirse a una determinada familia, a un establecimiento público. A ello cabe sumar las posibles resonancias afectivas, con dimensión significativa, que lleva consigo; por tanto, su " densidad significativa " puede ser mayor.

Una última caracterización, de Manuel Muñoz Zielinski, es la siguiente: " La historieta es una narración construida por medio de imágenes dibujadas en papel, enlazadas encadenadamente por la presencia más o menos frecuente de los mismos personajes, por la continuidad temporal que supone la inclusión de textos y por la lógica implícita de la misma narración, impresa en una gran cantidad de ejemplares y difundida por los canales sociales que corresponden a su propia naturaleza " "

⁷ Paramio, Ludolfo.- El Cómic y la Industria Cultural en Comics. Los Núm. 19-20, Monográfico de Estudios Informáticos.

⁸ Zielinski, Muñoz Manuel.- La Banda Dessinee Systeme de Comunication, Art. Plastique, Edit. de la Universidad Complutose de Madrid.

1.2 EL COMIC ES UN MENSAJE PREDOMINANTE NARRATIVO.

Decir que el cómic es una estructura narrativa implica reconocer la existencia de diacronía entre sus elementos, la presencia de una línea temporal marcada por un " antes " y un " después ".

El antes/después en la historieta se apoya fundamentalmente en la estructura de la viñeta y sus secuencia. En principio y con excepciones, como se verá más adelante una viñeta supone la presentación de un " presente inmovilizado ", algo así como una instantánea fotográfica relacionada con otras instantáneas anteriores y posteriores. En el momento de leer una viñeta, la anterior que fue presente instantáneo al ser leída se convierte en pasado y la posterior se intuye en futuro. La secuencia temporal es claramente dominante en el cómic. La línea que marca entre progresión temporal, la pauta de lectura viene señalada por el seguimiento izquierda-derecha, coordinado con la lectura de arriba a abajo como complementaria.

En este uso cultural se basa el proceso diacrónico general del cómic. Se lee la fila superior de viñetas, iniciando el proceso de izquierda a derecha. Al terminar la fila superior, se pasa a la inferior, donde se continúa leyendo de izquierda a derecha: a esta pauta se la denomina línea de indicatividad o vector de lectura.

Dos situaciones similares desde el punto de vista de ruptura del ritmo temporal normal lo constituyen el " flash-back " y el " flash-forward ".

El " flash-back " supone una evocación del pasado. Suele utilizarse en aquellos casos en los que se pretende interponer en la acción de alguna información no coherente con la línea temporal marcada en la secuencia de viñetas y relativa al pasado.

Además del recurso a un texto de relevo, cabe indicar también como modo expresivo convencional del " flash-back " la introducción de una adaptación al cómic del " flou " cinematográfico. El cine ha proporcionado ejemplos valiosos de " flash-back " a través del recurso técnico de presentar unas imágenes relativamente borrosas frente a las nítidas que hacen referencia a la secuencia temporal normal. El personaje que recuerda algo " entre las brumas del pasado " se contrapone, en su nitidez física, al ligero desenfoque de la imagen de lo que en cine la solución suele ser utilización de algún tipo de filtro que diluye los contornos de las figuras. El cómic suele utilizar como recurso en estos casos la presentación de viñetas de contornos imprecisos ó " algodonosos ".

El " flash-forward " puede utilizar el mismo tipo de modo expresivo, asociado al correspondiente texto de relevo.

Estas tres alteraciones del ritmo temporal en los procesos narrativos pueden ser consideradas como normales por su amplia usualidad y la formalización de los recursos utilizados. La transición temporal, el "flashback" y el "flash-forward" se encardinarían así en la sintaxis narrativa convencional.

La viñeta convencional no es la única forma posible de montaje en el cómic. Incluso lo que los historiadores del cómic consideran el nacimiento del cómic, una viñeta del "Yellow Kid" publicada en 1896 en un período norteamericano, no presenta la estructura de secuencia de viñetas, sino lo que cabría denominar "macroviñeta".

1.3 EL COMIC INTEGRA ELEMENTOS VERBALES E ICONICOS.

La segunda de las notas reseñadas era la relativa a la integración de lo verbal y lo icónico en el cómic. Ya se ha hablado cómo se integran los textos de relevo en las viñetas y con que sentido. Pero esta integración se produce de modo equivalente con cualquier tipo de texto que aparezca en la historieta. La integración puramente externa se realiza bien en el cartucho, superficie acotada por ejemplo en un texto de relevo, o en el globo. En este último se presentan los textos de carácter dialogal, lo que emiten los personajes del cómic.

Así cabe señalar distintos procedimientos básicos de integración verboicónica en el cómic. De una parte, los cartuchos, superficies normalmente rectangulares en las que se introducen textos verbales más o menos cortos, del tipo del que se veía cuando hablábamos del texto de relevo.

Dentro de esta superficie se puede presentar otro tipo de textos: los denominados textos de anclaje, cuya finalidad es la de reducir la indeterminación informativa, la excesiva " sorpresa " que causa, por ejemplo, un cambio de escenario.

Como puede observarse, pretende básicamente contextualizar el discurso subsiguiente, al tiempo que narra la transición de uno a otro ambiente.

Estos dos tipos de textos de anclaje y de relevo son los que aparecen normalmente en los cartuchos. Cartuchos que, en ciertos casos y por razón de su extensión, llegan a ocupar una viñeta íntegra.

Además de los textos de anclaje y relevo, dos modos más de expresiones verbales suele aparecer en el cómic.

Los fragmentos dialogales o expresión directa de los personajes, que se incorporan por medio del globo o bocadillo, constituyen una característica de especial relieve.

El otro tipo de lenguaje verbal que queda por reseñar está constituido por las onomatopeyas. Palabras como " bang, boom, plash, " etcétera, cuya finalidad es poner de manifiesto algún sonido no verbal, pero que se expresa por medio de una verbalización de dicho ruido mediante una especie de transcripción fonética del mismo. Las onomatopeyas, normalmente, aparecen libremente indicadas en la superficie de la viñeta, sin encontrarse determinada a un tipo concreto de presentación, norma en los casos anteriores.

Se puede esbozar una clasificación de los elementos verbales que integra el cómic con lo icónico:

La transferencia viene definida por la función de transposición espacial o temporal, facilitando el paso de un tiempo a otro (relevo) o de un espacio a otro (anclaje).

Esta clasificación no pretende ser exclusiva. Es interesante señalar que la función de anclaje no se limita sólo a la transferencia espacial, sino a determinar más intensamente una imagen que puede ser altamente indeterminada en su sentido global, imagen que queda " anclada " en un significado más definido y concreto como consecuencia de la presencia del componente verbal.

El globo es así el más característico modo de integración de lo verbal y lo incónico. Sin embargo, modos equivalentes de integración verboicónica han abundado en la historia. Desde las filatelia con que era frecuente que se complementaran ciertas tablas de la pintura clásica, en las que de la boca de un personaje salían unas palabras expresadas a modo de cintas, hasta la integración en ciertos mapas clásicos de representaciones esquematizadas y conceptualizadas de la superficie terrestre, junto con elementos simbólicos y textos escritos. No se trata por tanto de una característica definitoria y exclusiva de la historieta.

Más claramente manifiesto aún es el hecho de la existencia de comics en los que la palabra no aparece como tal: son las clásicas " historietas mudas ", que supone un cierto grado de virtuosismo en el autor. Se trata claramente de un caso de elipsis verbal, en el mayor número de situaciones realizado mediante la sustitución del componente verbal por una expresión gestual autosuficiente. Así, la potencia del recurso queda supeditada, en gran parte, a la eficacia expresiva del dibujante.

" Quino " (Fig. No. 1), por ejemplo, que consiguió cuotas auténticamente estimables en la interacción verboicónica en su serie Mafalda, apoyado en sus excepcionales recursos como dibujante de gestos, demuestra frecuentemente cómo lo gestual reemplaza con absoluta eficacia en ciertos casos a lo verbal.

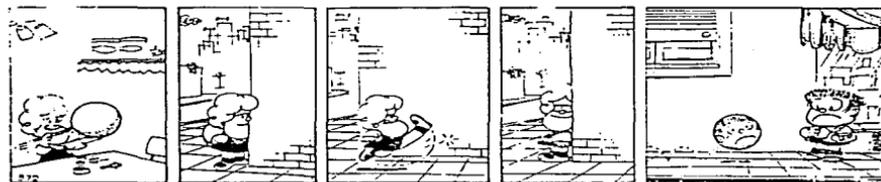
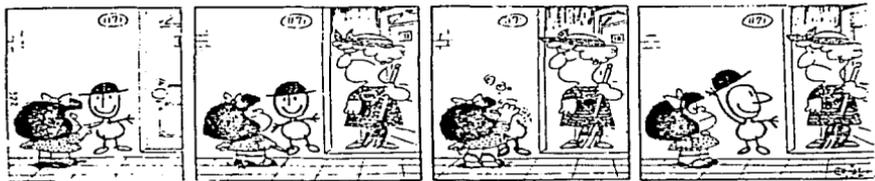


FIGURA Nº 01

1.4 EL COMIC UTILIZA UNOS CODIGOS DEFINIDOS.

Indicar que el cómic utiliza unos códigos definidos quiere decir, por tanto, que cuenta con un conjunto de elementos peculiares de entre los cuáles escoger unidades para elaborarlos.

¿Cuáles son esos conjuntos de signos propios de la historieta? Greimas y Courtes añaden un dato más: el tal conjunto de elementos significativos debe ir acompañado de unas reglas que permiten elaborar los elementos mínimos (palabras) del mensaje.

Al observar inicialmente una historieta, se percibe ésta como una serie de elementos más o menos regulares. Esos elementos, las viñetas, constituyen un primer elemento del código de la historieta. Inicialmente cabe considerarlas como elementos claramente característico, aunque no diferenciador: en ocasiones la publicidad y la propaganda política, hasta grandes vallas publicitarias en las que aparece la peculiar malla del cómic.

El otro componente verbal, el VRRROM..., que acompaña al coche en su desplazamiento, por sus características, subraya el sentido de " ruido ", su carácter de onomatopeya.

Esta serie de recursos no son otra cosa que elementos de ese conjunto de unidades expresivas dentro de las cuáles se escogen aquellas más expresivas en cada momento (Fig. N° 2).

Sin embargo, ni el VRRROM... aparece dentro de un globo, ni el componente dialogal se expresa fuera de él: es decir, se capta la presencia de una serie de reglas de composición de esas "pala-bras" que constituyen el mensaje en sí.

Una primera aproximación a los códigos específicos del cómic nos lleva a distinguir principalmente los siguientes:

a).- La viñeta como primer elemento.

b).- El globo y sus elementos analíticos: el globo en sí, el delta direccional, el contenido (verbal o no verbal), etc.

c).- Las indicaciones de movimiento, los códigos cinéticos, que revisten una amplísima variedad de mos y estilos.

d).- La expresión gestual de los personajes, los modos de poner en evidencia la situación anímica de los mismos: alegría, enfado, astucia....

BOOM

FIGURA 2

e).- Cabe diferenciar igualmente en el cómic una línea que iría desde el máximo realismo del personaje o personajes hasta la abstracción que supone la caricatura. Constituiría lo que podríamos denominar el " nivel de iconicidad " de las ilustraciones.

La combinación de esa serie de componentes, la utilización de cada uno de los distintos códigos posibles, permite la elaboración global del mensaje.

La fotonovela, por ejemplo, toma el código del bocadillo procedentes de la historieta. Pero la ausencia de otro de los códigos propios del que supone una diferenciación notable con relación al medio que estudiamos. La ausencia de elementos expresivos de movimiento, de códigos cinéticos, proporcionan una característica situación de estaticismo, tan sólo paliada en parte como consecuencia del empleo de angulaciones altamente forzadas, así como la continua utilización del plano y contraplano.

La publicidad ha recogido también con frecuencia el bocadillo como elemento expresivo. Desde una óptica publicitaria, es evidente que la asociación " teléfono-bocadillo " implica una fácil adjetivación del elemento representado, como se observa en el anuncio de Telefónica que se acompaña.

La prensa tampoco ha sido incensible a este modo de expresión. La ausencia de fotografías de un acontecimiento, ante el carácter icónico que va adoptando cada vez más intesamente el periodismo, lleva a la elaboración conceptualizada de mensajes icónicos que, frecuentemente, se asocia a los modos expresivos del cómic. El tratamiento icónico dado por un diario de gran tirada al accidente del DC-10 en el aeropuerto de Málaga en 1982 es un ejemplo de gran interés: confección en forma de viñetas, ritmo adecuado a los acontecimientos mediante un montaje analítico, la conceptualización implícita en la descomposición de movimiento en la viñeta fragmentada que señala de modo casi cinematográfico la trayectoria en altura del avión, etc.

La conclusión es la que ya antes se apuntaba de modo genético. Tampoco los códigos, elemento que se señalaba como una de las características del cómic, son dato necesario ni suficiente. El carácter de " definidos " de los códigos del cómic queda también en entredicho ahora: ni son generalizables siempre, ni son estables, se van viendo sometidos a un proceso progresivo de creación y estabilización casi " biológico ". Un código surge como hallazgo personal de un autor, y a partir de su aparición comienza a funcionar como tal - o no - según una serie de circunstancias tales como su aceptación, sus posibilidades de aplicación a situaciones distintas, etcétera.

1.5 EL COMIC ES UN MEDIO ORIENTADO A UNA DIFUSION MASIVA.

La subordinación de determinados medios de comunicación a la posibilidad de difusión amplia, generalizada y económica, queda perfectamente ilustrada por el caso de los carteles publicitarios. La " mayoría de edad " del cartel publicitario no se produce hasta que los medios de reproducción no consiguen facilitar el proceso automático de tiradas que logren aunar una doble exigencia: la fidelidad en al reproducción del original y la amplitud de la tirada, que se proyecta sobre un abaratamiento del costo unitario. Conseguido ese doble objetivo, el proceso de desarrollo del cartelismo es realmente notable.

Sin embargo, el cartel ya existía y se usaba antes de que la litografía permitiera atender esa doble exigencia. De aquí que su eclosión fuera anterior a la del cómic.

Parece también clara la exigencia sociológica de un potencial público necesitado de información y predispuesto al consumo de mensajes de una cierta simplicidad expresiva inicial. Esta situación, la existencia de posibilidades técnicas y la demanda al menos difusa de información, coincide en la sociedad norteamericana de finales de siglo pasado. Este contexto hace nacer el cómic.

Las notas anteriormente señaladas componente básicamente narrativo, integración verboicónica, códigos peculiares pueden encontrarse con relativa facilidad en obras de carácter pictórico anteriores al nacimiento del cómic.

La ausencia más notable, en este caso, sería la relativa a la integración verboicónica. Pero ya se ha aludido más atrás a la presencia de mensajes verbales en la pintura por medio de las filatelas.

La diferenciación viene dada, en todos estos casos, por la intencionalidad difusiva posterior que tiene el cómic frente a las obras mencionadas. La repetición industrializada y homogeneizada, su amplia distribución y difusión es consustancial con el cómic.

Puede señalarse como planteamiento diferencial a éste que intentamos generalizar el que propongan ciertos movimientos contraculturales, que pretenden huir de los canales tabicados de producción y difusión. Es ésta tal vez la única excepción a la característica de intencionalidad difusora. Pero conviene señalar que esta tendencia cómic underground, comix, fanzines, etc., se orienta a la consecución de redes de distribución alternativas, fuera del monopolio de "sindicatos" y editoriales. Pero la intencionalidad difusiva sigue apareciendo en ellas.

1.6 EL COMIC TIENE UNA FINALIDAD DISTRACTIVA.

En último término, un cómic es un producto fruto de una organización y de la cual es dendor. Sus objetivos se identifican originalmente con una motivación económica inicial y con una función de cobertura del ocio. Sólo cuando estos dos condicionantes previos se dan prolifera realmente el cómic. Pero si esto nos permite definir su situación inicial, no quiere decirse que quede estancada en esta doble y sencilla misión de producir dividendos y entretener. Una organización, como algo vivo, necesita irse adaptando progresivamente a las cambiantes circunstancias en las que se encuentra inmersa.

El cómic surge así como instrumento polarizado hacia el entretenimiento y diversión con una función distractiva casi exclusiva. Pero las necesidades sociales por una parte, y de la otra la necesidad de prestigio social, obliga a una derivación progresiva hacia el campo instructivo. Así pretenden conseguir aquella tradicional máxima didáctica del "instruir deleitando". Los recursos utilizados son múltiples: desde la identificación de un personaje, y por transferencia sobre la ideología, unas actitudes definidas, hasta el fácil recurso de incluir unos entrefiletes en el márgen inferior de la página con informaciones de las más tradicionalmente identificadas con una cultura institucionalizada.

1.7 ANALISIS DE LOS COMPONENTES DEL COMIC.

Es bastante más fácil identificar a un cómic que definirlo. La identificación puede hacerse sin problemas a partir de la estructura reticulada peculiar de la historieta. Esta redcula está constituida por la agregación de viñetas.

La viñeta es así la convención más fácilmente identificable, en principio, de las que se utilizan como recursos expresivos.

El análisis de los componentes del cómic debe comenzar por la viñeta. Pero no sólo como consecuencia de ésta primera percepción como elemento, sino por alguna razón más.

Inicialmente se distingue en la viñeta un continente y un contenido.

El continente está formado, normalmente, por una serie de líneas que delimitan el espacio total de la página del cómic. Tres aspectos relevantes cabe señalar de este continente de la viñeta. En primer lugar, las características de las líneas constructivas: rectas, curvas, ligeramente onduladas, de trazo, etcétera.

En segundo lugar, la forma de la viñeta. La más frecuente es la rectangular, aunque también existen cuadradas, triangulares, etcétera.

Por último, las dimensiones relativas y absolutas de la viñeta: dimensión de los ejes en las rectangulares, proporción relativa con relación a otras viñetas, etcétera.

El contenido de la viñeta se puede especificar como contenido icónico y contenido verbal. Uno y otro tipo de leguajes tienen cabida simultánea o diferenciadamente.

El contenido icónico puede estudiarse en su dimensión sustantiva que se representa y en su dimensión adjetiva añadiendo una serie de características tales como el movimiento, la expresividad derivada del fragmento concreto que selecciona del total posible de información icónica que cabría presentar. La adjetivación icónica se realiza, principalmente, por medio de los códigos cinéticos y la utilización de diferentes planos y angulaciones.

El contenido verbal, como más atrás se señalaba, puede ser clasificado como textos de transferencia o contextuales, textos dialógicos y onometopeyas.

THE YELLOW KID



CAPITULO N° 2

2.1 ANTECEDENTES HISTORICOS.

Hablar de comics o historietas, es hablar de uno de los medios de comunicación masiva, que mayor penetración ideológica tiene desde su existencia, ya que es el heredero de una tradición pictórica muy popular, debido a su carácter literario, lo podemos relacionar con el teatro, la novela, la pintura, la radio, el cine, la fotografía y por supuesto, la televisión.

Los orígenes del cómic, implican remontarnos al inicio mismo de la comunicación, donde nuestros antepasados de diversas partes del mundo intentaron dar a conocer sus pensamientos, creencias, mitos, miedos, etc., a través de la pintura rupestre, jeroglíficos egipcios, y/o imágenes populares entre otras; todos ellos proporcionando en primera instancia contenidos visuales y consecutivamente verbales.

Diversos sucesos convergieron en el origen de la narrativa mediante secuencias o imágenes dibujadas a fines del siglo XIX. Ahora bien, desde el punto de vista tecnológico, lo más importante fué el conjunto de convenciones conducentes al desarrollo de la prensa capaz de producir fantásticos tirajes diarios y de imprimir a color, lo cual contribuyó para que varios de los lectores de los diarios fijaran más su atención en la iconografía, que ahora reforzaba más a los textos, y ambas confluían en la

atracción hacia el contenido gráfico de la prensa y cuando ésta utilizó el color y encontró en él un mejor modo de utilizarlo, a través de los dibujos, donde pasa el surgimiento del cómic, al cual le seguirían las revistas humorísticas.

El antecedente más directo del cómic, que marca su historia en el mundo, es la aparición en 1895 de la tira cómica que aparecería en los periódicos y cuyo único fin era elevar las ventas. ⁹

Joseph Pulitzer y William Radolph H. Hearst, dos de los más grandes magnates de la prensa Neoyorquina, encontraron en las tiras cómicas, el arma publicitaria que les hacía falta para dominar en el campo de la prensa.

Para el último cuarto de siglo existían ya en los Estados Unidos, numerosos periódicos humorísticos (196 títulos entre 1800 y 1900) a los que poco a poco se añadieron ilustraciones, de ellos, destacaron el semanario alemán Puck (1877), las semanarias Judge (1881) y Life (1883).

Hacia 1893, el magnate de la prensa Joseph Pulitzer, propietario del New York Word, en un esfuerzo por mejorar su periódico y ampliar más su difusión, lanzó el 9 de abril el suplemento dominical con una página en color ante cuyo fracaso lo sustituyó por grandes dibujos.

⁹ Challet, María Eugenia.- Cuando la Historieta llegó al cubículo, ISSSTE México 1982.

Este suplemento desplegaría humor del equipo de dibujantes del periódico, entre ellos, Richard Felton Outcault, quien diseñó también en 1895, una viñeta que describía gráficamente los incidentes y acontecimientos colectivos del barrio de Hogan's Alley, del área urbano de Nueva York, cuyo personaje principal era un niño calvo y orejudo vestido con largo camisón de dormir.

Los editores del New York Word incorporaron la creación de Outcault en el suplemento dominical, empleando únicamente el color amarillo sobre el camisón del niño. Esta superficie surgió a raíz de un procedimiento cromático de tres cuartos de página donde el niño porta su camisón con la leyenda impresa "Yellow Kid".

La necesidad de incluir textos para expresar los sentimientos e ideas de los personajes, condujo a la técnica de las inscripciones en los letreros, pancartas, paredes e incluso en la ropa del personaje, lo que ha de considerarse como antecedente del globo o ballon que aparecerá más tarde como expresión fonética de los personajes.

El rival más considerable del New York Word era el New York Journal propiedad de Randalph Hearst, quien al igual que sus competidores publicó dibujos cómicos y lanzó un suplemento semanal de ocho páginas con color The American Humarist en 1896. Hearst contrató

al autor de Yellow Kid, y desde octubre de 1896 el suplemento dominical del New York Journal contó con la aparición del singular personaje, con ello el diario se convertía en el más importante del país.

No obstante la ausencia de Outcaoutl. Pulitzer solicitó a George Lucks que continuaran dibujando al personaje y mantuviera el estilo, lo cual proporciona otra característica de los comics; la permanencia de un personaje independientemente de quién sea el dibujante.

Para 1897 el creador del Yellow Kid presentaba sus servicios en el New York Herald donde creó varios personajes como: El negrito lilmoose (1901) el niño Buster Brown y su Bulldog Togo (1902).

Mientras tanto, Hearst incluía nuevos dibujantes, a James Swinnerton (1897) en el suplemento dominical del New York Journal presenta la serie de las revoltosas hermanas Katzenjammer Kids. Esta serie tras un período inicial sin palabras cristaliza la fórmula del cómic-strip o tira cómica.

The New York Journal contó también con la ayuda de James Swinerton (1897), cuya anterior serie semanal "Little bird and tigers" (Publicada en 1892) por el San Francisco Examiner. Hearst suele considerarse como antecesor directo de los comics por la sucesiva aparición de los personajes en los ejemplares del periódico.

A Richard F. Outcault se le atribuye el título de padre fundador de los comics establecido sobre la base de haber sido el primero en recurrir a un personaje protagonista que se repite a lo largo de una serie (Yellow Kid creado en 1895) y a la utilización del balón con texto inscrito. Más sin embargo, las fórmulas estables que iban a ser las características de la industria de producción o difusión de los comics comienza a conocerse hacia 1910 de tal forma que para 1920 son implementados los fundamentos de Strip de entre los cuales destacan, las series que unicamente aparecían los domingos, o que aparecían todos los días excepto los domingos y las series que aparecían todos los días de la semana en blanco y negro cuyo episodio del sábado se continuaba en la página de color del domingo.

La iniciativa de recopilar en cuadernos o volúmenes los comics publicados en la prensa, experimenta una rápida evolución durante los años treinta (ediciones publicitarias, revistas de comics con material parcialmente creado por ellos) hasta llegar a los comics books con título, personaje y contenido propio, en donde "Funnies on Parade No.1, es considerado universalmente como el primer comic book en su " formato moderno " el libro contiene las más importantes tiras cómicas de todos los tiempos (hasta 1936).

Entre los comics que más han proliferado esta Detective Comics (DC) en 1937 editado por Harry Donensfield, no sólo por la creación máxima de Joe Shuster y Jerry Siegel que fué Superman; a quién se le

consideró como el superhéroe más importante de todos los tiempos que aparece por primera vez en Action Comics en junio de 1938, sino porque éste personaje obtiene para 1941 su propia revista y vende 900,000 copias en un mes, y Superman Action comics No.1 marca el principio de la época de oro en los comics y es considerado como una de las más importantes comics en la historia de los comics-books.

Otras de las más grandes compañías de comics sería Marvel Entretenimnet, que al igual que DC cuentan con una gran variedad de personajes, algunas como el Capitán América (1941) siguen vigentes hasta nuestros días, y reforzados en noviembre de 1961 por Stan Lee quien crearía a los "Cuatro Fantásticos" e iniciaría la época de plata para Marvel y a casi todo su universo de personajes, destacando el " Hombre Araña " y los " Hombres X "

El auge de la historia trajo con sígo la proliferación de los sindicatos dedicados a su explotación y con ella el fin de una etapa periodística en busca de un más elevado nivel capitalista y de una mayor difusión de material norteamericano.

El primer sindicato norteamericano fué el Internacional New Service, creado por Hearst, que en 1958 se fusiona con la United Press Internacional. El King Feature Syndicate se convertiría entonces en el

mayor exportador de comics, ejemplificando e imponiendo en el mundo el " American Way Life ", exportando ritos, costumbres y expresiones a todo el planeta; desplegando con los comics una serie de valores e ideología con respecto al mundo en que se vive y que represente a norteamérica como la sociedad poseedora del mejor modo de vida.

Si a ésta le agregamos que por su calidad del medio de comunicación masiva, los comics influyen en las colectividades a la vez que son influidos por las reacciones y los antecesores protagonizados, por esas colectividades, sobra decir que la historieta posee un amplio patrimonio de recursos piruetas lingüísticas.

Los cincuentas fueron una época de crisis para los comics de superhéroes. En DC unicamente salían revistas de donde eran estelares Superman, Batman y la Mujer Maravilla, pero aún con estas pocas revistas la idea de reunirlos en alguna aventura no moría, aunque todavía no alcanzará su máxima potencia.

Durante agosto y septiembre de 1963, Justice League of America (DC), une por primera vez la Liga de la Justicia y la sociedad de la Justicia (los dos grupos de superhéroes más importantes del Detectives Comics hasta ese entonces).

Fué en estos comics donde surge el concepto de tierras paralelas en el universo D.C., y en que las principales tierras eran Tierra Uno, donde vivían los héroes de la Epoca de Plata y Tierra Dos donde vivían los de la Epoca de Oro.

Así, se convirtió en un hecho común las apariciones de otros Superhéroes como invitados en los distintos comics que publicaba DC, y fué precisamente en una de éstas uniones de superhéroes, donde los comics empezaron a tomar conciencia política y social. (Green Lanter No. 76 abril de 1970).

Durante los 60's se crea un período de gran importancia para las historietas en el mundo, no sólo por la proliferación de los comics y sus personajes, sino también por la creación de organismos dedicados a estudiar su lenguaje.

En la época posterior a los 70's los comics cobran tal auge que resulta difícil ir por las calles sin encontrarnos con algún transeunte que lea un cómic durante su trayecto, ya sea autobus, metro, etc. y sin olvidar que el cómic es apoyado también por otros medios masivos de comunicación, que son la radio, la televisión con series actuadas y caricaturas, y por supuesto el cine en donde se han recaudado cifras millonarias, por películas como Superman (1978) y Batman (1989).

La primera con 81 millones de dólares en su estreno, además de ganar el Oscar a los mejores efectos especiales y la segunda con 105.5 millones de dólares.

Todo esto muestra al cómic como un poderoso instrumento de comunicación masiva que garantiza la sobrevivencia y desarrollo cotidiano de la gran capital que utiliza todos los adelantos teóricos y científicos al alcance para conformar por medio de una inmensa variedad formal, un contenido fundamental, para perpetuar y reproducir la sociedad de consumo.

2.2 LAS GRANDES COMPAÑÍAS NORTEAMERICANAS: MARVEL Y DC. COMICS.

Para poder hablar de comics norteamericanos es imprescindible hablar de Marvel y D.C., ya que ambas además de tener una trayectoria de más de cinco décadas, también incluyen a los personajes más famosos en la historia del cómic a nivel mundial, y para poder comprender como han perdurado por tantos años, y acarreado a millones de lectores de todo el mundo, es necesario hacer un repaso de sus comics más importantes.

Iniciaremos hablando con D.C., por que es la primera de éstas compañías en hacer su aparición, pero lo hace bajo el título de More Fun

Comics No. 1 en febrero de 1935, con personajes como Oswald el conejo y un vaquero llamado Jack Woods, y su importancia radica en que es el primer comic book en presentar un nuevo formato en cuanto tamaño. Para marzo de 1937 aparece la antología D.C. con el nombre que conocemos en la actualidad; Detective Comics No.1 donde se incluyen principalmente historias de detectives y de misterio, y sin duda alguna es el cómic que marca una nueva parte a seguir, no sólo por su calidad, sino también por su contenido icónico y textual. Para junio de 1938 y bajo el subtítulo de Action Comics No. 1 (Fig. No. 3), aparece el héroe más famoso de todos los tiempos: "Supermán, el hombre de acero", creado por Jerry Siegel y Joe Shuster, con una sola página en esa aparición, pero marcaría el inicio de la época dorada en la historia de los comics.

Mayo de 1939 es el año en el cual hace su aparición otro de los héroes más importantes del universo D.C., personaje oscuro y misterioso, sin poderes sobrehumanos, pero de una habilidad y riqueza económica, Bruce Wayne, mejor conocido como Batman (Fig. No. 4). Es creado por Bob Kane, y es tal su aceptación en el público lector, que para noviembre de ese mismo año en Detective Comics No. 33 se dá a conocer el origen de éste personaje, así como la muerte de sus padres y la construcción de la famosa bati-cueva.

En verano de 1939 marca el lanzamiento del que se considera el segundo cómic más importante del mundo de las historietas: Superman Núm. 1 (Fig. No. 5), donde se empiezan a utilizar las frase de "Más

poderoso que una locomotora" ó "es un trabajo para Supermán" además de recibir publicidad por la radio y de hacer su entrada a Hollywood donde participaría en 17 caricaturas, producidas por Mary Fleisher en los principios de la década de los años cuarentas, y teniendo una circulación de 1'250,000 copias.

A finales de la década de los años treinta, mas exactamente en octubre de 1939, Marvel crea un cómic de enorme calidad, y que bajo el nombre de Marvel Cómic No.1 empezaría otra carrera exitosa en el mundo del cómic, ya que en este ejemplar aparece la Antorcha Humana, creada por un científico llamado Dr. Horton, que hará que su creación se enfrente más tarde al Submarinero, que ya antes había aparecido en Morton picture Funnies Weekly No.1, pero es también en éste ejemplar donde se da a conocer el origen del príncipe de la Atlantida, así como también la participación de el Angel, Ka-Zar y Masked Rider. Todos ellos forman uno de los mejores ejemplares de las revistas " pulp " (Aquellas donde se dan diversas historias y no siempre hay conexión de una con otra).

Por su parte D.C. hace dos de sus más grandes creaciones en cuanto a personajes, ya que en abril de 1940 en Action Comics No. 23 aparecería el villanísimo Lex Luthor, personaje que ha variado conforme han pasado los años pero que siempre han sido un gran enemigo del bien.

En el No. 38 de Detective Comics (Fig. 6), hace su primera aparición el joven maravilla, Robin, personaje que daría pie para que éstos personajes fueran conocidos como el dúo dinámico, ya que ambos comparten un pasado doloroso, además de la hofandad en que fueron dejados a causa de criminales. Dick Grayson será el nombre de éste joven que más tarde abandonaría a Batman para unirse a los Jóvenes Titanes y convertirse en Ala Nocturna, pero es tal la popularidad de Robin que D.C. se ve obligado a crear otro chico que lo sustituya y lo llaman Jason Todd, al que en base a encuestas entre los norteamericanos, se llega a la conclusión de que éste Robin no era la suficientemente popular, ante lo cual se decide que sea asesinado, y sería a manos del más famoso villano del universo D.C., nada menos que el Joker ó Guason, (que hace su aparición en Batman No. 1 (Fig. No. 7), en la primavera de 1940) volviendo a Batman aún más oscuro y frío pero que al final volvería a ser acompañado por un nuevo joven maravilla: Timothy Drake.

Por otra parte Marvel vuelve con otra gran revista en julio del mismo año con Marvel Mystery No. 9 que es considerado por muchos como un batalla clásica de la época dorada, donde se enfrentarán la Antorcha Humana y el Submarinero, la lucha del agua contra el fuego en una historia de 22 páginas.

En ese mismo año en el invierno de 1940 e inicios de 1941 aparece el primer equipo de superhéroes creados por D.C., que recibirían el



FIGURA N° 3

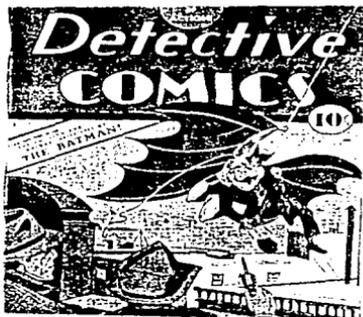


FIGURA N°4



FIGURA N° 5



FIGURA N° 6

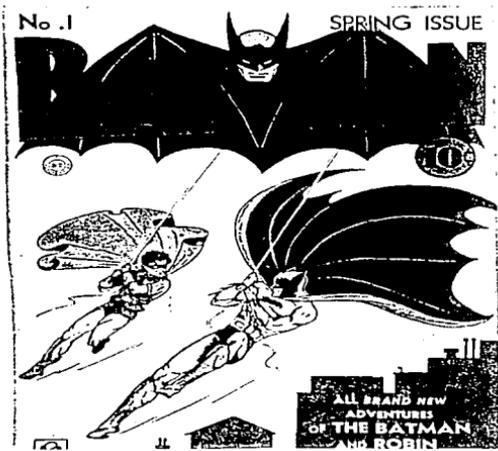


FIGURA N° 07

nombre de Justice Society of America., que tendrían su aparición. En All Star Comics No. 3, que incluiría a personajes como: Flash, el Spectro, El Hombre Halcón, Dr. Fote, Sadman, el Atomo y Hour Man, quienes perdurarían por más de una década, y es para algunos (1951) el final de la época dorada en los comics.

Capitain America Comics No. 1 (Fig. 8), marca el nacimiento del más significativo héroe patriarca de todos los tiempos (aunque no es el primero, antes había aparecido Shield en Pep Comics No. 1) el Capitán América que lucha por los ideales de los Estados Unidos y que además esta en contra de los Alemánes, incluyendo al mismo Hitler, que en la portada de ésta historieta es golpeado en el rostro por el Capitán América, además de que también aparece su joven acompañante Bucky y uno de los villanos más infames del Universo Marvel, Red Skull o como se le conoce en México, Cara Roja. En ese mismo año, Marvel se dá cuenta del éxito de los comics en los que los superhéroes pelean contra los nazis, así que decide darle al Sub-Marinero su propio título en la primavera de 1941, donde paso a Sub-Mariner No.1. El principe de la Atlántida enfrentará también a los Alemánes y Japoneses tomando una participación activa en la Segunda Guerra Mundial, que dará pauta para que en ese mismo año Marvel reuna a un grupo de jóvenes héroes conocidos como los Young Allies Comics que tienen su aparición en el número 1 del mismo título y cuyo fin es también pelear contra los Alemánes.

D.C., se percata de la popularidad que empiezan a tener los personajes de Marvel, así que crea a su héroe submarino como una respuesta al Sub-Marinero Namor, así Acuaman, nace en noviembre de 1941 en More Fun Comics No. 73 quién tendría la habilidad de comunicarse telepáticamente con los animales marinos.

ALL STAR COMICS No. 8, Marca en diciembre y enero de 1941 la introducción y primera aparición de La Mujer Maravilla, la amazona con una fuerza similar a la de Superman, y es tanta su popularidad que en menos de un año obtiene su propio título en D.C., que le es otorgado en el verano de 1942 (Fig. No. 9), teniendo como finalidad combatir a los nazis, y demostrar que la mujer tiene tantas capacidades como el hombre, y es por eso que renuncia a vivir en la isla paraíso y abandonar a su madre la reina Hipólita. Su aceptación es tal que sólo ella, Superman y Batman no ven interrumpidas sus publicaciones.

Otra revista que marca el nacimiento de uno de los villanos más populares de D.C. es en Detective Comics No. 58 en diciembre de 1941, ya que aparece por primera vez Oswald Cobblepot, el Pingüino, que sin ser un formidable atleta, y sin un físico espectacular, si es una de los más brillantes y sanguinarios criminales de Ciudad Gótica, que aún no ha encontrado su fin a merced del duo dinámico. (Con excepción de la película Batman Return, donde Danny De Vito encarna el personaje del Pingüino).

La primera aparición y origen de Super boy, se dá a mediados de los años cuarentas en More Fun Comics No. 101, esto debido a la popularidad de Superman y a la numerosa publicidad que tiene dicho personaje, intentando mostrar un período de vida de Clark Kent durante su adolescencia; llegando a ser tanta la aceptación del hombre de acero en el mundo de los negocios que incluso se llegó a proponer cambiar el nombre de "Detective Comics, Inc.", por Superman- D.C..

Al finalizar la Segunda Guerra Mundial, Marvel introduce Millie The Model No. 1, donde el protagonista es una mujer común y normal que se esfuerza por sobre salir y ser parte del sueño Americano, logrando abrir un campo financiero en el mundo de los comics pero por personajes femeninos.

Detectives Comics en su número 168 de febrero de 1951 nos revela después de una década el origen del psicópata más popular del universo D.C., nada menos que el Guasón (Joker) un hombre manejado por la ilógica, que no respeta a la vida humana, aunque su personalidad ha cambiado con el paso de la historia, en ocasiones sus locuras son divertidas, pero en otras ocasiones reacciona como criminal desquiciado, todo ello ha hecho que el Guasón sea uno de los personajes más interesantes en el mundo de Batman, y sin duda alguna es el más difícil de enfrentar para el hombre murciélago, porque su mente rara vez reacciona a las leyes de la lógica.

La unión de los dos personajes más importantes de D.C., marca el comienzo de poder relacionar la vida de un personaje de un cómic, con otro, lo cual fué presentado en el número 76 de Superman en mayo de 1952, cuando en un crucero Clark Kent y Bruce Wayne se revelan sus respectivas identidades; llegando a trabajar juntos en algunos números. Dicha amistad ha perdurado cerca de 40 años.

Jimmy Olsen, que aparecen por primera ocasión en Action Comics No. 6, es el primer miembro de la "familia" de Superman en obtener su propio título como: Superman's Pal, Jimmy Olsen No. 1, donde lograría una mayor aceptación de los lectores (debido a la popularidad de Superman), llegando a tener diversas variantes como obtener poderes elásticos ó el darse a conocer como Turtle Boy, pero que sin embargo siempre ha perdurado mas por ser el joven reportero del diario "El Planeta".

Showcase No. 4 (Fig. 10), representa en septiembre-octubre de 1956 el inicio de la era plateada para D.c.; con el origen y primera aparición del nuevo Flash, conocida como Barry Allen, siendo el primer miembro en ser renovado, obteniendo sus poderes por medio de un accidente y ayudado por la ciencia, la cual le demuestra sus límites y posibilidades. Sin embargo, ésta popular creación se ve cancelada en su edición No. 350 en 1985 y muerto en las Crisis de las Tierras Infinitas No. 8.

La popularidad de Superman en los finales de la década de los 50's sigue en aumento, muestra de ello es la revista Action Comics No. 252, cuando en mayo D.C., presenta a Kara (Superchica) la prima de Superman; rompiendo con la creencia de que Kal-el (Supermán) era el único sobreviviente del fallecido planeta Krypton, pero que nunca llegan a tener la misma popularidad que su primo y que también junto con otros personajes ven llegar su muerte en Crisis en las Tierras Infinitas No. 7. Más sin embargo, el personaje de Superchica volvería a tener vida, pero no como la prima de Superman, sino como un extraterrestre creado en honor al Hombre de Acero, siendo conocida como matriz y educada por los Kent.

Brave and the Bold No. 28, marca en febrero de 1960 la primera aparición de la Liga de la Justicia de América (Justice League of America), cómic donde son reunidos los héroes más poderosos del universo D.F.: Superman, Batman, La Mujer Maravilla, Martian Manhunter, Aquaman, Flash, (Barry Allen), y Linterna Verde (Hal Jordan quien es el segundo Linterna su primer aparición en Showcase No. 22 en 1959) no el original Alan Scott de julio de 1940.

Volviendo así más populares a dichos personajes. La crisis de las tierras infinitas costó de 12 ejemplares, donde D.C. hace borrón y cuenta nueva, debido a las incongruencias en sus comics y a las contradicciones que enfrentaban entre sí.

La historieta de Flash No. 123 (Fig. No. 11), en septiembre de 1961, marcaría un hecho de gran importancia en el mundo de los comics ya que por primera vez se haría mención de la existencia de dos universos diferentes en los comics, que serán conocidos como tierra 1 y tierra 2 donde los héroes de la época dorada habitan en la tierra 2 y los de la plateada en la primera de ellas. El motivo de tal creación es para responder a las dudas de los lectores, (como por ejemplo el porque no se conocían los 2 Flash, siendo que son similares y que por si fuera poco llevan el mismo nombre), pero que sin embargo a la larga se crean tantas confusiones en la continuidad de D.C., que es necesario " destruirlos", naciendo así el instrumento conocido como Crisis en las Tierras Infinitas, sería donde se renueva al universo de dicha compañía. El resultado es el principio de otra historia que empezaría con un sólo Supermán, un sólo Batman, pero no con Barry Allen (Flash).

**La idea de crear La Tierra 1 y 2 es de Julius Schwats editor de D.C. y que cuando ésta compañía compraba los derechos de algún personaje de distinta compañía, lo mandaban a una nueva tierra, ejemplo: El Capitán Marvel, Shazam, fué enviado a la tierra Z.*

El inicio de Marvel en la época plateada de principios de los 60's, se da con la presentación de los Cuatro Fantásticos en Fantastic Four No. 1, personajes creados por Stan Lee y Jack Kirby, resultando de vital importancia la llegada de ésta última, ya él se encargaría de renovar y



FIGURA N° 8



FIGURA N° 9



FIGURA N° 10



FIGURA N° 11

crear el futuro universo Marvel, mostrando en éste ejemplar el ingenioso origen de La Mole (Thing)-El Hombre Eldstico (Mr. Fantastic) la Mujer Invisible (Invisible Girl) y la reaparición de la nueva Antorcha Humana (Human torch), pero que ahora sería conocido como el hermano de la Mujer Invisible), todos ellos sufren diversos cambios físicos y deciden luchar por el bien de la humanidad. Dando origen así al primer equipo de superhéroes en Marvel.

La aceptación de los Cuatro Fantásticos se ve incrementada cuando Lee y Kirby deciden reaparecer al Sub-Marinero Namor, en Fantastic Four No. 4 (Fig. 12), en mayo de 1962, volviendo a tomar vida en la lucha entre el agua y el fuego, aunque con problema de amnesia del cual sería curado, no sin antes causarle una enormidad de problemas a los Cuatro Fantásticos. Este ejemplar demuestra el interés de Marvel por mantener vivo al Submarinero, haciendolo evolucionar, para volverlo mas creible que en sus inicios de los finales de los años treintas. La importancia de éste ejemplar radica en que con él nace oficialmente la Compañía Marvel Entretenimient Group. Antes se conocía como Timely.

Mayo de 1962 marcaría el ingreso de una versión modernizada del Dr. Jekyll y el señor Hyde, al presentar a otro doctor llamado Bruce Banner que a través de rayos gama recibe una mutación en su cuerpo que da origen al increíble Hulk, un terrible y poderoso ser irracional capaz de destruir a todo un ejército. Lo curioso es que sólo después de casi treinta

años, el Hulk sea renovado a grado tal de cambiar el tono verde de su piel, por uno gris y cambiar el nombre de Bruce por Robert, cambios que sólo lograron confundir a los seguidores del universo Marvel, ante lo cual se le dá un nuevo cambio, haciendo que el doctor Banner conviva" con las dos bestias que habitan en su interior, logrando así dar nacimiento al renovado ser verde, pero de una inteligencia superior al anterior.

En ese mismo año, nacería también el personaje más popular y representativo del universo Marvel, en la revista titulada Amazing Fantasy No. 15, aparecería por primera vez el sorprendente Hombre Araña, que a diferencia de los demás personajes, el no sería un adulto del cual se podrían hacer versiones de adolescentes, ya que éste personaje es y ha sido un joven por mas de 30 años, la cual ayuda a mostrar los diversos problemas de chicos universitarios, que no por haber obtenido fantásticos poderes, dejaba de tener dificultades económicas y/o sociales, mismo que lo llevan a la desesperación y egoísmo que le costarían la vida a su tío Ben Parker, quedando sólo al cuidado de su tía May, ya que sus padres habían fallecido (Fig. No. 13).

Para marzo de 1963 Marvel lanza el cómic llamado Amazing Spider-Man No.1, historieta de gran importancia, ya que Peter Parker descubre la capacidad de sus padres al intentar unirse a los Cuatro Fantásticos, quienes lo rechazan por sólo buscar un fin lucrativo con sus poderes, pero al final se da cuenta de que un gran poder viene con una gran responsabilidad, más sin embargo ésta concientización no resolvería sus problemas económicos, a grado tal de ser el primer superhéroe en

FIGURA N° 12



FIGURA N° 13

mostrar que los uniformes también envejecían y rompían, no quedando más opción que remendarlos por sí mismo. todo esto nos muestra a un personaje mas humano y profundo con ambiciones, miedos, soledad e incomprensión, debido a que muchos, incluyendo a su tía May, lo consideraban un villano y no un héroe.

Este mismo mes de marzo nacía una trascendental historia del universo Marvel, no sólo por la consolidación de la revista Amazing Spider-Man No. 1, sino también por la confrontación de los dos seres más poderosos del cómic en Marvel, cuando se enfrentan por primera vez en Fantastic Four No. 12 el increíble Hulk contra la Mole (Thing) a por una petición del ejército norteamericano que sospechaba que el poderoso monstruo verde había saboteado una instalación de misiles, cosa que no era cierto ya que el verdadero terrorista era un villano maestro de la mecánica conocido como el Demolidor. Así nacía la primera batalla de dos grandes colosos. Lo curioso de los futuros encuentros, sería que de éstos dos personajes, sólo Hulk incrementa más su fuerza bruta cuando su ira sea más grande.

Avengers No. 1 aparecería por primera vez en septiembre de 1963, dando nacimiento al segundo grupo de héroes del universo Marvel, que en esa ocasión reunirían a otros cinco héroes que provenían cada uno de títulos diferentes, pero de la misma empresa. Los Vengadores, estarían formados por Thor, el dios del rayo, héroe inmortal que provenían de inspiración en la mitología nórdica (aparece por primera ocasión en Journey into Mystery No. 35 en agosto de 1962), pero que se volvía un

mortal común al soltar su místico martillo por mas de 60 segundos, asumiendo la personalidad del Dr. Donald Blake. El Segundo miembro de éste selecto grupo sería el Hombre Hormiga (Ant-Man) personaje que nacería como una versión de lo que Atom era en D.C. pero con la diferencia de que Ant-man se podría comunicar con diversos insectos como las hormigas, (tiene su origen en Tales to Astonish No. 27 en enero de 1962). Los siguientes integrantes del equipo serían el poderoso e irracional hombre verde conocido como el increíble Hulk (Incredible Hulk No. 1 mayo de 1962) y la Avispa (The Wasp).

El último integrante sería Tony Stark, un millonario industrial que había quedado atrapado en un campo minado durante una visita al continente asiático. Se ve obligado a usar su ingenio y conocimiento en la mecánica para crear un dispositivo que mantendrían latiendo su corazón, así como armas que podían utilizar en servicio de la democracia. (Ver Tales of Suspence No. 39 de marzo de 1963). todos ellos serían reunidos para luchar por el bienestar mundial y vencer juntos a su primer gran enemigo: Loki, (medio hermano de Thor) el dios del mal.

Stan Lee, el guionistas más inovador del universo Marvel, junto con Jack Kirby el dibujante, crearon en septiembre de 1963 al grupo de superhéroes más importantes de los sesentas hasta los noventas, los X-men. Un conjunto de hombres con " habilidades mutantes" que los hacen distintos al resto de la humanidad (motivo por el cual muchos de ellos son rebazados, ya que la gente teme a lo que no conoce) y que con la ayuda

del más poderoso mutante telepata (profesor X) Charles Xavier, ayuda a estos hombres a usar y controlar sus poderes en favor de la humanidad; soñando con la convivencia pacífica entre hombres y mutantes, pero encontrando no sólo como obstáculo a la humanidad misma, sino también a otro poderoso mutante, capaz de utilizar el magnetismo a su favor. Su nombre Magneto, personaje que busca que los mutantes no huyan de la humanidad, sino que destruyan a todos los que se opongan a la clase mutante. Los X-MEN originales estaban conformados por el Profesor X, Angel, Bestia, Cíclope, Hombre de Hielo y la Chica Marvel (Fig. No. 14).

Casi a mediados de los años sesentas, vuelve a la vida el héroe más patriótico de los Estados Unidos, El Capitán América, quien hace su primera aparición en la época de plata en los Avengers No. 4, cuando es sacado del estado de animación suspendida en el que se encontraba (permaneció congelado después de la Segunda Guerra Mundial por el Barón Zemo) logrando sobrevivir gracias al suero de super soldado que lo convirtió en el defensor de la democracia y que junto con sus nuevos compañeros el Hombre de Hierro, Thor, Ant-Men, Hulk y la Avispa, crearían una nueva esperanza de libertad y democracia en América y el resto del mundo.

Daredevil No. 1 marca un hecho de vital importancia ya que por primera vez aparece un héroe con la incapacidad física de no tener visión (pierde la vista durante un accidente con isótopos radiactivos) cosa que

MARVEL
COMICS
59



\$ 5.50

LA SÉRIE
LA PLUS
INFORMÉE
NOMBRE
DE
COLECCIÓN!

15



FIGURA 14

LOS MUTANTES MÁS FAMOSOS DE MARVEL
DESDE EL PRINCIPIO!

la mayoría de sus enemigos desconocen, pero la radioactividad incrementó sus restantes sentidos armado a ellos su habilidad como boxeador y una especie de radar que le vino a causa del accidente, lo ayudaron a convertirse en un luchador contra el crimen, reconocido como un hombre que no conoce el miedo (en ese sentido igual que Batman en D.C.), recibe el sobre nombre de Daredevil (Diabólico) que según se dice tiene su origen basado en un personaje de D.C. el Dr. Mid-Nite, quien también era ciego pero que con unas goggles especiales recuperaba una porción de su vista.

Desde un lugar que esta más allá de las estrellas y con la misión de destruir la Tierra, aparece el poderoso Galactus devorador de mundos, que no contaba con la presencia de los Cuatro Fantásticos y con la traición de su heraldo el Deslizador de Plata (Silver Surfer), además de la ayuda de un misterioso personaje llamado el Vigilante (Watcher), y a pesar de que Galactus los consideraba rivales insignificantes es derrotado por los Cuatro Fantásticos gracias a un arma tan poderosa que el mismo Galactus teme.... El máximo nulificador. Esta historia cobra vida en Fantastic Four No. 48 de marzo de 1966.

Por su parte D.C. en el año de 1967, organiza una especie de "olimpiadas" entre sus héroes más poderosos y populares, destacando el duelo de Superman contra el Flash (Barry Allen), ya que era incomprensible que fuese un duelo de fuerza (Superman vencería a

cualquiera del Universo D.C.), se creo en una carrera, donde competirían de igual a igual los dos hombres más veloces del mundo (en D.C. ya que Marvel cuenta con Quicksilver) para poder salvar a la tierra, y lo harían en cuatro diferentes ocasiones, la primera en Superman No. 199, la segunda en Flash No. 175 y los dos consecutivos tendrían lugar en World's Finest Comics No. 198-199 y en D.C. Comics Present No. 1 y 2 respectivamente, ¿ Quién gana ? bueno si le interesa el resultado será mejor que consulte con los números mencionados.

Una nueva inovación por parte de Marvel, se sucita cuando en Amazing Spider Man No. 129 aparece un nuevo héroe que a semejanza con Batman (D.C.) pierde a su familia, hecho que lo hace combatir contra los criminales, y por si fuera poco está convencido de que el Hombre Araña es un criminal (incluso por los reportajes del Diario el Clarín), el Punisher (Frank Castle) se empeña en cazarlo, pero es traicionado por el Chacal, quien no sólo lo engaña a el Hombre Araña, sino que además éste último advierte a Punisher del engaño del que fué víctima, iniciando así una difícil alianza de los dos combatientes del crimen. (Fig. No. 15).

La diferencia radica en que Punisher no cree en la rehabilitación que de la prisión, sino mas bien que el mal debe ser erradicado de raíz, por lo cuál él no perdona a sus enemigos, los elimina.



FIGURA N° 15

Siguiendo con Marvel, para la primavera del 75 sale a la venta el Giant Size X Mex No. 1, cómic donde surgen los nuevos Hombres X del Profesor Charles Xavier, pero con la diferencia de que ésta nueva generación esta conformada por mutantes provenientes de diversas partes del mundo: Tormenta (Storm), proveniente de Africa, capaz de controlar el clima, un demonio Alemán (Night crawler) que posee la habilidad de teletransportarse a él y a los objetos con que tenga contacto, a Coloso un hombre con la mutación de volver su cuerpo de metal y proviene de Rusia y al más popular de ellos, el Canadiense Wolverine, que posee un esqueleto indestructible de admantium ¹⁰ y la capacidad de extender garras de sus puños con el mismo metal que aunado a su poder mutante de ser invulnerable a las enfermedades y curar sus heridas en un lapso mucho menor al normal ha logrado hacer de él uno de los mutantes mas capaces.

Todos ellos además de otros que aparecen esporádicamente, así como la aparición de algunos de los X Men originales como Bestia y Ciclope, forman el ahora más popular equipo de héroes del universo Marvel, ya que se han acortado las barreras de las naciones, creando así una fuerza internacional en pro de la humanidad y la aceptación de la clase mutante, que tomará nueva fuerza en los principios de la década de los noventas, gracias a las caricaturas de dichos personajes que son transmitidos por la cadena norteamericana FOX, donde los capítulos son adaptaciones de los comics de Marvel.

¹⁰ El metal más resistente en el universo Marvel.

Sin embargo los más ansiado por los lectores de ambas compañías tendría lugar en el año de 1976, cuando Carmine Infantino (jefe de D.C.) y Stan Lee (líder de Marvel) unieron sus mentes ejecutivas nuevamente. Los dos rivales de comics, ambos de extremada competitividad, acordaron unir sus fuerzas y publicar por primera vez, un crossover inter-compañías de superhéroes. Cada uno acordó proporcionar su personaje principal para la ocasión: Superman Vs. Spider Man. publicada en un formato diferente, tipo tabloide. marcando una preocupación por ofrecer a sus lectores historias que parecería nunca tendrían lugar, objeto por el cual en el futuro ambas compañías se volverían a reunir para enfrentar a Batman contra Hulk, incluyendo la intervención del Guasón (Joker) que es quien se encarga de hacer reñir la lógica con lo irracional.

Pero el problema de éstos encuentros es que alguien tiene que ceder. Y nadie quiere ser... A menos, claro, que su chico haya hecho carrera siendo tan malvado, que la gente pague por verlo perder (como cuando las compañías de comics norteamericanos, Dark Horse pusieron a las criaturas de las películas Aliens y Depredador juntas en un mismo cómic).

Así, en 1992 sale a la venta un crossover más entre D.C. pero ahora con Dark Horse. Batman vs. Predator (Fig. No. 16), pero cabe aclarar, que los crossovers son historias que no tienen un lugar en continuidad de las revistas, por ejemplo, Lobo, un personaje superfuerte y rocker (D.C.), que incluso ha logrado vencer a Superman, mata a Santa Claus, por petición del conejo de pascua, en "Paramilitary Christmas Special " o en el especial

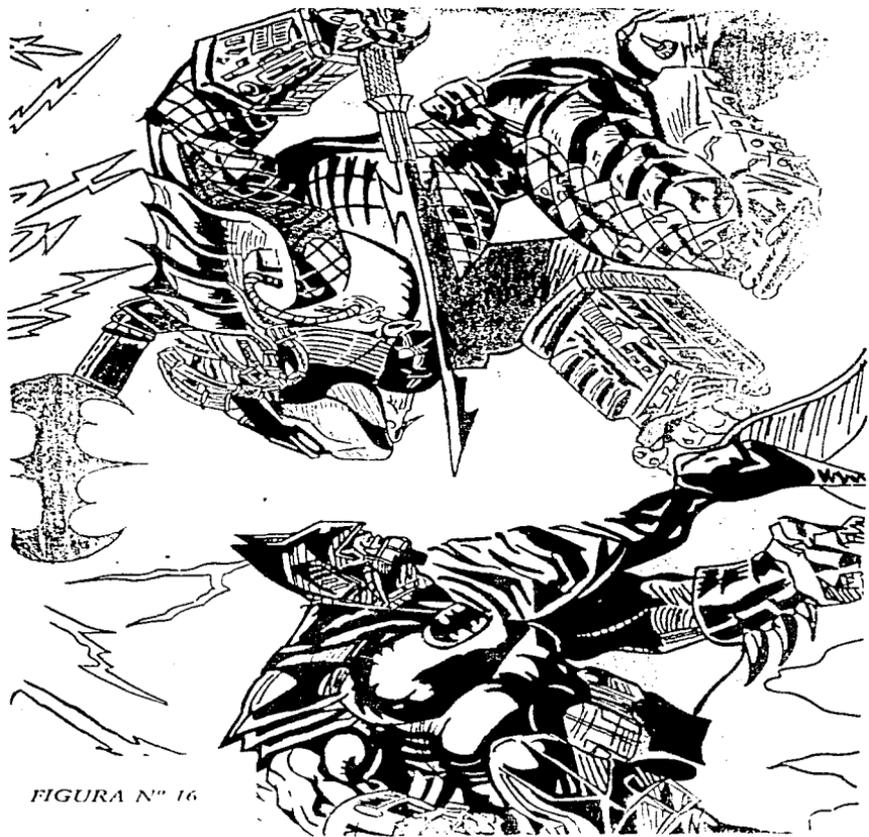


FIGURA N° 16

en donde Lobo llegó a la convención de comics de San Diego, para conseguir un ejemplar de la "Muerte de Superman", y por supuesto, los resultados son devastadores, lo que decir del crossover llamado " Punisher conoce ha Archie " o Batman vs. Spawn, Batman vs. Punisher, etc. Son historias a las que no hay que buscarles lugar dentro de la continuidad de los personajes involucrados... Simplemente deben disfrutarse, sin saber a que mundo pertenecen.

D.C. por su parte escribe la historia que los lectores esperaban pero que no querían que nunca llegaría. Cuando se empezaban a romper los imposibles en la vida de Superman, como cuando tuvo que matar, ó revelar su identidad secreta a Lane, así como pedirle matrimonio a ésta última amado a la aparente muerte de Lex Luthor.

Todo pintaba una nueva vida para el último hijo de Kriptón, pero justo cuando todo era felicidad, aparece un moustro que hasta ese entonces era desconocido, sin pasado, ni nombre, pero tan cruel y poderoso como ningún otro enemigo del hombre de acero, por lo cual Escarabajo Azul le da el nombre de Doomsday, por que ve en él al fin del mundo, nuestro mundo.

(No el de D.C., ni el Marvel u otro fictísio) Ni siquiera toda la Liga de la Justicia (Escarabajo Azul, Boodwind, Ice, Máxima, Bouster y Guy Gardner) juntos pueden detener al moustro, resultando muchos de ellos heridos, así como también diversas personas.

Esto sucedía mientras el héroe más poderoso daba una plática a nivel nacional a las universidades de norteamérica, mismas que abandonara para ir a detener a la inestable criatura. Tras luchar por varias horas surge algo inesperado para los lectores, pues Superman es herido y sangrado, mientras la bestia permanece intacta y aparentemente más fuerte, ni siquiera la intervención de Super Chica (Matríz) puede ayudar, ya que es gravemente herida, no quedando más opción que el Hombre de Acero.

Para sus seres queridos, para la que pudo llegar a ser su esposa, para quien fué su mejor amigo, así como quienes lo criaron como un hijo y le enseñaron a sacrificarse por sus ideales. Aquellos que lo ayudaron a proteger toda forma de vida, sienten el dolor de la derrota pues ese día el más grande y representativo héroe de América sacrificó su propia vida para detener a la criatura que amenazaba al mundo. Esta épica batalla tuvo lugar en siete diferentes títulos de D.C., empezando en Superman The Man of Steel No. 18, Justice League of America No. 69, Superman No. 74, The Adventures of Superman No. 497, Superman in Action Comics No. 684, Superman The Man of Steel No. 19 y finalmente en Superman No. 75.

Pero la muerte del último hijo de Kriptón no fué en vano, ya que marca el inicio de una nueva época en la historia del cómic, rescatandolo de la decadencia en la que estaba entrando.

Todo lo anterior nos muestra como evoluciona el cómic en Estados Unidos; de la necesidad de crear primero personajes fantásticos, con habilidades superdotadas, con sueños que alguna vez quisimos tener, pero que sólo pueden cobar vida en los comics, o en nuestra imaginación y de su evolución que nos lleva no sólo a comparar historietas para mantenernos fuera de la realidad, sino que poco a poco van evolucionando y mostrandonos que aún inclusive los personajes ficticios también se enfrentan a problemas reales y que no por ser poderosos, los resuelven más fácil. Nos enseñan sus miedos, soledad, incomprensión, e inclusive problemas económicos, pero también el amor, al valor de la amistad, y todo lo que se puede obtener a través de los caminos correctos, o lo que puede suceder si se toma el rumbo equivocado, como en el caso de los villanos, que no tienen la suficiente fuerza mental y moral para sobreponerse a sus problemas.

Pudiendo constatar lo dicho en los diversos ejemplares tanto de Marvel y D.C., que no sólo se han preocupado por ganar dinero, sino también por cocientizar a sus lectores, que en su mayoría son jóvenes. Aludiendo argumentos de que trabajan más por amor a los comics que por necesidad financiera.

2.3 HEROES Y VILLANOS.

Héroes y villanos, la diferencia entre ambos ha sido marcada como el bien y el mal, lo blanco y lo negro, la obscuridad y la luz. Pero qué define a cada uno de ellos; sus actitudes, sus deseos, anhelos, esperanzas o tal vez sea la responsabilidad.

En el caso de los héroes ellos adoptan a la responsabilidad como una filosofía personal " con gran poder viene una gran responsabilidad "... En la mayoría de los héroes esta filosofía esta dada desde sus inicios : Superman es poderoso en comparación con otros héroes, pero no por ello pasa por desapercibido las cosas sencillas, acepta que él puede hacer cosas que nadie mas, la diferencia es que decide usarlas para el bien;... Batman, tiene a su disposición una cuantioso fortuna que le abre muchas puertas para poder estudiar y prepararse en su lucha contra los criminales. El Capitán América, acepta primero tal responsabilidad y por ende consigue sus poderes (al ser voluntario para probar el suero del super- soldado). Los Hombres X deciden ayudar a la humanidad en general, ya sean mutantes o no; en vez de huir y esconderse por ser "errores" de la naturaleza, y así podemos continuar con una larga lista de nombres más.

Pero sin duda alguna el héroe que marca una diferencia entre ellos es el Hombre Araña (Fig. No. 17), ya que cuando descubre sus poderes



FIGURA N° 17

(a causa de la picadura de una araña contagiada de radioactividad), decide emplearlos para sí mismo. El porqué, es debido a que no cuenta con una economía que pueda solventar sus gastos, aunado a ello es que antes de ser infectado por dicho insecto se le consideraba una persona insignificante, ya que era cobibido y débil; más sin embargo contaba con una capacidad mental superior a la normal. Motivado por sus nuevas habilidades Peter Parker busca fama y fortuna (la fama la obtiene, pero la riqueza aún no le ha llegado). Para su desdichada suerte, surge un acontecimiento que cambiaría radicalmente su vida, una frívola acción de prepotencia, le cuesta perder a su amado tío Ben, ya que al no haberse molestado en detener a un simple ladrón que sentía no se encontraba a su altura, este último le arranca la vida al señor Ben Parker al intentarle robar en su hogar. Este suceso daría un giro a la vida de Peter, siendo precisamente el quien utilice la frase de: " con un gran poder viene una gran responsabilidad ".

Lo anterior tiene lugar durante los años sesentas, aunque ello no quiere decir que los orígenes de los demás héroes no sean importantes o sean minimizados; debido a que antes de mediados de la década de los treinta los héroes eran personajes normales sin poderes o habilidades sobre-humanas, pero que lo mismo podrían despertar interés y fantasía en los lectores. Los actantes de las historias de vaqueros se basaban en rumores y o leyendas en las cuales las proezas eran de los comisarios contra los pistoleros o tal vez de la vida de éstos últimos, evolucionando con el tiempo hasta llegar a las historias de detectives, en las cuales los

protagonistas seguían siendo personas ordinarias y el héroe sólo disponía de su capacidad detectivesca, así como de su buena fortuna para poder resolver su misteriosa historia, aunque no por ello dejaba de ser interesante el desenvolvimiento de éstas aventuras.

Sin embargo pese a que las historias de detectives ocupaban un buen lugar en el mundo de los comics, haría su aparición a finales de los años treinta, el héroe más popular a nivel mundial, con poderes que iban más allá de lo increíble, pero que la gran mayoría hemos llegado a soñar en alguna ocasión con poseerlos, aunque únicamente enfrentaba en su comienzo a criminales comunes y corrientes, pero gracias a su aceptación con los lectores lograría su permanencia por más de cincuenta años. Su nombre: ¡ Superman ! el hombre de acero (Fig. No. 18), personaje icónico que ha permanecido en el gusto de los aficionados a los comics no sólo por sus poderes, sin también por su obligada evolución. Evolución no únicamente en sus historias, sino también en sus personajes, tanto héroes como villanos o inclusive a los de apoyo, ya que no es lo mismo leer el Superman de los treinta, setentas o noventa, debido a que durante ésta última década la gran e inmensa mayoría de los seguidores del último hijo de Kriptón pensaban que nunca lo verían morir, o que nunca se comprometería en matrimonio con Lois Lane y mucho menos le revelará su identidad. Con el paso de los años éste simbólico personaje se fue volviendo menos de acero y sí más humano, empieza a mostrar y experimentar las debilidades de la gente ordinaria, volviéndose menos perfectos, aunque no por ello, menos fantásticos; surgiendo así villanos que

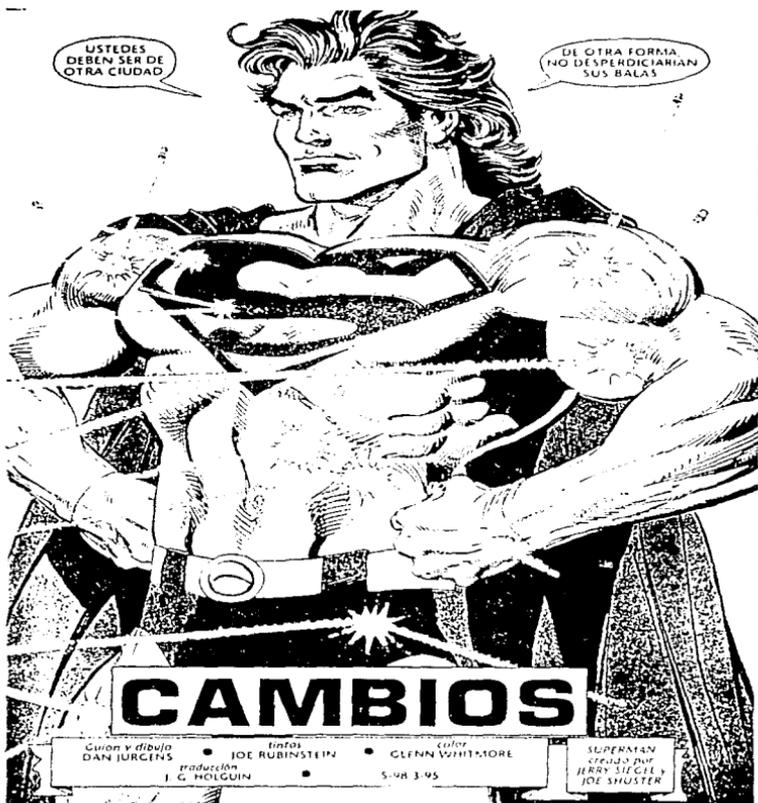


FIGURA Nº 18

sí pueden concluir con la existencia del hombre de acero y no únicamente por la sobrentendida y descontinuada piedra verde conocida como kriptonita, de la cual siempre lograba escapar en las últimas páginas, y continuar su carrera en el siguiente episodio como si nada hubiera pasado.

Por tal situación se resolvió que en 1992 se da muerte a tan significativo personaje, que volvería meses después a la vida con renovados bríos para salvar a la humanidad y a los mismos cómics de la decadencia en la que estaban cayendo, ya que su muerte provocó preocupación y todo tipo de reacciones en distintas partes del mundo. Hubo quienes lo tomaron a broma y otros como nada cierto, la verdad es que este hecho marcó la pauta en el retorno del cómic a un mercado al que de entrada en ésta ocasión, dejó ganancias por varios millones de dólares al ser vendidos más de tres millones de ejemplares.

Por otra parte, aunque de la misma compañía (D.C.), Batman (Fig. No. 19) representa al héroe oscuro, al mítico vampiro, al hombre que no muestra sus sentimientos, pero que bien sabe ser el líder que puede capturar a los temibles villanos de Ciudad Gótica.

Con sólo ocho años de edad, Bruce Wayne y sus padres Thomas y Martha cruzan un oscuro callejón después de haber observado la película de " La Marca del Zorro". Abí ante los ojos del pequeño Bruce un asaltante llamado Joe Chill dispara a los señores Wayne a sangre fría, antes de huir entre las sombras nocturnas.

BATMAN

SAGA OF THE DARK KNIGHT

TRADING CARDS

- ▲ The first authorized comic Batman card collection in over 25 years!
- ▲ This 100 premium card set highlights the Batman story from Year One (1986) through Knightmare, using original art exclusive to this card series and UV coated on both sides.
- ▲ Subsets feature all your favorite Batman characters!
- ▲ 5 limited-edition, numbered portraits of the Dark Knight enhanced with scratch-off technology and randomly inserted 1:10 packs.
- ▲ And for the first time, exclusively in this card set, the new "SkyDisc" technology* housed 1,240 packs. What full-dimension holograms were never to be!

SkyDisc

BECAUSE GREAT CARDS ARE HARD TO FIND.

FIGURA N° 19

La ardiente pasión del millonario Wayne por castigar a todos los criminales y el juramento que hizo ante la tumba de sus padres, hacen que Bruce Wayne se entrene hasta lograr el máximo de perfección física e intelectual, ya que a la edad de 18 años, comenzó a usar su fortuna para viajar por el mundo, en busca de aquellos que pudieran enseñarle como combatir el crimen con efectividad.

Años después, Bruce volvió a Ciudad Gótica y comenzó su guerra contra el crimen. Al poco tiempo se dió cuenta de que sus habilidades no bastaban, que requería una ventaja sobre sus oponentes... una personalidad que influyera temor en sus corazones. Los murciélagos que tanto lo horrorizaban de niño lo inspiraron. Se confeccionó un traje azul y gris, que incluía capa con capucha, y renovó su misión. Los resultados fueron inmediatos: pronto, los criminales de Ciudad Gótica comenzaron a hablar entre susurros de miedo acerca de la criatura a quién sólo conocían como Batman que lo mismo enfrenta a simples contrabandistas que a psicóticos o inclusive a alguno que otro alienígena. Batman es por tanto un héroe al cual estamos más cercanos, así como por su enorme popularidad y explotación comercial de la que se ha respaldado hacen el hombre murciélago uno de los personajes más populares, pero eso no es todo, ya que cuenta con una interesante galería de villanos entre los cuales destacan el Comodín (Joker), el Asertijo (Riddler), el Pingüino (Pingüin), Gatubela (Catwoman), etc.

El Capitán América (Fig. No. 20), es otro de los personajes más populares de norteamérica, ya que él es el segundo superhéroe patriota (el primero fué Sbiold, que pertenecía a Pep Comics No. 1 de 1940 propiedad de MLJ Magazines) aunque también el más significativo, debido a que su primera aparición en portada es golpeando a Hitler, y de ahí en adelante, surgiría con una larga trayectoria como nuevo enemigo de los nazis, japoneses y o cualquier amenaza que intente perjudicar a su país o a la libertad, la cual le facilitó una enorme aceptación en los lectores, que no sólo soñaban con defender a su país durante la Segunda Guerra Mundial, sino con la ilusión de ser ellos también unos super-soldados al igual que Steve Rogers. Sus habilidades son las de ser el mejor en la lucha cuerpo a cuerpo y tener un físico desarrollado a su máxima capacidad que es protegido por su escudo, lo cual ayudó para hacer de él, el personaje más aceptado de Marvel durante la época dorada, a grado tal que la compañía de motocicletas más famosas del mundo, Harley Davison, le creó al Capitán su propio modelo (sólo en los comics) para ayudarlo en su lucha contra el crimen, pero desafortunadamente éste personaje pierde peso en los lectores, por lo cual se le "elimina" y no se vuelve a saber de él sino hasta 1964, donde reaparece con los Vengadores en su Número 4, para regresar a ocupar un lugar prominente en el universo Marvel, ya que cuando lo encuentran los Vengadores no es ni más joven ni más viejo; esto a causa de haber permanecido en estado de animación suspendida mientras estuvo preso en un enorme trozo de hielo.

MARVEL
COMICS

\$2.95 US
\$1.14 CAN
425
MARE
UK £2.20

MARVEL
SERIES
CAPTAIN
AMERICA

CAPTAIN AMERICA

FIGHTING CHANCE

BOOK 1

IT ALL STARTS HERE!
WITNESS
THE MOST
STARTLING
EVENT IN
THE LIFE OF
AMERICA'S
GREATEST
HERO!!

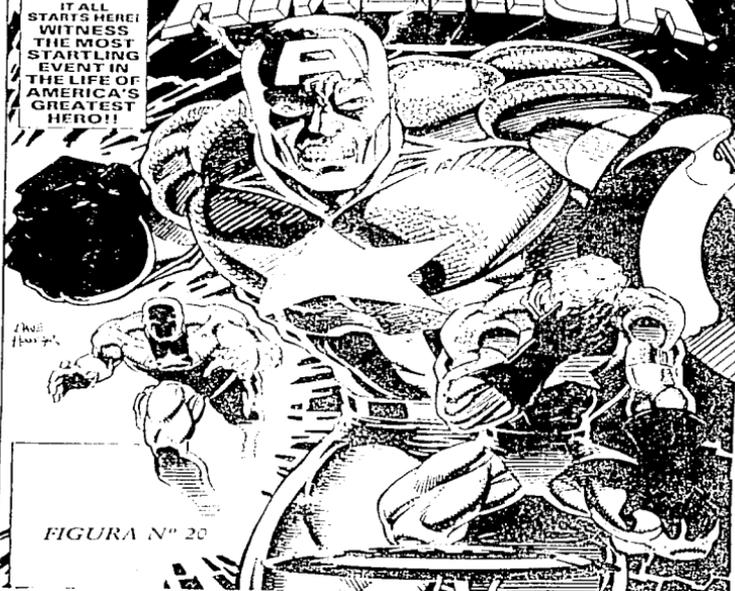
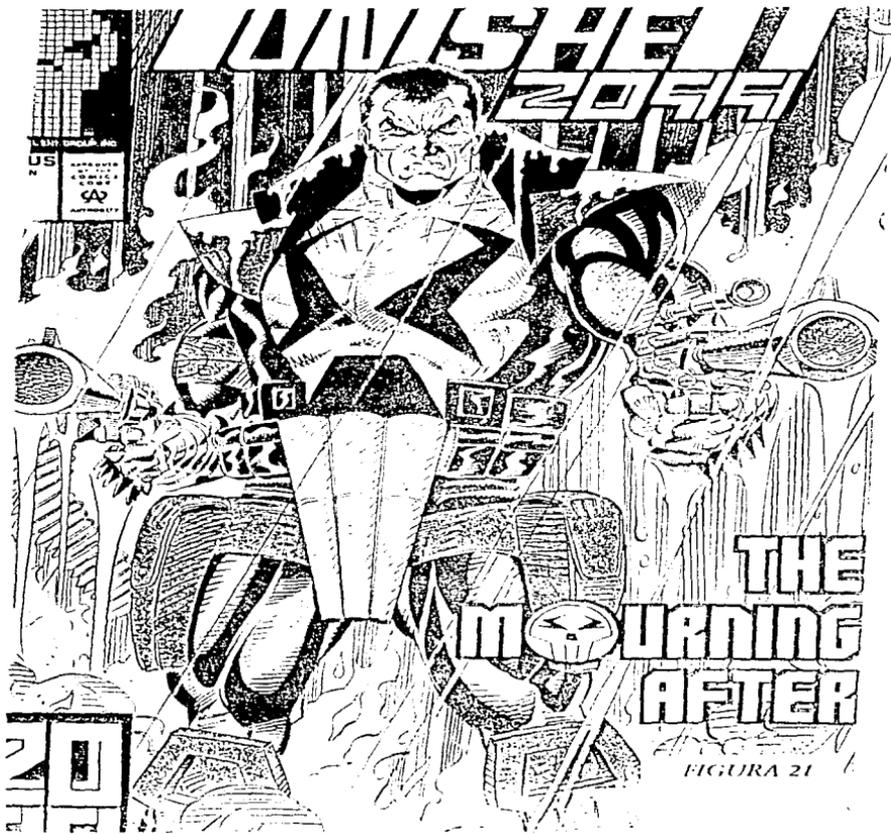


FIGURA N° 20

La muerte de los familiares de Frank Castle hacen que éste decida emprender una carrera suicida contra el crimen, dando origen a el Punisher, un personaje de gran interés, debido a que él a diferencia de otros héroes, no cree en la revindicación que les pudiera dar la prisión. Punisher opina que la mejor manera de acabar con el mal es erradicandolo desde la raíz, él no piensa en capturar criminales, sino mas bien en matarlos para que nunca vuelvan a hacer daño a nadie; curiosamente su primer objetivo es un superhéroe, al que muchos consideraban villano, incluso su propia tía por culpa del mal intencionado editor del Diario el Clarín. Motivo suficiente para que el Punisher decida enfrentar al Hombre Araña.

Las habilidades de éste personaje no van más allá de lo normal en un ser humano, lo que hacen de Frank Castle un singular héroe es que el es su ayuda, solo de un armamento común que van desde pistolas hasta ametralladoras, pero con la diferencia de saber usarlas gracias a su participación durante la Guerra de Vietnam, de la cual obtuvo una medalla por su destacada participación.

Lo más interesante de tan singular personaje, es la acrecentada popularidad que obtiene; debido a que los lectores les agrada en demasia su forma de actuar y de tomar como sus enemigos personales a los gangsters del crimen organizado, a los productores de drogas, a terroristas, asesinos, etc., por que mientras el sistema legal siga siendo demasiado lento, él seguira su lucha contra el crimen, usando los procesos más criminales para detener las injusticias (Fig. No. 21).



LUNAR 2059

THE MORNING AFTER

FIGURA 21

20

Por último los llamados X Men, un grupo de héroes dotados de diversos poderes que lo mismo pueden tener rayos ópticos, hasta invulnerabilidad a cualquier enfermedad o herida. Estos personajes al igual que el Hombre Araña, no son aceptados desde el principio, ya que como ellos mismos dicen, la gente tiende a tener miedo a lo desconocido, por su ignorancia rechazan a la clase mutante, los llaman errores de la naturaleza, los culpan de enfermedades, a grado tal de encerrarlos bajo cuarentena u obligarlos a vivir en los alcantarillados, por lo cual muchos mutantes y de gran poder, deciden luchar contra la humanidad, otros luchan simplemente por saberse más poderosos y por ambición propia. Motivo por el cual el profesor Charles Xavier, el más poderoso mutante telepata, decide agrupar a algunos mutantes para buscar una coexistencia pacífica entre hombres y mutantes, haciendo que sus jóvenes adiestrados luchen contra los abusos de los criminales, ya sean mutantes o no, para así demostrar al mundo el beneficio que pueden traer los de su clase a la humanidad, pero para lograr tal objetivo tendrán que pasar no sólo por los tribunales, sino también por una persecución de robots denominados Centinelas, que tienen la misión de detener a todos los mutantes, y por si fuera poco hasta con el mismo gobierno de los Estados Unidos. (Fig. No. 22)

Lo reelevante de éstos personajes no sólo es la forma en que luchan sino también la gran variedad de poderes que muestran todos los mutantes, ya que pocos tienen un poder similar al de otro, motivo por el cual se presta a que haya una identificación con algunos de los mutantes que existen, ya que no se limitan sólo a los Estados Unidos, sino también los



FIGURA N° 22

hay a nivel mundial, por lo mismo existen mutantes en América que en Europa, África ó Asia, mostrando a su manera, que el racismo penetra en todas las partes del planeta y lo mucho que se lograría si hubiese una verdadera intención de ayudarse los unos a los otros.

Ahora bien, el porqué de mencionar sólo éstos personajes: Superman, Batman, Hombre Araña, Capitán América, Punisher y los X Men, es por que ellos son lo más representativo que tienen sus compañías, tanto D.C., como Marvel y por que son los personajes que más popularidad han cobrado en nuestro país, pero que también son los actantes principales que han aceptado la responsabilidad de ser héroes. Por que no es el tener gran poder lo que hace a un héroe, Superman no es más heroico que Batman por ser más poderoso. Ambos ponen los intereses del bien y la justicia por encima de los personales.... o Peter Parker, el Hombre Araña también es heroico en ese contexto, sobrepone los intereses de aquellos a quienes puede ayudar que a los propios; si su tía se enfermaba, a él no le importaba dejar de tener amigos en la escuela. Si un villano escapaba, dejaba de ir a una cita con su novia. En Crisis en las Tierras Infinitas muere Super Chica, y en su funeral. Batichica define que era un héroe no por tener super poderes, sino por poner su propia vida en peligro para ayudar a otros.

Y una vez más, no es el tener grandes poderes sobre otros o sobre las circunstancias lo que va a ser a un héroe. Superman lucha contra Doomsday quién era más poderoso que él.... Batman enfrentó a Bane a

pesar de estar cansado y físicamente agotado. Sería muy fácil para Superman derrotar a Bane, pero sería un desperdicio de sus poderes porque ¿Quién enfrentaría a Doomsday? los héroes no son valientes por tener grandes poderes, sino porque aceptan que su camino es uno: "ayudar a quien puedan ". En muchos casos se enfrentan a situaciones que les da miedo, aún así actúan. Esta es otra medida de lo heroico: superior a las limitaciones personales a pesar de las dificultades. El Capitán América se lo dijo en una ocasión a Tigra cuando fue parte de los Vengadores: "No tiene nada de malo sentir miedo, siempre y cuando no te dejes dominar por él".

Luego entonces que, si gran poder implica gran responsabilidad, el poder (cualquier poder) implica responsabilidad, sobreponerse a las limitaciones es heroico. Vencer el miedo. Ayudar a los demás. El Hombre Araña, Superman o Batman, son super-héroes, pero Parker, Kent, Bruce son héroes, debido a que aparte de sus poderes ayudan a los demás, los dos primeros lo hacen por ejemplo como reporteros y Bruce dando ayuda a beneficiencias o trabajo a quien lo necesite.

Ser héroe no es fácil, pero todos podemos serlo, y no necesitamos combatir al crimen para lograrlo.

Ahora el otro extremo: que define a un villano.... en la lectura.

heróica los villanos son tan importantes como los héroes y en algunos casos, aún más. En diversos sentidos ellos definen a los héroes, al presentar una contraparte que deben detener; un buen guerrero se define no sólo en base a sus triunfos, sin en base a lo poderoso de sus enemigos.

Analizando a fondo a los villanos con el paso del tiempo, éstos en su gran mayoría eran simplemente criminales comunes y corrientes.... personajes sin el mayor rasgo interesante y sin personalidad, quienes eran unicamente un simple pretexto para que el héroe demostrara que tan bueno era... había, como en todo, notables excepciones. De los años cuarentas a los inicios de los sesentas los villanos no evolucionaron mucho como grupo, iban y venían sin pena ni gloria según la moda del momento: gangsters, ladrones, científicos y hasta extraterrestres que prácticamente no dejaron huella, mas sin embargo, ellos son el motivo para que una historia en el mundo de los comics tenga lugar.

Héroes como Superman y Batman ven llegar un gran apoyo en 1940 cuando D.C. decide otorgarle a dos de los más representativos villanos que cada uno de estos bienhechores tienen: Lex Luthor y el Guasón (Joker).

Luthor en un principio es el clásico villano que odia al héroe a morir, aunque motivos muy simples y casi absurdos como la envidia, dan pauta para que a mediados de los años cuarentas con la aparición de

versión juvenil de Superman, llamada Superboy, Lex queda totalmente calvo durante un experimento estudiantil, del cual culpa a superboy. Decidiendo odiarlo por siempre y de paso conquistar al mundo. El resultado de éstos sucesos es que se vuelve muy monótono pero no por ello dejó de ser su mejor carta en cuanto a personajes.

Para la época plateada de D.C., Luthor sufre un nuevo cambio, se vuelve más "futurista", creando un singular arsenal para cada capítulo, su apariencia varía; de vestir ropa común a una con ropa ajustada en la cual incluye diversos artefactos para conquistar al mundo y destruir al hombre de acero. En un principio parecía buen resultado, incluso en el primer gran crossover de Superman Vs. el Hombre Araña, es con esa apariencia que Luthor ilustra ese ejemplar, nuevamente este personaje vuelve a caer en un punto en el cual ya no tiene ni pena ni gloria y mucho menos futura. Entonces sucede lo increíble, lo que los lectores de Superman no esperaban leer. Después de las Crisis en las Tierras Infinitas, John Byrne y Marv Wolfman transforman en industrial y multimillonario a Luthor, que vería su fin a su maldica existencia durante un vuelo experimental al chocar con una montaña en el Perú. Esto fue a finales de los ochentas, donde su motivación ya era creíble, sus métodos y objetivos interesantes, representaba a un verdadero enemigo para el último hijo de Kriptón. El equilibrio de poder entre ambos ya no era a nivel de los inventos de Lex Luthor, sino de su posición social. Uno era el hombre más poderoso de Metropolis por su dinero, sus empresas y su influencia.

Considerado por muchos por un filántropo y un genio. El otro se volvió el hombre más poderoso de la Tierra gracias a sus superhabilidades, y su actitud heroica. Pero Superman no podía enfrentarse directamente a Luthor por la misma naturaleza del poder de éste, tocarlo abiertamente le habría traído el rechazo de muchos y basta acciones legales en su contra. El poder de Luthor era saber moverse dentro de la Ley, rompiéndola cuando quería, sin dejar prueba, llegando a un nivel en el cual la gente de Metropolis prefería que si alguno de los dos muriera, fuera Superman; el motivo es que Luthor era el eje principal de la ciudad, de él dependía la mayoría de la clase trabajadora y la producción de diversos artículos o incluso los adelantos clínicos. Por eso cuando Lex muere existe un verdadero pánico en la ciudad, no les importa tanto lo que pueda pasar con la existencia de Superman, él no les daría empleo, él era sólo un protector contra amenazas alienígenas o cualquier otro supervillano. Superman se ve desilusionado, descubre por fin que es el más popular de Metropolis, pero no el más indispensable. Meses después de la muerte del enfermizo Luthor, surge su heredero, un "Hijo" del cual nadie tenía conocimiento, pero que volvería para reorganizar las industrias de Lexcorp. Sembrando la semilla de la esperanza en Metropolis e incluso ayudando a los héroes del universo DC a salvar a la Tierra de la invasión extraterrestre dirigida por Brainiac, otro poderoso enemigo de Superman durante la serie denominada "Pánico en el Cielo" o incluso ser él quien rinda homenaje al Hombre de Acero en su funeral. Los ciudadanos piensan que Lex Luthor II es su salvación, pero lo que desconocen es que en realidad es el mismo Luthor de antes en un cuerpo más joven y fuerte, (un clon) aunque con la misma mente enfermiza y

destruictiva de antes.

El Guasón (Joker) también hace su aparición en la década de los años cuarenta, en Batman No. 1. El carisma de semejante villano, hacen de él un personaje muy singular, por que lo mismo puede ser un criminal despiadado que un simpático personaje que a pesar de hacer cosas malas cae bien a los lectores. El Guasón ha sido sin duda alguna, el villano que más problemas ha dado a Batman, por ser un criminal que no sigue lógica alguna y mucho menos una conducta normal, aunque con un fin similar al de cualquier otro malechor: dominar a Ciudad Gótica (Fig. No. 23)

El porqué éste personaje a gustado tanto a los lectores se debe a que hace que Batman se enfurezca a su más alto nivel, de ser él quién ataque su lado interno, motivos por los cuales se vuelve posible, que semejante villano vea su aparición tanto en la época dorada o hasta los noventas, en donde sigue siendo uno de los reyes del crimen.

Siendo tal la popularidad del también llamado Comodín (Joker) y en decadencia la presencia de Robin (Jason Todd), en Estados Unidos se llevan a cabo unas encuestas de sobre si debería continuar Jason en compañía de Batman. Ante la negativa del público DC decide poner fin a la existencia del que fuera el segundo Robín, y nadie mejor, ni más desquizado que el Guasón puede darle muerte al joven maravilla, y es así



FIGURA N° 23

como en la serie " Muerte en la Familia" culmina de un golpe la prescencia de Jason Todd. Por tal razón Batman vuelve a ser aún más obscuro de lo que era, se vuelve más frío, más calculador, y en apartir de ese momento que pierde compasión por los criminales. Motivo por el cual Batman guarda un enorme rencor al Comodín, rencor que se vuelve odio durante " La caída del murcielago" en la cual golpea sin piedad al sonriente asesino, debido a que se encuentra bajo la influencia del gas del miedo del Espantapájaros siendo éste iltimo quien logra salvar al Guasón al provocar una inundación en las cloacas de Ciudad Gótica.

Pero a pesar de que el Comodín encabeza la lista de los más temibles villanos de Ciudad Gótica, pasando encima de Dos Caras, quién es otro criminal despiadado que juega con el futuro de sus víctimas cada vez que lanza su moneda, la cual decide la existencia de sus presas. O bien Hiedra Venenosa, una mujer que utiliza la naturaleza (plantas) para dominar a sus adversarios, o del tan popular Oswald Chesterfield Cobblepot, mejor conocido como el Pinguino quién está armado con un arsenal que consta principalmente de sombrillas, que guardan en su interior muy diversas armas que van desde gases, navajas, bolas o que incluso pueden ayudarlo a volar, pero eso no es todo, ya que también cuenta con la ayuda de las aves que dan nombre a éste personaje. Contando con otros enemigos que hacen que su esfuerzo caiga más en el campo de la fuerza de la mente, haciendo a un lado la parte física... entre los cuales destaca principalmente Eduard Nigma a quien se le conoce mejor como el Acertijo (The Riddler) quién apareció por primera vez en Detective No. 140 en octubre de 1948.

y que logró ser uno de los pocos anti-héroes que sobrevivió a la decadencia de los comics en norteamérica después de la segunda Guerra Mundial y cuya característica principal es la de anunciar sus delitos, dando pistas por medio de acertijos casi identificables, para poner así un reto mental y psíquico a sus rivales. por otro lado aparece Jonathan Crane, el Espantapájaros, quién se dice así mismo: " Ninguna pasión roba a la mente todo su poder de raciocinio como el miedo ". Aprovechando sus conocimientos sobre el subconciente humano el ahora ex-profesor de psicología utiliza un gas de su propia invención para aterrorizar a Ciudad Gótica. Dicho gas tiene la popularidad de hacer que quién lo inhale experimente en forma exagerada sus más grandes temores.

Por último se encuentran Bane y Asrael, el primero es un hombre físicamente muy poderoso, pero sobre todo inteligente, ya que él es quién se encarga de liberar a todos los villanos de Ciudad Gótica para que luchen contra Batman, logrando agotarlo física y mentalmente, para posteriormente él lo vence al romperle la columna al hombre murciélago, dejándolo inválido y humillado. Ahora bien, el segundo es su sucesor Jean Paul Valley un hombre al cual entrena el mismo Robin (Tim Drake) y que tiene la capacidad de crear diversas armas u obtener cualquier conocimiento de las artes de combate al entrar en un estado de hipnotismo, el cual le es otorgado en su personalidad de Asrael, como un ángel vengador que fué preparado desde su infancia, en el subconciente de Jean Paul para llevar muerte a sus enemigos, llegando al punto de enfrentar al verdadero Batman para obtener el derecho de quitarle no sólo el nombre

sino también el dominio de Ciudad Gótica.

La diversidad de los anteriores personajes de la saga de Batman hacen que los lectores encuentren en ellos una enorme variedad de donde escoger, ya que en conjunto ofrecen rivalidades que hacen que el héroe vaya más allá de sus límites y que por ende toque diversos temas como el de los gansters, los psicópatas e incluso de los ecologistas tan de moda en los noventas. Son villanos que van más allá de tan sólo conquistar una Ciudad, debido a que ellos no sólo son personajes de relleno, son creaciones que con el paso de los años van perfeccionando a Batman, haciendo frío, calculador, inteligente, sin temores, pero con un gran sentido de responsabilidad para con quienes ayuda.

Marvel por su parte cuenta con un mayor número de villanos conocidos en el mundo de los comics, debido a que no los encaja en una sola revista ya que lo mismo podemos encontrar a los mutantes de la revista X Men en las del Hombre Araña o en las del Capitán América, así como en otros títulos de las series de Marvel. Por tal motivo no es extraño encontrar al Hombre Araña haciendo equipo con Punisher, Wolverine o inclusive hasta con el mismo Venom.

Debido a ésto, sería intolerante restarle importancia a los villanos de Marvel, ya que ellos no sólo tienen un único enemigo, sin todo lo contrario. Los anti-héroes enfrentan a cualquiera de los héroes que se les

interpongan en su camino, El motivo de ésto es algo simple pero efectivo, ya que la gran mayoría de los personajes Marvel se sitúan en la ciudad de Nueva York, y no sólo en ciudades ficticias como Metropolis o Ciudad Gótica.

Ahora bien, los villanos de Marvel también tienen mucha similitud con los de DC, como el errar su camino por envidia, como en el caso de Jurggenaut, un ser sumamente fuerte, de los más indestructibles del universo Marvel, pero de una mentalidad débil que no le permitió ver que sus padres otorgaran cariño a su hermano Charles a quien a jurado destruir junto con sus X Men. O tal vez psicóticos como Kraven, el Cazador, que se caracterizó desde el principio (1964) por ser muy especial, fué el primero en enfrentar al "Araña" para probarse así mismo... como bien lo dice su sobre nombre Kraven era un cazador, una persona dedicada a mostrar su valor, enfrentando cualquier clase de peligros, primero atrapando a todo tipo de animales peligrosos y después resolviendo situaciones que le permitieran demostrar sus capacidades. En su primer intento por cazar al Hombre Araña fracaza, lo cual sólo sirvió para que su orgullo se sintiera herido, cosa que este noble de origen ruso, no podía soportar y, por tanto, se convirtió en una obsesión el terminar con la vida de Parker, no por odio sino por demostrar su superioridad sobre cualquier humano.

Conforme pasó el tiempo, ésta obsesión fué cada vez mayor, hasta rayar en la locura, misma que lo obligó a encabezar una última cacería, en la cual casi logra terminar con el arácnido, pero sólo fué una última

demostración de impotencia de un hombre muy orgulloso que sólo podía enfrentar el fracaso de una forma digna: El suicidio.. La última cacería de Kraven es una gran historia, por tratar temas muy importantes como lo es el orgullo, la razón de vivir, la aceptación de la derrota... pensamientos que transformarían en gran medida la vida del Hombre Araña y la relación con su esposa, además de que en esa historia no hay vencedor.

Red Skull, mejor conocido como Calavera Roja, es un alemán que estuvo expuesto a su propio "polvo de muerte", el cual consumió su cabello y piel que se apretó a su cráneo real tomando una coloración roja. Es un excelente combatiente en la lucha cuerpo a cuerpo, entrenado originalmente por atletas alemanes, aunque carente de una educación formal, fué entrenado personalmente por Adolfo Hitler para que fuese su mano derecha, durante la guerra fría, pero que al igual que el Capitán América desaparece, para ser reintegrado nuevamente a la vida y seguir con sus planes de dominación del mundo.

Continuar enumerando las listas de los villanos del universo Marvel es larguísima, pero no por ello aburrido, al contrario es tal la diversidad, que en ellos podemos encontrar personajes que no sólo son unos vulgares gansters, ya que el Kiping es en este respecto es todo un rey del crimen organizado, a los desquiciados como Harry Osborn (Green Goblin), quién no solamente fué amigo de Peter Parker, sino que también conoce su verdadera identidad de Hombre Araña, o la enorme cantidad de mutantes

malvados que existen como Sabretooth, Stryfe, Omega Red, Mr. Sinister, Saurón, Apocalipsis, etc., pero de toda esa lista se incluye a Magneto (Fig. No. 24). Un personaje que tiene el poder absoluto sobre el metal, ante lo cual se le da el sobrenombre del amo del magnetismo, quien entra en una categoría muy especial, y que sale del contexto en el que vivimos, ya no son juzgables bajo parámetros normales. Es más entra en una categoría en donde tiene cierta nobleza, y talvez salga de la categoría de "villano" pues a su propio juicio, sus acciones no son malas, su ética personal lo pone por encima de los demás, tiene sus propias metas y objetivos que van más allá de un simple crimen. Magneto defiende la causa de su gente. Los mutantes, a quienes cree que podrán gobernar al mundo no por ambición, sino por derecho, ya que en la actualidad los mutantes (Homo Sapiens Superior) son rechazados por la humanidad (Homo Sapiens) que los considera como errores de la naturaleza, sin tomar en cuenta los beneficios que éstos puedan otorgar.

No obstante los esfuerzos de su ahora ex-amigo Charles por una convivencia pacífica entre hombres y mutantes, han hecho que Magneto busque purificar al mundo de los sucios e irracionales hombres que sólo dan más y más pruebas de racismo e ignorancia hacia lo que se niegan a conocer, abriendo así una página más para los villanos de nuestra sociedad. Estos villanos son humanos incrédulos que al saberse inferiores a los mutantes, optan por crear grupos que persiguen y golpean a los mutantes hasta llevar al grado de crear campos de Oconcentración en los que albergarían a tales "fenómenos". Por último el gobierno mismo de los



FIGURA N° 2

Estados Unidos rechazaría en un principio a los mutantes e incluso los llevaría hasta los tribunales. Acciones como las anteriormente mencionadas, pueden hacer justificables los motivos de Magneto para odiar a la humanidad, una humanidad que mato a sus padres, o el haber visto el dolor que se sufrió en los campos de concentración a los cuales logró sobrevivir en Auschwitz, ante lo cual siente pena cuando tiene que enfrentar por primera vez a los de su clase que han rechazado exterminar a la humanidad.

Lo anterior en la forma de pensar de Magneto no es loable, pero si justificable. Desafortunadamente no todos son razonables y de vencer Magneto quien sabe como se gobernaría entonces el mundo.

Pero una vez que se habla de mutantes se puede decir que para Marvel ellos son sus principales personajes de la época moderna sean héroes ó villanos. Motivo por el cual dicha compañía no ha hecho lo que la competencia de dar borrón y cuenta nueva, ya que ha retroalimentado a sus revistas con una enorme variedad de personajes, de los cuales destacan Venom y Carnage (Fig. No. 25) que aunque no son mutante, si son interesantes desde su apariencia, hasta sus poderes, que son similares a los del Hombre Araña, ya que cuando éste último se encuentra en la batalla de los mundos, se ve obligado a tener que cambiar su tradicional uniforme azul y rojo por uno negro, su nuevo disfraz cambia su vida por completo, experimentando poderes que nunca antes había tenido, pero todo

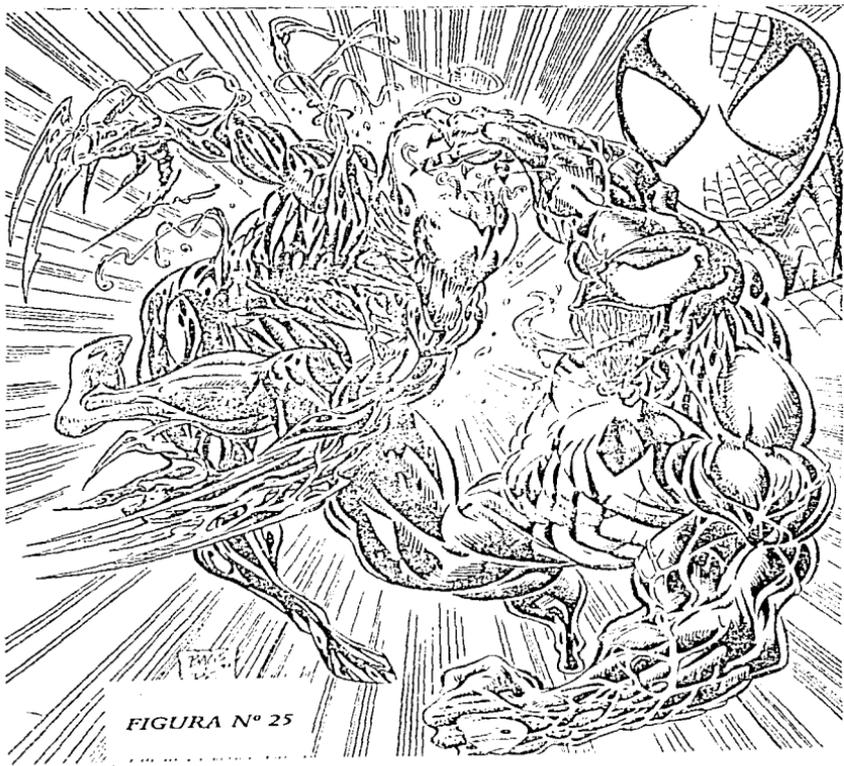


FIGURA N° 25

esto tuvo su precio. El disfraz en realidad era un ente viviente que pretendía unirse permanentemente a él. Con ayuda de Red Richard (el señor fantástico), el Hombre Araña logra remover el ente, pero este escapa y encuentra a Eddie Brock, un Operiodista que pierde su trabajo en el diario el Clarín. Eddie entra a una iglesia donde el arácnido había dejado restos del disfraz negro, del ente viviente. Aprovechando de su coraje y desesperación, Brock se une al traje, convirtiéndose así en el temible Venom, el protector letal, quien pese a sus altercados con el arácnido, ahora pelea junto con la Legión de Héroeos como el protector letal de San Francisco Carnage por su parte guarda una enorme relación con Venom. Cletus Kasady es un despiadado asesino que se convirtió en el sangriento Carnage cuando su compañero de celda en la isla de Ryker, Eddie Brock, fué liberado de prisión por el ente extraterrestre conocido como Venom: una diminuto fracción de la esencia del alienígena, se quedó atrás durante el escape y se unió a Kasady transformandolo así en el más trastornado y mortal enemigo del hombre Araña: Carnage.

DC por su parte en esta nueva etapa de su época moderna, da vida a personajes como Bene o Azrael pero quienes más destacan en ésta ocasión son el Supermán Cyborg, Mongul y Doomsday.

El primero de ellos anteriormente era un astronauta, miembro de un programa de la NASA. Su nave resistió un bombardeo de radiación extraña, que provocó que chocara. Como resultado, el sujeto y sus tres

acompañantes obtuvieron poderes fantásticos. Pero pronto descubrieron que la radiación era fatal. De hecho el astronauta murió mientras buscaba una cura para evitar que su esposa falleciera, Supermán fué testigo, y supuso que todo terminó.

El sujeto no murió, paso su inconciencia a la consola de una computadora; dominando en poco tiempo la tecnología para poder formarse al combinar la maquinaria cercana. Usó una forma mecánica para regresar con su esposa, pero por desgracia la muerte física y su aparición bizarra, terminaron por enloquecerla... hasta que llegó su muerte. Ya no era humano, se volvió una amenaza que no se podía tolerar y huyó. Transmitió su esencia a un objeto especial que orbitaba la tierra. La cámara matriz de Driptoniana de Supermán. Habitó y controló dicha cámara, construyendo un vehículo que lo llevo por el cosmos, mutandose a una nueva forma de vida, una máquina sin limitaciones que recabó conocimientos en los diversos planetas que cruzó, hasta llegar a Peroton 5. Un mundo de tecnología limitada que vivía de la agricultura hasta que fueron dominados por mongul el Guerrero, El tirano del Mundo Bélico, al que Supermán obligó a huir. Con su ejército y armas agotados, Peroton 5 fué el único planeta que él podía dominar. Pero todo cambiaría. La intención inicial del sujeto era obtener conocimientos, que generalmente los extraía al contactar con algún nativo, estableciendo un lazo para aprender historia y cultura local. Esta vez el sujeto aprendió mucho más. Se percató de Mongul y conoció el profundo odio del conquistador, hacia Supermán. Con una nueva forma, el sujeto fué a conocer a Mongul. El tirano mostró su desprecio hacia todo lo

nuevo, y ordenó que eliminaran al extraño ante él. el sujeto "salto" al sistema técnico que construyó el ejército. Mongul no sabía por que se habían apagado todas las luces y los sistemas. El sujeto aprendía de las fichas de datos, todo lo necesario sobre esa criatura belicosa y logró comprender algo. Además de que era más peligroso e inteligente que Mongul, podía llegar a dominar la tierra y humillar a Superman, la nave de Mongul era lo único que quedaba del Mundo Bélico; entró en los controles de la misma, y muy pronto dominó hasta el último de sus circuitos, reprogramando armas y sistemas de vuelo, para que sólo él las pudiera usar. El sujeto quiso recrear con la nave su propio Mundo Bélico, uno más asombroso que el original. Mongul se percataría de cómo lo hacía.... así subyugaría su voluntad y no sería fácil, pero el sujeto dominaba la tecnología como nadie, "habitó" la nave de Mongul, y la moldeó para convertirla en una entidad viva. Dicha visión impresionó al mismo Mongul, la nave ahora viviente le habló como un dios. La ignorancia de Mongul lo hizo desafiarlo pero el sujeto sabía como dominar al Guerrero. Articuló el idioma que Mongul entiende: dolor, todos hasta Mongul tienen un límite. Tomó el código genético de Superman y asumió su personalidad para que lo culparan por la destrucción de la Tierra al transformarse en el Superman Cyborg, mitad robot, que aparentaba ser la reencarnación del último hijo de Kriptón, siendo reconocido como el verdadero Superman por el Presidente de los Estados Unidos: Bill Clinton (Fig. No.26).

Dicha alianza entre ambos malignos sujetos, (Cyborg y Mongul)

DAILY PLANET

MIÉRCOLES 28 DE MAYO DE 1993

PRECIO: 40 ¢

SUPERMAN VOLVIÓ

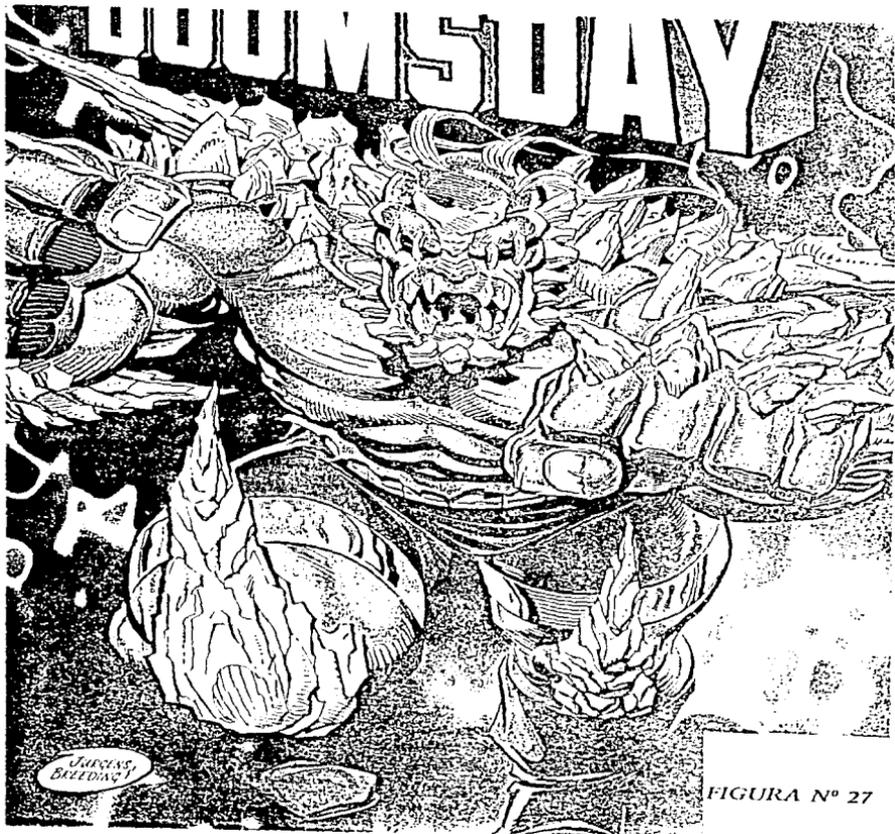


FIGURA Nº 26

provocaría la destrucción de Ciudad Costera junto con la muerte de sus más de siete millones de habitantes.

Por último la creación más insólita de DC cobra vida. Un ser hasta entonces desconocido, causaría la más enorme expectativa por saber su origen, ya que surge de la nada para vencer al héroe más poderoso del universo DC.

Doomsday (Fig. No. 27), la maligna e irracional criatura se remonta a casi 250,000 años en el pasado, en un ambiente hostil, que parece incapaz de sustentar vida. Los vientos son feroces, y la temperatura es increíblemente alta. Solo existe una poderosa estructura reforzada de todas las maneras posibles, es un lugar formidable, de apariencia fría. En su interior late un corazón igual de gélido, e infinitamente maligno. Un científico llamado Bertron que junto con un grupo de sus ayudantes buscaban crear una forma de vida perfecta. Lanzando al espacio hóstil a un infante recién nacido en donde sino era despedazado por feroces entes letales, moriría por el ambiente hostil, quedando únicamente tejidos que recrearían a un nuevo bebé mediante un capullo genético. Durante diez años, dicha escena se repetía cotidianamente. Cada día surgía un nuevo "clon" de su predecesor. Y lo lanzaban nuevamente a la muerte de la atmósfera de tan terrible planeta, que destruía sus pulmones. las pruebas se repetían una y otra vez. A pequeña escala, no se notaban progresos, pero en diez años el "bebé", ayudado por los ingenieros realmente evolucionaba. Tras veinte años, el bebé ya presentaba alteraciones.



Poseído por la necesidad de sobrevivir. Al principio, moría en segundos, eventualmente, tenían que pasar varios minutos. En treinta años, había evolucionado a razón de 2 millones de años. El experimento continuó, al paso del tiempo, nuevos científicos reemplazaban a los que morían. Bertron estaba obsesionado con su visión de ser perfecto. Usaría la evolución, para desafiar el llamado de la naturaleza a la muerte. El sueño de Bertron casi se cumplía. ya no era un bebé. Bertron lo llamaba "el definitivo". Un nombre muy apropiado.

El definitivo había sobrevivido, por casi dos años había desafiado a la muerte, no respiraba ni comía, ni siquiera tenía órganos internos ni fluidos. Su solidez era casi absoluta, además de sobrevivir a cualquier ambiente, y destruir cualquier ser. Si alguien más poderoso que él lo mata, volverá a la vida, como un ser superior. Cuando el Definitivo (Doomsday), destruyó el complejo que lo hizo nacer, iba a recorrer todo el planeta, para destruir toda la forma de vida, pero el destino intervino. Bertron era de otra raza, que despreciaba a la nativa, así que hizo que periódicamente, le suministraran sus necesidades. Doomsday abordó dicha nave alienígena, y así el gigante llegó a las estrellas para forjar el camino de un futuro desastrozo que había sido creado en el planeta natal de Superman, en el mismísimo ¡ Kriptón !.

Luego entonces, los villanos son personajes tan ó más interesantes que los mismos héroes, pero no por ello son dignos de imitarse, motivos por los cuales, sólo son de apreciarse como lo que son : Villanos de Historietas.

2.4 DEL PAPEL A LA PANTALLA.

Se dice que el cine es la "fábrica de sueños", y que mejor que aplicar dicha frase en las películas de ciencia ficción.

Todo cuanto nuestra imaginación puede soñar, pensar ó desear, puede ser plasmado en una película, e incluso la mayoría de las veces con bastante más realismo que en nuestra mente. Los viajes espaciales, la vida en otros planetas, el contacto con extraterrestres, así como la vida en las profundidades marinas o la lucha con terribles monstruos, han sido llevadas ya a la pantalla para el deleite de todo tipo de públicos.

Dentro de la categoría de ficción tienen lugar los comics o historietas, que con su gran popularidad, aceptación y ventas, llegan para ocupar un importante lugar dentro del cine, debido a que en su momento obtuvieron las más altas ventas en taquilla. Tanto el cine como los comics se vieron mutuamente realimentados, ya que la expectativa de los aficionados a los comics, por ver a sus personajes favoritos en pantalla grande para disfrutarlos en acción "real" crecían conforme éstos pasaban de la televisión al cine, en donde la emoción se volvía mayor al igual que las ventas de ambas, pero no únicamente hubo retroalimentación económica, sino también artística, ya que el cine, tenía la obligación de crear espectaculares efectos especiales que otorgaron vida a los tan famosos

personajes y no defraudar al público. Tal es la superación que no solamente obtienen la preciada estatuilla dorada (oscar) sino que también crean personajes tan fascinantes que en su caso saltan de la pantalla al papel, como en el caso de las " Aliens" que no sólo recauda 40 millones de dólares en 1979, sino que además gana un oscar a los mejores efectos especiales, y con la actuación de Signourney Weaver y el suspenso aterrador de la criatura, hacen que Aliens, la película, haya pasado como una de las mejores en su género, por lo cual es llevada a los comics e incluso a los juegos de video.

Star Trek La película, está basada fielmente en los personajes de la popular serie televisiva y con los mismos actores que ésta, la película cinematográfica fué un éxito absoluto en norteamérica, tal es la pasión por ésta serie que en el museo de la NASA figura una replica de la nave "Enterprise", y apesar de existir numerosos capítulos de televisión de dicha serie, y de varias secuencias en el cine, los aficionados exigieron más aventuras, por lo cual también se creron comics que se basan en los eventos de dicha serie y con el mismo nombre.

Para los finales de los ochentas, 1987, hace su aparición el terrible "Depredador" (Predator) que fue protagonizada por el actor Arnold Schwarzenegger, y en el papel de la criatura: Stan Winston y Jean Claude Van Dame, y que recaudara 31 millones de dólares. Con una enorme aceptación en el público, se hace una segunda parte (sin Arnold) que

resulta muy nefasta y carente de emoción, pero es tal la forma, apariencia y modo de actuar del Depredador, que también se crea un cómic de dicho personaje, que no sólo es una, sino toda una raza de "Depredadores" teniendo su mayor ejemplar en los comics, donde DC y Dark Horse Comics, se unen para un crossover en el cual el terrible guerrero extraterrestre enfrentará a la mente más brillante y ágil de la Ciudad Gótica: Batman.

Dicho ejemplar reúne una gran calidad no sólo en cuanto a su historia y estructura, sino también a su dibujo y sobre todo por su entintado, que le hace merecedor en 1991 del premio Eisner.

Pero ahora hablemos de la entrada de los comics. El deseo de ver a los personajes de las historietas en la pantalla no inicia en el cine, sino en la televisión, primeramente como caricaturas y posteriormente como series actuadas, basta llegar a la pantalla grande y curiosamente regresar a una más chica como lo son los video-juegos.

Durante la época de los años 60's, surgen diversas series animadas, destacando las de Supermán, Superboy, Batman, Acuaman y la Mujer Maravilla, con episodios muy cortos en los cuales únicamente combatían una amenaza que afectara a cada una de ellas en sus caricaturas, pero que no contenían ni un sólo mensaje que valiera la pena, más bien era para

entretener de una manera muy superflua, pero que en ese entonces resultaba una buena manera de pasar un rato y que reflejaba la decadencia de los comics durante esa época. Sus historias no trascendían, se encontraban en una especie de recesión. Para la segunda parte de los 60's surgen las caricaturas de Marvel, destacando en ellas, las del Hombre Araña y los Cuatro Frantásticos, y los vengadores que tuvieron mucho mayor éxito, ya que en ellos se reflejaba la nueva perspectiva de la época plateada en los comics, Stan Lee, el creador de dichos personajes había logrado que dichas caricaturas fueron basadas en sus comics e incluso con sus mismas aventuras, que buscaban transmitir un mensaje, ya no sólo el mostrar a los héroes luchando contra los villanos, sino también mostrando sus problemas como personas ordinarias, retomando los grandes momentos o eventos importantes de los comics, logrando que quienes no tenían idea de quienes eran estos personajes, ya sea por que no se publicaban las revistas en otros lugares que no fueran Estados Unidos, o por decidia de comprar una historieta; podían disfrutar ahora de tales aventuras a través de la televisión, con la cual encontraban una identificación o aceptación de dichos personajes, naciendo así un campo mucho más amplio para el mercado de los comics.

Marvel con esto, no sólo daba a conocer a sus personajes de una manera más extensa, sino que habría brecha para que por medio de sus caricaturas, se transmitiera una mensaje positivo en la educación de los niños, mensaje que daría pauta para que los niños se dieran cuenta de la importancia de la unión familiar, de la fuerza de la amistad y de la

capacidad de lucha por nuestros ideales, y por supuesto de que los malos caminos, sólo nos llevan al fracaso, que es el caso de los villanos. En esta carrera tomaría la estafeta DC, para que con su nueva versión de la Liga de la Justicia, siguieron con la misma línea que su competencia, mostrando que también los comics pueden aportar buenos consejos y no sólo entretenimiento. Quince años después, Marvel lanza las nuevas aventuras del Hombre Araña a la pantalla chica, pero en ésta ocasión acompañada de dos jóvenes mutantes: Estrella de Fuego y Deslizador de Hielo, en las cuales se volvía a retomar la esencia de su anterior serie, sólo que más modernizada, en la cual aparecían nuevos personajes, como los mutantes o los más populares villanos del arácnido durante esos años.

La década de los años noventas comienza muy bien para los comics en TV, debido a que aparece la serie de los X Men, donde muestran nuevamente el poder de la unión, las frustraciones, el deseo de sentirse amado y el racismo, un problema que día a día cobra más fuerza en diversas partes del mundo, así como la forma de solucionar estos problemas, que no tenemos por que temerle a lo desconocido o a lo diferente, sino más bien el tratar de comprenderlo.

Por su parte DC lanzaría también una serie de dibujos animados (Fig. 28), basados en la película de Batman, en dicha serie, se trata de retomar el mito del Hombre Murciélago, su finalidad, el personaje oscuro, rudo pero benevolente, que no se excede, ni abusa de sus armas, que muestra la capacidad humana y mental del personaje. Serie donde si luce

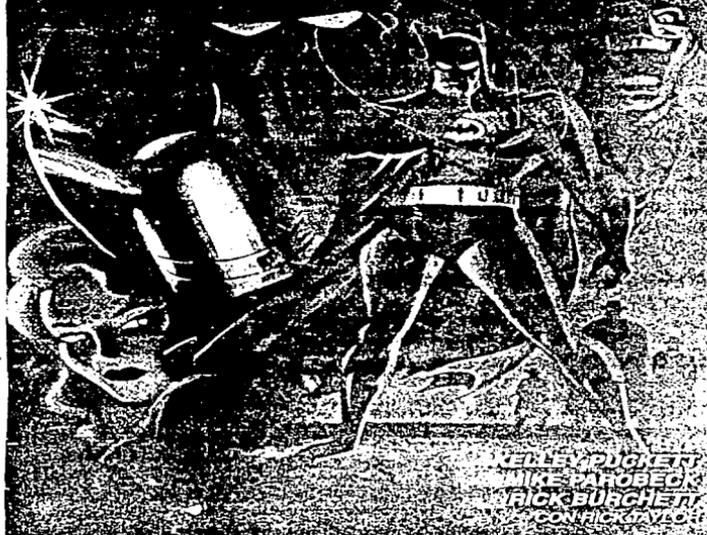


Nº 18.00

LA ADAPTACION OFICIAL EN REVISTA
DE LA PELICULA DE WARNER BROS.

LA MÁSCARA DEL FANTASMA

BATMAN



WELLY DUCKETT
MIKE PAROBECK
TRICK ELLICHENT
CONYIC TAYLOR

FIGURA Nº 28

el héroe por encima de los villanos (Caso contrario en las películas de Batman y Batman Return), que también intenta hacer un poco de la versión protagonizada de Adam West, como Batman, serie en la cual en algunas ocasiones el personaje daba consejos de urbanidad, pero abusaba de recursos técnicos, como el sacar decenas de artefactos para cada ocasión y para cada villano, explotando así de manera exagerada los productos de Batman, ya que se podían comercializar más que cualquier otro personaje en la historia de los comics, debido a que se le creó toda una gama de artefactos para su lucha contra el crimen, que lo mismo iba, de tener un bati-reloj, bati-gases, etc., hasta una baticueva.

La revista MAD en México en su número 17 hace una crítica a la serie animada de Batman, en la que de manera divertida trata de dar sus puntos de vista sobre dicha serie, acatándole responsabilidad a Adam Est, como si él fuese el que escribiera dicho artículo, pero en vez de mostrar una crítica a la serie animada, más bien parece una crítica para la antigua serie protagonizada por el señor Wets, ya que muestra los defectos de la antigua saga de Batman y no los que pudiese tener la nueva caricatura del hombre murciélago.

Si bien es cierto que la antigua serie de Batman tiene tales exageraciones, también es cierto que cuenta con tales logros, como maquillaje, ambientación y creatividad, para hacer que valga la pena, porque nos muestra a un Batman cálido, un Batman para los niños, y no al ser obscuro que ha fascinado a los adolescentes y a los adultos, un

Batman que al igual que el de los comics es valiente e inteligente, incluso un tanto rudo y de muy buenas costumbres. Se puede decir que la antigua serie de Batman esta más bien, dirigida al núcleo familiar en general, en tanto que la nueva serie animada es más bien para los lectores de comics, ya que en ellos se muestra al Batman original, al mito del murcielago del ser nocturno que clama justicia en su ciudad. Cabe destacar que por lectores de comics no nos podemos referir únicamente a los niños, debido a que en la actualidad sus tramas y costos son más bien para adolescentes y adultos.

1977 marca el ingreso del increíble Hulk a la pantalla chica. Bruce Banner es protagonizado por Bill Bixby y Hulk por Lou Ferrigno.

Basado en el personaje del cómic de Marvel se realiza una serie para la televisión, en la cual se muestra el origen de Hulk, así como los problemas que sufre el doctor Banner a causa de su doble personalidad, en dicha serie no enfrenta enemigos con poderes sobrehumanos, ni al ejército norteamericano; más bien es una lucha consigo mismo, una lucha para vencer o por lo menos controlar al monstruo que lleva dentro. La popularidad del programa televisivo es tal que se decide enlazar varios capítulos para proyectarlos en la pantalla grande si mucho éxito, no obstante las buenas interpretaciones de los personajes, así como la caracterización de Lou Ferrigno han seguido en el gusto del público. Tal vez su problema es que no enfrenta a nada que puede representar un verdadero obstáculo para la criatura.

Tales efectos estuvieron a cargo de Wally Veevers, y fueron premiados con un Oscar de la academia por ser los más destacados.

*Christopher Reeve volvería a "volar" para el año de 1980, donde regresaría con *Supermán II* y con un Director diferente Richard Lester. En ésta ocasión únicamente recaudarían 64 millones de dólares.*

La segunda entrega de las aventuras del Hombre de Acero, elaborada con muchas escenas rodadas anteriormente, las cuales no fueron incluidas en el primer film. Con un equipo y actores similar a la anterior, por tanto los resultados son también similares aunque el interés del público fué algo menor.

Contiene escenas memorables como el ataque a los astronautas americanos en la Luna, románticas como cuando por fin Lois y Clark hacen el amor y espectaculares como la pelea de los malvados Kriptonianos que escapan de la zona fantasma para enfrentar a Supermán, en plena ciudad de Metropolis.

La tercera secuela de este mítico personaje llegaría en 1983 pero con muy pocos aciertos en comparación con la primera cinta (Fig. 29). Aquí falla prácticamente todo, salvo los efectos especiales. El argumento es

Para el año 1978 los aficionados a los comics veían por fin su más grande sueño hecho realidad. Después de numerosas caricaturas no muy espectaculares y sin muy cortas, llegaba a la pantalla grande y por primera vez el super-béroe más poderoso del mundo ¡ Superman !.

La Warner Brother y el director Richard Donner, así como la adaptación para la cinta de Mario Puzo, daban vida al último hijo de Kriptón.

Los interpretes para tan ansiada película fueron: Christopher Reeve como Superman, Marlon Brando en el papel de su padre Jor-el, Gene Hackman como Lex Luthor, Margot Kidder como Lois Lane, Glenn Ford como el padre adoptivo y Susannah York como la madre de Kriptón. Se recaudaron 81 millones de dólares en su estreno y Marlon Brando cobró 3 millones por solamente 13 días de trabajo.

Basada fielmente en la sbitoria del cómic más popular de todos los tiempos y con gran argumento bien desarrollado, las peripecias del Hombre de Acero supucieron un extraordinario éxito comercial en todo el mundo. Con un arranque que se desarrolla en el moribundo planeta Kriptón, y sobre todo los efectos especiales que iban desde la explosión del planeta Kryptoniano, pasando a los rayos ópticos de Superman hasta llegar al más estupendo de ellos, el vuelo del Hombre de Acero, que sin duda alguna es lo que más impacta a los espectadores.

pueril y falta de seriedad. Los personajes, incluidos el de Superman, son casi cómicos, aunque no son superadas por Richard Pryor, el cual intenta ser cómico, pero más bien resulta ridículo y absurdo. Su presencia basta para estropear toda la película, lo mismo que el video-juego establecido entre Superman y el "villano" Ross.

Para 1984 a la sombra del éxito de Superman se filmó la película de Supergirls, la cual no gusto ni al público ni a los críticos. El motivo es simple, no había lugar para enfrentar a la mujer de Acero con un par de brujas que iban de lo tonto a lo ridículo, así como a un demonio. Esta historia se aleja completamente del mito del Hombre de Acero, un mito donde lo paranormal no tiene cabida. Al igual que la tercera y cuarta parte de Superman, de ésta película sólo siguen destacando los efectos especiales porque sus historias fueron lamentablemente de más a mucho menos. El motivo de tal proceso fué muy simple, se alejaron de la historia de los comics.

DC para el año de 1989 lanzaría a la pantalla a su segundo héroe más popular, y curiosamente más comercial: Batman el Hombre Murcielago, dirigida por Tim Burton e interpretada por Michael Keaton como Batman y Bruce Wayne, Jack Nicholson como Joker y Kim Basinger como Vicki Vale. Recaudó 150.5 millones de dólares.

Aunque dicho personaje no es tan popular en Europa como en América, lo cierto es que enseguida logró entrar a tal mercado.

La segunda secuela de Batman nos muestra a otros dos de sus más formados villanos, El Pingüino (Danny de Vito) y Gato Negro, Catwoman (Michelle Pfeiffer) igual de exitosa en cuanto a sus escenografías y disfraces, y con la mejoría en cuanto a la actuación de los villanos, más naturales y menos rebuscados, pero cayendo en la exageración en cuanto al abuso de los pingüinos. Simplemente son demasiados, así como sobran el patito amarillo en el que se transparenta el Pingüino, por lo demás los villanos están bien, pero lamentablemente el héroe sigue careciendo de acción y lucidez.

Por último, en cuanto a la aparición de comics en la pantalla, hace su nueva aparición en los noventa el joven Clark Kent y Lois Lane, en una serie de televisión llamada: Lois y Clark Las Nuevas Aventuras de Superman (Fig. No. 30).

Esta nueva serie, se basa en la nueva época de los comics, que aunque tiene mucho de la época dorada, ha corregido sus errores, ya sea por las críticas que siempre se han hecho de tan popular personaje tanto en libros de comics o tesis sobre éstos mismos.

DC en 1985 invita al escritor John Byrne a "recrear" su universo, dando un borrón y cuenta nueva; borrón, en el cual Byrne decide cambiar lo malo del cómic, así como las anomalías que existían en el curso de sus historias y que en gran parte fueron provocadas por el personaje de Superboy, quién con su aparición cambió el curso de la vida de Superman. Esto debido a que en la versión original de Jerry Siegel y Joe Shuster, el



FIGURA N° 30

hombre de Acero no existe sino hasta que llega a Metropolis, en donde Lois Lane lo bautiza como Supermán, por tal motivo no existía Superboy. El último nace a consecuencia del éxito del último Kriptoniano a finales de los años 40s.

John Bayne tuvo que hacer un poco de historia en cuanto a Supermán y su mundo. Empezando por Lois Lane en 1938, época en la que era glamorosa, ruda, tenía muchos recursos y se hacía cargo de su vida y su carrera.

En ocasiones era poco temeraria, pero podía sobrevivir antes de que Supermán llegara a salvarla, y es fácil asumir que hubiera podido sobrevivir sin él.

Por desgracia no siempre se conserva así. En los cincuenta Lois había cambiado considerablemente. El rol de la mujer en la sociedad también había cambiado, y Lois era un reflejo de él. Cuando los muchachos regresaron a casa de la guerra, esperaban que las chicas regresaran a la cocina, y así lo hicieron, con muy pocas excepciones. Esas excepciones "las mujeres que trabajaban" parecerían aberraciones, y en la ficción se ajustaron a un molde; amargadas, frustradas, siempre vacías e insatisfechas por su decisión de "abandonar el rol que les correspondía", de esposas y madres Lois se convirtió en un claro ejemplo de ésta situación. No importaba que fuera la mejor reportera, o "Chica reportera", pues era

importante hacer la distinción, ella nunca estaría satisfecha, nunca se sentiría completa hasta que engañara a Clark para que revelara que él era Supermán, y de esa manera, ganarse el derecho de casarse con el Hombre de Acero.

Lois era curiosa en extremo, fastidiosa e ineficiente, un verdadero dolor de cabeza. Había caído muy bajo, desde 1938.

Pero el simple hecho de eliminar el conocimiento general de que Supermán tenía una doble identidad, lo cambió todo. De un sólo golpe Lois recupero su antigua gloria, ya no más molestias ni trucos absurdos. Cuando ella miraba a Clark Kent, veía precisamente a Clark Kent, y en la versión que forma Byne, Lois empieza a tener resentimientos hacia su compañero Clark por haberle ganado la exclusiva de Supermán, y de esa manera, es como Kent obtiene el trabajo en "El Planeta", y eso era algo que Lois nunca le iba a perdonar. Bueno casi nunca.

Clark se enamoró de Lois desde el momento en que la vió por primera vez. A pesar de que conocía todo el mundo, el todavía era un chico provinciano, con ciertas ideas de como debería ser la mujer. Lois era todo eso y mucho más. Glamorosa sí, pero mucho más. Era exigente, y muy curiosa, y tenía los mismos derechos en un campo que antes se consideraba exclusivamente masculino, la redacción de un periódico de circulación nacional. Nunca pidió un tratamiento especial porque era "sólo una chica", y por lo tanto, nunca se le dieron. Ella ganó su posición al demostrar que era tan buena como el mejor.

Fué el contrapunto de la reacción de Lois hacia Superman. En principio la nueva Lois (1985) tenía una vida sentimental perfectamente saludable y normal, antes de la aparición de Superman. Simplemente todavía no encontraba lo que buscaba, hasta que él llegó. Había un algo más que un frío y calculado "él es el número uno, así que debe ser mio".

Después de todo, en su nueva versión, Lex Luthor era el hombre más rico y poderoso del mundo, antes de la llegada de Superman (ahora su naturaleza criminal era más sutil, y realmente, no era obvia, tras un traspalante de cerebro-así son los comics-, es un Lex más joven y varonil), y aún así, Lois fué capaz de resistirse a sus encantos. Lois se enamoró completamente, y de una manera nada platónica de Superman.

Así se creó al que se le llamó adecuadamente " un triángulo entre dos ". En el pasado, Clark nunca tuvo oportunidad con Lois. Ella sólo tenía ojos para Superman, y en esos raros momentos en que ella no dedicaba toda su energía a demostrar que Clark era Superman, sólo tenía lastima por su compañero de trabajo.... Cómo podría ser el mejor reportero, y aún así, ser tan torpe? Este nuevo Clark, es totalmente mejorado (y en realidad, el original), se sentía libre de conquistar a Lois, bajo sus propios términos. Era importante para él, ganar su amor como Clark, un ser humano, y no un ícono.

De ésta manera, dió un nuevo giro a otro de los conceptos de la antigua relación. La dinámica principal del triángulo era una especie de fantasía adolescente de venganza. Lois se burlaba de Clark, pero al hacerlo ella perdía, pues se apartaba del camino para llegar a Supermán. No existía ningún niño antes de la adolescencia, que no se identificara con ese concepto: "Crees que soy un perdedor, pero si supieras mi secreto...."

Hoy en día, es importante para Clark convencer a Lois de su verdadero valor, que es, después de todo, su valor humano. Clark Kent, es su verdadero yo, quien había sido toda su vida. Superman era sólo un traje rojo y azul que él usaba, y en realidad, no era una identidad verdadera, como lo era Clark, el chico creado en Small ville, y el hombre que trataba de forjarse su propia vida, en Metrópolis. Una vida cuyo elemento más importante era una joven viaz llamada Lois Lane.

Y esa vida se representa muy habilmente en la nueva incursión de Supermán dentro de otro medio, nuevamente la televisión, con " Lois & Clark ", e incluso el título dice algo más que la vieja rutina, Lois como dolor de cabeza, y Supermán como un héroe impecable e imponente. Se trata ahora de dos personas que se encontraron uno al otro, y descubren las dinámicas de su relación. Una simple y sencilla relación humana.



CAPITULO N° 3

3.1 BOOM DEL COMIC NORTEAMERICANO.

Antes de hablar de un "boom", necesitamos saber el significado de dicha palabra.

La utilización de la palabra "boom" se puede entender como una especie de explosión si se le relaciona con los onomatopeyas que utiliza el cómic en sus diversas viñetas, o como un efecto de la caída de algún objeto pesado.

Por otra parte, según el Appleton's New City's Dictionary su volumen la palabra "boom" significa: Auge, actividad o prosperidad repentina económica financiera. No obstante, habría que agregar que en el cómic un "renacimiento", no porque empieza de cero, más bien debido a que cobra una nueva vida.

Ahora bien, quién o qué decide el momento de denominar con ese adjetivo la prosperidad de dicho producto: En primer lugar tenemos ya una idea de lo que significa "boom", luego entonces, se le da el nombre en el momento en que los eventos prosperan de forma muy considerables.

Pero ¿ Cómo lograr conseguir que el público vuelque su atención hacia algún producto de un sólo golpe ?

La respuesta puede en ocasiones ser muy sencilla como en el caso del cómic, en el cual, simplemente se le otorgó al público lector algo que no esperaban que sucediera en dicha historieta, en éste caso fué lo que aparentemente sería la única y definitiva muerte del Hombre de Acero. La muerte de un personaje que ocupa un lugar determinante en la sociedad. ya que bien pudo haber sido otro ícono, per tal vez nada tan irrelevante hubiera pasado. Cuando fallece Robin, su muerte no causa mucha sorpresa, ya que en base a encuestas con los lectores norteamericanos, ellos mismos son quienes deciden que el joven ayudante de Batman viera fin a su existencia (Muerte en la Familia).

En el caso de Supermán, la gente no había votado, es más nadie en el mundo esperaba que sucediera tal acontecimiento. Son los mismos productores y editores del Hombre de Acero quienes con ayuda de sus mejores dibujantes, deciden poner fin a la carrera de tan singular y poderoso personaje.

El motivo parece simple pero a la vez cruel, el último hijo de Kriptón no volverá a surcar los cielos porque su cómic (anglosajón) historieta (América Latina) tebeo (España) ó Manga (Japón) había decaído en cuanto a ventas.

Esto debido en parte a que después de la Segunda Guerra Mundial (época en la cual los cómic tienen su mayor aceptación), los héroes ya no enfrentan a los nazis ni a Hitler, sino a super villanos ficticios con un

amplia diversidad de poderes y armas destructivas, motivo por el cual a mediados de los años cincuentas, época en la cual el cómic se encontraba en un punto muy pobre en cuanto a creatividad e historia se refiere, sale a conocimiento público el libro Seduction of the innocent en donde por medio de un análisis psicológico, su autor Fredric Wertham, se encarga de mostrar únicamente los aspectos negativos de los comics de héroes, culpando de ello principalmente a los personajes de DC, a quienes les atribuía el ser culpables de problemas de violencia, drogadicción e inclusive de un alto contenido sexual. Tal fué la crítica que las compañías editoras de cómic se ven obligadas a cambiar el contenido de sus historias, volviendolas más simples, con argumentos muy pobres, dando ahora más consejos que aventuras en pocas palabras se van totalmente a los extremos, por lo cual sólo sobrevivieron a esa crisis Superman, Batman y la Mujer Maravilla, quienes luchaban contra la competencia que presentaban ahora populares historias de terror y misterio como Journey into Mystery de Marvel o House of Mystery de DC. La aparición de Flash en Showcase No. 4 comienza una nueva época para el cómic norteamericano Ya llegados los años ochentas los lectores parecían haberse aburrido de leer siempre lo mismo, y por otra parte la mayoría de los niños que habían observado las películas de Superman eran ya adultos que tenían otra problemática más real. Por lo tanto, habían dejado de comprar las bazoñas del héroe inmortal.*

Otro poderoso motivo por el cual Superman dejaría de existir, era que su publicación fuera de los Estados Unidos se había vuelto casi nula o peor aún, de muy baja calidad en sus materiales.

Todo lo anterior es motivo suficiente para que la Compañía (DC) con más tradición en el mundo de los comics, planeara y ejecutara el funeral de quién había sido por más de 50 años su hijo pródigo.

Entonces es así como el 18 de noviembre de 1992, un extraño, misterioso y cruel ser proveniente de un lugar desconocido y una mente ingeniosa, acabó con la vida del Hombre de Acero. Esto fué sólo un arma de dos filos para bien sacar al cómic de su decadencia o bien para hundirlo aún más.

La muerte del super héroe, provocó preocupación y todo tipo de reacciones en distintas partes del mundo. Hubo quienes lo tomaron a broma y otros como nada cierto, inclusive ésta noticia fué difundida en diversos noticiarios como si el acontecimiento fuese real, dando parte para que gente reconocida en nuestro país opinara sobre dicho evento que parecería cerrar el fin de una era. Fernando Curiel y Raúl Cremoux, investigadores de la UNAM, dieron sus opiniones para el periódico de la Jornada de octubre 21 de 1993, en donde expresaban que: " la muerte de un héroe simbolizaba un homenaje al cómic, donde se mezclaban todas las corrientes posmodernistas y su máxima evolución lo ha llevado a modernizarlo, a grado tal de que llegó a consagrarse académicamente, aunque después perdió un poco de fuerza en su capacidad de expresión".

El resultado de dicho evento, tuvo un fin positivo, ya que Superman no sólo salvó a su compañía, sino también a los de la competencia (Marvel) y a otros tantos que apenas estaban iniciando (Image, Valiant y Dark Horse), otorgándoles otra nueva era de florecimiento llegando incluso a formar crossovers juntos para así apoyarse y de paso salvar sus respectivos universos, ya que de entrada el ejemplar de la Muerte de Superman, dejó ganancias por varios millones de dólares al ser vendidos más de 3 millones de copias.

De tal fenómeno, DC tuvo que hacer volver de ultratumba a Superman, para volver ha acaparar de forma impresionante y convincente a los aficionados al cómic y a los super-héroes, ya que apartir de a mediados de septiembre de 1993, el último hijo de Kriptón vuelve a la vida para enfrentar nuevas, mejores y más creíbles y realistas aventuras, cambiando de paso al controvertido Clark Kent por un hombre más dinámico.

3.2. LA JUVENTUD, SU MAXIMO OBJETIVO.

Parte primordial de una nación son los adolescentes, pero ¿Cuántos de ellos no han recibido una orientación correcta?. Lamentablemente son muchos, ya que caen bajo las drogas, maltratos, abandonos, injusticias, etc.

Motivo por el cual muchas instituciones a nivel mundial se han preocupado por ellos. Así han nacido diversas asociaciones, en pro de los jóvenes, ya que en ocasiones la mala orientación de los padres a su ignorancia hace que sus hijos tomen rumbos equivocados, lo cual es lamentable y de la que todos es mayor o menor grado somos culpables de ello, ya sea por su egoísmo, racismo, etc. Pero todos podemos cambiar, ayudar tal vez con una pequeña porción de humildad, y en este sentido, los comics no se han quedado atrás, y no sólo en las historietas norteamericanas, sino que también en las nuestras, que aunque con cierto contrarismo. Ya que lo mismo advierten el peligro del robo y la droga, pero que en ocasiones estimulan más el sexo; que si no es bien asimilado traera problemas de conducta en cuanto a él, siendo su mayor problema los argumentistas que únicamente se están preocupando más por vender que por llevar un verdadero mensaje, pero tal vez con el paso del tiempo reconsideren esa actitud, ya que si algo hay en nuestro país es gente capacitada que logre aflorar una industria y de paso ayudar a los jóvenes.

Pero ahora bien, este problema trajo consigo que los grandes compañías norteamericanas del cómic, llamese D.C., Marvel, Dark Horse, Image, etc., tuvieran un cierto giro en sus historias y se preocuparan por abordar ésta problemática, quizá por las críticas, quizá por iniciativa propia. Pero lo importante es que exista esta preocupación y sabiendo de antemano que la mayoría de los lectores de comics son adolescentes, que en cualquier momento están expuestos a las garras de los vicios.

Es por ello que las compañías de comics han transformado a sus personajes de un perfeccionismo a un humanismo, ahora ya no sólo es importante vencer a los villanos, sino también ayudar a la gente que lo necesite a demostrar que los villanos luego no son tan egocéntricos. Sino más bien tienen un problema de desorientación que en muchas ocasiones han tenido sus antecedentes en una infancia poco grata, y que diferencia en entre ellos no es mucha, ya que en casos como el de Batman, pese al terrible trauma de su niñez, logra superarla gracias a la buena tutela de su mayordomo. Pero caso contrario sería tal vez el de Lex Luthor que en la actualidad su prepotencia viene del poder económico, que le fué otorgado por su excesiva ambición y que pese a tener todo ese poder, no llega en realidad a ser feliz y mucho menos a tener un amor sincero. Pero existen otros como Magneto, un hombre o mutante como se le quiera llamar, pero que busca debido a su triste pasado y al rechazo de los suyos, la sobrevivencia de su especie, por lo cual lucha contra la raza humana, pero no por ambición ni riquezas, sino por ocupar después de su guerra, la paz en la que pueda convivir con los de su clase, y librarlos del yugo, del racismo y la ignorancia humana.

Lo anterior son ejemplos en lo que se pueden reflejar sus lectores, pero eso no es todo, ya que también se crean números en los cuáles los héroes advierten del peligro de las armas. Armas en manos de los delincuentes que roban y asesinan a gente inocente, despojando no únicamente de los bienes materiales, sino también de un ser querido, destruyendo a su paso un hogar y enfermando un alma más en el mundo,

marcandola con una cricatríz imborrable en la mente y el corazón de los agredidos.

Aunque no todo en esas historias es tristeza, también crean otras en las cuales muestran la enorme satisfacción que da el ayudar a quienes se encuentran en desgracia, ba aquellos que van por la senda equivocada a los desprotegidos, enseñándonos que no es necesario el dinero para poder ayudar al projimo, sino que aveces es más reconfortante el brindarle una sonrisa sencilla que una mirada de lástima o de desprecio, ya que con esa sonrisa no se sentiran tan sólos. Pero sobre todo nos ayuda a recapacitar en que no necesitamos poderes o ser Supermán para ayudarnos a nosotros mismos a coexistir de una forma alentadora y pacífica.

Es esa la forma en la cual los comics intentan ayudar a los jóvenes, ya que si bien es cierto que no todas pueden desviar sus historias para ayudar a jóvenes, también es verdad que al menos sus personajes más populares y de más penetración sí pueden hacerlo. Algunos como el caso de Venom, que pese a ser villano, también sigue un ideal y muy a su manera protege a los niños u otra persona desvalida, y es por eso que la juventud en su máximo objetivo, ya que de ellos depende el futuro de un país.

3.3 ANALISIS SEMIOTICO.

En este punto, nuestra investigación concreta el análisis propiamente dicho; para tal realización nos sustentaremos en bases teóricas de los apartados anteriores. En esta parte se analizará el contenido icónico y lingüístico de los comics citados: Superman, Batman, Hombre Araña, Capitán América, Punisher y Hombres X. Desde la perspectiva de este estudio, entablaremos las apartaciones ideológicas que puede influir en los adolescentes mexicanos; para tal motivo y debido al número de historietas, a estas las hemos conjuntado para hacer de ellas un sólo cómic.

Las variadas y diversas formas del cómic, van de estar conformadas en una sola tira (Comic Strip) como la de los suplementos dominicales de los diarios, o también por una serie de tiras para formar un cuaderno (cómics book) y por que no, por diversas tiras que forman dos historias diferentes, con dos portadas, denominadas flip book.

Ahora bien, antes de iniciar con dicho análisis, sería bueno, recomendable y hasta imprescindible, mencionar que el cómic puede ser más que una historia que pasa por imágenes, texto, sonidos (onomatopeyas) y símbolos y el porqué de ésta afirmación será contestada al final del mencionado análisis, y para dar apoyo a éste estudio, daremos las definiciones de elementos que conforman al lenguaje específico del cómic:

A) Macrounidades significativas: Son las que se remontan a la propia

estructura que posee el cómic, como son: el número de páginas, su periodicidad, el color, el estilo y grafismos personales del dibujante.

- B) Unidades Significativas: Están constituidas por los pictogramas que representan al mínimo espacio y/o tiempo que se quiera representar y lo cual determinará si su forma será cuadrada, circular u oval.*

- C) Montaje: Puede ser estudiada desde dos perspectivas, el gráfico y el narrativo. El primero se refiere a las Unidades gráficas (páginas y viñetas), el segundo a los espacios y tiempos que crean una narración con ritmo. Su unidad es la escena.*

La conexión de viñetas puede darse en forma lógica o arbitraria en forma de "progresión" (forma logicamente cronológica) "movilización paralela" (alterna dos ó más acciones simultáneas y alejadas unas de otras).

Unidades de montaje: escenas definidas por su tiempo y/o espacio:

- 1) Unidades espaciales de montaje: ampliación, concentración y montaje analítica.*

- 2) Estructuras temporales: relenti, flash back a evocaciones al pasado.*

- 3) Estructuras psicológicas de montaje: Sueños, percepciones subjetivas y flash back y flash forward psicológicos.*

Otras formas de secuencia entre viñeta y viñeta son:

- A) *El fundido, recurso tomado del cine y en la viñeta se presenta al mismo tiempo presente, pasado y futuro y futuro o presente y pasado.*
- B) *Montaje simultáneo: no sigue una secuencia lógica y convencional, el caricaturista logra que el lector entienda la trama.*
- C) *Voces en off, donde se presenta el sonido que proviene de algún sitio fuera del pictograma.*
- D y E) *Línea de indicatividad.- Se refiere a ver la línea ideal que ordena el trayecto de la lectura e indica la significación de gestuario a el valor de las onomatopeyas.*
- F) *Pictograma o viñeta: Es la representación pictográfica de mínimo espacio y tiempo significativo que constituye la unidad de montaje de un cómic.*
- G) *MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS: Son los elementos que integran, componen o definen un pictograma.*

ENCUADRE: Se refiere a composición, decorado, vestuario y tipología.

ADJETIVACIONES: Iluminación y angulación, contrastes, sombras

y *claroscuros*.

- H) **ONOMATOPEYAS:** *Son fonemas con valor gráfico que sugieren acústicamente al lector el ruido de una acción o producido por un animal. En algunas cosas imitan sonidos válidos sólo por el inglés y se transfieren a países de otra habla, así pierden su conexión inmediata con el significado.*
- I) **RASGOS CINÉTICOS:** *Son convenciones gráficas que producen o sugieren la ilusión de movimientos. Son para el personaje del cómic una de las principales formas de expresión junto con el lenguaje verbal.*
- J) **BALLON:** *Es el elemento básico de la semiótica del cómic, signo convencional determinado en su contorno según el espacio y a lo que se desea expresar el autor. Es un metalenguaje que remite a un código que la condicione los signos del balón. El balón integra gráficamente el texto de los diálogos, pensamientos, fantasías, sueños y recuerdos de los personajes. Puede definirse como indicador visual del emisor fonético y posee una cauda indicadora hacia el rostro del hablante, ello significa la manifestación oral del personaje. Cuando la unión del personaje y el "ballon" es por medio de una línea punteada o círculos significativos ideas fantasías o sueños. ¹¹*

¹¹ Muñoz Álvarez, Víctor M.- El Cómic en la Publicidad, Una Aproximación semiológica, págs. 340-358.

Los tipos de encuadre que se utilizan en los comics se deben, en su mayoría a la técnica cinematográfica, por lo cual un gran número de vocablos comunes entre los medios de comunicación:

Big Close up: (gran primer plano) un ojo, mano, oreja, objetos, etc.

Close up: (primer plano) del cuello a la cabeza.

Medium Close up: (plano medio corto) de la cintura a la cabeza.

Medium Close up: (plano americano) de la rodilla a la cabeza.

Full Shot: (plano general) todo el cuerpo completo. (11) González Treviño, Jorge.- Televisión Teoría y Práctica, Editorial Abombra, México 1978.

Dado que el análisis se fundamenta en la semiótica y esta supone a la isotopía, daremos la definición de la misma: la isotopía se considera como las características literativas del discurso que cuenta con episodios que forman una estructura completa que determina la naturaleza de la trama y el desarrollo narrativo que en ella se sigue.¹²

¹² Resendiz, Rafael.- El Cómic es algo serio, p.p. 114.



VIÑETA 1

CLOSE UP

En este cuadro aparece un niño de 6 ó 7 años, de mirada fija y pensativa que es respaldada por un recuadro que indica que él niño tiene miedo.

VIÑETA 2

FULL SHOT

Niño de 6 ó 7 años permanece inmóvil en la que parece ser una puerta, serio y temeroso.





VIÑETA 3

Full shot
 Con el objetivo (niño) con más espacio, donde aparece el niño de 6 ó 7 años y atrás de él un cuadro con una montaña dibujada y el frente unas escaleras en forma descendente que llevan al sótano.

VIÑETA 4

Full shot
 Niño 6 ó 7 años permanece en la parte superior del cuadro, para dar el efecto de que la escalera del sótano es demasiado larga. El personaje sigue inmóvil y pensativo.





VIÑETA 5

Full shot
Niño de 6 ó 7 años sale corriendo a través de un pasillo mientras dirige su mirada hacia atrás, como si alguien lo siguiera y el mismo reprochándose así mismo su actitud.

VIÑETA 6

Full shot con tilt down
a dos personas.

Niño de 6 ó 7 años con actitud de pena dirige su mirada al piso, en tanto que la otra persona, es una mujer de unos 30 años que lo ve con ternura mientras permanecen en el comedor.





VIÑETA 7

Medium shot

El niño abraza a la mujer con un sentimiento de alivio y comprensión que a la vez le dá el valor y seguridad que necesita.



VIÑETA 8

Close up

Niño de 6 ó 7 años parece detenerse y sentir miedo por la presencia de algo ó alguien que está de trás de él.



VIÑETA 9

Close up
Jóven de 15 ó 20 años
intentando voltear pa-
ra ver que ó quién es-
tá detras de él, pero
aún tiene un semblante
como de miedo.



VIÑETA 10

Close up

Hombre adulto de unos 35 años
que tiene una mirada de asombro
al descubrir que ó quién está
detras de él.





VIÑETA 12

Full shot

Exterior en ruínas y llameante en el cual dos seres pelean uno de ellos es Superman, el otro el monstruo, conocido como Doomsday.



VIÑETA 13

Medium full shot.

Doomsday golpea y sangra la boca de Superman que vuelve a experimentar el miedo y la impotencia.



VIÑETA 14

Close up

Doomsday cubre con su mano la boca de Superman mientras sangra su oreja con los dientes ante la mirada atónita y temerosa de Superman.



VIÑETA 15

Full shot

Escombros humeantes en donde permanecen derrotados cinco miembros de la liga de la justicia, al mismo tiempo que Doomsday arroja el cuerpo de Superman.



VIÑETA 16

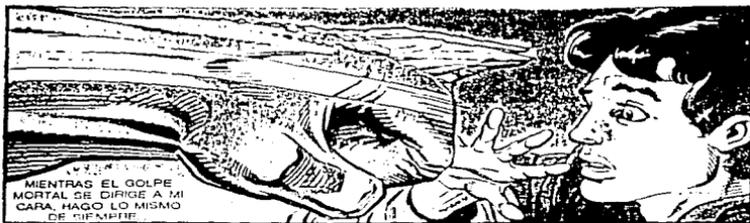
Full Shot

Supermán ha vuelto a ser un niño, atemorizado al que le queda grande el uniforme de héroe. Atrás de él, la silueta de Doomsday que se aproxima con desición.

VIÑETA 17

Close up

Niño atónito y con temor observa como se dirige el puño de Doomsday hacia su rostro.



ISOTOPIA DISCURSIVA DE LA SEGUNDA TIRA 8 VIÑETAS



VIÑETA 18

Medium Shot

Supermán parece entrar a una especie de escenario, ya que abre una cortina y las onomatopeyas aluden las expresiones de aplausos y gritos.



VIÑETA 19

Full shot

Supermán con una pose de interés y actitud abierta plática con una entrevistadora en el interior de un escenario en el cual también se aprecia al camarógrafo.



VIÑETA 20

Over shot

Supermán de espaldas observa y atiende a las preguntas que un público estudiantil le hace.



VIÑETA 21

Close up

Supermán contesta la pregunta del joven y al aparente movimiento de sus manos denotan que su forma de expresión es sincera y abierta, en tanto que junto al monitor un hombre lleva su mano a la cabeza y permanece pensativo.



VIÑETA 22

Close up

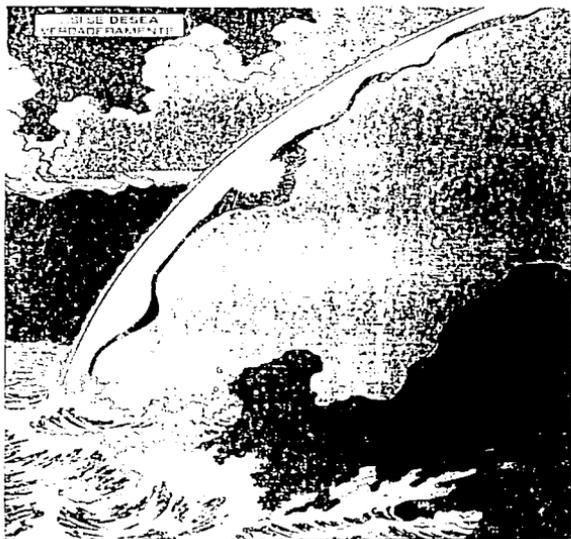
A entrevistadora y entrevistada, que parece estar temerosa al realizar su pregunta sobre si no los asustó el enfrentar los peligros.



VIÑETA 23

Big close up

Supermán contesta la pregunta de la joven, en tanto que el fondo del escenario ahora es obscuro al igual que el contorno de sus ojos denotando que el miedo y muerte siempre están presentes.



VIÑETA 26

Full shot

Exterior en donde se aprecia el mar y el cielo y un domo que cubre lo que podría ser un mundo de violencia que quede ajeno a la libertad de la naturaleza.



VIÑETA 27

Full shot

*Exterior de un edificio
que se moja a causa de la lluvia.*



VIÑETA 28

Close up

Hombre adulto de más de 50 años exclama la ausencia de Supermán en tanto dirige su mirada al interior del cuarto donde se encuentra.



VIÑETA 29

Full shot

Hombre mayor de 50 años muestra la inmensa cantidad de cartas que han sido enviadas a Superman a los atónicos miembros del universo de DC que se asombra por el enorme número de postales.



VIÑETA 30

Close up

Mujer Maravilla exclama su admiración por un hombre como Superman que dedica su tiempo a ayudar a sus semejantes.



VIÑETA 31

Full shot

Supermán en aparente descenso del cielo y durante una nevada se aproxima hacia la silueta de unas personas que se encuentran en un callejón.



VIÑETA 32

Medium full shot

Supermán se despoja de su ropa y se le brinda a una mujer y su hija, con la cual los cubre de la nieve y el frío. En tanto que el recuadro nos reprocha de nuestra actitud de no ayudar a quienes lo necesiten.



VINETA 33
Full shot

Supermán, la mujer y su hija vuelan a través de la tormenta que cae sobre Metrópolis en busca de un lugar confortable.



VINETA 34

Full shot

Supermán desciende de las alturas junto con la mujer y su hijo a quienes lleva a un refugio público para salvaguardarse de la nevada.



VIÑETA 35

Plano Americano

Supermán y sus protegidos son bien recibidos en el albergue por una mujer rubia que les sonríe a su encuentro.



VIÑETA 36 Y 37

Las miradas de la mujer y su hijo reflejan satisfacción, ya que saben que no pasarán frío, ni hambre e el albergue en el cual con donaciones voluntarias reciben comida y ropa.



VIÑETA 38

Full shot

En el interior de una cocina reciben y preparan lo que le ha sido donado, pero ayuda a la gente que llegue al albergue.



VIÑETA 39

Medium shot

De un hombre que dirige su mirada hacia las personas que ha ayudado en el albergue, pero sobre todo destacan los recuadros que indican que el problema no se resuelve de un día para otro, ni con Supermán.



VIÑETA 40

Medium shot

*En el interior de la oficina postal.
A la nocturna lee carta en la que
un niño pide algo del espacio de un
viaje de Supermán, en tanto que
la mujer Maravilla permanece atenta
a la lectura.*



VIÑETA 41

Close up

*Flash lee otra carta en voz alta en la cual da a entender que la gente
cree que Supermán puede hacer milagros en tanto que la Mujer Maravilla,
intenta comprender la tristeza de Supermán al poder ayudar a todas
las personas que lo necesitan.*

ESCUCHEN
ESTA NOTA DE AGRA-
DECIMIENTO

SE QUEDÓ SIN CAGA.
PERO LE AGRADECE
QUE SALVARA A SU
FAMILIA.



VIÑETA 42

Full shot

La Mujer Maravilla lee otra carta en la cual no le piden nada a Superman, sólo le agradecen el que los haya salvado de Doomsday, mientras que Aquaman y Lady Máxima permanecen serios y un tanto apenados por no dedicar más de su tiempo ha ayudarlos.

No tengo cosas
y no podés reconocer
porque perdí el seguro
y yo pero quisiera divorciarme
pero soy muy orgullosa
porque solvo de nuestras
muchas gracias por
vidas. Su bondad y heroísmo

VIÑETA 43

Big close up

Carta de agradecimiento hacia Superman por haberlos salvado de una muerte segura.



VIÑETA 44

Full shot

Pensativos y rodeados de cartas, la Mujer Maravilla, Linterna Verde, Batman y Flash reflexionan sobre el contenido de dicha carta.



VIÑETA 45

Close up

La Mujer Maravilla, con una mirada de determinación propone ayudar a la familia de la mujer que envió la corte, así como a la demás gente que lo solicite.

ISOTOPIA DISCURSIVA DE LA
CUARTA TIRA 11 VIÑETAS.



VIÑETA 46

Close up

*Una mano gira una pistola
de abajo hacia arriba y
con rapidez.*



VIÑETA 47

Close up

*Dos manos introducen un cartucho con 14
balas al interior de una pistola.*



VIÑETA 48

Close up

*Ambas manos aseguran la
penetración del cartucho
que es respaldado por
una onomatopeya que indica
que el cartucho está
asegurado y listo.*



VIÑETA 49

Big close up

El arma está a punto de ser disparada ya que el dedo se encuentra en el gatillo.



VIÑETA 50

Full shot

Al fondo se vislumbra al recuadro de un dibujo para practicar el tiro, simula un objetivo.



VIÑETA 51

Big close up

El dedo esta apunto de accionar el gatillo de la pistola.



VIÑETA 52

Close up

La pistola apunta hacia el mismo lector, mostrando lo obscuro del cañón de donde saldrá un mortal proyectil



VIÑETA 53

Close up

Entrecerrando un ojo el tirador dirige su arma hacia el objetivo.



VIÑETA 54

Full shot

La silueta del tirador que se encuentra sentado en juego tubular, mientras continua apuntando hacia su objetivo y escucha diversas voces que retumban en su mente.



VIÑETA 55 Y 56

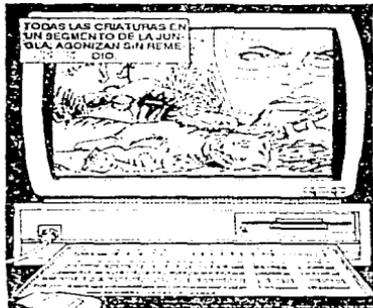
El tirador prepara su disparo, aunque de pronto duda y se asusta de jalar el gatillo del arma.



VIÑETA 57

Close up
Un gato ya hace muerto en el piso de tierra y rodeado de arbustos que pudieron protegerlo de la crueldad humana.

ISOTOPIA DISCURSIVA DE LA QUINTA TIRA 2 VIÑETAS.



VIÑETA 58

Full shot

La imagen de 3 felinos, 2 aves y simio, aparecen en la pantalla de una computadora que refleja el irritado rastro de gatula que sufre y se enfurece por la muerte de los animales.

**ISOTOPIA DISCURSIVA DE LA SEXTA TIRA
5 VIÑETAS.**



VIÑETA 59

Full shot

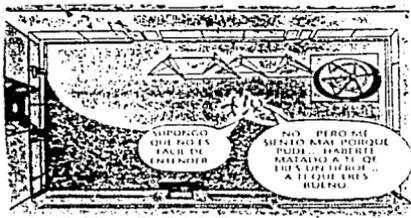
Con la escasa luz que reflejan las lámparas de la calle, el Hombre Araña plática e intenta hacer comprender a un niño que el dispararle a otra persona no es la solución a un problema, que lo que ve en las películas no es real.



VIÑETA 60

Close up

Del niño brota el llanto al comprender el terrible error que pudo ocasionar si dispara contra otra persona, al mismo tiempo que le quita el arma de su mano.



VIÑETA 61

Full shot

Vista aérea de un área de recreo en las que se aprecian los juegos tubulares y las personas que ahí se encuentran.



VIÑETA 62

Full shot

El niño se siente culpable por sus actos, por lo que pudo haber sucedido entanto, el Hombre Araña, trata de estimularla para hacerlo sentir bien, con una pose pacífica y tranquila.



VIÑETA 63

Medium shot

El niño busca refugio en el Hombre Araña y lo abraza para sentir consuelo en el héroe que le brinde confianza y apoyo.



VIÑETA 66

Close up

Con el rostro lleno de furia Batman repite el nombre de Jason e infunde temor y al sarcástico payaso que no sabe que hacer.



VIÑETA 67

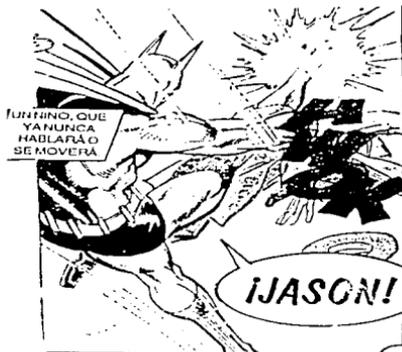
Full shot

Batman golpea con su mano izquierda al Guasón que cae por un varandal.

VIÑETA 68

Full shot

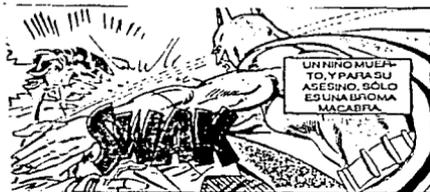
Movido aún por el gas del miedo, Batman pateca el rostro del indefenso Guasón.



VIÑETA 69

Medium shot

El Guasón siente sangrar su rostro por el golpe que le produce el puño del Hombre Murciélago, que continúa enfurecido por la muerte del joven Jason.



VIÑETA 70

Medium shot

Batman abofetea con su mano izquierda al Guasón que parece caer por la fuerza del golpe al mismo tiempo que brota sangre de su boca.



VIÑETA 71

Knee shot

Batman patea con su pierna derecha el abdomen del Guasón, que continúa impotente ante la ira que el encapotado siente.



VINETA 72
Full Shot

Finalmente Batman golpea con su puño izquierdo y de abajo arriba el mal derecho rostro del Guatón que se estrella también con la pared. Existiendo que dos onomatopeyas diferentes que representan a los distintos contractos que sufre el villano en el interior de las cloacas de Ciudad Gótica.

ISOTOPIA DISCURSIVA DE LA OCTAVA TIRA 9 VIÑETAS.

ÉL NO
CONSIDERA
VICTORIA...
LA
CADA
PÉRDIDA
HUMANA.

PERO AL
MIRAR
TODO
EL MUNDO.



VIÑETA 73

Full shot

El Hombre Araña permanece de pie en forma de que ha vencido y de ser superior a su contricante que yace inconciente a sus pies, la ruptura del uniforme del arácnido en su hombro derecho muestra que la pelea fué muy intensa, a grado tal que reflexiona sobre la pelea que aunque no le satisface del todo haber tenido que usar tales recursos.



VIÑETA 74

Medium shot

El Hombre Araña en el lado derecho de la viñeta se muestra tenso, listo para defenderse del agresivo Venom que busca y refuerza sus acciones con diálogo que incita a la violencia ante la asombrada mirada de la mujer llamada Annie.



VIÑETA 75

Big close up

El fondo de la viñeta simula la nieve que cae en el escenario, en el momento que ba Annie le brotan, lágrimas de sus ojos, lágrimas de ira e impotencia al ver que a Venom, lo único que le interesa es pelear y no pensar.



VIÑETA 76

Close up

Venom se ha despojado de su máscara y nun tanto confuso por las palabras de Annie, trata de analizar, los hechos pasados al mismo tiempo que de la boca de ambos sale una especie de humo que simula el frío que ocasiona la nevada.



VINETA 77

Close up

El Hombre Araña observa a Venom que piensa en voz alta y recapacita el hecho de atacar al Araña hablando en plural, por que le plática a su traje que es un ser alienígena viviente, como si pidiese su autorización para proceder.



VINETA 78

Close up

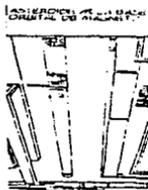
Nuevamente se aprecia la nieve y el vapor que ella provoca en el rostro de Venom que agradece a Annie por su consejo, a la vez su traje le autoriza el no pelear.



VIÑETA 81

Close up

Continúa nevando y Venom salivante y mostrando sus diversos colmillos le propone hacer las paces al Araña, que piensa que ese puede ser el momento adecuado para dejar de pelear de una vez por todas con Venom y que aunque acepte la proposición, continúa teniendo sus dudas y desconfianza hacia su ahora pacífico rival.



VIÑETA 82

Full shot

El recuadro superior indica que el personaje se encuentra a bordo de un asteroide artificial, a tiempo que las manos en la espalda de ésta y el balón muestran que Magneto está reflexionando por lo que ha observado en la tierra y que según se lee no es a su completa satisfacción.

VIÑETA 83

Knee shot

Magneto aún abordo de su satélite piensa que es injusto que el hombre domine sobre la Tierra. Recriminando el egoísmo y ambición que mueve a los humanos que pelean mucho, para obtener muy poco.



**ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA**



VIÑETA 84

Full shot

Supermán simula caminar hacia adelante en un tono como si lo cubriese una sombra o caminos hacia un lugar obscuro. En tanto a su espalda aparece la figura del niño de 6 ó 7 años que mira fijamente hacia el frente, representando que el miedo y todos sus temores han quedado atrás que son parte del pasado y la evolución misma.

VIÑETA 85

Knee shot

Supermán abre la puerta que está frente de él, y con gusto observa a Louis Lane que lo espera con felicidad, ya que así lo refleja su sonrisa y el tamaño de expresión de sus ojos lo cual, asemeja a la unión que existe en el matrimonio cuando llega el esposo a su hogar después de un día de trabajo.



ISOTOPIA DISCURSIVA DE LA DECIMO PRIMER TIRA 4 VIÑETAS

EPILOGO.



86

87

88

89

En la viñeta 86 se aprecia la llegada de Capitán América a un foro al aire libre, ya que en la parte superior de la viñeta se aprecian hojas de árboles que cubren parte del estrado. En la parte superior se aprecia a gente que espera y aclama el arribo del héroe. Durante las viñetas 87, 88 y 89, el Capitán América agradece la presencia de la gente que ha asistido a escucharlo, así como a los medios de información a quienes dirige su conferencia en la cual hace un llamado nacional para que consten en él y en los demás héroes que están tratando de hacer todo lo posible para evitar la violencia que azota al país, y a que busquen refugio en el núcleo familiar, ya que es ahí donde se fortalece la nación.

CONCLUSIONES

El cómic o historieta como medio de comunicación social, ha sido un poderoso instrumento para impulsar las fuerzas productivas y ha infundido al individuo el deseo de desplegar su actividad creadora.

Es por eso, que en primera instancia se dan a conocer los diversos elementos técnicos que conforman a un cómic para lograr un mayor entendimiento de los procesos que en él intervienen y comprender los pasos que constituyen a una historieta, debido a que generalmente es más fácil identificarla que definirla. Dicha identificación puede hacerse sin problemas a partir de la estructura reticulada peculiar de la historieta que en último término es un producto, fruto de una organización y de la cual es deudor.

Sus objetivos se identifican originalmente con una motivación económica inicial y con una función de cobertura de ocio. Solo cuando estos dos condicionantes se dan, prolifera realmente el cómic. Pero si esto permite definir su situación inicial, no quiere decirse que quede estancado en esta doble y sencilla misión de producir dividendos y entretener.

La supremacía blanca y la discriminación racial de manera bastante tangible hicieron del cómic un instrumento ideológico arcaico de transfondos políticos que lo único que lograron fué una serie de diversas críticas que lo consideraban como un vehículo exclusivo de vagancia y violencia que se introducía larvadamente en las conductas adolescentes.

Tal crítica reproduce la ola de acusaciones que se levantó contra la historieta en los años cincuentas y comienzos de los sesentas, acusaciones que, por lo demás, no pudieron confirmarse ni refutarse empíricamente. No se puede comprobar una relación directa entre la lectura de historietas y la delincuencia juvenil, ni tampoco entre la primera y el advenimiento de toda una generación de "idiotas de la imagen", incapaces de manejar las diferentes técnicas de lectura, las diversas interpretaciones de textos y una comprensión diferenciada de la realidad.

Paralelamente a esto, estudios descriptivos acerca del fenómeno expansivo de la historieta y de los monopolios editoriales -de los que ha dependido su desarrollo-, permitieron llegar a enfocar a la historieta como un fenómeno histórico-social, cuya función ideológica no podía ser estudiada sin tomar en cuenta el contexto de las sociedades capitalistas en la que ésta tenía su origen.

Los aportes de la semiología -como ciencia que se ocupa de analizar los procesos de significación ideológica- contribuyeron, también, al desarrollo de nuevos enfoques y métodos de los que permitieron, a su vez, esclarecer la noción de condiciones de producción y de recepción de los mensajes, lo que condujo a entender el proceso de comunicación como un proceso discursivo en el que emisor, receptor y mensaje están inscritos. La significación de un mensaje -o de un medio como la historieta- no se podía estudiar más aislándolo del contexto extratextual del cual deriva, esto es, sin establecer una relación histórica con el sistema social que lo produce.

La búsqueda del lector por mensajes y estructuras, traen consigo cambios fundamentales en las trascendencia con la profundidad del texto buscando una aceptación común y realista de las situaciones en que se desenvuelven sus personajes, quienes a través del ritmo, la intensidad, la armonía, unidad, proposición, fluidéz y casualidad, logrando derrumbar los muros del estancamiento que lo volvían una lectura desechable y de poco interés, cambiando por una lectura de carácter "formal" que busca mirar al mundo de una manera más real por medio del universo del cómic, y obligando a una derivación progresiva hacia el campo instructivo, como a la integración de una conciencia crítica acorde a nuestras realidades, ya eue el cómic como medio de comunicación masiva ayuda a formar en favor o en contra, pero no es la causa, el motivo es la sociedad.

BIBLIGRAFIA GENERAL.

- 1.- **Bartbes, Roland.-** *Elementos de la Semiología en la Semiología*, Ed. *Tiempo Contemporaneo*; Buenos Aires, Argentina 1972.
- 2.- **Baur K. Elisabeth.-** *La Historieta como Experiencia Didáctica*, Ed. *Nueva Imagen, S.A.*; México 1978.
- 3.- **Carontini, Enrico.-** *Elementos de la Semiología General*, Ed. *Gustavo Gilly*; Barcelona 1979.
- 4.- **Cballet, María Eugenia.-** *Cuando la Historieta llego al Cubiculo*, *Revistas paginas*; ISSSTE México 1984.
- 5.- **Coma, Javier.-** *El Gato Félix al Gato Fritz, Historia de los Comics*, Ed. *Gustavo Gilly*; Barcelona 1979.
- 6.- **Eco, Umberto.-** *El Signo*, Ed. *Labor, España* 1976.
- 7.- **Eco, Umberto.-** *La Estructura Ausente*, Ed. *Lumen*; Barcelona 1978.
- 8.- **Debartolo, Dick.-** *Mad en México No. 17*, Ed. *CITEM*; México.
- 9.- **Gubern, Román.-** *El Lenguaje de los Cómicos*, Edit. *Península*; Barcelona 1982.

- 10.- *Guiraud, Pierre.- La Semiología, Ed. Siglo XXI; México 1978.*
- 11.- *González, O. Cesar.- Imagen y Sentido. Elementos para una Semiótica de los Mensajes Visuales, Ed. UNAM; México 1986.*
- 12.- *González, T. Jorge.- Televisión Teoría y Práctica, Ed. Albomra; México 1978.*
- 13.- *Loras, F.- El Mundo del Cómic, en el Lenguaje de la Imagen, Ed. Edimang; Valencia 1976.*
- 14.- *Mancorada, Rosetti.- La Comunicación Integral: La historieta, Ed. Kapelusz, S.A.; Buenos Aires, Argentina 1976.*
- 15.- *Mattelart, Armand.- Para leer al Pato Donald. Comunicación de Masas y Colonialismo, Ed. Siglo XXI; México 1977.*
- 16.- *Monsivais, Carlos.- El Cómic es Algo Serio, Ed. Eufesa; México 1982.*
- 17.- *Moragas, Miguel.- Semiótica y Comunicación de Masas, Ed. Península España 1980.*
- 18.- *Muñoz Alvarez, Victor M.- El Cómic en la Publicidad: Una Aproximación Semiologica.*

- 19.- *Paramio, Ludolfo.- El Cómic y la Industria Cultural en Comics. Los No. 19-20, Monografico de Estudios Informaticos.*
- 20.- *Pérez Augisti, Rodolfo.- 40 Años del Cine de Ciencia Ficción; México 1991.*
- 21.- *Puente J. Rosa.- Dibujo y Educación Visual, Ed. Gustavo Gilly; México 1986.*
- 22.- *Ramírez, Juan Antonio.- El Cómic Femenino en España, Arte Sub y Anulación, Ed. Cuadernos para el Dialogo, S.A. (Edicusa) 1975.*
- 23.- *Roman, M. Fredy.- El que este Libre de Esterotipos que Tire la Primera Imagen, Revistas Códice, UNAM 1985.*
- 24.- *Zielinski, Muños Manuel.- La Bande Dessinee Systme de Communication, Arte Plastique, Ed. de la Universidad Complutonse; Madrid 1982.*