



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

---

---

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES  
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**La invasión de los escritores británicos en el cómic de  
los ochenta: desarrollo y aportaciones a la historieta  
estadounidense**

TESIS

Para obtener el grado de Licenciado en  
Ciencias de la Comunicación

**PRESENTA**

**Jesús Miguel Rodríguez Rodríguez**

**ASESOR: Ricardo Magaña Figueroa**



México, D.F., 2015.



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



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

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

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

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

## **AGRADECIMIENTOS**

### **A Ricardo Magaña Figueroa, Rodrigo Martínez y Andrés Alba**

Sin sus comentarios y observaciones, este proyecto no hubiera llegado a buen término.

### **A Jesús, Cristina y Katia**

Gracias por ser el mejor apoyo en las buenas y las malas. Son la mejor familia que pude haber tenido.

### **A mis amigos**

Por estar conmigo en momentos de dificultad y, lo más importante, compartir ratos de diversión.

### **A la Universidad Nacional Autónoma de México y sus profesores**

Los conocimientos adquiridos para mi formación profesional son invaluable. Estarán siempre presentes en mi vida.

### **A todas las personas que se han cruzado en mi camino**

Haberlos conocido me ha hecho la persona que soy en este momento.

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	5
<b>CAPÍTULO 1. ESTADOS UNIDOS Y GRAN BRETAÑA EN EL CÓMIC: UNA HISTORIA</b>	9
1.1 La creación de Töpffer	10
1.2 Desarrollo del cómic estadounidense	13
1.2.1 Era de la invención	14
1.2.2 Era de la proliferación	18
1.2.3 Edad dorada	23
1.2.4 Edad plateada	29
1.2.5 Edad de bronce	33
1.3 Desarrollo del cómic británico	39
1.3.1 Etapa de la concepción	37
1.3.2 Etapa de esplendor	43
1.3.3 Etapa de crisis	46
<b>CAPÍTULO 2. LA INVASIÓN BRITÁNICA: UNA NUEVA RUTA EN EL CÓMIC <i>MAINSTREAM</i> DE ESTADOS UNIDOS</b>	52
2.1. La nueva forma de distribución	53
2.2 El surgimiento de la novela gráfica	60
2.3 El arribo de la Invasión Británica	63
2.3.1 Definición	64
2.3.2 Antecedentes y los primeros pasos	69

2.4 La tríada de escritores	76
2.4.1 El mago de Northampton	77
2.4.2 El señor de los sueños	87
2.4.3 El hombre de las dimensiones	94
<b>CAPÍTULO 3. LEGADO: DIFERENTES ESTILOS, UN NUEVO ESTÁNDAR</b>	100
3.1 Las huellas de la primera ola	104
3.2 Una cambio de página: Vertigo	118
<b>CONCLUSIONES</b>	124
<b>FUENTES</b>	127

## INTRODUCCIÓN

La primera vez que tuve un cómic en mis manos fue a los once años. Cada una de las viñetas fue guiando mi lectura, hasta atraparme en la historia. Cuando lo finalicé, sabía que necesitaba la continuación. En los meses y años posteriores, diversas series me engancharon y el llamado arte secuencial terminó por apasionarme. En esa época, como cualquier neófito, desconocía que cada país tenía su propia producción, con características únicas que los distinguían. Lo único que consumía eran ediciones de cómic japonés, mejor conocido como manga.

Aunque el término en español para denominar a esta manifestación cultural es historieta, el uso de la palabra cómic se ha vuelto más común en la última década. Este anglicismo también se ocupa, generalmente, para distinguir a las publicaciones que provienen de países en Occidente de habla inglesa.

Después de haber entrado a la universidad, me aventuré con la historieta estadounidense y europea. Además de conocer otros estilos de dibujo y narrativas, descubrí la percepción del cómic en otros países. En muchos de ellos se publicaban materiales originales, eran consumidos por diferentes sectores y sobre todo gozaban de un mayor prestigio.

Aunque México tenía una de las industrias más importantes en el mundo, a finales de los setenta comenzó a perder fuerza hasta desvanecerse. El mundo de la historieta se conformó por una menor presencia de talento nacional y la publicación de reediciones de series extranjeras. Hoy en día, a pesar de las diferentes adaptaciones a formatos de cine y televisión, una gran parte de la sociedad valora estos productos como algo perecedero, una forma más de entretenimiento vacío dirigido principalmente a niños, jóvenes y personas con un bajo nivel cultural.

Esta percepción se topó con lo que había descubierto a través de mi lectura. Si bien era cierto que algunos cómics proporcionaban un divertimento momentáneo, había otros que invitaban a la reflexión de la realidad, tocaban ideas filosóficas, planteaban temas políticos y figuraban en su trama conflictos sociales. ¿Era certera esta apreciación?

Durante el segundo año de mis estudios universitarios, me acerqué a la obra literaria de Neil Gaiman. Sus novelas de fantasía marcaron el camino que me guió hasta *The Sandman*, una de los cómics más importantes dentro de su carrera como escritor. En ese momento di el salto para conocer a fondo la industria estadounidense y empecé a cuestionarme sobre este producto cultural bajo el contexto estadounidense. A pesar de la fuerte presencia de los superhéroes, había una enorme cantidad de cómics que abordaban el drama, ciencia ficción, fantasía, horror, entre otros géneros, con una historia de calidad. La propia narrativa de este producto le otorgaba un carácter único para forjar el tema de las series. A través de una mezcla particular entre palabras y arte, las viñetas congelaban un instante de la trama, que en conjunto con otras, brindaban un dinamismo propio.

Si el cómic era capaz de despertar la reflexión sobre distintas ideas a través de la complejidad en sus historias, ¿lo hacía un objeto único para niños o un pequeño grupo de personas? Así como sucede en el cine, la televisión y otros productos culturales, se encuentran creaciones para todo tipo de gustos. Cuando se realiza una generalización a partir de una particularidad en este tipo de expresiones, se puede cometer una falacia.

Desde la perspectiva de las Ciencias de la Comunicación, no son abundantes las investigaciones relacionadas con el cómic y las industrias culturales en México, comparado con centros de estudio especializados en Estados Unidos, Francia o Italia. Aunque en años recientes la academia ha revalorizado este producto y se ha investigado al respecto desde diferentes perspectivas, es un área de investigación nacional que tiene mucho por ser indagada.

Un nuevo interés hacia el cómic ha surgido en el país gracias a las películas de superhéroes que se han realizado desde finales de la década pasada. No sólo como una forma para contar historias, sino también para difundir conocimientos. Para poder explotar las capacidades creativas que posee y realizar productos de calidad, es importante conocer diferentes tradiciones, corrientes, estilos y aproximaciones se han realizado. Una de las manifestaciones más destacadas fue la Invasión Británica.

Este trabajo tiene como objetivo primordial establecer el desarrollo de este fenómeno, donde guionistas y dibujantes de Gran Bretaña contribuyeron a darle un giro importante al cómic comercial estadounidense durante los años ochenta y noventa. Junto con otras corrientes en esta industria, provocaron que esta etapa fuera clave para la maduración y para la exploración de diferentes temáticas y argumentos.

Además del cambio que generaron, las obras producidas por los miembros de la Invasión Británica continúan siendo un referente importante. De las adaptaciones basadas en cómics que se han realizado para cine en la primera década del siglo XXI, entre las más reconocidas provienen de obras de este periodo. Algunos ejemplos son *Watchmen* y *V de Vendetta* de Alan Moore. Ésta última logró tener un fuerte impacto en la sociedad, al contar una historia que involucraba temas políticos como la represión o la anarquía.

El periodo que la investigación abarca es la primera ola, el primer grupo de creativos que contribuyeron en los ochenta y principios de los noventa. Alan Moore, Neil Gaiman y Grant Morrison fueron los tres principales exponentes. Además de indicar su desarrollo, se mencionan las aportaciones que hicieron de manera individual y en conjunto.

Esta tesis se divide en cuatro capítulos. El primero se titula “Estados Unidos y Gran Bretaña en el cómic: un historia”, donde se muestra el desarrollo del cómic en Estados Unidos y Gran Bretaña hasta la década de los setenta. Si los creativos británicos cambiaron la industria estadounidense, se deben comprender cuáles han sido las principales características en ambos países, cuáles han sido los puntos en común y las diferencias que los llevaron a crecer en diferentes formas.

Posteriormente, en el segundo capítulo “La Invasión Británica: una nueva ruta en el cómic *mainstream* de Estados Unidos” se exploran las causas directas, la definición y el desarrollo de esta manifestación en el cómic estadounidense. Se deben comprender qué cambios hubo a finales de los setenta y principios de los ochenta en Estados Unidos y Gran Bretaña. Asimismo, se plantea cómo fueron incursionando cada uno de los escritores británicos de cómic y sus principales publicaciones.



El tercer capítulo “Legado: diferentes estilos, un nuevo estándar” presenta las aportaciones del primer grupo de la Invasión Británica. Se describen particularidades de sus obras y los vínculos que existen entre ellas. Se aborda el sello editorial Vertigo de DC Comics, como parte de contribuciones que dieron a la industria del cómic comercial en Estados Unidos a través de sus historias y el formato de la novela gráfica.

A través de esta investigación sobre la Invasión Británica se espera mostrar su desarrollo a lo largo de la década de los ochenta, las principales figuras que incursionaron a través de sus palabras e ideas. De esta forma se podría entender las aportaciones que dieron a este producto cultural en cuanto al tratamiento de tramas y argumentos.

## CAPÍTULO 1

### Estados Unidos y Gran Bretaña en el cómic: una historia

Las últimas décadas del siglo XIX fueron clave para el surgimiento de nuevas manifestaciones culturales como el cine, la fotografía y el cómic. Las dos primeras gozaron un desarrollo que logró otorgarles un prestigio único dentro de la sociedad a través de sus cualidades artísticas. Sin embargo, el caso del cómic ha sido diferente.

El desenvolvimiento de la historieta occidental no fue uniforme en los lugares que se interesaron en ella. Esto provocó la creación de una industria con sus propias particularidades y, por lo tanto, con una valoración distinta dentro de cada país. Un claro ejemplo se encuentra en Estados Unidos y Gran Bretaña, dos casos que se abordan a lo largo de esta investigación. James Chapman explica esta idea de la siguiente forma:

En Estados Unidos, a pesar de los ataques violentos dirigidos alguna vez por el Dr. Fredric Wertham, los comics son ampliamente reconocidos como una forma vibrante de la cultura popular de masas, comparable con las películas como un medio que ha proveído entretenimiento para millones y ha creado una mitología popular armonizada a las corrientes ideológicas de la sociedad estadounidense. En Gran Bretaña, sin embargo, los comics permanecen inaceptables y la atención académica ha sido escasa.<sup>1</sup>

A pesar de la desigual evolución de la historieta dentro de estas dos naciones, su avance no ocurrió de manera aislada. En varios momentos lograron coincidir, diferenciarse y tener influencia la una con el otra. Este último aspecto se ve de manera clara en los primeros momentos de su desarrollo, principalmente, a cargo de Estados Unidos. Después, esta tendencia se revertiría en la década de los ochenta. Es así como resulta fundamental la necesidad de realizar una revisión histórica del cómic de ambas industrias.

Este capítulo se divide en tres partes. La primera se enfoca a hacer una revisión general del surgimiento de este producto cultural. Después se relata en dos

---

<sup>1</sup> James Chapman, *British Comics: A Cultural History*, pp. 7-8

apartados el desarrollo que ha tenido la historieta en Estados Unidos y en Gran Bretaña hasta finales de la década de los setenta.

## 1.1 La creación de Töpffer

Si bien se han encontrado en varias manifestaciones del arte algunas características formales propias del cómic<sup>2</sup>—cuyo análisis ha permitido que los estudiosos de este producto cultural intenten formular una definición concreta—, es importante observarlo también como un objeto social<sup>3</sup>. El historiador David Kunzle describió como cualidad del cómic su reproducibilidad en forma impresa para las masas<sup>4</sup>. Es por ello que el punto de partida de la relación de Estados Unidos y Gran Bretaña en el mundo de la historieta comience a relatarse a partir de publicaciones impresas como las revistas satíricas y el periódico.

Santiago García explica que Kunzle halló indicios de la relación imagen y texto en hojas sueltas del siglo XV publicadas en Francia, los Países Bajos, Gran Bretaña e Italia; posteriormente este aspecto apareció en grabados, narraciones gráficas e impresos realizados por artistas entre los siglos XVI y XVIII. Uno de estos creadores fue el inglés William Hogarth (1697-1764), cuyas series de trabajos contaban con el lenguaje más cercano al cómic, un carácter popular y personajes tipo (Imagen 1).<sup>5</sup> Sus series de cuadros eran colocados uno después de otro para ser vistos en secuencia. En conjunto, contaban historias.

El vínculo de Hogarth con el desarrollo de la historieta es pocas veces reconocido, debido a que su creación se inserta más en el arte que en las industrias culturales. Sin embargo, junto con otros artistas como James Gillray y George Cruikshank,

---

<sup>2</sup> Scott McCloud en su libro *Understanding Comics: The Invisible Art* define al cómic como una “una ilustración pictórica y otras imágenes en secuencia deliberada, destinada para transmitir información y/o producir una respuesta estética en el observador” (p. 9). A partir de su visión, encuentra estas cualidades en el arte de civilizaciones antiguas —como en los códices aztecas o en la pintura egipcia— y denomina a estas expresiones como los primeros cómics.

<sup>3</sup> Santiago García, *La novela gráfica*, p. 42

<sup>4</sup> *Ídem*

<sup>5</sup> *Ibidem*, p. 43

aportó la técnica y forma que continuó evolucionando con los años. Su herencia fue evidente hasta el siglo XIX. Gran Bretaña contribuyó para la creación de *Punch* en 1841, revista satírica que se convirtió en una publicación importante de caricatura. Su impacto se vio también reflejado en la Europa continental través de Rodolphe Töpffer (1799-1846), personaje que sería reconocido con el tiempo como el “padre del cómic”:



**Imagen 1.** William Hogarth, *Cunicularii or the Wise Men of Godliman in Contemplation*. [1726]. Glasgow University Library Hunter. <<http://special.lib.gla.ac.uk/exhibns/month/aug2009.html>>

De origen suizo, Töpffer demostró en su infancia su deseo de convertirse en pintor; sin embargo, la vida lo llevó por otros rumbos. Mientras se enfocaba en la elaboración de textos académicos, ocupó el puesto de director y profesor en una escuela preparatoria para jóvenes. Gracias a los cuadros de Hogarth que su padre traía desde Inglaterra, encontró “la inspiración para desarrollar su propia forma

narrativa a través de unas imágenes más sencillas y espontáneas que las que exigía el lienzo”<sup>6</sup>.



**Imagen 2.** Rodolphe Töpffer, *Les amours de Monsieur Vieux Bois*. [1837]. Rodolphe Töpffer. <<http://www.topffer.ch/>>

La búsqueda de Töpffer de una forma de entretenimiento para sus alumnos lo llevó a crear historias dibujadas que denominó como *la littérature en estampes* (literatura en estampas). El primero de sus trabajos se llamó *Los amores del Sr. Vieux Bois*, creado en 1827 y publicado hasta 1837 (Imagen 2). La principal aportación en contenido fue contar historias con antihéroes, lejanas a los relatos morales y satíricos de su época; en lo formal, su diseño mostraba figuras más caricaturizadas, utilizaba bordes para crear paneles organizados en una página y mostraba una relación entre palabras e imágenes.<sup>7</sup>

Con rapidez, la obra de Töpffer se tradujo por toda Europa e influyó a diversos creadores. En 1841, *Los amores del Sr. Vieux Bois* fue publicado en Inglaterra con el título de *Las aventuras de Obadiah Oldbuck*. Tiempo después, en esa misma década, esta obra llegó a Estados Unidos. En este país, la forma de arte de Töpffer encontró

<sup>6</sup> *Ibidem*, p. 48

<sup>7</sup> Scott McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, p. 17

los medios necesarios para ser producida, distribuida y transmitida de manera sistematizada y masiva<sup>8</sup>.

## 1.2 Desarrollo del cómic estadounidense

La consolidación de la historieta en Estados Unidos se puede explicar a través del estudio de sus principales manifestaciones y momentos de su historia. Debido a que su presencia en este país lleva más de cien años con cambios importantes a lo largo de diferentes periodos, los investigadores del cómic han decidido dividirlo en etapas. Existen diferentes modelos, sin embargo, la gran variedad dificulta reconocer cuál es la más correcta.

Una de las clasificaciones más utilizadas dentro de la industria de la historieta en Estados Unidos, y por los lectores, agrupa las décadas en periodos. Cada uno de ellos es nombrado como un metal (por ejemplo, la primera etapa es conocida como Edad dorada); no obstante, los teóricos no la apoyan. La principal crítica a este modelo, como la realizó Jerry Bails —uno de los primeros historiadores del cómic conocido como “El padre del Fandom del Comic Book”— es su nula descripción, ni referencia a lo ocurrido en las etapas con el nombre.<sup>9</sup>

A continuación se presenta una propuesta propia de división histórica, donde se retoma la clasificación de nombres de metales —que es la más ocupada— y la planteada por Randy Duncan y Matthew J. Smith. Esta última toma como criterio los principales cambios en contenidos o las prácticas de la industria del cómic. Es importante señalar que los años de inicio y cierre de cada etapa no es fija, ni cerrada.

- Era de la invención (1842-1897)
- Era de la proliferación (1897-1938)

---

<sup>8</sup> Randy Duncan y Matthew J. Smith, *The Power of Comics: History, Form and Culture*, Continuum, p. 26

<sup>9</sup> Ken Quattro, *The New Ages. Rethinking Comic Book History*, <<http://www.comicartville.com/newages.htm>>

- Edad dorada (1938-1956)
- Edad plateada (1956-1970)
- Edad de bronce (1970-1985)

En este apartado se abordan cada uno de estos periodos. Se describen cuáles son sus principales características, obras destacadas y las aportaciones que dieron al cómic estadounidense.

### 1.2.1 Era de la invención

Santiago García señala que, a pesar del éxito de *Les amours de Mr. Vieux Bois* de Rodolphe Töpffer en Europa, su edición en inglés no tuvo grandes contribuciones para el cómic en Estados Unidos. El autor menciona tres artistas como las figuras principales para el desarrollo de este producto cultural en el otro lado del Atlántico: Willhem Busch (1832-1908), A. B. Frost (1851-1928) y F. M. Howarth (1864-1908).<sup>10</sup>

De origen alemán, Busch se dedicó a la pintura y caricatura. El primer cómic que publicó fue *Max und Moritz* en 1865 (Imagen 3). La historia giraba alrededor de dos niños que realizan travesuras hasta que un campesino los atrapa; después de ser entregados a un molinero, son triturados y convertidos en granos. García menciona que esta historieta tuvo un impacto no sólo en Estados Unidos. Otros países europeos y Japón también lo tomaron como un referente importante<sup>11</sup>. Aunque el estilo de Busch es caricaturesco, esta obra se diferencia del trabajo de Töpffer por no tener una moraleja al final y contar el relato a través de versos que añadían musicalidad.

Los avances tecnológicos y las nuevas técnicas en el arte fueron factores importantes que tuvieron efecto en el cómic estadounidense. En la época de Töpffer, los grabados utilizaban una plancha de metal, lo cual obligaba a los artistas a producir imágenes con la mayor cantidad de información para justificar el alto costo.

---

<sup>10</sup> Santiago García, *Op. cit.*, p. 55

<sup>11</sup> *Ibidem*, p. 54

Las series de grabados, que en secuencia contaban una historia, debían plasmar diferentes escenas y momentos del relato.

Los estudios sobre la imagen en movimiento, la pintura y la fotografía influyeron a Frost de gran manera para la creación de su primera historieta en 1879. Sus viñetas repetían planos y fondos para reflejar el paso del tiempo; es decir, en lugar de escoger escenas, ahora era una selección de momentos que daban una mayor continuidad narrativa<sup>12</sup>. Además, recuperó y perfeccionó la técnica de Töpffer del garabato.

Para finales del siglo XIX, comenzaron a surgir diversas revistas satíricas. *Punch* fue la más reconocida en Inglaterra y el viejo continente. No pasó mucho tiempo para que en Estados Unidos se produjeran las propias. Entre las que más destacaron fueron *Puck*, *Judge*, y *Life*. En cada una de estas publicaciones estuvieron las primeras manifestaciones que perfilaron el estilo propio del cómic estadounidense durante sus primeros años.

Además de las particularidades en la historia de *Max und Moritz* de Busch, el contenido de la historieta estadounidense tuvo otra aportación

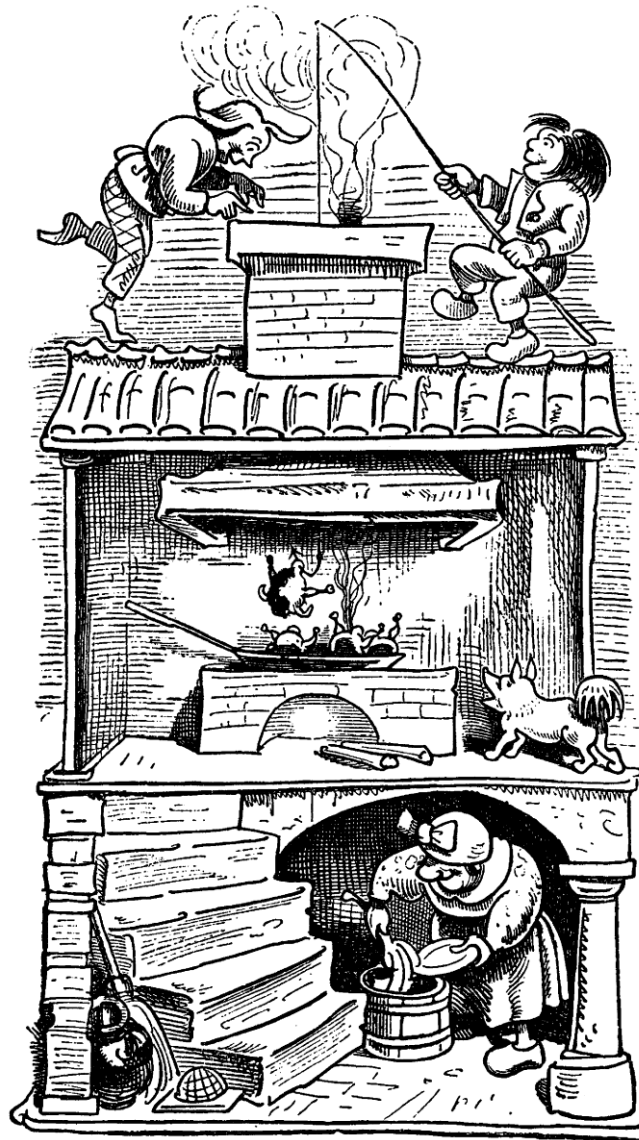


Imagen 3. Willhem Busch, *Max und Moritz*. [1865]. Max and Moritz. <[http://en.wikipedia.org/wiki/Max\\_and\\_Moritz](http://en.wikipedia.org/wiki/Max_and_Moritz)>

<sup>12</sup> *Ibidem*, p. 56



crucial por parte de Howarth. Durante la década de 1980 colaboró en las publicaciones de *Life*, *Judge* y *Truth*. Con un carácter mudo, sus cómics estaban situados en la escena urbana y eran protagonizados por personajes, principalmente niños, marginados o sumergidos en la pobreza. Este elemento permaneció en las historietas de principios del siglo XX. Ejemplo de ello fue el personaje llamado *The Yellow Kid*, cuya tira cómica provocó un parte aguas.

El cambio comenzó a finales del siglo XIX con los conflictos entre dos grandes magnates de la prensa estadounidense: Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst. Hasta ese momento, los cómics se publicaban únicamente en revistas. Después de la compra del *New York World* por Pulitzer en 1883, hubo una serie de modificaciones en el diario. Uno de ellos fue incluir una hoja cómica en blanco y negro en 1889.

El giro radical llegó en 1894 cuando el diario *New York World* utilizó la prensa a color. Un año después, el dibujante Richard Felton Outcault (1863-1928) creó una caricatura de un sólo panel titulado *Hogan's Alley*, donde retrataba un barrio neoyorkino. Entre los niños que aparecían, había uno que destacó por su largo camisón. El nombre del personaje era Mickey Dugan. Cuenta la leyenda que en las pruebas de una nueva tinta amarilla, utilizaron el área del camisón. Desde ese momento fue conocido por los lectores como *The Yellow Kid* (Imagen 4).

La principal innovación que trajo el niño amarillo fue el uso del globo de diálogo por primera vez. En la tira *The Yellow Kid and His New Phonogram* presentaba cinco viñetas sin ser enmarcadas aún. El personaje aparece en cada una de ellas acompañado por un fonógrafo. En la segunda viñeta, el globo sale del aparato, pero en la última, sale del propio niño. Aunque este elemento había aparecido en algunas pinturas e ilustraciones, carecían de sentido narrativo y funcionaban “en espacios alegóricos detenido en el tiempo, sin relación con la realidad”<sup>13</sup>. El cambio que tendría en la tira de Outcault es la relación del globo con algo sonoro.

---

<sup>13</sup> *Ibidem*, p. 69

Al mismo tiempo que surge este peculiar personaje, Hearst consigue el periódico *New York Journal*. La consecuencia fue una guerra entre los diarios de Pulitzer y Hearst. En su intento por conseguir más ventas, la prensa estadounidense se vuelve sensacionalista. Este ambiente competitivo impulsó al cómic, al convertirse en otra razón más de sus conflictos. *The Yellow Kid* les había demostrado que su sección había incrementado la circulación del diario.

En 1896, Hearst decidió también incluir su propia sección cómica y contrató a todo el equipo de *Hogan's Alley*, incluido el propio Outcault. Este acto molestó de sobremanera a Pulitzer. Los dos magnates encuentran la única solución en los tribunales: el *New York World* conservaría el título y la imagen del personaje; en el *New York Journal*, Outcault podría seguir dibujando al niño amarillo bajo un título diferente. Dos años después de esta disputa legal, Hearst dejó de publicar las aventuras de *The Yellow Kid* y su dibujante continuó haciéndolo en el periódico de Pulitzer<sup>14</sup>.



Imagen 4. Richard F. Outcault, *The Yellow Kid and His New Phonogram*. [1896]. The Yellow Kid. <[http://it.wikipedia.org/wiki/The\\_Yellow\\_Kid](http://it.wikipedia.org/wiki/The_Yellow_Kid)>

<sup>14</sup> *Ibidem*, p. 61

El incidente le serviría de enseñanza a Outcault para su siguiente creación: Buster Brown. Este personaje, publicado en el diario *New York Herald* en 1902, le pertenecería al conseguir los derechos. A partir de ese momento, el *New York World*, el *New York Journal* y el *New York Herald* se convirtieron en los tres diarios que consolidan los cómics en Estados Unidos.

### 1.2.2 Era de la proliferación

Al mismo tiempo que se desarrollaba la tira cómica a finales del siglo XIX, surgió otra manifestación cultural que también las influiría de una forma importante. Las revistas *pulp* —o también llamadas simplemente *pulps*— eran publicaciones baratas y elaboradas con papel de baja calidad. Desarrollaron géneros como la ciencia ficción, fantasía, romance, horror y aventuras. Escritores como Isaac Asimov, Raymond Chandler, H. P. Lovecraft, y Ray Bradbury llegaron a plasmar historias entre sus páginas. Con el tiempo, algunos escritores fueron opacados por los personajes que crearon.

Entre 1910 y 1940, aparecieron las historias de *Tarzan* de Edgar Rice Burroughs (Imagen 5), *Conan the Barbarian* y *John Carter* de Robert E. Howard, *El Zorro* de Johnston McCulley, *The Shadow* de Walter B. Gibson, y *Flash Gordon* de Alex Raymond en los *pulps*. La principal característica entre los protagónicos era el carácter heroico, una apariencia destacada y habilidades extraordinarias.<sup>15</sup>

A pesar de su éxito, los escritores comenzaron a prestar atención en la nueva forma de expresión que estaba surgiendo en los diarios. Cuando la venta de los *pulps* comenzó a decaer, decidieron incursionar en el cómic, el cual había comenzado a tener sus propios cambios.

Las tiras cómicas se habían popularizado en los periódicos estadounidenses. Su presencia era elemental al ser consideradas un factor para elevar las ventas. Sin el apoyo de los dueños de los diarios, el cómic no hubiera continuado con su desarrollo

---

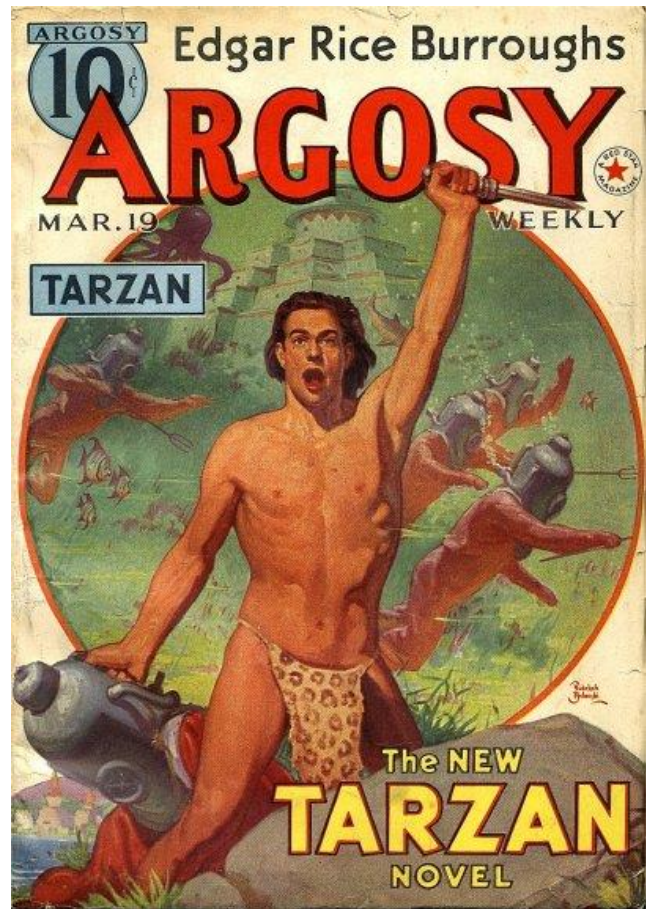
<sup>15</sup> Randy Duncan y Matthew J. Smith, *Op. cit.*, p. 28

durante las tres primeras décadas del siglo XX, ni cimentado las bases para la creación de una industria sólida.

Tras el éxito de *The Yellow Kid* de Outcault, surgieron otras tiras que dejarían una huella relevante como *The Katzenjammer Kids* de Rudolph Dirks y Harold H. Knerr, y *Foxy Grandpa* de Carl E. Schultze; no obstante, todas tenían algo en común: eran autoconclusivas. Ocupaban una parte o toda una página del periódico para contar una historia lineal, sencilla y con un final.

El 15 de noviembre de 1907 comenzó la publicación de *Mutt & Jeff* de Bud Fisher en el *San Francisco Chronicle* y, con ello, traería el relato de larga duración. Las historias fueron independientes entre ellas, pero contaban con algún elemento que servía como gancho o que daba a entender que era una parte de un todo.<sup>16</sup>

Al mismo tiempo que este elemento de continuidad tenía un excelente recibimiento con su público lector durante la década de 1910, las tiras cómicas comenzaron a salir de las páginas de los diarios para albergarse en reimpressiones de diferentes formatos.



**Imagen 5.** Argosy, *The Red Star of Tarzan*. [1938]. ERBzine. <<http://www.erbzine.com/maq2/0229.html>>

Una de las colecciones fue diseñada en 1919 por Cupples & Leon. La compañía imprimió libros de 9 1/2 pulgadas, con una portada de cartón e interiores impresos en blanco y negro. El público podía conseguirlos a 25 centavos. Al poco tiempo,

<sup>16</sup> Santiago García, *Op. cit.*, p. 72

apareció un formato aún más barato. Embee Distributing Company lanzó un libro en 1922 con reimpresiones de las tiras, pero con una portada mucho más suave y los interiores con hojas de costo barato. Aunque este último sólo duró un año, se convirtió por sus características en el antecedente del *comic book*.<sup>17</sup>

En la década de los veinte, la continuidad en las historias se volvió una característica común en las tiras cómicas y se manifestó una fuerte inclinación hacia el género de aventuras. Los editores de los periódicos se percataron que, contrario a lo cómico, los lectores mostraban un mayor interés por un conflicto dramático, cuya resolución se develaría a lo largo de varias ediciones del diario. Tal es la importancia de este cambio que hoy en día este tipo de tramas predominan en el cómic. Las primeras historias fueron *The Grumps* y *Little Orphan Annie*.<sup>18</sup>

Debido a la popularidad de los *pulps* y el deseo de los escritores de estas revistas por incursionar en el nuevo medio, los personajes de carácter heroico dan el salto a las tiras cómicas. Dos de ellos provocan una revolución importante con su aparición: Tarzán y Buck Rogers.

La ciencia ficción y fantasía aún no estaban presentes en el cómic. Estos géneros empezaron con la publicación de *Buck Rogers* de Philip Nowlan y Dick Calkins. La historia contaba los viajes en el futuro de un hombre por el espacio. Esta tira cómica fue la primera en su tipo y daría pie para *Flash Gordon* de Alex Raymond (Imagen 6) y Don Moore; sin embargo, su principal herencia sería el ideal del hombre del espacio.<sup>19</sup>

Por otra parte, las aventuras de un hombre salvaje en las selvas africanas llamado Tarzán dejarían una huella importante, no sólo con el personaje, sino por el dibujo a cargo de Harold Foster. Dedicado a la ilustración publicitaria, plasmó en esta tira el estilo de realismo romántico. El aspecto visual de las viñetas fue menos caricaturizado.

---

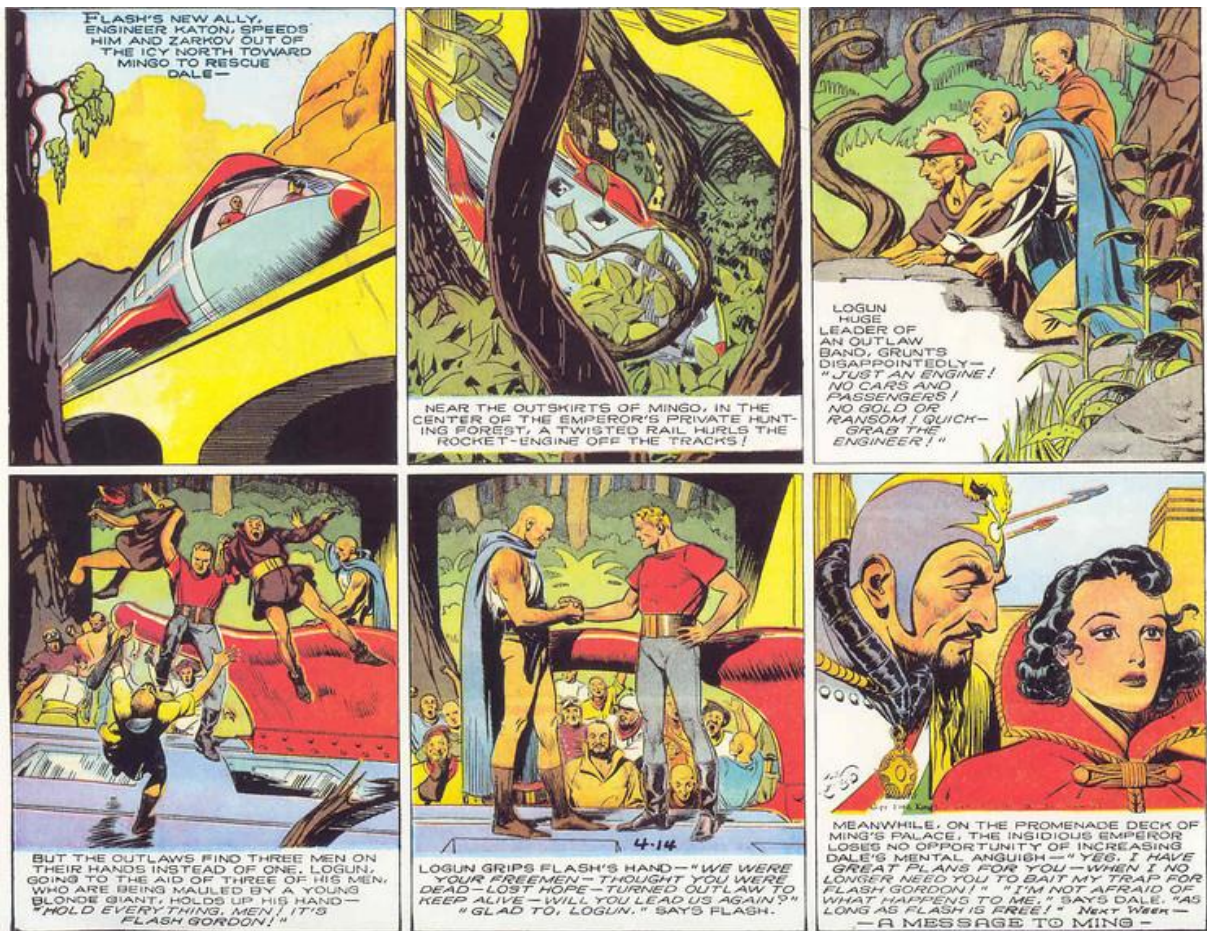
<sup>17</sup> Randy Duncan y Matthew J. Smith, *Op. cit.*, p. 27

<sup>18</sup> Santiago García, *Op. cit.*, p. 94

<sup>19</sup> Gina Misiroglu y David A. Roach, *The Superhero Book*, P. 439

El cine, que en estas mismas épocas pasaba por sus propios cambios, terminó influenciando con su lenguaje al cómic. A través de su tira *Terry and the Pirates*, Milton Caniff (Imagen 7) retomó varios aspectos, entre los que destacan el uso de planos y contraplanos, próximos y lejanos, así como el claroscuro. Esto aportó un aspecto más realista y logró que la lectura del cómic fuese más fácil y dinámica.<sup>20</sup>

Esta evolución de la tira cómica en la década de los treinta, que se vio reflejada en su forma y contenido, también ocurrió en los libros donde se recolectaba. En 1928 se fundó en Nueva York la empresa de impresión Eastern Color Printing Company. Su primer producto fue *The Funnies*, a cargo de Dell Publishing Company, editorial de George Delacorte. Esta publicación marcó uno de los inicios de Dell y la inclusión de material original, además de las reimpressiones.



**Imagen 6.** Alex Raymond, *Flash Gordon*. [1940]. Black Gate: Adventures in Fantasy Literature. <<http://www.blackgate.com/wp-content/uploads/2011/09/power-men1.jpg>>

<sup>20</sup> Santiago García, *Op. cit.*, p. 98



Imagen 7. Milton Caniff, *Terry and the Pirates*. [1937]. ComicBookPlus. <<http://comicbookplus.com/?dlid=591>>

Harry Wildenberg y Max Gaines, quienes pertenecían al departamento de contabilidad de Eastern Color, presentaron cuadernillos de tiras cómicas con un enfoque publicitario. Su primera serie fue *Funnies on Parade* para promocionar a Procter and Gamble. Su tamaño de 7 ½ x 10 ½ pulgadas fue el que posteriormente se utilizó para el *comic book*.<sup>21</sup>

Contrario a Wildenberg, quien sólo vio las tiras como fuente de dinero, Gaines estaba convencido que había un mercado para el cómic. A través de la publicación de *Famous Funnies*, título que

compartió tres libros, perfilaron a Gaines como el personaje que terminó de sentar las bases para la industria en el cómic en los treinta al vender con éxito las historietas por sí mismas, sin relacionarlas con un diario o la publicidad. El tercer libro de *Famous Funnies* (Imagen 8), publicado en mayo de 1934, colocó a Eastern Color como la principal editorial en *comic books*.<sup>22</sup>

La idea de crear contenido original floreció un año después, a través del comandante Malcolm Wheeler-Nicholson, un soldado retirado. Tras colaborar con historias en los *pulps*, fundó la editorial National Allied Publishing, cuya dinámica laboral formalizó el

<sup>21</sup> Randy Duncan y Matthew J. Smith, *Op. cit.*, p. 29

<sup>22</sup> *Ibidem*, p. 29-30

trabajo de sus colaboradores a través de contratos. Su primera publicación es la revista *New Fun*, cuyo contenido sería totalmente inédito y de periodicidad regular.

A pesar del éxito que gozaba la editorial, Wheeler-Nicholson contrajo deudas con su distribuidor Independent News. La única solución que encontró para terminar la disputa fue otorgarla por completo a Harry Donenfeld y Jack Liebowitz, dueños de Independent News. En 1938 surgió la compañía Detective Comics, Inc., nombre inspirado en su revista *Detective Comics*. Posteriormente fue mejor conocida como DC Comics.

Sin los primeros intentos de colecciones durante la década de 1910 y la continuidad en las historias, el *cómic book* no hubiese surgido. Desde su aparición, la industria de la historieta en Estados Unidos no volvió a ser la misma. La pauta de cómo debían ser las publicaciones fue establecida. Lo que siguió tras la aparición de DC Comics, como es conocida todavía la editorial en la actualidad, fue la aparición de más editoriales, guionistas, dibujantes, historias y personajes que todavía continúan en el imaginario colectivo.

### 1.2.3 Edad dorada

La recién creada DC Comics a manos de Donenfeld y Liebowitz publicaba a finales de los treinta tres títulos: *More Fun Comics*, *Adventure Comics* y *Detective Comics*. Naturalmente, decidieron ampliar su catálogo y crearon la revista *Action Comics*.

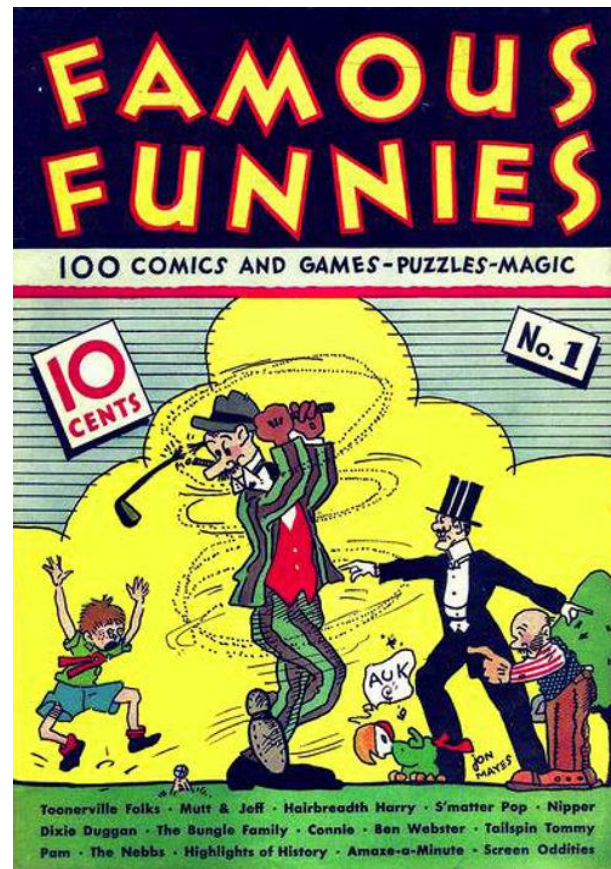


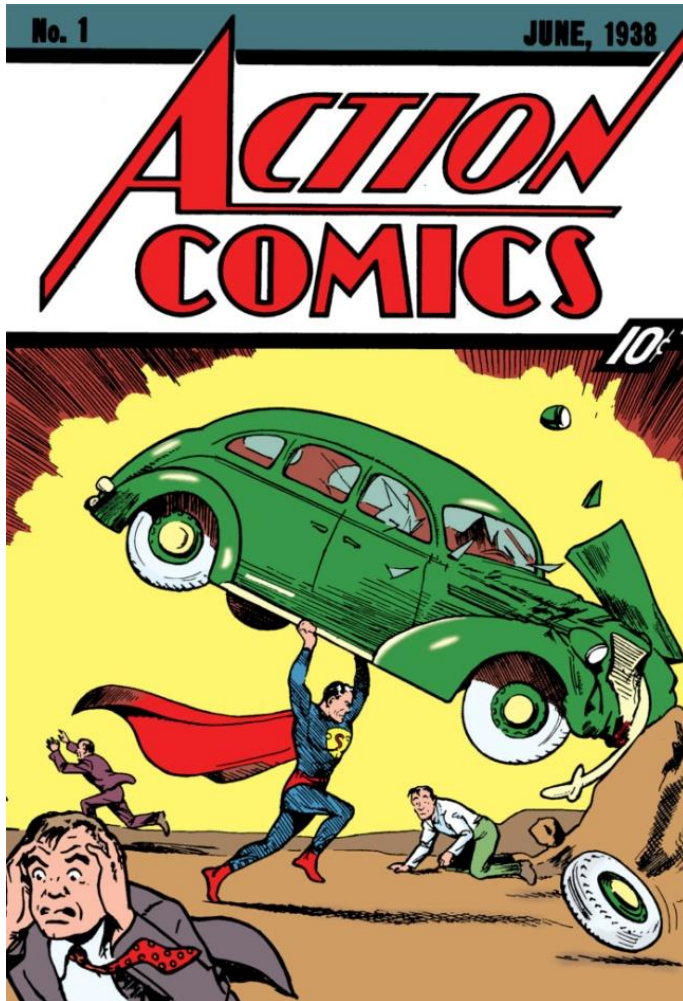
Imagen 8. *Famous Funnies*. [1934]. Comic Book Resources.

<<http://goodcomics.comicbookresources.com/wp-content/uploads/2011/08/bookshapes19.jpg>>



Vince Sullivan fue nombrado el editor, y su primera tarea se convirtió en encontrar el cómic principal.

El escritor Jerry Siegel y el artista Joe Shuster habían comenzado a crear una historia, cuyo protagonista era un héroe vestido con un traje de trapezista. Los jóvenes intentaron venderla como una tira cómica sin tener éxito alguno. Sullivan mostró interés en su trabajo y en adaptar la tira al formato de una página de *comic*



book. Siegel y Shuster vendieron su creación y sus derechos por 130 dólares. Es así como en 1938 debuta *Superman* en *Action Comics* #1 (Imagen 9) y empieza la Edad dorada del cómic.<sup>23</sup>

Para sorpresa de Donenfeld, quien no confiaba mucho en las historias de Superman, resultó un éxito total. Los niños identificaban la publicación por la historia del hombre que recurría a sus poderes extraordinarios para hacer el bien. A partir del número doce, el personaje apareció en todas las portadas de la revista.<sup>24</sup>

En 1939 Superman obtuvo su propio cómic y, al ver el éxito del superhéroe, DC Comics decidió lanzar al mercado uno nuevo.

Imagen 9. *Action Comics* #1. [1938]. DC Comics Database.  
<[http://dc.wikia.com/wiki/Action\\_Comics\\_Vol\\_1\\_1](http://dc.wikia.com/wiki/Action_Comics_Vol_1_1)>

Escrito por Bob Kane, el personaje de Batman es publicado por primera vez en *Detective Comics* #27. Asimismo, otros personajes fueron creados: Crimson Avenger

<sup>23</sup> Santiago García, *Op. cit.*, p. 103

<sup>24</sup> *Ídem.*

en *Detective #20* y Sandman en *New York World's Fair Comic #1*. Desde este año hasta 1941, aparecieron un sinnúmero de superhéroes.

Uno de los casos más relevantes fue en Columbia Publications. Martin Goodman fundó esta editorial, tras haber colaborado en el área de ventas de Independent News. Durante la década de 1930 lanzó diversas publicaciones, pero una de las más importantes fue *Marvel Science Stories* en 1938 (Imagen 10), año que coincidió con el acto de aparición de Superman. Tras conocer el éxito de venta de las historias de superhéroes, Goodman decidió entrar a la competencia del mercado con *Marvel Comics*, cuyo primer número presentaba tres personajes: The Sub-Mariner, The Human Torch y The Angel.<sup>25</sup>



**Imagen 10.** *Marvel Comics #1*. [1938]. blurppy. <<http://blurppy.com/2014/06/24/marvel-75th-anniversary-celebration-1-calls-on-industry-big-guns-to-commemorate-over-7-decades-of-pure-awesomeness/>>

Después de realizar un segundo tiraje de la primera edición de *Marvel Comics*, Goodman reclutó a personas de la industria para iniciar la división de cómics, a la cual llamó Timely Publications. Las personas que conforman el equipo fueron Joe Simon como editor en jefe, Stanley Lieber —o mejor conocido como Stan Lee— en un puesto de asistente, y el dibujante Jack Kirby, quien entró formalmente a la editorial hasta la década de los cincuenta. La mancuerna de Simon y Kirby se manifestó con la creación de Captain America en *Captain America Comics #1*, como una respuesta a la Segunda Guerra Mundial.

<sup>25</sup> J. Thomas, *Marvel 75th Anniversary Magazine*, p. 22

La aparición de Superman trajo dos cambios importantes a la industria del cómic en Estados Unidos. La primera, como se ha mencionado, fue la gran presencia de la figura del superhéroe, definido como un “personaje heroico con una misión altruista que posee súper poderes, viste un disfraz identificable, y funciona en el „mundo real“ en su alter ego”<sup>26</sup>. Esto permitió que el cómic comenzara a generar una identidad propia dentro de la cultura popular. Los principales que destacaron en la Edad dorada fueron de la editorial DC Comics: Superman, Batman, Wonder Woman y Captain Marvel.

Su segunda contribución, y la más debatible, fue conseguir a los niños como sus principales lectores. En el verano de 1941, la venta de los *comic books* alcanzó 10 millones de copias al mes<sup>27</sup>. La industria tenía éxito, pero estar dirigida al público infantil provocó un desprestigio social a la historieta.

En la década de los treinta también ocurrió un cambio significativo en las editoriales. Surgió un sistema de producción conocido como *shop system*. Al buscar formas más eficientes de crear material nuevo y de manera más rápida, los editores crearon talleres —*shops*— donde los dibujantes y escritores trabajan en mesas contiguas y en hileras. La apariencia de estos lugares se asimilaba a una cadena de montaje de una fábrica.<sup>28</sup> Santiago García explica este fenómeno como consecuencia de que la industria del cómic fuera generada por contables y no por los propios historietistas. Estos últimos eran sólo un engrane más que podrían ser reemplazados con facilidad.

A mediados de la década de los cuarenta, el cómic se diversifica en sus géneros. Entre los que aparecieron fueron los siguientes: *funny animals* (animales con apariencia humana), romance, crimen, *western*, horror y guerra. Cada uno de ellos plantó una semilla que germinaría décadas después en el cómic para adultos.<sup>29</sup> Tres de ellos causaron un impacto importante al opacar las historietas de superhéroes y

---

<sup>26</sup> Gina Misiroglu y David A. Roach, *Op. cit.*, p. 229

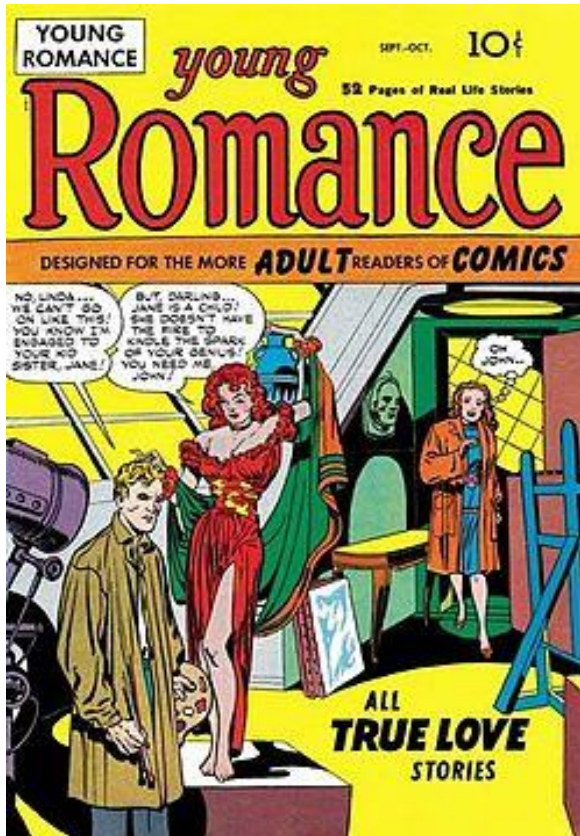
<sup>27</sup> Randy Duncan y Matthew J. Smith, *Op. cit.*, p. 33

<sup>28</sup> Santiago García, *Op. cit.*, p. 103

<sup>29</sup> *Ibidem*, p. 108

traer consecuencias que marcarían un antes y un después en la historia del cómic estadounidense.

El género del romance comenzó en 1947. La revista que más destacó fue *Young Romance* (Imagen 11), publicada por Crestwood Publications y creada por la mancuerna de Joe Simon y Jack Kirby. A



pesar que en un principio tuvo dificultades por encontrar un público, sus lectores lograron ser jóvenes cercanas a la mayoría de edad. Su época de esplendor ocurrió entre 1949 y 1955. En este periodo llegaron a vender 1000 millones de ejemplares, equivalente a 25% del mercado de cómic<sup>30</sup>; sin embargo, el verdadero triunfo de estos géneros ocurre con los cómics de crimen.

Lev Gleason Publications transforma en 1942 su revista *Silver Streak Comics* en *Crime Does Not Pay*, primer cómic de crimen. Su tiraje era de 200 mil números.

Imagen 11. *Young Romance* #1. [1947]. Young Romance.

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Young\\_Romance](http://en.wikipedia.org/wiki/Young_Romance)>

Seis años después, en 1948, el éxito de ventas provocaría que aumentara a 1.5

millones. Para ese entonces, cada editorial contaba con al menos un *comic book* de este género; no obstante, diferentes sectores de la sociedad habían comenzado a señalar el contenido poco apropiado que tenían las historias.

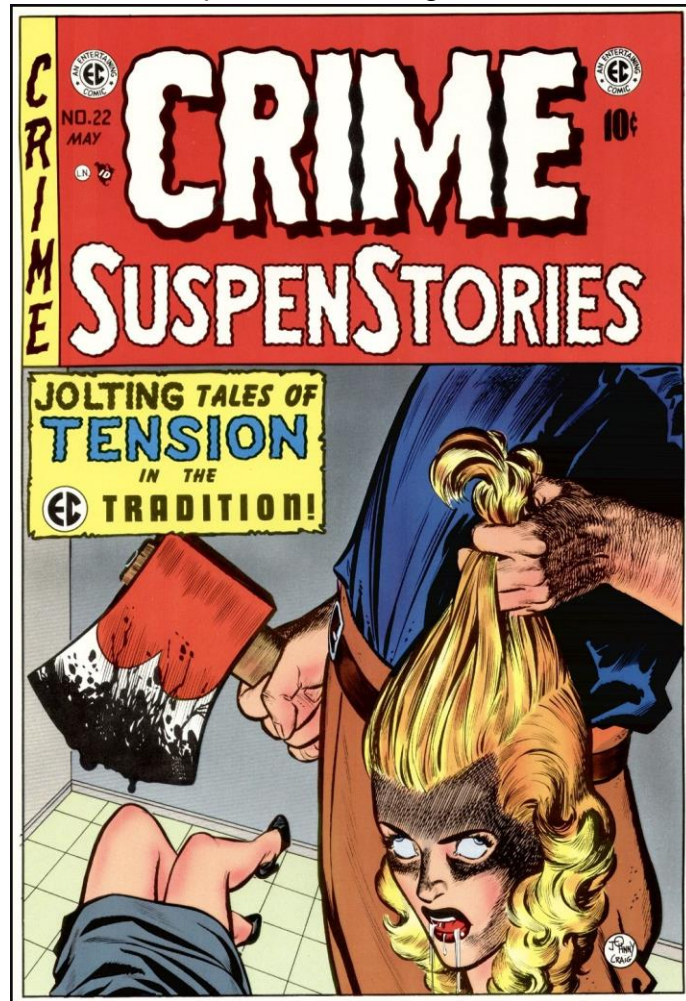
El descontento por el cómic se elevó con las publicaciones de EC Comics, editorial a cargo de William Gaines desde 1947. Junto con Al Feldstein, editor, escritor y dibujante, decidió sacar en 1953 *New Trend*, un nuevo catálogo enfocado principalmente en historias de horror. Entre los comic books que destacaron fueron

<sup>30</sup> Apud, Ídem.

los siguientes: *The Vault of Horror*, *The Haunt of Fear*, *Weird Science*, *Weird Fantasy*, *Crime Suspense Stories* (Imagen 12), *Two-Fisted Tales* y *Crypt of Terror*. Las historietas destacaban por relatos inteligentes y un dibujo atractivo. Actos grotescos y monstruos aparecían en sus páginas.<sup>31</sup> Un año después del lanzamiento del catálogo, EC Comics vendía al mes 150 millones de números<sup>32</sup>.

El año de 1954 fue clave para el cómic estadounidense. La sociedad siguió sin aceptar las historietas; especialmente desde la aparición de los géneros de crimen y horror. El clima de desprecio aumentó aún más con la publicación del libro *Seduction of the Innocent: The Influence of Comic Books on Today's Youth* del psiquiatra Fredric Wertham. El médico escribió sobre las consecuencias negativas del comic al vincularlo con la delincuencia juvenil.

A partir de las afirmaciones de Wertham, el Subcomité del Senado para la Delincuencia Juvenil organizó una investigación sobre el cómic a través de tres sesiones en la ciudad de Nueva York. Al final no lograron encontrar relación alguna entre el cómic y la delincuencia, ni tomaron acciones legales; sin embargo,



**Imagen 12.** *Crime Suspense Stories* #22. [1954]. The Golden Age Site.  
<<http://thegoldenagesite.blogspot.mx/2009/03/crime-suspense-stories-27-issues-oct.html>>

<sup>31</sup> Randy Duncan y Matthew J. Smith, *Op. cit.*, p. 38

<sup>32</sup> *Ibidem*, p. 39

la publicidad en contra de la historieta, el libro de Wertham y las sesiones del Subcomité condujeron a una severa y rígida regulación.

El 25 de octubre de 1954 se creó el Comics Code Authority (CCA), el cual dictaba una serie de restricciones para la publicación de historietas. Se prohibieron “escenas de horror, excesivo derramamiento de sangre, sangrientos y horribles crímenes, depravación, lujuria, sadismo y masoquismo”<sup>33</sup>, así como el uso de las palabras “horror” y “terror” en los títulos.<sup>34</sup> En las portadas de cada número se imprimió un sello para dar a conocer al público que el contenido había sido aprobado y cumplía con los requerimientos establecidos.

El CCA y la llegada de la televisión en los cincuenta provocaron una fuerte crisis en la industria del cómic. De 650 títulos que se publicaron en 1954, se redujeron a 300 en 1955<sup>35</sup>. La visión de la sociedad sobre el cómic se limitó a temas para un público infantil. La historieta necesitaba ser salvada.

#### 1.2.4 Edad plateada

La década de los cincuenta no fue una época fácil para la editorial de Martin Goodman. Durante los primeros años publicó cómics con temáticas de guerra, misterio y algunos géneros mixtos. En 1951 creó Atlas, su propia distribuidora, cuyo sello aparecía en todas las portadas. Al año siguiente logró tener en el mercado 400 títulos, un logro importante para esa época. Después del desprestigio a la industria y la llegada de CCA, la editorial sufrió una implosión.<sup>36</sup>

Su situación empeoró aún más. Atlas Comics —como era identificada la editorial— había realizado un contrato con American News Company, una distribuidora nacional; sin embargo, seis meses después de haberse concretado, el arreglo colapsó con la salida del mercado de la distribuidora. Esto provocó el despido de escritores y dibujantes de la editorial. Desesperado, Goodman hizo un trato con

---

<sup>33</sup> *Apud, Ibídem*, p. 40

<sup>34</sup> *Ídem*.

<sup>35</sup> Santiago García, *Op. cit.*, p. 138

<sup>36</sup> J. Thomas, *Op. cit.*, p. 30

Independent News para seguir en circulación. Al final de la década, sólo publicó 16 títulos de manera bimestral.<sup>37</sup>



**Imagen 13.** *Showcase #4*. [1956]. Rol de Gotham's Darkest Days. <<http://rol-dcuniversehabbo.activoforo.com/t4101-showcase-4-primera-aparicion-de-flash-barry-allen>>

que la editorial había creado en años. De origen marciano, el extraterrestre mostró más cualidades de detective que de superhéroe. Un año después, salió el personaje clave para el inicio de una nueva etapa en la historieta estadounidense.

En su búsqueda por diseñar un superhéroe que fuera atractivo para su público, DC Comics actualizó uno que había aparecido previamente en sus páginas años atrás. El editor Julius "Julie" Schwartz consideró a The Flash como el indicado. El personaje mantuvo su poder de moverse a la velocidad de la luz, pero con un disfraz e

El CCA había provocado que la industria fuera identificada meramente para niños. Randy Duncan y Matthew J. Smith explican que los dibujantes y artistas decidieron alejarse del mundo de los cómics o evitaron que se les ligara con ellos; además, mencionan que las editoriales iban de un género a otro con tal de seguir a flote. La única forma con la que consiguieron capturar de nuevo a sus lectores fue con el regreso de aquel elemento que había desencadenado la Época dorada: los superhéroes.<sup>38</sup>

DC Comics era una de las editoriales que se mantuvo estable durante los cincuenta. En 1955 fue publicado por primera vez Martian Hunter en *Detective Comics*, el primer superhéroe

<sup>37</sup> *Ídem.*

<sup>38</sup> Randy Duncan y Matthew J. Smith, *Op. cit.*, p. 44

identidad distinta. En 1956 apareció con su nueva versión en la publicación de *Showcase #4* (Imagen 13).<sup>39</sup>

Al contar con un buen recibimiento de *The Flash*, Schwartz decidió realizar una vez más otra reinvención para la editorial. En este caso, sería para su equipo de superhéroes. En 1960 surge *Justice League of America* en *Brave and the Bold #28*. Los miembros serían *The Flash*, *Green Lantern*, *Martian Hunter*, *Aquaman*, *Wonder Woman* y *Superman*, con *Batman* a través de pequeños cameos en sus primeras aventuras. Un año después de su aparición, se habían convertido en el *comic book* con más ventas.<sup>40</sup>

El éxito que los superhéroes le habían traído nuevamente a DC Comics llamó la atención a Atlas Comics, conocida ya en esos años como Marvel

Comics. Goodman decidió aprovechar esa nueva tendencia y encargó la tarea a Stan Lee —su editor en aquel entonces—. Cansado de crear este tipo de personajes, su esposa le aconsejó intentar con algo que él quisiera escribir.



**Imagen 14.** *Fantastic Four #1*. [1961]. Descafeinado blog. <<http://descafeinadoblog.blogspot.mx/2012/05/as-primeiras-edicoes-dos-quadrinhos.html>>

<sup>39</sup> *Ibidem*, p. 45

<sup>40</sup> *Ídem*.



En colaboración con el dibujante Jack Kirby, publicaron *Fantastic Four* #1 en 1961 (Imagen 14). Este grupo de superhéroes mostraban cualidades diferentes a los de DC Comics. Sus identidades no eran secretas (inicialmente no vestían algún traje) y uno de sus personajes —*The Thing*— estaba deforme<sup>41</sup>. Lee buscó diseñar personajes imperfectos para que los lectores pudieran relacionarse con ellos.



**Imagen 15.** *Amazing Fantasy* #15. [1962]. New York Daily News.

<<http://www.nydailynews.com/news/money/10-valuable-comic-books-gallery-1.46075>>

conjunto con dibujantes como Kirby, Ditko, Don Heck y Bill Everett. Algunas de sus creaciones fueron los X-Men, Doctor Strange, Daredevil, Iron Man y los Avengers. Randy Duncan y Matthew J. Smith señalan que por primera vez la editorial vendió algo más que cómics; vendieron un mundo donde los lectores podían participar, un

Bajo ese modelo, la mancuerna de Lee y Kirby creó dos superhéroes más: The Incredible Hulk y The Mighty Thor. El verdadero éxito de Marvel Comics vino a través de la colaboración del editor con el dibujante Steve Ditko. En 1962 apareció Spider-Man en *Amazing Fantasy* #15 (Imagen 15). La historia mostró a un adolescente llamado Peter Parker con poderes arácnidos, que decide ocuparlos para hacer el bien mientras trata de tener una vida normal. La aceptación fue más de lo que esperaban. Los problemas de Peter Parker atrajeron a un público juvenil, que se identificó con él.

Durante los siguientes años, Marvel Comics lanzó una gran cantidad de superhéroes con Stan Lee, en

<sup>41</sup> *Ibidem*, p. 46

modo de vida para sus verdaderos creyentes<sup>42</sup>. Además, el éxito se debió sin duda alguna a la calidad de las historias y el arte que encontraban en sus páginas.

Por su parte, DC Comics continuó con su forma de plasmar superhéroes. La editorial trató de cambiar sus publicaciones, pero sin el impacto que había generado Marvel Comics. Al final, la Edad plateada terminó con la misma pregunta que se había formulado al principio de este periodo: ¿cómo hacer populares a los superhéroes de nuevo?<sup>43</sup>

Algunas publicaciones de los géneros de horror, romance, *western*, comedia adolescente y *funny animals* estaban aún presentes a niveles escasos en los últimos años de los sesenta. La industria del cómic estadounidense se convirtió en monotemática con las historias de superhéroes; sin embargo, lejos de las dos grandes editoriales, comenzaron un nuevo movimiento que trajo importantes cambios en la década que estaba por iniciar.

#### 1.2.5 Edad de bronce

A finales de la década de los sesenta surgió un cómic distinto del publicado por las grandes editoriales y que se alejó de las historias de superhéroes. Su objetivo, más allá de complacer a los lectores, fue la búsqueda por una cualidad más estética. Se intentaba hacer arte.

Los estudiantes universitarios de aquella época crecieron con la lectura de cómics. Fue así como empezaron a crear los propios a través de revistas humorísticas y periódicos contraculturales en los propios centros académicos. A pesar de no contar con la distribución de las editoriales importantes, generaron puntos de venta en librerías, tiendas de discos y *head shops* (un tipo de tiendas que vendían productos relacionados con el consumo de drogas legales, principalmente el tabaco).<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> *Apud, Ibídem*, p. 47

<sup>43</sup> Gina Misiroglu y David A. Roach, *The Superhero Book*, p. 435

<sup>44</sup> Randy Duncan y Matthew J. Smith, *Op. cit.*, p. 52

El nacimiento de esta nueva corriente en el cómic estadounidense se encuentra en *Tijuana Bibles*, folletines de ocho páginas cargados de historias con contenido sexual. Durante su publicación clandestina desde los treinta hasta los cincuenta, aparecieron escenas de actos sexuales, gays y lesbianas estereotipadas, y personajes de tiras cómicas.

El 25 de febrero de 1968 fue publicada *Zap Comix* #1 por Robert Crumb (Imagen 16) en la ciudad de San Francisco. Esta colección de cómics escritos e ilustrados en su totalidad por él mismo contenía historias satíricas con un dibujo que remitía a las tiras cómicas de principio de siglo<sup>45</sup>. Había nacido lo que se conoció como el *comix underground* o *comix*.

A pesar que otras publicaciones como *God Nose* y *The Adventures of Jesus* gozaron el reconocimiento de ser

pioneras en el *comix underground* durante los sesenta, fue Crumb a través de *Zap* quien obtuvo éxito y consiguió captar la atención del mundo. Tan es así que ese mismo año del surgimiento de *Zap*, recibió la propuesta de hacer la portada para un disco de los Rolling Stones, la cual rechazó.<sup>46</sup>

La publicación de los *comix* generó un cambio fundamental en el cómic. Todo lo que generaron los artistas de este tipo de historietas estaba alejado del CCA e incluyeron todo aquello que estaba prohibido. Esto les trajo conflictos legales como consecuencia. Los creadores tuvieron completa libertad, sin tener que cumplir una

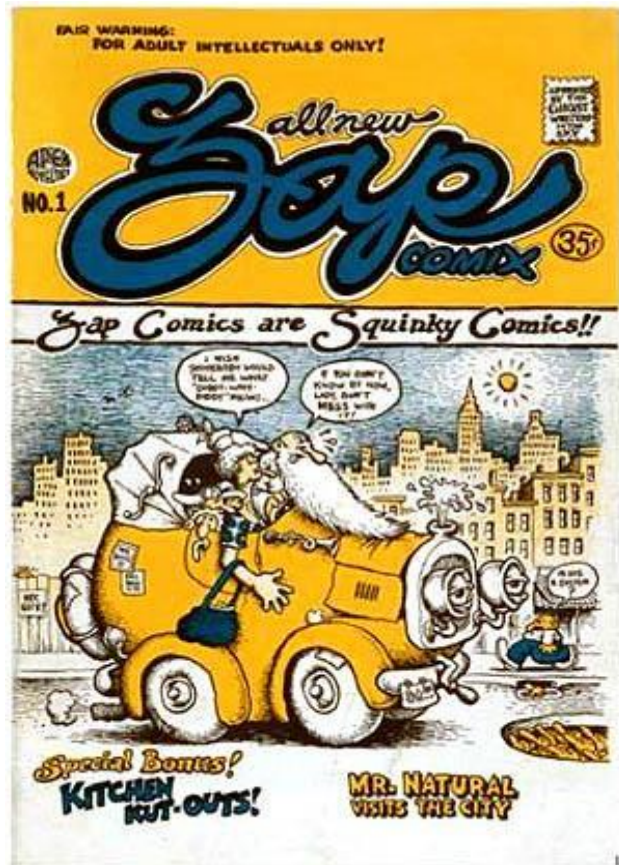


Imagen 16. Robert Crumb. *Zap Comix* #15. [1968]. Grand Comics Database. <<http://www.comics.org/issue/21551/cover/4/>>

<sup>45</sup> Dan Mazur y Alexander Danner, *Comics. A Global History, 1968 to the Present*, p. 23

<sup>46</sup> Randy Duncan y Matthew J. Smith, *Op. cit.*, p. 55-56

línea editorial o seguir las tendencias de la industria. Los temas de política, sexo (rayando en lo pornográfico), droga y los ideales contraculturales estuvieron presentes en sus trabajos.

A mediados de los setenta, los *comix* comenzaron a perder fuerza. Las denuncias constantes de diferentes comunidades causaron que puntos de venta como los *head shops* dejaran de vender las publicaciones. La sociedad estadounidense comenzó a experimentar cambios. Uno de los más importantes fue la salida de Estados Unidos del conflicto bélico en Vietnam, lo cual detuvo la rebeldía. Los movimientos contraculturales empezaron a debilitarse.<sup>47</sup>

El *comix* fue asimilado y se convirtió en un género. Este tipo de historieta plantó semillas dentro del cómic que germinaron en las siguientes décadas: la presencia más fuerte de mujeres en la creación de la historieta, temáticas políticas que hablaban en contra del sistema y el gobierno, la aparición de pequeñas editoriales que no siguieron con los lineamientos de la industria, la libertad artística y publicaciones más personales. Como señala Santiago García, el *comix* no consiguió un público adulto para la historieta, pero la convirtió en un producto para adultos<sup>48</sup>. El cómic empezó a madurar.

Mientras ocurrió esta revolución, las dos grandes editoriales parecieron ignorar todos estos hechos. La necesidad por mantener a sus lectores los obligó a realizar cambios que también dejaron una huella importante para los años venideros.

Los setenta modificaron la forma de pensar y de ser de las personas. Ante estas transformaciones, las editoriales buscaron una forma para no perder el vínculo con sus lectores. La fórmula de Marvel de generar historias, cuyos lectores se identificaban con ellas, entró a los terrenos políticos. Ejemplo de ello fue Captain America, superhéroe de la editorial, quien descubrió que el líder de una organización secreta que buscaba quebrar los principios de la democracia era el presidente de los Estados Unidos. Publicada de 1973 a 1975, esta línea argumental trajo

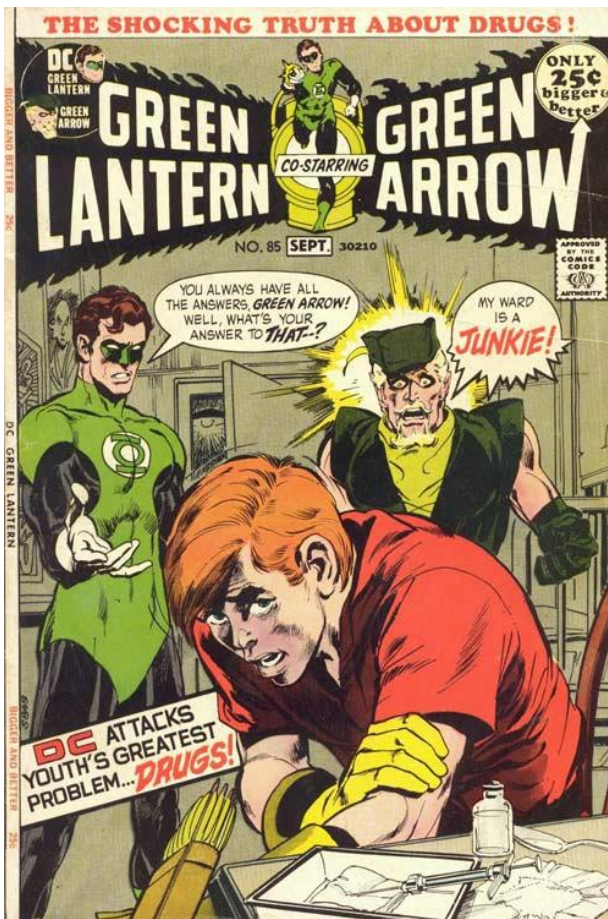
---

<sup>47</sup> Santiago García, *Op. cit.*, p. 169

<sup>48</sup> *Apud, Ibídem*, p. 156

consecuencias importantes en este cómic: el personaje renunció a su identidad ante la decepción de la noticia y cambió su identidad a Nomad, el hombre sin país.

En esa década, Marvel Comics también tomó decisiones editoriales para su contenido que llegaron a desafiar al CCA. Uno de los momentos más recordados fue cuando en 1971, tras una petición del Departamento de Salud de los Estados Unidos,



**Imagen 17.** *Green Lantern/Green Arrow #85*. [1971]. DC Comics Database. <[http://dc.wikia.com/wiki/Green\\_Lantern\\_Vol\\_2\\_85](http://dc.wikia.com/wiki/Green_Lantern_Vol_2_85)>

publicó *Green Lantern/Green Arrow #85* (Imagen 17). En su portada se muestra cómo estos dos superhéroes descubren que Speedy, compañero de aventuras de

el tema de la drogadicción fue tratado en el cómic de Spider-Man para educar a la juventud sobre ello. La publicación escrita por Lee salió al mercado sin el sello de aprobación. Mostrar drogas en las historietas estaba prohibido.<sup>49</sup>

A principios de ese mismo año, el CCA realizó modificaciones en su reglamento. Uno de ellos fue permitir la aparición de vampiros, hombres lobo y zombis. El acto de rebeldía de Marvel Comics causó que se reuniera de nuevo el CCA y modificara el código. Los cómics podían incluir imágenes con drogas, siempre y cuando en la historia se diera a entender que eran para un mal uso.<sup>50</sup>

Al poco tiempo de aprobarse esta modificación, DC Comics decidió retomar la temática de drogadicción y

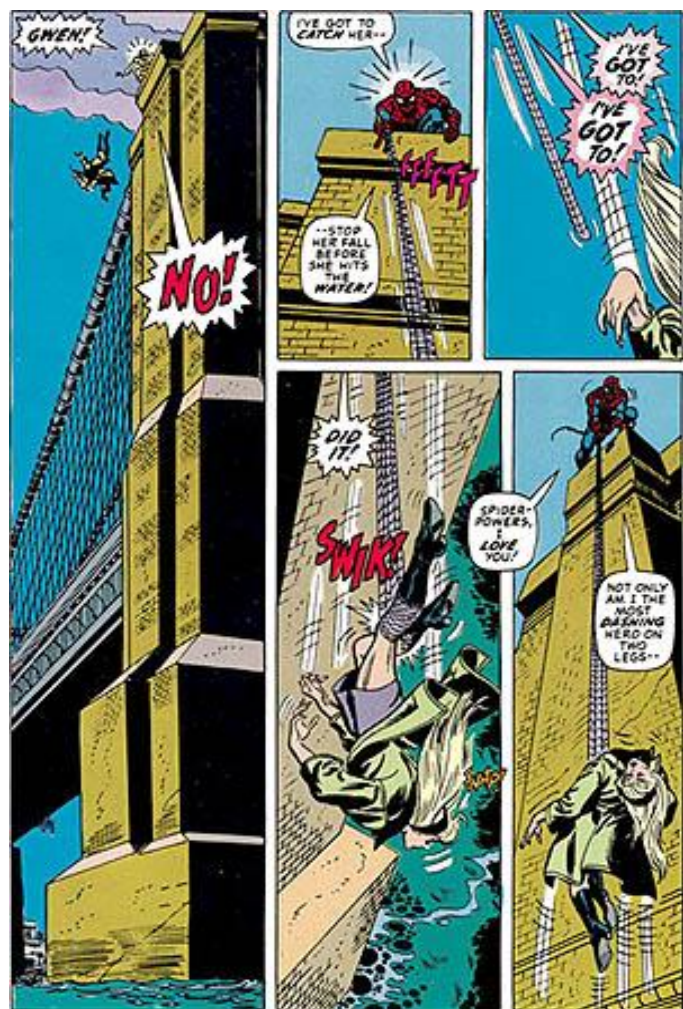
<sup>49</sup> Randy Duncan y Matthew J. Smith, *Op. cit.*, p. 60

<sup>50</sup> *Ídem.*

Green Arrow, era adicto a la heroína. La edición salió a la venta con el sello de aprobación del CCA.<sup>51</sup>

Si bien la presencia de drogas fue una imagen fuerte para los lectores, el cómic de superhéroes perdió por completo su inocencia en 1973, una vez más, en las páginas de Spider-Man. En el número #121 (Imagen 18) ocurrió la muerte del personaje de Gwen Stacy, el primer y gran amor del arácnido, cuando él trató de salvarla. El éxito de este número sólo provocó que las dos grandes editoriales decidieran tomar un tono más oscuro para sus siguientes cómics.

En esta década surgió una nueva camada de dibujantes. Su visión hacia la historieta fue más seria. Contaban con una preparación académica y quisieron plasmarla en su arte. Esto no se había visto desde las tiras cómicas de Alex Raymond y Hal Foster, así como en el trabajo de EC Comics en los cincuenta. Aunque el CCA había realizado los cambios en su regulación, su trabajo lo dedicaron a historias de fantasía y ciencia ficción donde tenían mostrar sexo, violencia y desnudez. Algunos de ellos fueron Berni Wrightson, Barry Smith, Michael Kaluta, Howard Chaykin, P. Craig Russell, Jim Sterlin y Walt Simonson.<sup>52</sup>



**Imagen 18.** *Amazing Spider-Man* #121. [1973]. DC Comics Database.

<[http://dc.wikia.com/wiki/Green\\_Lantern\\_Vol\\_2\\_85](http://dc.wikia.com/wiki/Green_Lantern_Vol_2_85)>

<sup>51</sup> *Idem.*

<sup>52</sup> Dan Mazur y Alexander Danner, *Op. cit.*, p. 53

aparecieron en programas y películas de televisión, productos de comida y algunas tiras de periódico. A pesar de esta elevada exposición, los resultados no se reflejaron en las ventas de cómics<sup>53</sup>. Ambas editoriales buscaron las tendencias para no perder lectores. DC Comics padeció más dificultades y sufrió una implosión. Esta situación, junto con las aportaciones del *comix underground*, provocó que en la siguiente década iniciara una etapa de redescubrimiento.

### 1.3 Desarrollo del cómic británico

La historia del cómic en Gran Bretaña comparte con Estados Unidos etapas similares en su evolución; no obstante, el país del viejo continente tiene sus propias particularidades. El crecimiento de la historieta, los lectores y el contexto histórico fueron aspectos que las diferenciaron, aunque hubo una más significativa: el impacto dentro de la sociedad. Mientras en Estados Unidos se realizaron tirajes de millones de ejemplares, en Gran Bretaña no ocurrió lo mismo. El cómic no gozó un lugar privilegiado entre los británicos por ser visto como una expresión menor a la prosa. A pesar de esto, logró dar pasos más firmes en su proceso de maduración.

Contrario a los estudios de la historieta estadounidense, no hay una clasificación para realizar el recorrido histórico del cómic británico en periodos. Las etapas están basadas en una división del tiempo a través de las décadas. Para efectos de esta investigación se toma como criterio, para fragmentar el recuento, los cambios importantes que hubo en su producción o en el contenido. Asimismo, cada etapa fue nombrada por el proceso principal que ocurrió en ese periodo y que alude al estudio de Chapman. Por lo tanto, la propuesta es la siguiente.

- Etapa de concepción
- Etapa de esplendor
- Etapa de crisis

---

<sup>53</sup> Gina Misiroglu y David A. Roach, *Op. cit.*, p. 96

Cabe mencionar que el libro *British Comics: A Cultural History* de James Chapman sirve como base primordial para este apartado histórico.

### 1.3.1 Etapa de concepción

El periodo de formación de la narrativa gráfica en Gran Bretaña surgió en el siglo XIX. Como se mencionó con anterioridad, las caricaturas satíricas del artista William Hogarth, junto con James Gillray y George Cruikshank, contribuyeron para la creación de las tiras cómicas. En esta época comenzó a gestarse la historieta, primeramente, a través de un cambio en las técnicas de reproducción. Las caricaturas eran impresas a través de grabados en placas de cobre y recibieron el nombre de *comic cuts*<sup>54 55</sup>.



**Imagen 19.** *Punch* #121. [1841]. *Punch* (magazine).  
<[http://en.wikipedia.org/wiki/Punch\\_\(magazine\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Punch_(magazine))>

En la década de 1820 inició el desarrollo de la litografía, cuyo uso de químicos permitieron un mayor número de reproducciones sin descuidar la calidad. Este proceso tuvo como consecuencia el inicio de la encuadernación de varias hojas impresas. Las revistas ilustradas fueron las primeras en aparecer, entre las que destacan *Illustrated London News*, *Pictorial Times* y *Punch*.<sup>56</sup>

Inspirada en *Le Figaro* de Francia, *Punch* (Imagen 19) se convirtió en la publicación mensual y satírica más importante de Gran

Bretaña. En sus páginas se encontraba una mezcla entre la caricatura y prosa. Con el excelente recibimiento que tuvo, aparecieron otras revistas que intentaron copiar el modelo. Algunas de ellas fueron *Fun* —

<sup>54</sup> Una forma coloquial que era usada en aquella época para referirse a los grabados era *cut*.

<sup>55</sup> James Chapman, *Op. cit.*, p. 16

<sup>56</sup> *Ídem*.



publicada por primera vez en 1861—, *Comic News* en 1864 y *Judy* en 1867<sup>57</sup>. Su trascendencia y relevancia en la historia del cómic es tal que Santiago García afirma que su versión para Japón fue uno de los factores que contribuyeron al desarrollo del cómic en aquel país<sup>58</sup>.

Los últimos años del siglo XIX anunciaron el deceso de la época Victoriana. Además de las impresiones masivas, la sociedad había comenzado a cambiar. La clase media trabajadora había aumentado. El abaratamiento de papel concibió un mayor número de publicaciones a precios que este sector podía costear con facilidad. Es así como ellos se convirtieron en los principales consumidores y lectores.

Bajo este contexto apareció en 1874 *Funny Folks*, la primera revista considerada como el primer cómic en Gran Bretaña. Además de contener historietas, había pequeñas historias y acertijos. Todo al precio de un penique. Otro tipo de publicaciones con el mismo costo que influyeron al cómic fueron los *penny dreadfuls*, revistas con pocas imágenes e historias serializadas principalmente de horror.



**Imagen 20.** *Ally Sloper's Half Holiday*. [1892]. Blimey! <<http://lewstringer.blogspot.mx/2007/03/115-year-flashback-ally-sloper.html>>

<sup>57</sup> *Ibidem*, p. 17

<sup>58</sup> Santiago García, *Op. cit.*, p. 47

Los empresarios de las editoriales, al ver el éxito que tenían las revistas, aumentaron los títulos. Uno de ellos fue Gilbert Dalziel, quien sacó al mercado *Ally Sloper's Half-Holiday* en 1884 (Imagen 20). La historia presentaba a un pícaro de clase media que vivía peripecias llenas de humor. Fue el primer personaje en la historia del cómic británico que se convirtió en recurrente. Los lectores se identificaron con Ally Sloper por encontrar en él características de su sector social. Los de la clase baja, la posibilidad de aspirar a una mejor situación; los de clase media y alta, la dificultad de movilidad social.<sup>59</sup>

Una década después de la aparición de Ally Sloper, ocurrió un boom en la historieta en Gran Bretaña y finalmente comenzó a consolidarse la industria. Dos de las revistas más leídas fueron del editor Alfred Harmsworth: *Illustrated Chips* y *Comic Cuts*; esta última alcanzó un tiraje de 300 mil ejemplares por edición<sup>60</sup>. Junto con su hermano Harold Harmsworth, formaron parte de la etapa en que las publicaciones comenzaron a abaratare a menos de un penique.

Precios bajos, publicidad entre sus productos y conocer quiénes eran sus lectores —jóvenes trabajadores de clase media— fue la estrategia que siguieron los hermanos Harmsworth para dominar el mercado en la venta de cómics. *Comic Cuts* impuso el modelo de cómo sería la historieta a finales de la época victoriana y en la eduardiana: tamaño tabloide, ocho páginas y una mezcla entre caricaturas y diversos textos.<sup>61</sup>

En 1901, Alfred Harmsworth fundó Amalgamate Press y, en las primeras dos décadas del nuevo siglo, se convirtió en la editorial más importante. Su catálogo se alejó del público adulto y se dirigió a niñas y niños. Algunos de sus títulos más destacados en tiras cómicas son *Butterfly*, *Comic Cuts*, *Chips*, *Chuckles*, *Jester*, *Puck*, *Rainbow* y *Wonder*; y en el rubro de prosa, *Gem* y *Magnet*, con historias escolares. Su fuerte presencia en el mercado fue durante el periodo de entreguerras;

---

<sup>59</sup> James Chapman, *Op. cit.*, p. 19-22

<sup>60</sup> *Ibidem*, p. 24

<sup>61</sup> *Ibidem*, p. 25

sin embargo, apareció un rival que competió también con material dirigido a los jóvenes.

La editorial escocesa D.C. Thomson empezó a publicar revistas con diversas historias deportivas, de guerra y ciencia ficción por número. Esto marcó una diferencia con *Gem* y *Magnet* de Amalgamate Press. Su contribución más importante llegó en la década de los treinta a través de las revistas de cómics *The Dandy* y *The Beano*.<sup>62</sup> Ambas contenían portadas coloridas y personajes antropomórficos, característica de las historietas infantiles. Su principal aportación creativa sería



agregar dinamismo en la lectura al incluir globos de diálogo y pequeños textos debajo de las viñetas.<sup>63</sup>

A pesar de la fuerte presencia de contenido para jóvenes, la Segunda Guerra Mundial modificó la industria del cómic en Gran Bretaña. Las publicaciones sufrieron dificultades por sacar sus títulos después de la reducción de papel

**Imagen 21.** Norman Brett, *Jane's Journal: The Diary of a Bright Young Thing*. Lambiek Comiclopedia  
[http://www.lambiek.net/artists/p/pett\\_norman.htm](http://www.lambiek.net/artists/p/pett_norman.htm)

por los conflictos de la época. En los treinta llegó el formato *comic book*, pero no estuvo presente en este periodo. Las historias tuvieron un enfoque patriótico o con temas bélicos, como fue el caso de *Knock-Out*. La situación social hizo que, una vez más, el cómic estuviera ligado con la gente como ocurrió con *Ally Sloper's Half-Holiday*. En esta ocasión, fue a través de un personaje femenino.<sup>64</sup>

<sup>62</sup> *Ibidem*, p. 30-31

<sup>63</sup> *Ibidem*, p. 31-33

<sup>64</sup> *Ibidem*, p. 35-37

Uno de los periódicos más leído durante la Segunda Guerra Mundial fue *The Daily Mirror*. Entre los cómics que publicaba se encontraba *Jane's Journal: The Diary of a Bright Young Thing* (Imagen 21), o conocido mejor como *Jane*. La primera aparición de esta intrépida mujer ocurrió en 1932 a cargo del artista Norman Brett.

En 1938 apareció una nueva Jane, basada en Chrystabel Leighton-Porter, una modelo considerada como la “mujer británica más perfecta”. Esta versión mostró cómo el personaje dejaba atrás su vida frívola de una joven brillante de sociedad, para ser una mujer que trabajaba la tierra y en una planta de municiones. El sello característico de la historia era que Jane se desnudaba de manera “accidental”. La ropa de la protagonista era vista como una representación de la moral.<sup>65</sup>

La década de los treinta terminó definiendo dos líneas importantes para la industria: la primera, destinada al público adulto a través del cómic de Jane; la segunda, a los jóvenes por publicaciones como *The Dandy* y *The Beano*.

### 1.3.2 Etapa de esplendor

Después de la Segunda Guerra Mundial, una fuerte importación de cómics de terror de Estados Unidos a Gran Bretaña comenzó en los cincuenta. Dos de los principales fueron *The Vault of Horrors* y *Tales from the Crypt*. Cuando el reverendo Marcus Morris se convirtió en vicario de la Iglesia de Saint James en 1945, promovió el cristianismo. Cuatro años después, al ver los cómics que estaban leyendo los niños, decidió escribir un artículo donde denunciaba las historietas de horror. Así comenzó una campaña contra ellas.<sup>66</sup>

Además de considerar que el contenido de estas publicaciones no era apropiado para los niños, el ambiente de la época no ayudó a la situación de este tipo de cómics. La presencia de ese material fue vista por el Partido Comunista británico

---

<sup>65</sup> *Ibidem*, p. 40-41

<sup>66</sup> *Ibidem*, p. 45-46

como una forma de promoción de los valores estadounidense. Hubo un temor de que se “americanizara” la cultura de Gran Bretaña.<sup>67</sup>

No tardó mucho tiempo para que el debate se volviera un tema de la agenda política. En 1954, el primer ministro Winston Churchill solicitó un informe sobre las ventas de los cómics estadounidenses en su país y los efectos que tenían en la sociedad; sin embargo, los resultados terminaron por no serle de interés. Una de las principales razones fue que Churchill descubrió que D.C. Thomson —editorial a la que culpaba de perder su puesto como miembro del parlamento liberal de Dundee— no fue responsable de ello, así que no encontró razón alguna para que se indagara más en el tema.<sup>68</sup>

La situación empeoró en 1955 con el Decreto (de Publicaciones Dañinas) de Niños y Personas Jóvenes, apoyada por el Arzobispo Geoffrey Fisher y el Sindicato Nacional de Profesores. Esta regulación aplicó para aquellas publicaciones con “historias contadas a través de imágenes que retraten crímenes, actos violentos o de crueldad, o incidentes repulsivos o de naturaleza horrible”<sup>69</sup>. Aquellas editoriales cuyos títulos mostraron ese contenido fueron penalizadas.

A pesar de la situación de desprestigio por la que pasó la historieta, eso no impidió que la industria en Gran Bretaña floreciera. Chapman describe que si en la historia del cómic en este país hubiera una edad de oro, esa ocurrió durante los cincuenta y sesenta<sup>70</sup>. El tiraje semanal se estima que fue de aproximadamente 14 millones de cómics en la década de 1950<sup>71</sup>. El aumento de las televisoras en la población británica y el abaratamiento de las publicaciones acercaron a los jóvenes a historias contadas por imágenes, en lugar de texto.

Como una alternativa ante la historieta de horror, surgió la revista de cómics *Eagle* en abril de 1950 por la editorial Hulton Press. A través de sus páginas se reflejaron

---

<sup>67</sup> *Ibidem*, p. 46

<sup>68</sup> *Ibidem*, p. 50-51

<sup>69</sup> *Ibidem*, p. 52

<sup>70</sup> *Ibidem*, p. 76

<sup>71</sup> *Ídem*.

los valores aceptados por la sociedad y la moral. Editada por Marcus Morris, quien para ese entonces había renunciado a su puesto eclesiástico, fue una respuesta al ambiente después de la guerra, donde Gran Bretaña trató de difundir una identidad y responsabilidad social.<sup>72</sup>

Entre las características físicas que tenía la publicación, se encontraba el tamaño tabloide y el papel de alta calidad —aún cuando había racionamiento de éste—. Los altos estándares fueron uno de los principales motivos que permitieron su éxito entre los jóvenes. Su contenido iba de relatos religiosos cristianos, aventura y ciencia ficción.<sup>73</sup>

Una de las historias más reconocidas de la revista fue *Dan Dare. Pilot of the Future* de Frank Hampson (Imagen 22). Dan Dare era un piloto que viajaba cincuenta años a un futuro utópico. Sus diversas aventuras incluían viajes a diferentes planetas. El personaje mostraba los valores de un caballero británico: “valentía, decencia, tolerancia y juego justo”<sup>74</sup>.



**Imagen 22.** Frank Hampson, *Dan Dare Rogue Planet - Eagle volume 7 issue 33 page 1*. [1956]. Illustration Art Gallery.  
[http://www.illustrationartgallery.com/acatalog/info\\_Hampson7-33-1.html](http://www.illustrationartgallery.com/acatalog/info_Hampson7-33-1.html)

<sup>72</sup> *Ibidem*, p. 53

<sup>73</sup> *Ibidem*, p. 54

<sup>74</sup> *Ibidem*, p. 66

La sociedad en el universo de Dan Dare estaba en una situación de bienestar entre las naciones, una analogía a la creación de la Organización de las Naciones Unidas (ONU). Temas de la época como el nazismo, la carrera atómica, la Guerra Fría y la búsqueda de Gran Bretaña de mostrarse como poderosa estaban presentes en los diversos episodios. Su éxito provocó que otras publicaciones copiaran el modelo. Una de las revistas donde se vio clara la imitación fue *Rocket*.

Esta época de oro produjo cambios en la industria del cómic británico. Hulton Press había dado un paso importante con *Eagle*; no obstante, las otras editoriales siguieron más presentes que nunca cuando la revista comenzó a flaquear con la llegada de los sesenta. La sociedad había iniciado un proceso de cambio y le era difícil adaptarse.

Amalgamated Press y D.C. Thomson surgieron como las dos editoriales más importantes en esta época. En la década de 1960 se establecieron como rivales. Thomson continuó con *The Beano* y *The Dandy*, e incluyó a su catálogo *Topper* y *Beezer*. Por su parte, Amalgamated lanzó *Lion*, *Tiger* y *Valiant*. Además de las nuevas publicaciones, surgieron nuevos géneros. La ciencia ficción continuó presente, sólo que las revistas de cómics incluyeron historias bélicas —herencia de la Segunda Guerra Mundial— y deportivas.

La televisión, que había ayudado a impulsar al cómic, comenzó a influenciarlo. Historietas como *TV Comic* y *TV Fun* retomaron los programas para adaptarlos a sus páginas. La publicación más relevante de este tipo fue *TV Century 21*, posteriormente abreviada como *TV21*, en los sesenta. A pesar del éxito que recibieron, su permanencia en el mercado fue breve. Los setenta estaban próximos, y vendrían nuevos cambios.

### 1.3.3 Etapa de crisis

Los setenta fueron una década en la historia del cómic británico de una gran inestabilidad. Chapman señala que la razón fue de índole económica. La Guerra Árabe-Israelí de 1973 detonó una inflación de precios, sobre todo con los impresos.

La única solución para las editoriales —que tenían dificultades para mantenerse en el gusto de sus lectores— fue elevar sus precios.<sup>75</sup>

D.C. Thomson y Amalgamated Press, renombrada en 1961 como International Publishing Corporation (IPC), fueron las dos editoriales que dominaban el 80% del mercado de manera equitativa. La suma de los ejemplares que imprimían era de alrededor de 10 millones. Entre 1971 y 1976, el tiraje de muchas publicaciones, en especial las nuevas, se redujeron a la mitad. Thomson logró mantenerse, pero la principal afectada fue IPC.<sup>76</sup>

A pesar de esta situación de ventas, surgieron tres diferentes manifestaciones en la industria del cómic. Dos de ellas estuvieron influidas por la historieta estadounidense;

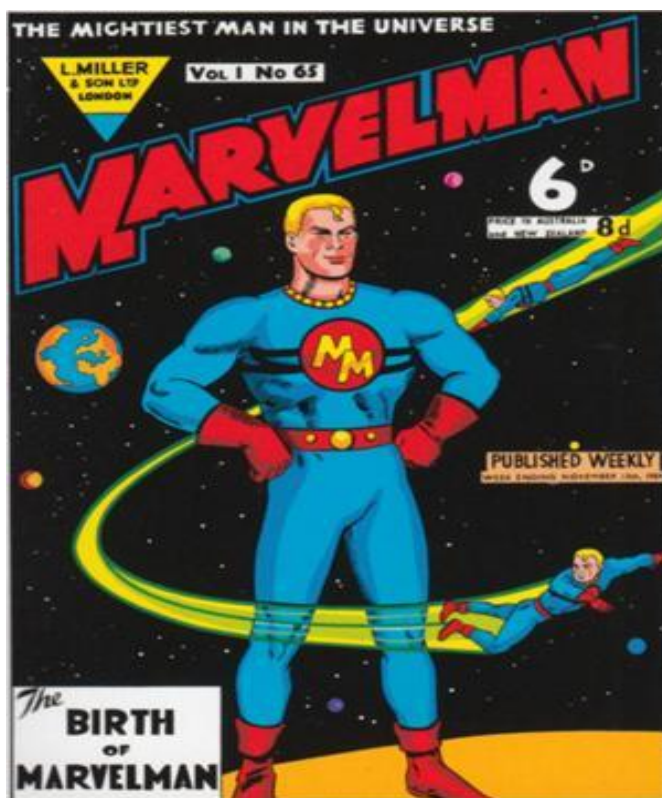


Imagen 23. *Marvelman*. UK Comics Wiki.  
<<http://ukcomics.wikia.com/wiki/Marvelman>>

la otra, por la editorial IPC, quien entró en una etapa de búsqueda de nuevos contenidos para elevar sus ventas.

Los superhéroes nunca habían estado presentes en el cómic británico. El acercamiento que tenían los lectores fue a través de las historias de estos personajes que se creaban en Estados Unidos. Su adopción en Gran Bretaña no ocurrió con rapidez. Aunque después de la Segunda Guerra Mundial algunos aparecieron en cómics por poco tiempo, el más popular logró ser *Marvelman* (Imagen 23).

<sup>75</sup> *Ibidem*, p. 125

<sup>76</sup> *Ídem*.



Después de disputas legales, *Marvelman* surgió por primera vez en 1954. El personaje mostraba una mezcla entre características británicas y estadounidenses. Los creadores no sabían cómo crear una historia de superhéroes, así que tomaron como base lo que se había publicado antes en el otro continente. Esto se vio plasmado en grandes rascacielos, propios de las ciudades de Estados Unidos y algunas frases que remitían al argot de ese país. Aunque se retomaron elementos, la serie mostró que tenía aspectos propios. Uno de ellos fue mezclar la fantasía con la ciencia ficción.<sup>77</sup>

El gusto por *Marvelman* entre los lectores se mantuvo por una década. Durante los sesenta, la presencia de superhéroes se tornó escasa. Algunos de los que surgieron fueron *The Street Claw* en Valiant y *The Spider* en Lion. Diez años después ocurrió un intento por revivir este tipo de personajes.

En su búsqueda por entrar al mercado británico, la editorial Marvel Comics decidió ser competidor de IPC y D.C. Thomson. Sus primeras publicaciones fueron *Fury*, un cómic bélico; *Star Wars Weekly*, inspirado en el cine; y *Doctor Who Weekly*, retomado de la serie televisiva. Posteriormente, decidió incluir en su catálogo una historieta sobre un superhéroe británico. Para ello encomendó a Chris Claremont, escritor que había nacido en Gran Bretaña pero que radicaba en Estados Unidos. Captain Britain apareció por primera vez en 1976 (Imagen 24).



Imagen 24. *Captain Marvel #1*. [1976]. Marvel Database.  
<[http://marvel.wikia.com/Captain\\_Britain\\_Vol\\_1\\_1](http://marvel.wikia.com/Captain_Britain_Vol_1_1)>

<sup>77</sup> *Ibidem*, p. 176-177

Una vez más el personaje mostraba una mezcla entre elementos estadounidenses y británicos. Mantuvo las características del superhéroe, pero con elementos de la mitología del Rey Arturo. La respuesta de Captain Britain fue mixta. Los lectores tuvieron dificultad para identificarse con el personaje y se reflejó en las bajas ventas. El cómic tuvo que ser cancelado.<sup>78</sup>

La llegada de Marvel a la industria de la historieta británica no fue la única presencia estadounidense en este tipo de productos. *Zap Comix #1* de Robert Crumb tuvo reimpressiones en diferentes partes del mundo. Esta publicación también llegó a Gran Bretaña y comenzó su propio movimiento de *comix underground*.

Las dos editoriales que se encargaron de difundirlo fueron International Time (IT) y Oz. El recibimiento que tuvieron por traer *comix* estadounidense no fue bien recibido y, en el caso de Oz, hubo acciones legales; sin embargo, eso no impidió para que surgieran. Los movimientos contraculturales y la situación social de los setenta impulsaron su desarrollo.

Una de las publicaciones más relevantes fue *Cozmic Comics*, editada por Oz. La revista contenía material producido en Estados Unidos y por artistas



Imagen 25. *Action #1*. [1976]. ComicsUK. <<http://www.comicsuk.co.uk/gallery.php>>

<sup>78</sup> *Ibidem*, p. 182-187

británicos. Algunos de los que participaron fueron Malcolm Livingstone, Dave Gibbons, Brian Bolland y Edward Baker.<sup>79</sup>

Si bien el *comix underground* de los dos países compartía los mismos temas como la obscenidad, imágenes sexuales, la crítica política y drogas, el británico encontró sus tenían sus propias particularidades, como su inconformidad con la policía de su país. Al igual que en Estados Unidos, el movimiento no pasó de la década.

Más allá de la presencia de cómics estadounidenses, las dos editoriales británicas siguieron en la búsqueda de crear títulos que tuvieran un impacto con sus lectores. IPC logró hacerlo a través de la publicación de *Action*, creada por Patt Mills en 1976 (Imagen 24). Sus historias hicieron alusión a películas y programas de televisión de éxito, con lo cual no había manera en que la fórmula fallara.

La revista incorporó en sus cómics temas de la política y sociedad de aquella época; sin embargo, es recordada por el alto contenido de violencia gráfica. La polémica que desató no se había visto desde las reimpresiones de historietas estadounidenses de horror en Gran Bretaña. Esto provocó el descontento de la prensa, quien se encargó de cuestionar su contenido. Después de las críticas, bajaron las imágenes violentas y el trasfondo político; no obstante, la vida de la revista no duró mucho tiempo. Las ventas bajaron y fue cancelada en 1977.

Estas tres manifestaciones y, en particular, la publicación de *Action* permitieron que en la siguiente década surgieran nuevos talentos y revistas que dejaron una huella dentro de la historia del cómic británico. Los ochenta serían una década aún más crítica, donde se plantarían las semillas del renacimiento de la historieta en Gran Bretaña.

A pesar que el cómic estadounidense y británico tuvieron un punto de inicio en común, fueron las circunstancias propias de cada país lo que le otorgó una identidad propia. El papel de las editoriales, los creadores y los lectores ayudaron a configurar las industrias. Hasta los setenta, había una influencia más visible de Estados Unidos

---

<sup>79</sup> *Ibidem*, p. 202

en la producción de Gran Bretaña; sin embargo, a finales de la década la situación se invertiría. Durante esos años, el mundo había dejado atrás la Segunda Guerra Mundial y predominaba un nuevo conflicto: la Guerra Fría. No sólo afectó el panorama internacional; el cómic y otros productos culturales fueron marcados a través de sus historias.

## CAPÍTULO 2

### La Invasión Británica: una nueva ruta en el cómic *mainstream* de Estados Unidos

Los últimos años de los setenta revelaron a DC y Marvel Comics que sus lectores aceptaban los temas más oscuros y adultos en las páginas de sus historietas, pero esta preferencia no se veía reflejada en las ventas. Los movimientos contraculturales se encontraron en su ocaso y el *comix* desaparecía. Esta etapa aparentó ser una crisis, que con los años venideros significó el inicio de un cambio importante en la industria del cómic en Estados Unidos.

Las editoriales, guionistas, dibujantes y la forma de distribución de las publicaciones configuraron un nuevo esquema. El resultado se plasmó no sólo en lo económico, sino también en lo creativo. Una revolución importante surgió en la siguiente década. Las obras producidas a lo largo de los ochenta dejaron una herencia que hoy en día continúan siendo referentes para los poco conocedores y los ávidos lectores de cómics.

Uno de los cambios venideros procedió de un grupo de creadores al otro lado del Atlántico. Los setenta en Gran Bretaña concluyeron también con la despedida del *comix* y de pequeñas editoriales alternativas. Aunque las contribuciones de estas publicaciones no se percibieron de manera inmediata, el principal legado se manifestó a través de los artistas y escritores. Su trabajo en la industria continuó en las nuevas revistas que surgieron en la segunda mitad de esta década y a principios de la siguiente.

Por otra parte, el surgimiento de nuevos creativos a través del movimiento alternativo británico estuvo acompañado de un nuevo tipo de contenido. La revista *Action* de la editorial IPC causó un impacto en los cómics por medio de la violencia gráfica y la inclusión de problemas políticos y sociales en sus páginas. A pesar de su cancelación, presentó un camino que un título explotaría en historias de ciencias ficción y fantasía: *2000AD*.

Los años ochenta tuvieron momentos de crisis para el desarrollo de la historieta en Estados Unidos y Gran Bretaña desde los diferentes puntos de sus industrias; no obstante, el desenlace de esta época la obligó a dar un salto importante. Experimentó con otro tipo de contenido, recuperó las historias de viejos personajes bajo un lente más oscuro y se rompieron los esquemas en la narrativa dibujada. El cómic consiguió llegar después de casi medio siglo a una etapa de completa maduración.

Entre todos los movimientos que surgieron durante los ochenta, el que compete a este trabajo es la Invasión Británica. Este capítulo abordará los eventos que lo provocaron; posteriormente, se explicará en qué consiste, sus inicios y su desarrollo a lo largo de esta década.

Pese al ambiente poco prometedor, los setenta habían plantado nuevas semillas, que germinaron a finales de la década. Sus frutos ayudaron a solucionar los problemas que enfrentaba el mundo de los cómics. Prueba de ello fue la distribución a través del mercado directo, un remedio que trajo consigo nuevos aires. La industria adquirió un nuevo cuerpo y, con ello, abrió el camino para los nuevos talentos e historias que aparecerían.

En este apartado se describirán los problemas en la distribución, la crisis a finales de los setenta y el mercado directo; asimismo, se presentarán las modificaciones que ocurrieron después de la adopción de la nueva forma de distribuir la historieta y el surgimiento de la novela gráfica.

## **2.1 La nueva forma de distribución**

Desde la formación de los cómics en Estados Unidos, los títulos de las principales editoriales se conseguían en puestos de revistas, supermercados y farmacias. El valor que se les atribuía era menor que otras publicaciones. En muchas ocasiones eran agrupados en paquetes para utilizarlos como protección de revistas de mayor

valor y evitar que éstas se dañaran al momento de transportarlas<sup>80</sup>. En caso que los ejemplares se acabaran, los vendedores no podían solicitar más copias por las series populares, ni pedir menos. Cuando no se vendían, eran regresados a las distribuidoras. Había veces que eran devueltos por completo, lo cual causaba pérdidas de dinero importantes.

Las distintas etapas que atravesó el cómic de este país permitieron que Marvel y DC Comics dieran paso a una historieta *mainstream*<sup>81</sup>. Las editoriales presentaron argumentos con una estructura narrativa más compleja. Las aventuras de los personajes abarcaban más de un número y se realizaban *crossovers* —o el cruce de las tramas en algunos títulos publicados—. El público lector se vio obligado a estar pendiente de cuándo salía el siguiente ejemplar para no perder el hilo de la historia. La idea del coleccionismo por los aficionados se terminó de consolidar. Sin embargo, la distribución de la época se convirtió en un problema. Los lugares de venta no traían determinados cómics o estos se agotaban rápido, así que los consumidores tenían dificultades para darle seguimiento a sus series.

Las nuevas manifestaciones de la historieta en la industria revelaron un camino distinto de distribución en los setenta. Prueba de ello estuvo en el movimiento de los *comix*, que demostró la posibilidad de establecer una forma propia para que los lectores consiguieran las publicaciones. Cabe recordar que este tipo de cómic se caracterizaba por mostrar una severa crítica social y política, plasmar ideales de los movimientos contraculturales y contener, en algunos casos, escenas obscenas y de sexo explícito. Estos creadores tuvieron claro que sus ejemplares no seguían con las regulaciones del Comics Code Authority (CCA), por lo que buscaron otras vías para dar a conocer su trabajo. La principal fue a través de algunas tiendas a lo largo de Estados Unidos que comenzaron a especializarse en vender este tipo de cómic.

---

<sup>80</sup> Santiago García, *Op. cit.*, p. 170

<sup>81</sup> El término *mainstream* se refiere a todo aquello que pertenece a la cultura dominante o una tendencia principal; es decir, la sociedad en general lo apropia, acepta y convierte en algo convencional. En el caso específico de la industria del cómic estadounidense, generalmente es usado para referirse a las publicaciones de Marvel y DC Comics, al ser las dos editoriales cuyos títulos tienen mayor presencia en el mercado y un gran número de ejemplares vendidos.

Los setenta también contribuyeron a la creación de un nuevo grupo de lector o fan de cómics. Santiago García identifica tres tipos de *fandoms* y los describe de la siguiente manera<sup>82</sup>. El primero surgió entre los veinte y treinta, conformado por los seguidores de *pulps* y la fuente de algunos talentos que participaron en la industria. El segundo apareció con EC Comics, a través de secciones de correo de lectores y club de fans; posteriormente, Stan Lee le dio seguimiento en los sesenta con el propósito de formar la llamada “cultura Marvel”.

La siguiente generación de *fandom* tendría una mayor conciencia hacia el propio mercado y los cómics, que a su vez fomentó un vínculo de los fans con las editoriales —algunos entraron a la propia industria como Roy Thomas, quien sustituyó a Lee como editor cuando dejó el puesto—. Este factor ayudó a la consolidación de los coleccionistas. Durante los setenta, este grupo intercambiaba números viejos en las tiendas de *comix*. Estos puntos de venta adquirieron con el tiempo cómics de segunda mano y más títulos *underground*<sup>83</sup>.

García considera a los coleccionistas y el circuito del *comix* como dos elementos independientes que repercutieron para el crecimiento de tiendas especializadas en cómic. Junto con la manifestación de estos cambios dentro de la industria, la década también dio nacimiento a otra opción de distribución.

Phil Seuling, organizador de la convención de cómics New York Comic Arts Convention, se percató de los problemas de venta en los establecimientos convencionales. En 1972 comenzó lo que se conoció como el mercado directo. Este sistema consistió en un arreglo con las editoriales Archie, DC, Marvel, Harvey y Warren, en el cual enviarían sus publicaciones directamente a las tiendas especializadas, con la condición que no hubiera devolución del producto<sup>84</sup>. Ambos lados ganaban: las editoriales no sufrirían por reembolsos, las tiendas conseguían el

---

<sup>82</sup> Santiago García, *Op. cit.*, p. 170

<sup>83</sup> *Ídem*

<sup>84</sup> *Apud*, Keith Dallas, *American Comic Book Chronicles: The 1980s*, p. 10

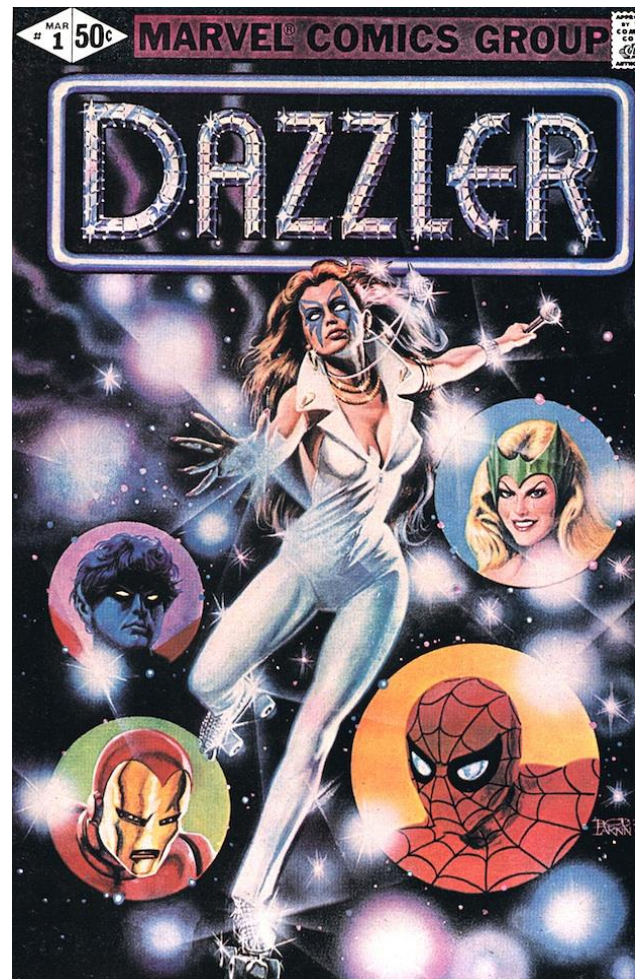


producto a un mejor precio para su venta; además, las publicaciones no serían devueltas, ya que se conservarían en los negocios como *back issues*<sup>85</sup>.

Seuling creó un nuevo circuito, a través de un entendimiento sobre los cambios que ocurrieron en el mercado y entre los lectores por las nuevas formas narrativas en el cómic. Las llamadas *comic book shops* fueron las más beneficiadas por este sistema de distribución, muchas de ellas abiertas por jóvenes coleccionistas. De un total de 30 tiendas que había en 1973, el número se incrementó a 800 en 1979<sup>86</sup>.

La situación a finales de los setenta no fue favorable para la industria. Chuck Rozanski, dueño de la tienda Mile High Comics, relató que, a pesar del crecimiento que gozaba el mercado directo, no fue lo suficiente para compensar el declive de ventas en puestos de revistas, supermercados y farmacias<sup>87</sup>. La situación se agravó con la implosión de DC Comics en 1978.

Smith recupera el caso del número 190 de *Justice League of America*, el título más vendido de DC en 1980, cuyo tiraje fue de 329, 301 copias y fueron devueltas a la editorial un promedio de 194, 574<sup>88</sup>. Las bajas ventas obligaron



**Imagen 26.** *Dazzler #1*. [1981]. Comic Book Resources.  
<<http://spinoff.comicbookresources.com/2014/03/23/5-pieces-of-80s-canon-we-gotta-see-in-x-men-apocalypse/>>

<sup>85</sup> Los *back issues* son los cómics viejos o aquellos que son desplazados cada mes por los nuevos.

<sup>86</sup> Apud, Keith Dallas, *Op. cit.*, p. 10

<sup>87</sup> Apud, *Ídem*

<sup>88</sup> Apud, Keith Dallas, *Op. cit.*, p. 9

a la editorial a disminuir el número de títulos que publicaba. La distribución se convirtió en el principal enemigo de los cómics, al convertirlos en no redituables. Estas señales indicaron un posible fin de la gran industria<sup>89</sup>, pero los nuevos



Imagen 27. *Madame Xanadu* #1. [1981]. DC Comics of the 1980s.

<[http://dc1980s.blogspot.mx/2014\\_09\\_01\\_archive.html](http://dc1980s.blogspot.mx/2014_09_01_archive.html)>

(Imagen 28). Aunque se imprimieron 100 mil copias, un tiraje menor a *Dazzler*, la publicación de 32 hojas sin anuncios, gozó del éxito necesario para indicarle a DC cuál camino seguir<sup>91</sup>. No sólo los ojos de estas dos grandes editoriales giraron hacia

elementos que se incorporaron a la maquinaria durante los setenta indicaron que había un camino para rescatarla.

La salvación estuvo en manos del mercado directo de Seuling; sin embargo, ante la crisis que enfrentaba la historieta, aún debía probar ante las grandes editoriales que podía otorgarles ganancias. La prueba de fuego ocurrió con Marvel Comics en 1981. La primera serie que fue lanzada únicamente a través de este sistema fue *Dazzler* #1 (Imagen 27). La historia de esta superheroína alcanzó un tiraje de 428 mil copias, una cantidad que duplicaba la cifra de otros títulos para puestos de periódicos<sup>90</sup>. Ese mismo año, DC Comics hizo lo mismo con *Madame Xanadu* #1

<sup>89</sup> Santiago García, *Op. cit.*, p. 169

<sup>90</sup> *Apud*, Keith Dallas, *Op. cit.*, p. 25

<sup>91</sup> *Apud*, *Ibidem*, p. 34

el mercado directo; las nuevas lo aprovecharon para dar a conocer sus productos, muchas veces relegados y negados en los establecimientos convencionales.

Conforme transcurrieron los ochenta, se favoreció más la venta en las *comic book shops* del mercado directo y se limitó la distribución en los acostumbrados puntos de venta. Esto cambió abrieron la puerta a una nueva etapa para las publicaciones *mainstream*. El aspecto de la industria se modificó y obtuvo una nueva apariencia. El efecto inmediato se vio reflejado en el público. García identifica dos consecuencias en este aspecto<sup>92</sup>. La primera se manifestó en las tiendas de cómic. Sus ventas indicaron las tendencias y preferencias del mercado, así que influyeron en las decisiones editoriales para los títulos próximos a publicar.

La segunda fue el cambio en los lectores. Se encontraron en un ambiente que motivaba su afición y, asimismo, los convirtieron en más exigentes hacia los títulos que se les ofrecían. Por otra parte, los cómics comienzan a dirigirse a un público adulto. El grupo de seguidores habían comenzado a leer las diferentes historias de superhéroes desde su infancia y crecieron con ellas, así que el *mainstream* se vio obligado a comenzar a mostrar títulos dirigidos a adultos.

Las editoriales fueron parte de esa nueva configuración de la industria. El reconocimiento hacia los escritores y artistas había sido casi nulo durante el desarrollo de la historieta estadounidense. Para ilustrar el bajo estatus que gozaban, basta con recordar el *shop system* y el caso de Jerry Siegel y Joe Shuster —quienes vendieron los derechos de *Superman* y recuperaron su crédito en los setenta—. Gracias al *comix underground*, que elevó la figura del creador, Marvel y DC Comics decidieron hacer lo mismo<sup>93</sup>. Los colaboradores pudieron conservar los derechos de propiedad por su trabajo; además, se les ofreció la posibilidad de recibir salarios más altos a quienes lograran que la venta de sus títulos superara las 100 mil copias<sup>94</sup>. Después de tantas décadas, el concepto de autoría y la noción de prestigio a sus creativos se incorporaron a las dos editoriales que dominaban el mercado.

---

<sup>92</sup> Santiago García, *Op. cit.*, p. 171

<sup>93</sup> *Ibidem*, p. 108

<sup>94</sup> Keith Dallas, *Op. cit.*, p. 38

La lenta desaparición del *comix underground* en la segunda mitad de los setenta se desarrollaron variantes de la historieta para ese nicho del mercado, entre las cuales destacaron dos: independientes y alternativos. García explica que la definición de ambas es en referencia a Marvel y DC Comics<sup>95</sup>. Las editoriales independientes involucraron a todas aquellas que tenían el mismo público que las dos principales del cómic *mainstream*, cuyo objetivo era competir contra ellas. Eclipse Enterprises fue una de las primeras y, posteriormente, en los ochenta, siguieron Comico, First Comics y Pacific Comics.<sup>96</sup>

Por otra parte, la historieta alternativa se enfocó en las creaciones de un solo autor o que reflejaba una visión personal<sup>97</sup>. Contrario a lo independiente, tuvieron una base más cercana al *comix*. El último intento para seguir con el movimiento *underground* fue a través de *Arcade: the Comics Revenue*, una antología de Art Spiegelman y Bill Griffith; sin embargo, después de siete números concluyó su ciclo y se convirtió en el puente del *comix* con el material alternativo. Su distribución fue en los mismos puntos de ventas de Marvel y DC, así que apropiaron el formato de *comic book*.

En cuanto a contenido, las publicaciones alternativas se vieron a sí mismas como un género para ser un contrapeso a las aventuras de superhéroes, a pesar de su poca homogeneidad entre sus historias<sup>98</sup>. Fantagraphics fue la editorial más importante dentro de esta variante. Bajo su sello dio a conocer la colección *Love and Rockets* de Los Bros Hernandez, y las revistas *Weirdo* de Robert Crumb y *Raw* de Art Spiegelman y François Mully.

Si bien el mercado directo provocó cambios positivos dentro de la industria del cómic, también trajo desventajas. La principal, y más grave, fue aislar al mundo de la historieta de la gran cultura *mainstream*. Las tiendas especializadas se convirtieron

---

<sup>95</sup> Santiago García, *Op. cit.*, p. 171

<sup>96</sup> Randy Duncan y Matthew J. Smith, *Op. cit.*, p. 65-66

<sup>97</sup> *Ibidem*, p. 66

<sup>98</sup> Santiago García, *Op. cit.*, p. 173

en los principales establecimientos de venta y, con ello, alejaron a todos los posibles nuevos lectores.<sup>99</sup>

## 2. 2 El surgimiento de la novela gráfica

El cómic alternativo continuó con el legado del *comix underground*. Los creadores de esta corriente mostraron una visión más personal sobre un tema a través de una historia que sólo ellos trabajaban. Eran piezas de autor. Sin darse cuenta, sus publicaciones originaron un nuevo formato dentro de la industria que crecería en los ochenta: la novela gráfica.

La primera noción de este concepto fue previsto en una conferencia del escritor John Updike en 1960, donde aseguraba la posibilidad de que un artista talentoso pudiera crear una obra maestra a través del cómic; sin embargo, cuatro años después, el primero que utilizó el término fue Richard Kyle, miembro de una comunidad de fans, quien mostró su deseo por historietas más maduras en Estados Unidos, como ocurría en Europa, y empleó “historia gráfica” o “novela gráfica” para diferenciar los cómics de los puestos de periódicos de los más serios.<sup>100</sup> Al final, la segunda expresión se quedó y se incorporó de manera paulatina en el argot. Fue en los setenta, luego de aparecer en portadas o introducciones de algunas publicaciones, cuando apareció el cómic que se le acuñó esta denominación a cargo de Will Eisner.

Después de haber empezado su carrera en los años treinta y ser empresario dentro del *shop system*, Eisner creó el título *The Spirit* (Imagen 29) en 1940. Publicada originalmente como un suplemento, consiguió experimentar —en compañía de otros historietistas— con el cómic a través de las aventuras de un justiciero con antifaz y traje. A diferencia de otros creativos, tuvo los derechos del personaje.

García explica que su estilo oscila entre dos aspectos: uno está en “la tradición cinematográfica y el claroscuro de Milton Caniff, y otro en los caprichosos diseños de

---

<sup>99</sup> Randy Duncan y Matthew J. Smith, *Op. cit.*, p. 70

<sup>100</sup> *Ídem*

Winsor McCay”<sup>101</sup>; además, menciona que esta serie es comparado con la película *Citizen Kane* de Orson Welles. A pesar del éxito que tuvo dentro de la industria, sabía que aún tenía más que aportar.



**Imagen 28.** *The Spirit* No.17. Comics 2.1. <<http://blogs.peru21.pe/comics21/2013/06/will-eisner-y-una-joya-del-art.html>>

En los setenta conoció a artistas de la escena del *comix underground*, como Denis Kitchen. El movimiento y sus ideas lo influyeron de forma importante para su siguiente gran trabajo: *A Contract With God*. En el prefacio que Eisner escribió en 2004 para la reedición del volumen, explica los motivos que lo llevaron a crearla.

Había pasado una larga carrera, durante ocho décadas, combinando y refinando palabras e imágenes. Mi primer trabajo en los cómics de periódicos y los *comic books* me permitieron entretener a millones de lectores semanalmente, pero siempre sentí que había más que decir. Fui pionero en el uso de los comics para manuales de instrucciones destinados a los soldados americanos, cubriendo tres grandes guerras, y más tarde usé los cómics para educar a niños de escuelas

<sup>101</sup> Santiago García, *Op. cit.*, p. 187

primarias. Ambas fueron responsabilidades fuertes que me tomé con seriedad.  
Pero anhelaba hacer aún más para el medio.<sup>102</sup>

Esta trilogía es reconocida por gente del medio como la primera novela gráfica. El título fue retomado de la primera historia publicada en 1978. Por la fecha de publicación se muestran con claridad las dos principales características del cómic alternativo de aquella época: la obra es creación de un solo autor y la presencia de aspectos autobiográficos en su trama.

Nacido en el seno de una familia judía, Eisner pasó sus primeros años de vida en los barrios de Brooklyn, Nueva York. Como muchas personalidades de la primera época del cómic, tuvo contacto con las revistas *pulp* y el cine durante su infancia. Su padre, apasionado por el arte, sufría por proveer a su esposa e hijo. La situación se agravó después de la Gran Depresión en 1929. Eisner es obligado a trabajar para que contribuyera al gasto. Esta



**Imagen 29.** *A Contract With God*. [1978]. El arte secuencial. <<http://artese secuencial.com.es/index.php/v-inolvidable/la-vineta-inolvidable-xxii-contrato-divino/>>

situación de dificultades en su vida la retomó para crear las historias de los diferentes personajes en su novela gráfica. Todas transcurren en la avenida Dropsie, un escenario inspirado en el vecindario donde creció. Sin embargo, el evento que lo motivó a diseñar esta obra fue en su etapa adulta.

<sup>102</sup> Will Eisner, *The Contract With God Trilogy: Life on Dropsie Avenue*, p. xix

El fallecimiento de su hija Alice a los dieciséis años por leucemia lo afectó gravemente y lo hizo cuestionarse la relación del ser humano con lo divino<sup>103</sup>. Su dolor quedó expresado en *A Contract With God* (Imagen 30), la historia que conforma la primera parte de la publicación y otorga el nombre a la trilogía. En ella, un clérigo judío llamado Frimme Hersh hace un contrato con Dios en su juventud para asegurarse que recibirá justicia por las buenas acciones de su vida. Después de adoptar y criar a una niña como suya, ésta muere. Frimme, inundado por el dolor, toma una serie de decisiones que lo cambian por completo.

Cada uno de los relatos tiene una huella autobiográfica; asimismo, los lugares y personajes remiten a la infancia de Eisner en Nueva York en los veinte. Plasmar elementos de la realidad fue tomado como un aspecto que otorgaba más seriedad a los cómics, en contraste con los superhéroes<sup>104</sup>. Si bien la obra de Eisner es vista como la primera novela gráfica, este concepto lo adoptaría DC Comics como un formato para publicar sus series limitadas o mini series.

La crisis de la editorial a finales de los setenta, obligó a la editorial a dejar a un lado su modelo convencional, donde las historias parecían no acabar, y experimentar con otras que tuvieran un final definido. Los cambios en el mercado, propiciados por el mercado directo, facilitaron que los lectores aceptaran esta nueva forma de relato. Los números fueron recopilados en tomos para ser vendidos, así cada uno era visto como un capítulo dentro del libro. Los ochenta dieron la bienvenida a un nuevo formato, que alcanzó uno de sus puntos más altos a mediados de la década. Una nueva etapa para el cómic en Estados Unidos había comenzado.

### **2.3 El arribo de la Invasión Británica en los cómics**

Era la noche del 9 de febrero de 1964. Las televisiones mostraban un telón levantándose, para después hacer aparecer el título del programa: *The Ed Sullivan Show*. El anfitrión hacía acto de presencia para introducir al tan esperado grupo de

---

<sup>103</sup> *Ibidem*, p. xvi

<sup>104</sup> Santiago García, *Op. cit.*, p. 190



rock británico. Su sencillo *I Want To Hold Your Hand* había comenzado a sonar las últimas semanas de enero en Estados Unidos y, días antes de estar en la emisión, había alcanzado el lugar número uno en listas de música.<sup>105</sup>

Con tranquilidad, Ed Sullivan anunciaba la presentación que dejó una huella en la historia de este país:

Ahora, ayer y hoy nuestro teatro ha sido atascado por periodistas y cientos de fotógrafos de todas partes de la nación y estos veteranos estuvieron de acuerdo conmigo que la ciudad nunca ha experimentado una excitación estimulada por estos jóvenes de Liverpool que se hacen llamar The Beatles. Esta noche, usted será doblemente entretenido por ellos. Ahora y en la segunda mitad de nuestro show. Damas y caballeros, ¡The Beatles!<sup>106</sup>

El grito del público en vivo, conformado en su totalidad por chicas, acompañó las primeras notas que los cuatro jóvenes tocaron. La histeria de las seguidoras continuó toda la noche con cada canción que interpretaron.

A partir de este instante, comenzó la llamada Invasión Británica; sin embargo, ¿cuál es la relación de este concierto televisivo en los sesenta con el mundo de los cómics dos décadas después? En este apartado se explicará el término y las diferencias entre estos dos momentos. También se enunciarán las características propias de este acontecimiento en la historieta, junto con sus antecedentes y los creativos que llegaron a la industria estadounidense para probar su suerte.

### 2.3.1 Definición

Después del furor causado por el cuarteto de Liverpool en 1964, las puertas a este país se abrieron para otras bandas que surgieron a lo largo de los sesenta. The Rolling Stones y The Who fueron igual de reconocidas, aunque otras como The Animals, The Hollies, Donovan y The Kinks también aprovecharon la oportunidad del éxito. La música de estas agrupaciones tenía un sonido cuyas raíces se ubicaban en

---

<sup>105</sup> David Camp, "The British Invasion" en *Vanity Fair*.

<sup>106</sup> Adrian Sotelo. (2015, Enero 16). Los Beatles en el Ed Sullivan Show en febrero de 1964, [Archivo de video].

el mismo Estados Unidos<sup>107</sup>. Esto permitió que penetrara con facilidad en este país, cuyo público principal fueron los jóvenes. La aceptación que obtuvieron fue tal que marcaron una década. Este suceso fue llamado como la Invasión Británica.

A pesar que es generalmente asociado con una marcada presencia de la música originaria de Gran Bretaña, autores como Brian Miles abren el espectro y lo aprecian como un fenómeno que impactó a varias manifestaciones de la cultura estadounidense. El cine recibió a histriones como Peter O'Toole, Julie Andrews, Rex Harrison, Julie Christie, Laurence Olivier y Paul Scofield. Por otra parte, la moda se maravilló con la belleza de Mary Quant, Twiggy y Jean Shrimpton<sup>108</sup>.

En la actualidad, el concepto se asocia a ese momento de triunfo musical de los británicos en los sesenta<sup>109</sup> y es usado en Estados Unidos cada vez que hay una fuerte presencia de talento o de algún producto cultural proveniente de Gran Bretaña. Cabe aclarar que, aunque incluya la palabra invasión, ésta sólo es usada en un sentido metafórico. Las creaciones y personalidades británicas no fueron impuestas, ni obligadas a ser aceptadas. Fue todo lo contrario. Su trabajo era visto como algo fresco y novedoso, capaz de provocar el gusto y la aceptación. Adoptaron un campo, donde dominaron habilidades y conocimientos necesarios para aportar calidad. De este aspecto proviene tanto su innovación, como su continua presencia aún después de varias generaciones.

Los cómics también adoptaron el término en los ochenta para designar a ese fenómeno que ocurría dentro de la industria; sin embargo, ocurrió por puntos en común que tuvo la influencia cultural en las dos décadas atrás. Si las canciones de The Beatles enloquecieron a las jovencitas, los nuevos títulos de los creadores británicos causaron furor entre los seguidores del cómic. Escritores y guionistas demostraron en Estados Unidos que podían realizar su trabajo con maestría, como

---

<sup>107</sup> Barry Miles, *The British Invasion*, p. 8

<sup>108</sup> *Ibidem*, p. 8

<sup>109</sup> Una finales de los setenta y principios de los ochenta, se manifestó una vez más un predominio de música y new wave. Esta Segunda Invasión Británica se conformada por artistas como Duran Duran, Elvis Costello, The Police, The Pretenders, The Buggles y Gary Numan. Se afirma que hay otras olas subsecuentes relacionadas con la música; sin embargo, no se ha hecho una clasificación clara, fuera de las dos primeras mencionadas en este trabajo.

anteriormente lo hicieron sus compatriotas. Su forma de contar historias y de crear personajes fue algo que no había sido visto en la cultura *mainstream*. Manifestaron su estilo propio en los proyectos que desarrollaron.

La responsable de esta “invasión” fue Karen Berger (Imagen 31), editora de DC Comics. Después de haber realizado sus estudios de literatura inglesa en Brooklyn College, ingresó a la editorial en 1979. En esa época, Paul Levitz, quien estaba encargado de los títulos de *Batman*, *House of Mystery* y *House of Secrets*, buscaba



un asistente que no fuera fan de los comics. Ella nunca había leído estas publicaciones de niña y su único contacto había sido a través de las revistas *Mad Magazine* y *National Lampoon*<sup>110</sup>. El poco conocimiento que poseía del universo de la historieta estadounidense fue su amuleto de la

**Imagen 30.** Karen Berger. Face It Tiger!

<<https://faceittiger.wordpress.com/2015/03/18/karen-berger/>>

suerte para iniciar su carrera en la industria. A principios de los ochenta se involucró con varias publicaciones de ciencia ficción y fantasía. En una entrevista para *Comics Tart*, Berger declaró que “las cosas de género que ella hacía tenían que tener fuertes elementos de realismo”<sup>111</sup>. Sus ojos voltearon hacia el otro lado del océano, a las tierras británicas.

Una de las principales razones por las que pudo ocurrir la Invasión Británica durante los sesenta fue el contexto político y cultural. Después de la Segunda Guerra Mundial, la reestructuración de las sociedades occidentales implicó cambios. Estados Unidos y Gran Bretaña compartieron puntos de encuentro. Las migraciones de las zonas

---

<sup>110</sup> Jennifer M. Contino, “A Touch of Vertigo: Karen Berger” en *Comics Tart*.

<sup>111</sup> *Ídem*

rurales a las urbanas aumentaron. Durante los cincuenta, la cantidad de granjeros había disminuido un 50 por ciento<sup>112</sup>. Los habitantes de las ciudades tenían un mayor poder adquisitivo. Productos como automóviles, refrigeradores, estéreos y otras máquinas se asociaron a una clase media que se fortalecía aún más. Las profesiones de administradores, técnicos y oficinistas tomaron más fuerza en este sector<sup>113</sup>. A pesar del papel que jugaron como fuerza de trabajo durante el segundo gran conflicto bélico, las mujeres luchaban por tener un mayor reconocimiento. Esto trajo como consecuencia los movimientos de liberación femenina en el mundo y, al mismo tiempo, en las calles estadounidenses surgieron las marchas por los derechos civiles. Al estar ambos países en sintonía y por la “relación especial” en la parte política, permitió que tuvieran puntos de encuentro e intercambio.

Veinte años después, Estados Unidos y Gran Bretaña compartieron nuevamente su contexto durante la Guerra Fría. Los países formaron una relación estrecha a partir de los gobiernos conservadores de Margaret Thatcher y Ronald Reagan. Sus decisiones guiadas bajo el modelo neoliberal habían empezado a crear un fuerte descontento en las sociedades. Por otra parte, el avance tecnológico había permitido

que la humanidad alcanzara el espacio a través de varias misiones especiales; sin embargo, los problemas ambientales como la contaminación, deforestación, lluvias



Imagen 31. 2000 A.D. Prog. 1. [1977] Multiversity Comics.

<http://www.multiversitycomics.com/columns/multi-r-city-one-2000-ad-prog-1870/>

<sup>112</sup> Jackson J. Spielvogel, *World History*, p. 866-877

<sup>113</sup> *Ibidem*, p. 867

ácidas y la destrucción de la capa de ozono dieron una señal de alerta para el cuidado ecológico.

Este ambiente que se presentaba en los ochenta influyó a los escritores y dibujantes de Gran Bretaña. Crearon historias en las diferentes revistas de antología —en concreto, la publicación de ciencia ficción *2000 AD* (Imagen 32) —, donde su visión crítica hacia el gobierno de derecha de su país se reflejaba en la trama o los personajes. Los superhéroes eran sólo una pequeña parte de la industria al otro lado del océano. Karen Berger se percató del trabajo que realizaban y, así como ella había sido una persona ajena a DC Comics, la editora los invitó a colaborar en la industria estadounidense.

La Invasión Británica destacó por el papel del escritor. Cabe destacar que la creación de un cómic implica un trabajo colaborativo, donde también participan dibujantes, coloristas, rotulistas y diseñadores; no obstante, las ideas e innovaciones que aportaron los escritores en sus proyectos jugaron un papel fundamental. Debido a este rasgo, las principales características que identificaron a este fenómeno dentro de la historieta estadounidense provienen de esta figura.

El movimiento se desarrolló a lo largo de dos décadas en las publicaciones del cómic *mainstream*. La primera parte comenzó en los ochenta con Alan Moore, cuyo estilo influyó a los dos siguientes escritores que se incorporaron: Neil Gaiman y Grant Morrison. Estos personajes fueron los que más destacaron en esta etapa. También estuvo la presencia de Jamie Delano; sin embargo, el efecto que tuvieron en su época y la relevancia de sus obras sigue aún resonando en la actualidad. Esta ola inicial estuvo determinada por las siguientes características:

- Una gran maestría del lenguaje poético<sup>114</sup>.
- La utilización al máximo de las cualidades narrativas propias del cómic.
- El uso de temas sociales, filosóficos o políticos que permeaban en la trama.
- La reinterpretación de viejos personajes de la editorial.

---

<sup>114</sup> De acuerdo con Roman Jakobson, una de las funciones del lenguaje es la poética. Ésta se ocupa en cómo se elabora el mensaje que es emitido a través de recursos como la musicalidad, ritmo, rima, entre otros más.

Las obras importantes de Gaiman y Morrison en los ochenta iniciaron su publicación en los últimos años de la década, así que su presencia seguirá hasta el principio de los noventa. Después de los conflictos que tiene Moore con DC Comics a partir del éxito de *Watchmen*, el escritor desapareció de la escena *mainstream* por un poco más de cinco años. La editorial, en su búsqueda por repetir el éxito que les trajeron los británicos, invitó a otros talentos del cómic en Gran Bretaña.

El talento del viejo continente se asoció con un estilo vanguardista pero, sobre todo, con un tratamiento oscuro para sus historias y la construcción de superhéroes. La segunda ola, conformada por Warren Ellis, Garth Ennis y Mark Millar, buscaron diferenciarse de sus antecesores. Los comics que produjeron se caracterizaron por un contenido de violencia extrema, un tono que caía en la incorrección política y un acercamiento más cinematográfico.

Esta investigación se enfoca sólo en estudiar la primera ola de la Invasión Británica en la historieta. En los siguientes apartados, se explora con mayor énfasis la situación de la industria en Gran Bretaña, donde los creadores encontraron su primera oportunidad en el mundo de los cómics y cultivaron su talento. Posteriormente, se hace un recuento más detallado de la presencia de Moore, Gaiman y Morrison en el mercado estadounidense.

### 2.3.2 Antecedentes y los primeros pasos

La industria del cómic británico había sido caracterizada hasta los cincuenta por publicaciones de humor como *The Beano* y *The Dandy*. Después del rechazo por los cómics de horror estadounidenses, aparecen las aventuras de Dan Dare en la revista *Eagle*, junto con otras historias de ciencia ficción. Otros géneros que tuvieron su impacto en los lectores británicos fueron las bélicas, herencia de la participación del país en la Segunda Guerra Mundial; sin embargo, contrario a Estados Unidos, los superhéroes no predominaron en el mercado.

Su presencia se manifestó a través de reimpressiones, pero no pasaron de los sesenta y desaparecieron. Marvel Comics se percató del hueco que dejaron y fundó en 1972 una filial en Gran Bretaña. La lucha de los superhéroes por la preferencia de

los lectores coincidió con un proceso de diversificación. Además de revistas que se centraron en un solo género como fue el horror en *Misty*, lo bélico en *Battle* y lo deportivo en *Roy of the Rovers*<sup>115</sup>, surgió en la historieta de la Albión un cómic violento a través de *Action*, publicación de la reconocida editorial IPC. A pesar de la polémica por su contenido, abrió otra línea creativa dentro de la industria.

Las editoriales británicas estaban al pendiente de las tendencias en programas de televisión del momento y, sobre todo, de las películas. Hollywood había empezado en los setenta a producir filmes que se popularizaban de manera rápida en su audiencia. Una de las más destacadas fue *Jaws* del director Steven Spielberg. El amenazante tiburón que devoraba personas sirvió de inspiración para crear la historieta *Hookjaw* en la revista *Action*.

El estreno de cintas como *Rollerball*, *Death Race 2000*, *The Man Who Fell To Earth* y *Futureworld*<sup>116</sup> impulsaron en los setenta a la ciencia ficción; a pesar de su éxito, aquella que destacó fue *Star Wars* del director George Lucas en 1977. La ópera



**Imagen 32.** Dan Dare. Space Hyper-Hero. [1977] Everything Comes Back to 2000AD. <<http://everythingcomesbackto2000ad.blogspot.mx/2009/02/prog-3-dan-dare.html>>

<sup>115</sup> James Chapman, *Op. cit.*, p. 145

<sup>116</sup> *Ibidem*, p. 144

espacial que transcurría en “una galaxia muy, muy lejana” terminó de hacer explotar este género. Los editores del cómic británico se percataron de esta tendencia en el gusto de su público. Uno de ellos fue el editor de *Action*, Patt Mills. Después de un tropezado proceso, consiguió lanzar la revista de antología *2000 AD* a través de IPC.

La visión que tenía era la misma de *Action*, por lo que vio a “la ciencia ficción como un vehículo para incrementar la acción y la violencia”<sup>117</sup>. Su primer número incluyó otra versión de Dan Dare (Imagen 33). Cambios en el icónico personaje como una actitud más agresiva, junto con su pelo cortado al ras de la cabeza, causó una reacción mixta entre los lectores. La prensa había mostrado disgusto por *Invasion*, la cual relataba un ataque de la República Volga (una referencia a la U.R.S.S.) a Londres. La embajada soviética en Gran Bretaña había visto el relato como una forma de generar la histeria de guerra<sup>118</sup>.



**Imagen 33.** Judge Dredd.  
Statueforum.com.  
<<http://www.statueforum.com/showthread.php?t=140628>>

Aunque la violencia fue, una vez más, la principal crítica hacia la antología de Mills, el trabajo que se realizó dentro ella mostró innovaciones. Los paneles dentro de las páginas eran de forma asimétrica, la acción continuaba de un cuadro a otro; los dibujantes se inspiraron en el arte de las publicaciones de Europa, lo que resultó un híbrido y un estilo particular; y fue la primera de la editorial IPC en dar crédito al equipo creativo de sus cómics<sup>119</sup>.

En cuanto a las historias, aún estuvieron presentes la televisión y el cine como referentes de premisas y personajes. Conforme continuó *2000 AD*, demostró que su ciencia ficción tenía como punto en común los mundos

<sup>117</sup> Apud, *Ibidem*, p. 145

<sup>118</sup> Apud, *Ibidem*, p. 146

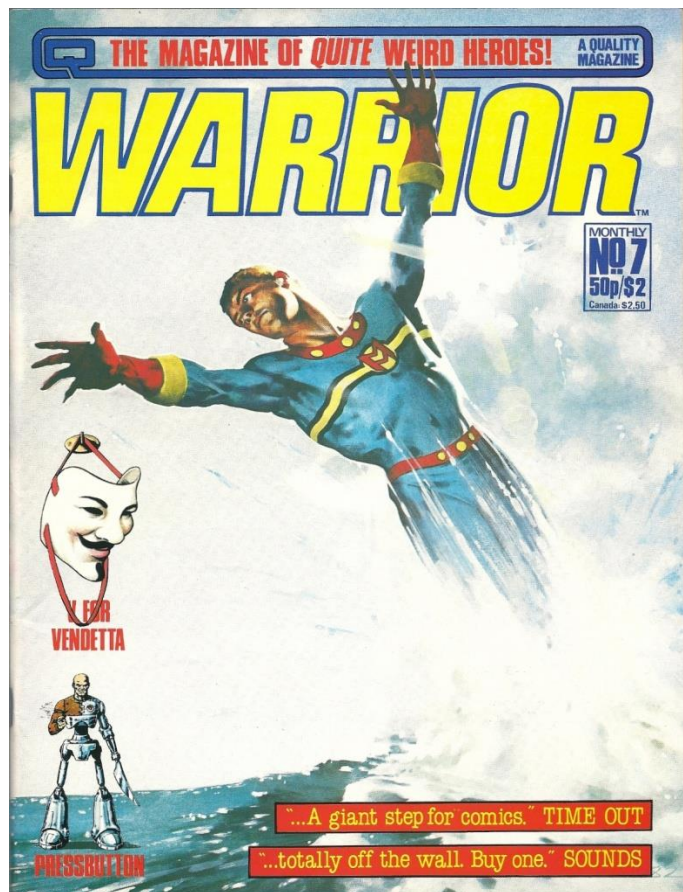
<sup>119</sup> *Ibidem*, p. 147-148



distópicos. El ambiente pesimista y nihilista de los escenarios futuristas en cada uno de sus cómics fue aceptado por sus lectores. Esta distorsión de la realidad encontró sus raíces dentro de Gran Bretaña, lo cual marcó su diferencia dentro de las tramas en el género que se realizaban en Estados Unidos<sup>120</sup>. En cada *prog* (o número) de la revista se generaba un contenido nuevo, contrario a otras que caían en repetir historias. La serie que englobó muchos de estos aspectos fue *Judge Dredd* (Imagen 34), creado por John Wagner y Carlos Ezquerro.

El nombre del cómic refiere del protagonista, Judge Dredd, un oficial de la ley que aplica justicia de forma inmediata. La trama se desarrolla en Mega City One, una ciudad sobrepoblada con problemas sociales y económicos. Los excesos se muestran a través de crímenes y ante el posible peligro de anarquía. El personaje oscilaba como una figura que inspiraba heroísmo en algunos números, mientras que en otros era visto como un opresor<sup>121</sup>.

El legado de *2000 AD* se manifestó a través de dos vertientes. Al haber probado que la ciencia ficción seguía viva entre los lectores británicos, aparecieron otras revistas de antología de este corte. *Graphixus*, *Starlord*, *Near Myths* y *Pssst* replicaron la fórmula; no obstante, *Warrior* (Imagen 35) destacó por haber sido el espacio donde surgieron dos obras



**Imagen 34.** *Warrior* #7. Brainstromping.  
<<https://brainstromping.wordpress.com/2012/02/14/salvo-alan-moore-a-dc-i-introduccion/>>

<sup>120</sup> *Ibidem*, p. 149

<sup>121</sup> *Ibidem*, p. 158-159

importantes para el trabajo de Alan Moore en Estados Unidos: *Marvelman* y *V for Vendetta*. Su segunda contribución fue a través de *Tharg's Future Shocks*, una serie de pequeños cómics incluidos dentro de la publicación a partir del prog 25.

El título de este espacio estuvo inspirado en el libro *Future Shocks* de Alvin Toffler, donde el autor describe un malestar psicológico de la sociedad por no poder sobrellevar su condición moderna. Las historias de dos a tres páginas se convirtieron en un semillero de talentos, donde se probaba su potencial. Los primeros trabajos de escritores como Alan Moore, Neil Gaiman, Grant Morrison, Mark Miller, Peter Milligan, Alan Grant y Simon Furman debutaron en la revista, así también como los dibujantes Frazer Irving, Brian Bolland y Richard Elson.



**Imagen 35.** *The Uncanny X-Men* #135. Scans\_daily. <<http://scans-daily.dreamwidth.org/1872965.html?thread=62192965>>

El acercamiento a la ciencia ficción y estar desconectados del mundo de los superhéroes formó a los talentos que conformaron la Invasión Británica. Aunque Moore es reconocido como la figura que empezó este fenómeno, no fue el primero en incursionar dentro de la industria estadounidense.

A mediados de los setenta, Len Wein y Dave Cockrum fueron asignados para darle un nuevo aire a la serie *X-Men*, que había estado fuera de circulación por cinco años,

a través del número *Giant Size X-Men #1*<sup>122</sup>. La participación de este equipo creativo fue breve, pero unió a dos talentos que continuaron su trabajo en *The Uncanny X-Men*. La nueva dupla estuvo integrada por el artista John Byrne y el británico Chris Claremont. Aunque en un principio el título no era de los más vendidos dentro de Marvel, el estilo orgánico y expresivo de Byrne o los guiones de Claremont lo convirtió en uno de los favoritos en los lectores<sup>123</sup>. La popularidad de los números que crearon sigue en la mente de los fans del cómic por el arco argumental<sup>124</sup> de *The Dark Phoenix Saga* (Imagen 36). Además de concluir con la muerte de uno de sus personajes protagónicos, la historia abarcó más de un número, algo aún inusual para la época. Claremont había enfatizado la idea del relato largo dentro de la historieta *mainstream*.

El reconocimiento del escritor de *X-Men* como un precedente dentro de la Invasión Británica es discutido. Su lugar de nacimiento fue Gran

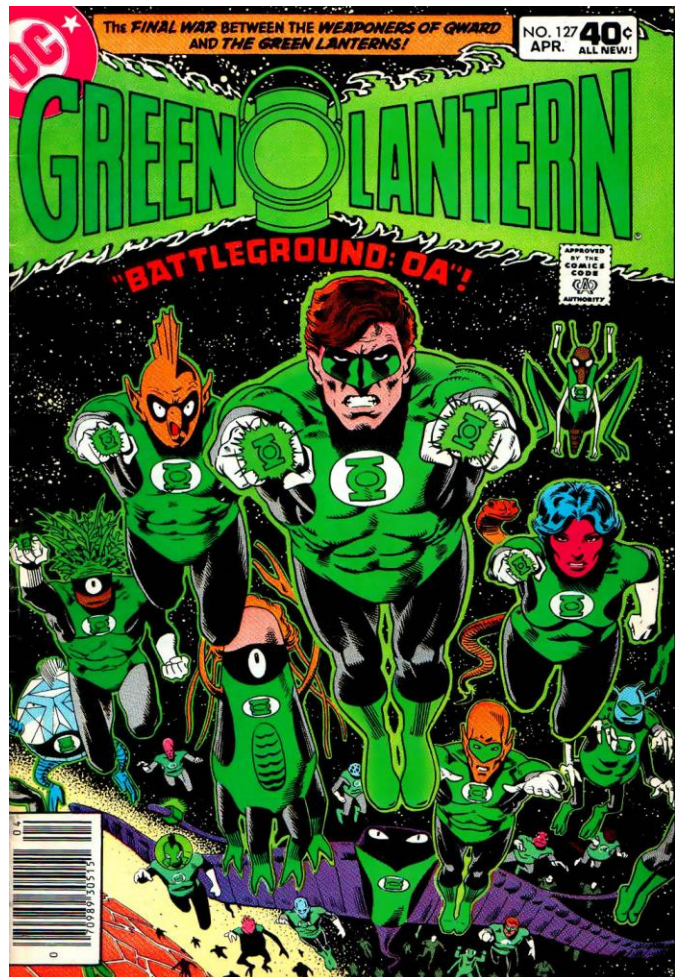


Imagen 36. *Green Lantern* #127. [1979]Green Lantern Wiki.

<<http://greenlantern.wikia.com/wiki/File:GreenLanternV2-127.ida>>

<sup>122</sup> Dan Mazur y Alexander Danner, *Op. cit.*, p. 169

<sup>123</sup> Keith Dallas, *Op. cit.*, p. 15-16

<sup>124</sup> Un arco argumental o narrativo es la sucesión de eventos, generalmente puestos de manera cronológica, para desarrollar el relato de una historia. Su construcción está compuesta por un conflicto para ser solucionado por los personajes; un clímax, o el punto de mayor tensión, donde el problema es resuelto; y un desenlace, en el cual ocurre un cambio de la situación inicial. Este recurso generalmente se ocupa por medio de episodios para series de televisión, videojuegos y cómics. Si la historia en estos relatos es corta, puede presentar un solo arco; en cambio, si la extensión es larga, puede haber varios, donde cada fragmento replica esta estructura y contribuye a la continuación del gran relato principal.

Bretaña, pero donde creció fue en los Estados Unidos. Por lo tanto, no comparten el mismo contexto con los otros talentos al otro lado del Atlántico. A pesar de este debate, su mención era obligada por ser ubicado en esa época como un creador británico. Otras personalidades que son reconocidas como antecesores por trabajar a principios de los ochenta para la industria estadounidense fueron el escritor Peter Milligan, quien participó en la antología *Strange Days*, y el dibujante Brian Bolland<sup>125</sup>.

Joe Staton, dibujante de *Green Lantern*, conoció a Bolland durante una convención de cómics en 1979. El británico había leído cómics de superhéroes y uno de sus favoritos era la serie donde trabajaba Staton. Para su buena fortuna, recibió la invitación para realizar una portada, gracias a una llamada telefónica que hizo Staton a su editor. La ilustración de Bolland apareció en el número 127 (Imagen 37). Posteriormente, continuó dibujando portadas y las páginas de diferentes publicaciones de DC Comics como *Justice League of America*, *Madame Xanadu #1* y *Green Lantern Corps*; sin embargo, en 1982 recibió una oportunidad aún más importante.



**Imagen 37.** *Camelot 3000*. [1982] DC Comics Database.  
<[http://dc.wikia.com/wiki/Camelot\\_3000\\_Vol\\_1\\_1](http://dc.wikia.com/wiki/Camelot_3000_Vol_1_1)>

<sup>125</sup> El dibujante británico Dave Gibbons incursionó en la industria de Estados Unidos en 1982 para DC Comics. Aunque sus primeros trabajos fueron un año antes del inicio formal de la primera ola de la Invasión Británica, destacó más durante el movimiento especialmente por colaborar en *Watchmen* con Alan Moore. Por esta razón, para esta investigación no es considerado como figura precedente, sino como miembro de ella.

La editorial continuó publicando series limitadas —o mejor conocidas en los ochenta como maxi-series—. Len Wein fue encargado de editar uno de los proyectos: *Camelot 3000* (Imagen 38). El papel de escritor lo asignó a Mike W. Barr e invitó a Bolland para trabajar. El cómic narraba una invasión alienígena situada en el año 3000, que provocaba el regreso del rey Arturo como héroe del planeta. Distribuida únicamente por el mercado directo, contó con una alta calidad en el papel y un mejor proceso de impresión; esta diferencia resaltó los atributos del arte de Bolland<sup>126</sup>.

A pesar de ser uno de los talentos que dieron los primeros pasos por la industria estadounidense, su trabajo prosiguió una vez iniciada la Invasión Británica. Sus dibujos conformaron principalmente las portadas para las series de los escritores que conformaron este fenómeno, que comenzó al año siguiente de la publicación del primero número de *Camelot 3000*.

#### **2.4 La triada de escritores**

Gracias a los cambios que hubo en las revistas de antología en Gran Bretaña —especialmente por el espacio que abrió la revista *2000 AD* para nuevos talentos—, sucedió el fenómeno de la Invasión Británica. Su poca exposición al cómic estadounidense, y al género de superhéroes, fue una característica importante para generar un contenido diferente para sus publicaciones. Los dibujantes y escritores habían trabajado en historias de ciencia ficción, cuyas tramas mostraban una realidad distorsionada, una oportunidad para hacer una crítica al gobierno de su país.

La década de los ochenta marcó los últimos años de la Guerra Fría. Estados Unidos mantenía su posición de potencia hegemónica en occidente, así como un nuevo acercamiento político con la Gran Bretaña. El presidente Ronald Reagan y la primera ministro Margaret Thatcher mostraban una clara posición de derecha para su toma de decisiones. El descontento por sus respectivas administraciones se vio reflejado en sus diversos productos culturales. El cómic no fue la excepción. La similitud entre

---

<sup>126</sup> *Ibidem*, p. 54

los contextos de ambas naciones permitió que las historias de cada uno de los escritores de la primera ola pudieran ser aceptadas en el mercado estadounidense.

Este apartado describe el proceso de la Invasión Británica de manera detenida. Se menciona el desarrollo de cada autor dentro de la industria de Estados Unidos y sus principales cómics.

#### 2.4.1 El mago de Northampton

Develar quién es Alan Moore (Imagen 39) quizás sea algo tan complejo, como ha sido cada una de sus obras. Es el hombre alto que porta una abundante barba; el escritor de guiones detallados, meticulosos y sumamente extensos; la mente detrás de la laberíntica obra llamada *Watchmen*; el rebelde de la industria del cómic; un artista; el irreverente; el mago que adora a la deidad y serpiente Glycon<sup>127</sup>. Sin duda alguna, una clave para entender a esta figura de la historieta está en los ochenta, en el inicio de la Invasión Británica.

Moore nació el 18 de noviembre de 1953 en Northampton, un poblado ubicado justo en el centro de la isla. Aunque ha viajado fuera de Gran Bretaña, el pequeño pueblo siempre ha sido su hogar. Su familia se conformó por sus padres, un hermano menor y su abuela. Los cinco habitaron en el vecindario The Boroughs, considerado uno de los barrios más pobres, hasta que Moore cumplió 17 años. El consejo de Northampton decidió otorgarles nuevas casas, para poder aprovechar el terreno.

---

<sup>127</sup> Lance Larkin menciona en *Magic Words. The Extraordinary Life of Alan Moore* explica que el sistema de magia de Moore está compuesto por tres partes: psicogeografía, la adoración a la serpiente y a la idea-espacio (Larkin, 2013). Su concepción de magia no es una oposición hacia la ciencia, sino como una manifestación, una forma de arte que está ligada con la lingüística y la psicología. La psicogeografía consiste en divinizar el significado de las calles que conocemos o por las que transitamos, para así que el sujeto se resignifique en el proceso. Su conexión con la deidad Glycon fue presentada por su amigo Steve Moore. En 1994 declaró públicamente su devoción hacia ella. La idea-espacio es la idea de que la conciencia explora al universo, concebido por cuatro dimensiones y tres tiempos (pasado, presente y futuro). Todas las personas comparten y están conectadas a esa conciencia. Al entrar a la idea-espacio, como los hacían los shamanes hace siglos, se puede acceder a la imaginación. La experiencia sólo se puede traducir a través del lenguaje, otro sistema mágico. Cada una de estas nociones forman parte de su magia, algo que Moore considera como algo importante dentro del arte. Sus prácticas comenzaron en los noventa y las plasmó en las series de *From Hell* y, en especial, *Promethea*. Aunque estas ideas no están presentes en sus obras durante la Invasión Británica, es un rasgo importante del escritor con el que es identificado.

A pesar de que pertenecieron a la llamada clase trabajadora, el escritor nunca tuvo problemas por su condición social. “No entendía que había una clase de personas llamada clase media y que eran más ricos y generalmente mejor ubicados socialmente que mi familia y vecino. Sólo asumí que todos vivían como nosotros, aparte de la reina.<sup>128</sup>”. Sin embargo, su situación no fue una limitación para aprender. A los cinco años empezó a leer libros, buenos o malos, algo que sus padres no sabían hacer. Fue también en su infancia cuando tuvo su primer acercamiento con los cómics, tanto de su país como de Estados Unidos.



**Imagen 38.** Alan Moore. *The Guardian*. <<http://www.theguardian.com/books/2014/sep/18/alan-moore-takes-cult-horror-comic-crossed-future>>

Aunque como se mencionó anteriormente, el público británico tuvo un contacto casi nulo de la historieta estadounidense durante esos años; no obstante, algunos ejemplares podían encontrarse. En Northampton llegaban de manera escasa, pero Moore conseguía los ejemplares que llegaran a un puesto en el mercado. “Ahí habían todos esos cómics americanos, todos sujetos por un grande y redondo pisapapeles de hierro, que por alguna razón se mantuvieron en mi memoria. Y todos

---

<sup>128</sup> George Khoury, *The Extraordinary Works of Alan Moore*, p. 14

esos cómics no eran como los británicos. Por una parte estaban a color hasta el final y tenían estos personajes de aspecto fascinante al frente.<sup>129</sup> Algunos de los títulos que leyó fueron *The Flash*, *Blackhawk*, *Fantastic Four* y, posteriormente, las tiras satíricas de *Mad*.

Durante su adolescencia se unió al naciente *fandom* de su país, donde conoció a Steve Moore, que fue amigo y colega de Moore durante su carrera. A finales de los sesenta, tras colaborar en un fanzine de poesía llamado *Embryo*, se relacionó con el Art Lab, un movimiento corto de arte alternativo de los setenta, donde continuó cultivando su talento. Su etapa escolar quedó marcada a los 17 años, tras ser expulsado del colegio por haber sido descubierto con LSD. Esto afectó a su vez la vida laboral que empezaba, ya que pedían referencias del último lugar donde había estado y siempre lo hacían a su escuela<sup>130</sup>.

Después de realizar trabajos en una curtiduría o limpiar sanitarios para ganar dinero, conoció a Phyllis Dixon en 1973. A los seis meses se casaron y se mudaron a un departamento en Colwyn Road<sup>131</sup>. En su nueva vida, trabajó como oficinista en una subcontratista de gas. Al poco se dio cuenta que no podía seguir en ese empleo y buscó dedicarse por completo a escribir y dibujar cómics<sup>132</sup>. Continuó participando en Art Lab, aunque fue sólo por un pequeño periodo más. Los tiempos estaban cambiando y el movimiento se desvaneció en 1975<sup>133</sup>. El siguiente paso en su carrera fue crear tiras cómicas y colaborar en fanzines, periódicos y revistas.

Sus ganancias no eran elevadas. El embarazo de Phyllis obligó a Alan Moore a tomar decisiones importantes. “Siempre tuve la vaga idea que sería agradable en algún punto en el futuro hacer mi vida de algo que realmente disfrute en lugar de algo que deteste lo cual es como todo lo otro que no son cómics”<sup>134</sup>. En 1997 había sido lanzada *2000 AD*. El escritor se acercó con Steve Moore, quien se encontraba

---

<sup>129</sup> *Ibidem*, p. 31

<sup>130</sup> *Ibidem*, p. 19

<sup>131</sup> Lance Parkin, *Magic Words: The Extraordinary Life of Alan Moore*, p. 48

<sup>132</sup> George Khoury, *Op. cit.*, p. 35

<sup>133</sup> Lance Parkin, *Op. cit.*, p. 48-49

<sup>134</sup> *Apud, Ibidem*, p. 59



trabajando para la publicación como escritor. Su amigo le explicó que la revista no podía otorgar a alguien nuevo una serie regular. Alan Moore buscaba trabajar en *Judge Dredd*. Larkin explica que la serie le había resultado atractiva por su contenido satírico y la crítica social que realizaba<sup>135</sup>.

Para su buena fortuna, Moore recibió la oportunidad de colaborar con historias cortas para la sección *Tharg's Future Shocks* de la revista. Los editores se percataron de la calidad de su trabajo y, después de tres años, le permitieron escribir una historia regular. Una de las más importantes que creó para 2000 AD fue *The Ballad of Halo Jones* (Imagen 40), serie situada en un mundo futurista y cuya protagonista era una mujer en busca de cambiar su vida —una trama contraria a las acostumbradas en la revista—<sup>136</sup>. Su desarrollo dentro de la historieta británico lo llevó a colaborar para Marvel UK en publicaciones *Doctor Who Weekly* y *Star Wars Weekly*, así como en el título de *Captain Marvel*. Aunque las circunstancias estaban en su favor, apareció la oportunidad para colaborar en la revista *Warrior*, la cual lo catapultaría a nivel internacional.



**Imagen 39.** *The Ballad of Halo Jones*. [1985] Dale Debakcsy And Count Dolby.  
<<http://www.countdolby.com/archives/281> >

<sup>135</sup> *Ídem*.

<sup>136</sup> Dan Mazur y Alexander Danner, *Op. cit.*, p. 169

La antología *Warrior* fue creada en 1982 por Dez Skinn, antiguo editor de Marvel UK y de la versión británica de *Mad*. La publicación surgió ante la necesidad de hacer progresar la industria del cómic en su país<sup>137</sup>. La libertad creativa y la propuesta arriesgada atrajeron a Alan Moore. En el primero número escribió dos historias de importancia dentro de su obra. La primera fue en conjunto con Garry Leach. El título



**Imagen 40.** *The Swamp Thing*. Philip Sandifer Writer. <<http://www.philipsandifer.com/2014/08/all-black-is-ripe-in-green-last-war-in.html>>

de la serie fue *Marvelman*, donde retomaba al superhéroe creado por Mick Anglo bajo una perspectiva más moderna. El otro cómic fue *V for Vendetta*, realizada en colaboración con David Lloyd. Esta historieta mostraba una vez un mundo distópico, solo que Moore mostró una severa crítica al gobierno de derecha y la moral de aquellos años.

Un año después de haber iniciado su participación para *Warrior*, su trabajo para *2000 AD* captó la atención de uno de los editores de DC Comics Len Wein. A finales de 1972, Wein escribió la historia de Alec Holland, un científico que experimentaba con plantas. Tras ser traicionado, su laboratorio fue destruido en una explosión, provocando la muerte de su

esposa. Las llamas lo atraparon y, al intentar huir, cayó en un pantano. Momentos más tarde salió de las profundidades con un cuerpo de helechos y plantas para vengarse. De esta forma apareció la serie *Swamp Thing*.

<sup>137</sup> James Chapman, *Op. cit.*, p. 227

En 1982, Wein se había convertido en el nuevo editor de la serie. Con los cambios que intentaba buscar la editorial, decidió contratar al escritor inglés. Tras mostrarse incrédulo ante la propuesta de Wein, Moore aceptó con la condición de tener libertad para crear modificaciones al personaje. Su debut ocurrió en 1984 y en el segundo número, titulado *The Anatomy Lesson*, la serie de *Swamp Thing* (Imagen 41) llevó al horror a un terreno comercial. Moore modificó la esencia del personaje: Alec Holland había fallecido después del incendio y su esencia había sido absorbida por el pantano.

Este cambio dio un giro inesperado a la trama y mostró el nuevo camino que exploraría el protagonista. No fue más el científico que buscaba encontrar una cura para arreglar su condición. Las siguientes publicaciones presentaron su separación de su parte humana.

Creo que en un punto lo describí como un ser muy parecido a Hamlet cubierto de moco. Éste era un personaje que no tenía una apariencia agradable y solo caminaba alrededor sintiendo pena de sí mismo la mayor parte del tiempo e involucrándose en ocurrencias sobrenaturales y maléficas, más o menos por accidente.<sup>138</sup>

La aceptación de la criatura como un ser de la naturaleza fue auxiliada por Abby Cable, una joven de cabello blanco y un mechón oscuro que se convirtió en su interés romántico. En cada número, Moore mostraba sus aventuras y enfrentamientos con monstruos —muchas de ellas, como asignaturas del misterioso John Constantine— pero que se ligaban con el medio ambiente. Este aspecto proporcionaba una crítica hacia los problemas ecológicos que ocurrían a principios de la década. La serie se convirtió en un éxito y fue así como dio inicio la Invasión Británica en el cómic.

La publicación *Warrior* dejó de circular, así que las historias que escribía para la revista quedaron inconclusas. *V for Vendetta* fue continuada en DC Comics. Por otra parte, *Marvelman* encontró una nueva editorial en Estados Unidos; sin embargo, el superhéroe fue renombrado como *Miracleman* por problemas legales (remitía a la

---

<sup>138</sup> George Khoury, *Op. cit.*, p. 86

editorial Marvel). Esta serie tuvo una importancia clave para la exploración del superhéroe del autor. Había iniciado un proceso de deconstrucción, el cual consiste en enfrentar a un personaje, generalmente arquetípico, a una situación distinta a las convencionales dentro de su género para conocer las consecuencias que de manera habitual no son exploradas.

En el primer número, Alan Moore lo muestra de manera evidente. Las primeras páginas presentan una aventura, cuya trama y dibujo bien podría parecer de los cincuenta (Imagen 42). Al concluir ese acto, tanto el estilo de dibujo, como la narrativa cambian. No es infantil, es más madura, seria, una perfecta introducción a la violencia que tendría este título en su última etapa (Imagen 43).



**Imagen 41. Miracleman #1. [2014]**  
 ComicBook.com.  
<http://comicbook.com/blog/2014/01/21/miraclem-an-1-a-review-from-someone-whos-never-read-the-series-before/>



**Imagen 42. Miracleman #1. [2014]**  
 TheOutHousers.  
<http://www.theouthousers.com/forum/previews-f35/miracleman-preview-t99743.html>

La colaboración con la editorial no terminó ahí. Moore escribió la miniserie *Watchmen* en 1986, un año clave para la industria de la historieta en Estados Unidos.

Por parte del movimiento alternativo, Art Spiegelman dio a conocer su serie *Maus: A Survivor's Tale* en el formato de novela gráfica. Publicado en las revistas *Funny Animals* y *RAW*, Spiegelman contaba las memorias de su padre sobre el Holocausto, donde los nazis eran representados como gatos y los judíos como ratones. Asimismo, Frank Miller, quien había destacado en esa década por su participación en la serie *Daredevil* de Marvel y su obra *Rōnin*, creó *The Dark Knight Returns*, cuya trama regresaba a las raíces oscuras de Batman y mostraba al personaje en una edad más avanzada.

*Watchmen* (Imagen 44) formó parte de esas tres grandes obras dentro de la industria estadounidense. DC Comics le propuso que trabajara con los personajes de Charlton Comics, una compañía de superhéroes que había comprado. Cuando Moore les propuso la trama, la editorial se dio cuenta que los personajes morirían o no podrían ser utilizados de nuevo. Así que el escritor se dio a la tarea de diseñar un cómic diferente, con el dibujo a cargo de Dave Gibbons. La trama involucraba a un grupo de superhéroes retirados, que vivían en un mundo donde ser un superhéroe era penalizado. Cuando uno de sus miembros es asesinado, deciden investigar quién

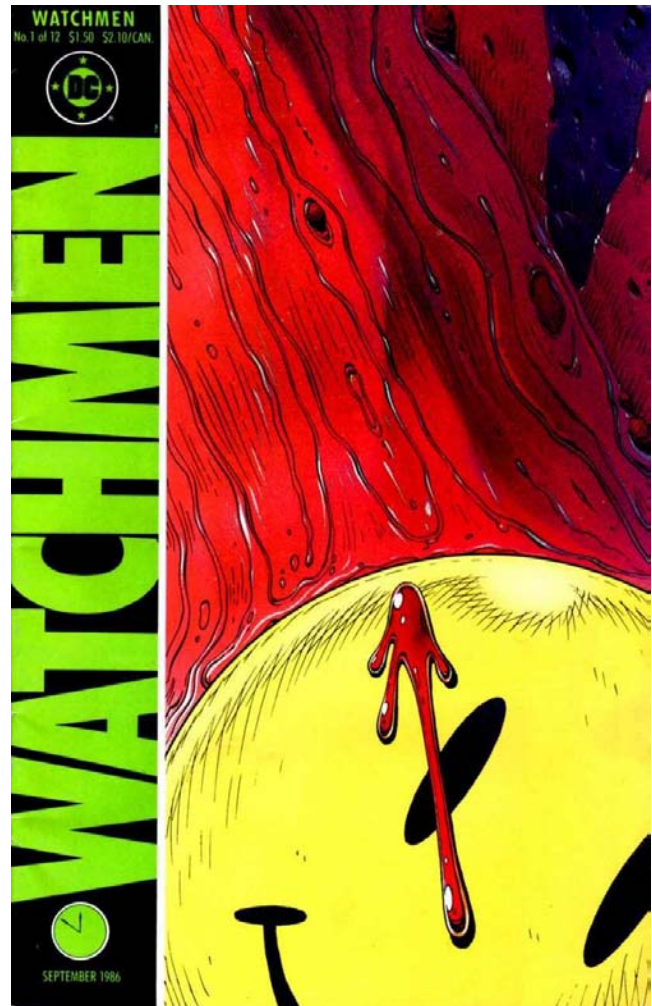


Imagen 43. *Watchmen*. [1986] Comic Vine. <<http://www.comicvine.com/watchmen-1-at-midnight-all-the-agents/4000-27158/>>

estuvo involucrado y por qué sucedió. Cada uno de los personajes representa a algún arquetipo de las Edades de oro y plata.

Moore jugó con la pregunta de qué pasaría si realmente hubiera superhéroes en el mundo real y qué consecuencias traerían en un mundo que vivía en la Guerra Fría. A través del formato de página conformada por nueve viñetas, que remitía al estilo de



Ditko o las tiras cómicas de la Edad de oro, la serie experimentó con el lenguaje propio de la historieta. La primera secuencia del capítulo inicial (Imagen 45) se enfoca en el botón de una carita sonriente manchado de sangre. Posteriormente, las siguientes viñetas en cada panel se alejan del objeto para mostrar la calle, un edificio, hasta detenerse en una ventana. Esta secuencia de alejamiento, de un objeto minúsculo a una puesta temática para la época, estaba cargada de un significado especial para la historia, además era algo que sólo podía realizar el cómic<sup>139</sup>.

**Imagen 44.** *Watchmen*. [1986] Comic Book Resources.  
<http://goodcomics.comicbookresources.com/2013/10/25/comic-book-legends-revealed-442/2/>

A lo largo de los diferentes números, el lector se percata de otro aspecto en cuanto al lenguaje de la historieta: no había globos de pensamiento, ni

onomatopeyas, ni un abuso de cuadros narrativos. Asimismo, la trama intercalaba escenas del presente y pasado. Presentaba objetos, que en el desarrollo de la historia se convertían en *leitmotifs*. Uno de los más importantes fue la imagen de un

<sup>139</sup> Grant Morrison, *Supergods: What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About Being Human*, p. 202

reloj, que simbolizaba el reloj atómico de la Guerra Fría y cuyas manecillas en el cómic estaban casi por indicar el fin del mundo.

El grupo de protagonistas son generalmente vistos como un equipo de superhéroes, pero en la realidad la historia no los presenta así, ni es su objetivo. Moore termina de plasmar en ellos el proceso de deconstrucción que había utilizado en *Marvelman*. El Dr. Manhattan, un ser que asimila al arquetipo del ser todo poderoso como Superman, es más una arma estadounidense para la Guerra Fría de la historia. Su actitud es seria, contemplativa. No puede relacionarse afectivamente con nadie. Es un personaje calculador.

Asimismo, cada uno tiene la propia, lo cual construye una colección de todo tipo de relatos como el de detectives, romance o misterio. Entre cada capítulo se presenta material fuera de la trama para conocer más sobre los personajes o situaciones que no se profundizan dentro del relato principal. Páginas de autobiografías, recortes de periódicos o investigaciones son algunos ejemplos que ayudan a construir el cómic, cuyos guiones son reconocidos por ser extensos y detallados. Cada número fue de 28 páginas, salvo el último que fue de 32. Tan sólo el guion del primer ejemplar fue de 91 hojas<sup>140</sup>.

*Watchmen* demostró a los lectores y la industria que los superhéroes como un género podía expresar mucho más. La miniserie de 12 números tuvo tal éxito, que la editorial le exigió que expandiera la historia; sin embargo, él se negó rotundamente. Junto con *The Dark Knight Returns* de Miller, Alan Moore propició a que otros autores siguieron su pauta. Las siguientes publicaciones de otros autores imitaban el pesimismo, la reflexión y la violencia. Era algo que no deseaba que pasara. Su obra era para un público adulto. No pretendía que toda la industria escribiera bajo ese tono, ya que dejaba un hueco para los lectores infantiles<sup>141</sup>.

Lo que había empezado como una relación amistosa entre Moore y DC Comics concluyó con *Watchmen*. Los conflictos comenzaron cuando no recibió regalías por

---

<sup>140</sup> Lance Parkin, *Op. cit.*, p. 48

<sup>141</sup> *Apud, Ibídem*, p. 185-186

parte de los productos relacionados con el cómic. Las fricciones aumentaron cuando Moore y Gibbons firmaron un trato donde los derechos de la obra les regresarían al año de concluir la publicación. Como la editorial no volvió a utilizar los personajes, debían ser devueltos a los creadores; sin embargo, la compañía alegó que la novela gráfica seguía en circulación y, hasta que parara, los derechos les pertenecían.

En 1989, Moore escribió molesto y decepcionado el último capítulo de *V for Vendetta* para DC Comics. Después del cierre de la revista *Warrior*, la editorial le había brindado el espacio para concluir la publicación. Una vez realizado esto, terminó su contrato. Para continuar con el éxito que les había aportado a la editorial, la compañía trató de buscar otros autores y encomendaron a Karen Berger para dicha tarea. Su búsqueda la llevó de nuevo a Albión. Con ello se dio continuidad al movimiento de la Invasión Británica.

#### 2.4.2 El señor de los sueños

Los lazos entre DC Comics y Alan Moore se rompieron por completo con la partida del escritor barbudo; no obstante, ante el éxito que les había otorgado a la compañía por lo diferente que eran sus cómics y que eran del agrado de los lectores, regresaron sus ojos a tierras británicas. Karen Berger, que con anterioridad había colaborado con Moore y tenía una visión diferente a otros editores de historieta, fue la persona designada en buscar los nuevos talentos para ofrecerles la oportunidad de trabajar. El creador de *Watchmen*, sin saberlo, había vuelto a despertar en un joven periodista el interés por el arte secuencial.

En la parte superior de una tienda de abarrotes de Portchester, Hampshire, David y Sheila dieron la bienvenida a su primogénito Neil Gaiman (Imagen 46) el 10 de noviembre de 1960. Posteriormente, la familia creció y se convirtió en el hermano mayor de Claire y Lizzy. Cinco años después de su nacimiento, los Gaiman se mudaron a East Grinstead, West Sussex, donde pasaría sus años de infancia. Los orígenes judíos de sus ancestros se mezclaron con la ciencia ficción al llegar a su





**Imagen 45.** Neil Gaiman. Melibro.com.  
<<http://melibro.com/errores-infalibles-para-y-por-el-arte-neil-gaiman/>>

nuevo hogar.<sup>142</sup> A pesar de haber estado rodeado en esos dos ambientes religiosos, el escritor no se considera una persona religiosa.

Gaiman fue un niño que casi no veía televisión, así que sus intereses y tiempo se enfocaron a la lectura. Una de las series de libros que lo marcó en esa etapa fueron *Las crónicas de Narnia* de C.S. Lewis. Lo

siguiente que devoró fueron cómics estadounidenses. A pesar de haber conocido los que se producían en su país, el colorido y las historias de los superhéroes también capturaron su atención.

A los diez años, se aventuró en los libros de Rudyard Kipling, Ray Bradbury, William Burroughs, H.P. Lovecraft Bram Stoker y J.R.R. Tolkien<sup>143</sup>. Su curiosidad por las palabras, lo llevó a decidir convertirse en escritor de ciencia ficción cuando creciera. En su pubertad, los cómics fueron la forma de hablarles a otros jóvenes de su edad; sin embargo, en su búsqueda por conseguir nuevos, se topó con tiendas de discos. El punk en Gran Bretaña había comenzado.

En 1977 movimiento estaba su clímax y Gaiman intentó ser parte de él a través de su banda Ex-Execs (un juego de palabras para decir XXX). Su sonido capturó a una disquera, quien les ofreció un contrato para producir un disco. Cuando leyeron el contrato, lo rechazaron al percatarse de lo poco que les retribuiría. El punk no fue la actividad que lo definió, pero sí lo influenció. Sabía que debía plantearse objetivos y

---

<sup>142</sup> Hayley Campbell, *The Art of Neil Gaiman*, p. 22

<sup>143</sup> *Ibidem*, p. 29

lograrlos a toda costa. Aún estaba presente su sueño por ser escritor, así que al terminar sus estudios de bachillerato, decidió no asistir a la universidad y buscar una forma para dedicarse a su sueño.

Cuando supo que en el periodismo, además de encontrar oportunidades para escribir, estaba permitido hacer preguntas, asumió la profesión. Algunas de las publicaciones donde escribió fueron *Penthouse*, *Men Only* y *Knave*, cuyos textos eran sobre música. Sin esperarlo, en su trayectoria hizo varias amistades, en especial con gente del mundo literario de horror como Ramsey Campbell, Clive Barker, Arthur C. Clarke, Frank Herbert, Harry Harrison y William Gibson<sup>144</sup>. Su trayectoria le llevó a escribir dos libros. Uno de ellos fue sobre el grupo musical Duran Duran; el segundo, después de haber realizado una serie de entrevistas a Douglas Adams, autor de *The Hitch-Hiker's Guide To The Galaxy*, fueron recopiladas. A pesar de tener estas dos publicaciones, lo que buscaba hacer era entrar al mundo literario.

Gaiman tuvo la oportunidad de escribir pequeños relatos para la revista *Knave*. Su primer intento por lanzar un libro propio ocurrió en 1985. Coeditado con Kim Newman, *Ghastly Beyond Belief* era una “compilación de citas de los peores y más bizarros libros, programas de televisión y películas de ciencia ficción: un tributo a la prosa más terrible”<sup>145</sup>. Ese mismo año, llegó a sus manos una copia de *Swamp Thing* de Alan Moore. La puerta al mundo de los cómics se abrió como en su infancia, sólo que ahora fue de otra manera. Después de leer el número, envió una carta con una copia de su libro. Moore lo contactó y lo invitó a The British Fantasy Convention. Después de conocerse, Gaiman hizo una pregunta sencilla, pero que lo motivó para entrar en la industria del cómic: ¿cómo se hace?, ¿cómo se escribe una historieta? El hombre de Northampton le explicó.

“Está bien. ¿Cómo lo haces? ¿Cómo escribes un cómic? No la trama, ni el diálogo, ni ese tipo de cosas pero, ¿cómo se ve un guion de cómic?” Porque no tenía ni idea. Entonces él me mostró en la mitad de una hoja de papel de cuaderno y sólo hizo una especie de explicación de cómo escribir un cómic de la manera de Alan

---

<sup>144</sup> *Ibidem*, p. 42

<sup>145</sup> *Ibidem*, p. 54

Moore. En los términos de lo que le digas a tu artista, y me mostró página uno, panel uno. “Algunas personas, Neil, usan minúsculas para el párrafo descriptivo y luego van por las mayúsculas para el diálogo, pero a mí no me gusta hacer eso, porque lo hace ver como si todos estuvieran gritando”.<sup>146</sup>

Al salir de ese encuentro, Gaiman se dirigió a las oficinas de *Knave* y escribió una historia sobre John Constantine, personaje de *Swamp Thing*. En ella, el misterioso hombre regresaba a su pequeño departamento en East Croydon, pero, en esos seis meses que estuvo fuera, había crecido algo con tentáculos en su refrigerador. La tituló *The Day My Pad Went Mad*.

Se la envié a Alan y dije, “¿Qué te parece?”. El dijo, “Sí, está bien. El final es un poco dudoso”. Luego escribí la historia *Jack in the Green* (que eventualmente fue dibujada quince años después de ser escrita). Y se la envié a Alan. Y él dijo “Sí, es buena. Me hubiera gustado haber escrito eso”. Años después, hablé por teléfono con Alan, y dije, “¿Adivina qué? ¡Steve Bissette y John Totleben van a dibujar mi historia de *Jack in the Green*! Y él dijo, “Me parece bien, Neil, pero la que realmente me había gustado fue aquella de esa cosa creciendo en el refrigerador de John Constantine”<sup>147</sup>

Una vez que aprendió como escribir un guion, incursionó en la revista de antología donde muchos de sus colegas del cómic habían estado. La revista *2000 AD* le ofreció la oportunidad de participar con ellos en *Tharg's Future Shocks*. Entre 1986 y 1987 escribió cuatro historias para la sección. Además de incursionar en el mundo de la historieta, por primera vez vio uno de sus guiones dibujados por alguien más. Luego de involucrarse en la industria británica, conoció a Dave McKean, un artista que trabaja la técnica de fotorealismo, la cual otorga a sus imágenes un aire expresionista y surreal. Ambos hicieron los cómics *Violent Cases* (Imagen 47), *Signal to Choice* y *The Tragical Comedy or Comical of Mr. Punch*. El estilo del dibujo y las historias de Gaiman captaron la atención de Karen Berger, quien se encontraba en 1987 buscando a nuevos talentos para DC Comics. Un año antes, la editora y el joven escritor se habían encontrado en United Kingdom Comic Art Convention,

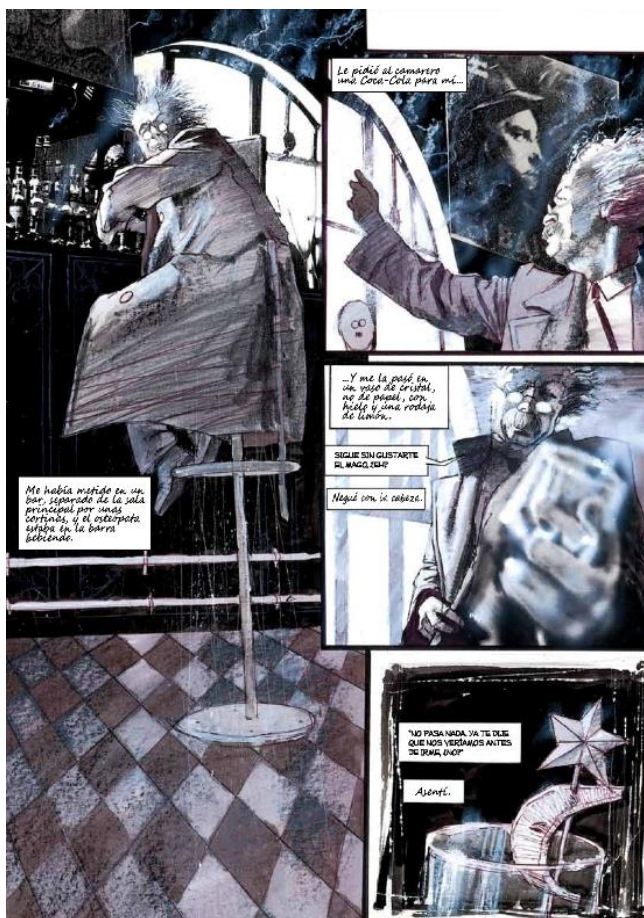
---

<sup>146</sup> *Ibidem*, p. 71

<sup>147</sup> *Ídem*.

donde le había proporcionado su guion de *Jack in the Green*. El interés de Berger se fijó en los dos.

Berger le dio la libertad a Gaiman de elegir algún personaje dentro del catálogo de la editorial para que desarrollara una serie. Su decisión fue Black Orchid, una superheroína que aparecía esporádicamente en algunos cómics de los setenta; no tenía identidad secreta, ni una historia de origen<sup>148</sup>. Cuenta la anécdota, que en la junta donde Gaiman realizó su propuesta, después de mencionar el nombre del tan desconocido personaje, Berger dijo: “¿Black Hawk Kid? ¿Quién es él?”. La editora aún recuerda con vergüenza ese momento<sup>149</sup>.



**Imagen 46.** *Violent Cases*. [1987] PlanetadeLibros. <<http://blogs.planetadelibros.com/comics/2012/02/01/una-vista-previa-al-violent-cases-de-gaiman/>>

La serie (Imagen 48) estaba planeada como una miniserie de seis números, pero cuando estaban a mitad del segundo número, DC Comics se dio cuenta del enfoque artístico del cómic. Temerosos de lanzarlo, sin que ninguno de los dos fuese conocido en el mercado estadounidense, ocurrió un cambio de estrategia. McKean fue asignado para dibujar una historia con Grant Morrison llamada *Batman: Arkham Asylum*. Gaiman, por otra parte, debía trabajar en un cómic mensual.

Una vez más, debía seleccionar otro personaje del baúl de la editorial. La propuesta que Gaiman le había hecho a Berger sobre Sandman le había interesado. Durante el

<sup>148</sup> *Ibidem*, p. 92

<sup>149</sup> *Ídem*.

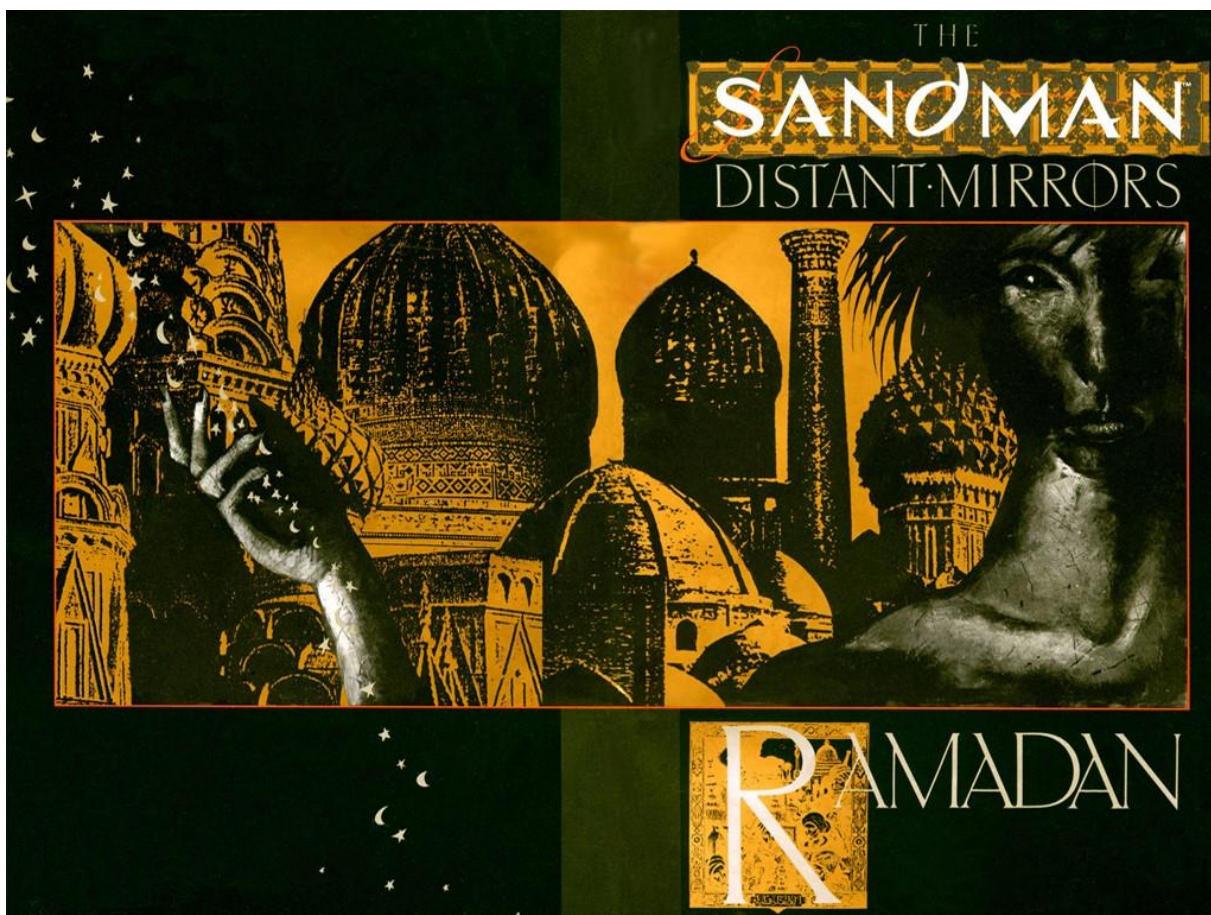
transcurso de la editorial, había tenido varias versiones y encarnaciones. Al escritor se le ocurrió la idea de un ser que es visto diferente, dependiendo de la persona; además, sabía que la palabra “sueño” tenía varios significados y que podría jugar con ello.

El primer número de *The Sandman* (Imagen 49) salió a la venta a finales de 1988, antes del lanzamiento de *Black Orchid*. Gaiman creyó que la serie de aquella superheroína sería la exitosa; sin embargo, para su sorpresa, sólo duró tres capítulos. Morpheus o Dream, como sería conocido el protagonista del cómic, tuvo un periodo de vida más largo. Las primeras historias fueron difíciles de realizar para el escritor de 26 años. Nunca había tenido la tarea de crear una cada mes. Su estilo trataba de imitar a Alan Moore cuando escribió *Swamp Thing* y a escritores como Clive Barker.



**Imagen 47.** *Black Orchid*. [1988] Narrativas gráficas: prácticas de análisis.  
<<http://aec.343.bloasnot.mx/2011/10/imaagens-nara-proxima-aula-as-acoes-e-o.html>>

En la octava historia, encontró su propia voz gracias a la introducción del personaje Death, una joven alegre con vestimenta gótica. Si Dream representaba los sueños, ella simbolizaba la muerte. Supo que el desarrollo de la historia debería ser sobre “la vida y la muerte, las personas y el amor”<sup>150</sup>. McKean continuó en colaboración con Gaiman, dibujando las portadas que le aportaron al cómic una imagen única.



**Imagen 48.** *The Sandman*. [1993] Schizo-Politan. <<http://www.schizopolitan.com/tv-news-preludes-and-nocturnes-or-the-disappearing-and-reappearing-tv-adaptation-of-the-sandman/>>

*The Sandman* se convirtió en un cómic que desarrolló la historia de su protagonista y la relación con su familia llamada The Endless, donde cada integrante representa un concepto universal; sin embargo, al final se mostró como una “una historia sobre las historias”<sup>151</sup>. Había números donde él sólo aparecía de manera breve, como un ser

<sup>150</sup> *Ibidem*, p. 107

<sup>151</sup> Neil Gaiman, *The Sandman Vol. 10: The Wake*, p. 186

mágico que ayudaría o aconsejaría en los problemas de los personajes. Cada relato aborda diferentes géneros, la mayoría situados en el plano de la fantasía; sin embargo, plasma situaciones de la década, como fueron temas feministas y roles de género en el arco narrativo titulado *A Game of You*.

Uno de los cambios editoriales más importantes que aportó la serie fue la idea de recolectar cada número en un volumen para ser puesto a la venta. Era costumbre que los títulos mensuales debían ser coleccionados y guardados como revistas. A partir del concepto de novela gráfica, algunas miniseries de la editorial fueron recopiladas en este formato, como fue el caso de *The Dark Knight Returns* o *Watchmen*. Durante el segundo trama argumental del cómic llamado *A Doll's House*,

Mientras estaba en este exitoso proyecto con DC Comics, su siguiente paso fue a escribir *Good Omens* en coautoría con Terry Pratchett. Ambos se conocieron cuando Gaiman trabajó como periodista. El libro, publicado en 1990, fue su primera novela. Tenía en ese entonces 30 años.

Sus sueños de ser escritor profesional se estaban cumpliendo.

#### 2.4.3 El hombre de las dimensiones<sup>152153</sup>

Durante la búsqueda de Karen Berger, otra de las figuras en la escena de la historieta británica que le interesó fue Grant Morrison (Imagen 50). Identificado hoy en día como un hombre delgado, de cabeza rapada y rostro alargado, desprende un halo de misterio. Probablemente sea, al igual que Alan Moore, practicante de la magia del caos y por plantearlo en sus cómics<sup>154</sup>.

---

<sup>152</sup> Los datos biográficos de este apartado fueron obtenidos del documental *Grant Morrison: Talking To Gods*.

<sup>153</sup> gibi HQ. (2014, Agosto 12). *Grant Morrison Talking With Gods (legendadoBR)*, [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=pKb5jTSBVtU>

<sup>154</sup> Grant Morrison lo plantea de manera evidente en su obra *The Invisibles*, durante los noventa. Concibe la obra como un hypersigil, es decir, toda pieza de arte o cómic está cargado de magia. Convierte a toda la obra en un símbolo con significado capaz de cambiar al sujeto.

Hijo de un ex soldado de la Segunda Guerra Mundial, Morrison nació el 31 de enero de 1960 en Glasgow, Escocia. Además de crecer en una zona pobre, el ambiente de



**Imagen 49.** *Gran Morrison.* Quotationof.

<<http://www.quotationof.com/bio/grant-morrison.html>>

la Guerra Fría estuvo presente en su hogar. Sus padres eran activistas que protestaban por las armas nucleares. El único refugio ante esta realidad lo encuentra en los cómics, afición que fue fomentada por su madre debido a los temas de ciencia ficción. Las historias que devoraba eran aquellas de superhéroes como *Marvelman* y *The Baron Münchhausen* porque, en caso de una guerra nuclear, su imaginación lo llevaba a creer que estos personajes salvarían al mundo.

Aunque había tenido una infancia tranquila, su situación de vida cambió en la adolescencia. A sus doce años sus padres se separan y, gracias a

una beca, decide asistir a un colegio exclusivo para hombres. El aislamiento lo llevó a seguir consumiendo cómics, aunque para esa edad, había comenzado a escribir y dibujar sus primeras historias. Esto lo motivó para asistir a una escuela de arte; pero para su mala suerte no lo consiguió.

El joven callado e introvertido de 19 años no se dio por vencido y continuó explorando el mundo de los cómics. Su primer trabajo profesional lo obtuvo en la revista de antología *Near Myths*. Su colaboración fue publicada en 1978, donde él realizaba la labor de dibujante y escritor. Su débil carácter cambió por completo en esa época. Su tío Billy, seguidor del ocultismo de Aleister Crowley, le obsequió un libro sobre la magia del caos, un tipo de magia donde se puede hacer realidad lo que uno desee, con tan solo creerlo. A pesar de su actitud escéptica, cierta noche realizó



un ritual antes de ir a dormir. En sus sueños tuvo una experiencia que lo cambió. “Toda la magia real es acerca de encantar el aparente caos del orden material con un significado”<sup>155</sup>

Gracias a la influencia de la magia del caos decidió formar una agrupación de música. Este interés causó que en los primeros años de los ochenta casi no produjera cómics. Lo único que creó fue la tira cómica *Captain Clyde* para un periódico y algunas colaboraciones en la publicación *Starblazer Magazine*. Morrison tenía la convicción que su banda tendría éxito. Los problemas internos entre los miembros surgieron y se separaron.

En esa época, la revista *Warrior* había empezado a circular. Morrison quedó fascinado con *V for Vendetta* de Alan Moore. Esta serie despertó en él una vez más

la inquietud por crear cómics. Contactó al editor Dez Skinn para pedirle colaborar. Entre una de sus primeras hazañas fue crear una historia de Kid Marvel, personaje de la serie *Marvelman* que escribía Moore. El editor estaba decidido a publicarla, pero fue detenido por Moore, a quien no le agradó que se involucrara en su proyecto.

Cuando Moore decidió concluir su etapa en esta serie, publicada en ese entonces por la editorial estadounidense *Eclipse* y renombrado como *Miracleman*, uno de los candidatos para que continuara con el cómic era Morrison. Nuevamente, se negó y

<sup>155</sup> *Ídem.*

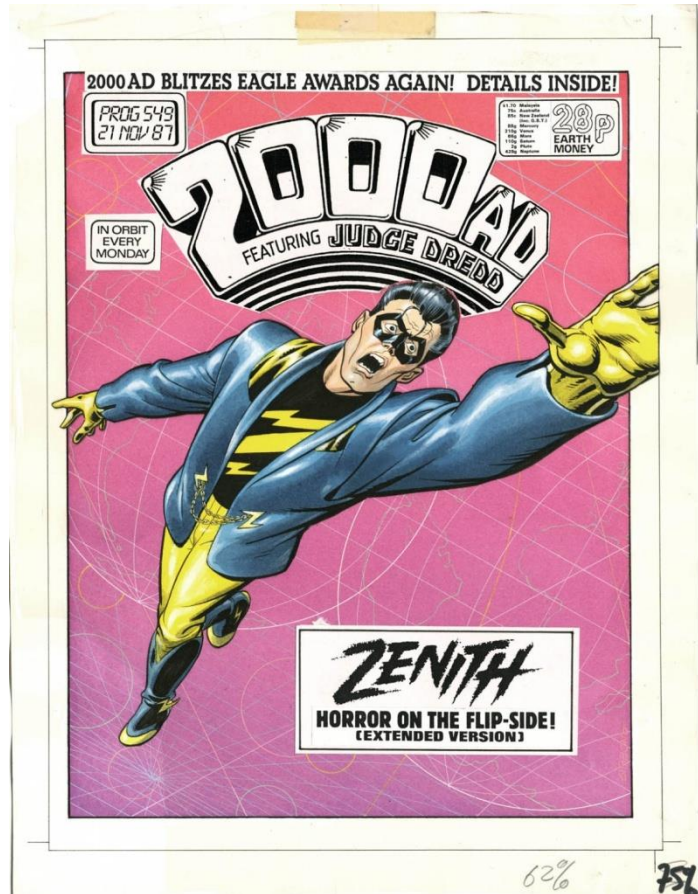


Imagen 50. *Zenith*. [1987] Artdroids.

<<http://www.artdroids.co.uk/gallerypiece.asp?piece=4570&artistid=638>>

nombró como sucesor a Gaiman. A partir de esas riñas, se construiría una rivalidad entre Moore y Morrison que sigue presente en la actualidad.

Después de colaborar en *Warrior*, continuó su carrera en la revista *2000 AD*. Junto con el dibujante Steve Yeowell creó el cómic *Zenith* (Imagen 51), el primer superhéroe de la publicación. El personaje era diferente a otros que existían. El

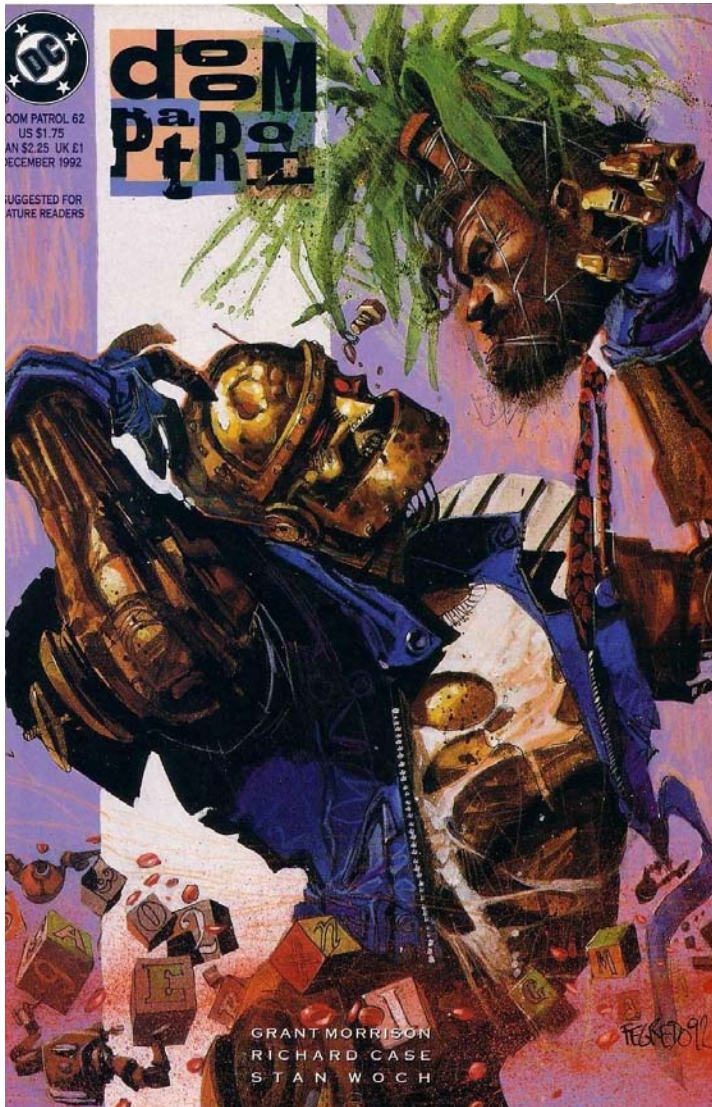


protagonista, hijo de dos grandes superhéroes, prefería impulsar su carrera como estrella de música, que salvar al mundo. Su trabajo en este proyecto captó de manera inmediata la atención de Karen Berger y lo invitó a trabajar en el mercado estadounidense. Cuando la editora de DC Comics le preguntó al escritor qué serie le interesaba reinventar, Morrison se decidió por una poco conocida: *Animal Man* (Imagen 52), cuyo protagonista podía absorber las habilidades de los animales que estuvieron cercanos a él.

Tras la publicación de los primeros cuatro números, la editorial decidió que continuara la historia. En esos ejemplares había dejado algo claro: no quería mostrar a los

**Imagen 51.** *Animal Man*. [1988] Ethical Magazine.  
<<http://www.ethicalmagazine.org/animal-man-el-animalismo-segun-grant-morrison-por-raul-carrasco/>>

superhéroes en un entorno real para verlos sufrir, como lo hizo Moore en la novela gráfica de *Watchmen*. Su aproximación fue más relajada del personaje y utilizó la historia para hacer una crítica sobre el maltrato y caza de animales. Además, agregó elementos de metaficción, donde él se hizo aparecer como un personaje al final de la



**Imagen 52** *Doom Patrol*. [1989] Taringa.  
 <<http://www.taringa.net/posts/imagenes/18208427/Top-25-Vertiqo-Comics-Ranking-IGN.html>>

historia y explicarle al superhéroe que lo hacía sufrir para generar drama e interés en el lector<sup>156</sup>.

Cuando concluyó su etapa en *Animal Man*, DC le dio la oportunidad de trabajar en otro proyecto. Su interés se fijó en *Doom Patrol* (Imagen 53), una serie de un grupo de superhéroes inadaptados que sufrían por sus defectos. Ningún lector deseaba ser alguno de ellos. Robotman era un cerebro humano atrapado en el cuerpo de un robot; Crazy Jane era una mujer con 64 personalidades habitando su cabeza. Morrison utilizó el cómic para incorporar diferentes movimientos artísticos dentro de la historia como dadaísmo, surrealismo o situacionismo.

Aunque las dos series le habían otorgado reconocimiento dentro de la industria a finales de los ochenta, la serie que lo llevó al éxito fue *Batman: Arkham Asylum* en 1989 (Imagen 54). Creada en colaboración con Dave McKean, el cómic vendió 120 mil copias tan solo el primer día. Esto se debió, además, por la coincidencia del estreno de la película *Batman*, dirigida por Tim Burton. Por cada ejemplar vendido, recibió un dólar. Después de haber pasado una infancia con dificultades económicas, Morrison se había convertido en un hombre rico y exitoso.

<sup>156</sup> Dan Mazur y Alexander Danner, *Op. cit.*, p. 177



## CAPÍTULO III

### UN LEGADO: NUEVOS ESTILOS Y ESTÁNDARES PARA EL CÓMIC ESTADOUNIDENSE

La Invasión Británica dio un nuevo aire a la industria del cómic en Estados Unidos. Mostró historias innovadoras, diferentes enfoques para abordar los géneros conocidos, retomó características de la historieta *underground* para llevarlas a un público más amplio, y ayudó a que tuviera un mayor prestigio. A pesar de los pasos



**Imagen 54.** *Ghost World*. [1993] Comics: Sigue al conejo.

<http://siguealconejoblanc.es/comics/criticas/critica-ghost-world-de-daniel-clowes/>

importantes que dio la primera ola, también siguió el desarrollo de las otras corrientes y formas del cómic. Cada una continuó con sus propios procesos internos.

El movimiento alternativo cobró más fuerza y reconocimiento. La autopublicación empezó a ser vista por varios creadores como otra opción para dar a conocer sus obras. Este camino demostró que se podía obtener éxito comercial, como fue el caso de la serie *Teenage Mutant Ninja Turtles* de Kevin Eastman y Peter Laird en 1984. La tendencia se transformó en un fenómeno durante los noventa. Aunque no duró mucho tiempo, buscó alejarse de las grandes editoriales y brindar historias con una narrativa más

rica. Dos de las publicaciones que destacaron fueron *Bone* de Jeff Smith y *Stranger's in Paradise* de Terry Moore.<sup>157</sup>

Al mismo tiempo que circulaban estas dos obras, algunos creativos decidieron retomar su vida o inspirarse en ella para plasmarla en sus cómics. Sin saberlo generaron otra tendencia que fue la autobiografía. Algunos títulos fueron *Dirty Plotte* de Julie Doucet, *Yummy Fur* de de Chester Brown y *Ghost World* (Imagen 55) de Daniel Clowes. Asimismo, otra manifestación en el cómic alternativo fue la nostalgia melancólica. El sentimiento de tristeza y frustración en estos artistas surgió por la asociación del medio como un producto infantil en Estados Unidos, contrario a Europa y Japón<sup>158</sup>. Sus historias presentaban protagonistas alienados “y mostraban una preocupación por el estilo gráfico y arquitectónico de décadas pasadas”<sup>159</sup>. En algunos casos, hacían una autorreferencia de esta situación dentro de su propio cómic.

La historieta *mainstream* siguió conformada por Marvel y DC Comics, cuyos títulos más destacados fueron los relatos largos a través de las series limitadas o maxi-series. *Secret Wars* (Imagen 56) de Marvel y *Crisis on Infinite Earths* (Imagen 57) de DC involucraron historias de sus diversas historietas. Aunque a las dos editoriales les retribuyó con



Imagen 55. *Secret Wars*. [1984] Nuestros Cómics. <<http://nuestroscomics.com/portadas-para-el-recuerdo-secret-wars-8/>>

<sup>157</sup> Dan Mazur y Alexander Danner, *Op. cit.*, p. 231

<sup>158</sup> *Ibidem*, p. 238-239

<sup>159</sup> *Ibidem*, p. 237

grandes ganancias, las narrativas particulares de cada historieta se veían interrumpidas y los escritores tenían problemas para adaptar las tramas al gran *crossover*<sup>160</sup>. Este tipo de publicaciones comenzó a ser recurrentes. En la actualidad este tipo de “eventos” es una tradición que aún continúa.

Los ochenta fue una época de miel sobre hojuelas para las dos grandes editoriales, pero a principios de la siguiente década sufrieron un golpe duro. A partir de la nueva forma de distribución, la figura del coleccionista y las tiendas especializadas habían cobrado un papel importante en el mercado del cómic. Marvel y DC Comics favorecieron la publicación de números o portadas especiales, los cuales, una vez puestos al público, incrementaban su valor. La idea de poder enriquecerse por



**Imagen 56.** *Crisis on Infinite Earths*. [1985] DC Comics Database.  
<[http://dc.wikia.com/wiki/Crisis\\_on\\_Infinite\\_Earths\\_Vol\\_1\\_1](http://dc.wikia.com/wiki/Crisis_on_Infinite_Earths_Vol_1_1)>

---

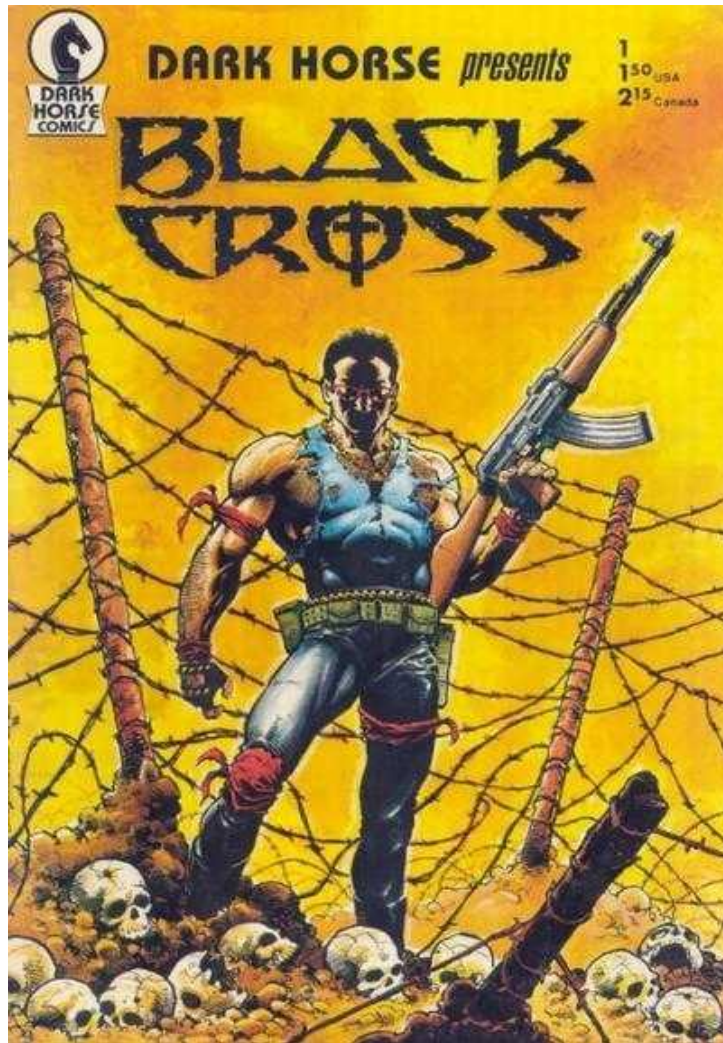
<sup>160</sup> *Ibidem*, p. 173-174

alguna historieta originó la especulación. Los títulos en sus catálogos incrementaron sus ventas, situación que favoreció a las editoriales. La nueva serie de X-Men en 1991 obtuvo un récord por vender 8 millones de copias<sup>161</sup>.

En 1993, los compradores se percataron que los cómics incrementaban su valor por la escasez, no aquellos que eran producidos en grandes tirajes<sup>162</sup>. Esto provocó que los especuladores se retiraran del mercado. Las tiendas especializadas se quedaron sin poder vender la totalidad de las copias que solicitaban.

Al haber menos personas que consiguieran cómics, la competencia entre las editoriales se agudizó. La industria se redujo. En la actualidad, las consecuencias siguen presentes. El título de *Uncanny X-Men* vendió en 1998 tan sólo 154 mil copias aproximadamente y el nuevo lanzamiento de la serie *Hulk* en 2008 alcanzó las 133 mil copias<sup>163</sup>.

El mundo del cómic *mainstream* en los noventa no sólo estuvo determinado por los hechos que involucraban a Marvel y DC Comics: surgieron dos



**Imagen 57.** *Dark Horse Presents #1*. [1986] Comic Vine. <<http://www.comicvine.com/dark-horse-presents-1-black-cross-concrete-mindwal/4000-26340/>>

<sup>161</sup> Randy Duncan y Matthew J. Smith, *Op. cit.*, p. 76

<sup>162</sup> *Ídem*

<sup>163</sup> *Ibidem*, p. 77



nuevas editoriales. Dark Horse apareció en 1986 con una revista de antología llamada *Dark Horse Presents* (Imagen 58). Abrió la posibilidad para que creativos como Frank Miller, Mike Mignola y Bryan Talbot publicaran proyectos propios; además, consiguió las licencias para crear los cómics de las películas de *Star Wars*, *Alien* y *Predator*<sup>164</sup>

Image Comics, por su parte, se fundó por un grupo de grandes estrellas de Marvel: Rob Liefeld, Erik Larsen, Todd McFarlane, Jime Lee, Whilce Portacio, Marc Silvestri y Jim Valentino. La editorial surgió en su búsqueda por obtener mejores ganancias de su trabajo y obtener los derechos por los personajes que creaban. Además de probar que la publicación de proyectos propios de manera independiente podía ser exitosa, sus títulos fueron impresos en papel brillante, una posible consecuencia del reconocimiento que había ganado la historieta en los últimos años<sup>165</sup>.

Mientras ocurrían esta serie de sucesos en la industria estadounidense, la primera ola de la Invasión Británica llegaba a su ocaso. Era el turno de brindarle la oportunidad a nuevos talentos. Este último capítulo tiene como objetivo describir los estilos propios de cada uno de los autores, mencionar las principales aportaciones que dieron a la industria y, finalmente, abordar el nacimiento del sello editorial *Vertigo*, donde Gaiman y Morrison concluyeron las obras de *The Sandman* y *Doom Patrol*.

### 3.1 Las huellas de la primera ola

Con el objetivo de crear historietas de calidad, la Invasión Británica generó un estilo propio. Las relaciones de estas publicaciones con otras que salieron dentro del mercado *mainstream* —como *Rōnin* y *The Dark Knight Returns* de Frank Miller— mostraron al cómic estadounidense como una visión creativa diferente. Las nuevas aproximaciones se reflejaron en la construcción de personajes, el desarrollo de historias y la exploración del lenguaje del medio. Hoy en día, cada una de sus obras son consideradas piezas claves dentro del cómic moderno. Si bien la Invasión

---

<sup>164</sup> *Ibidem*, p. 73

<sup>165</sup> Dan Mazur y Alexander Danner, *Op. cit.*, p. 222

Británica fue un triunfo para DC Comics, Moore, Gaiman y Morrison se encontraron a finales de los ochenta en diferentes etapas de sus carreras.

La vida de Alan Moore tuvo un cambio importante en su vida de pareja. De mutuo acuerdo, el matrimonio involucró a Deborah Delano, una amiga de los dos, a su relación. Los tres fundaron su propia editorial, Mad Love, cuyo primer proyecto fue una revista de antología para protestar contra la Cláusula 28. Grupos conservadores de Gran Betaña buscaban evitar la exposición de la juventud con la homosexualidad, así que la propuesta legislativa proponía evitar la promoción y la circulación de materiales con este tipo de contenido. Moore convocó a colegas y artistas para crear *Artists Against Government Homophobia!*, o abreviado como *AARH!*<sup>166</sup>

El lanzamiento de este título fue realizado en 1988, año en que Moore aún trabajaba para DC Comics. Después de su salida, la experiencia de la autopublicación fue una valiosa lección para el escritor. Le había enseñado que podía seguir dentro de la escena del cómic para crear historias alejadas de los superhéroes. Después de una breve pausa de la historieta *mainstream*, regresó en los primeros años de los noventa a través de colaboraciones con las editoriales de Marvel e Image Comics, al mismo tiempo que trabajaba en *From Hell*, una historieta sobre el asesino serial Jack el Destripador.

Neil Gaiman, por su parte, continuaba en la búsqueda de su propia voz dentro del cómic. Gracias al encuentro entre Dream con su hermana Death, supo cuál era la esencia de *The Sandman* y el rumbo que debía tomar la serie. Mientras desarrollaba el segundo arco narrativo de la historia titulado *The Doll's House*, tuvo el reto de ser el sucesor para *Miracleman*. Sabía la responsabilidad que tenía con el cómic, porque Moore, a través del personaje, sentó las bases del tono para escribir superhéroes en los ochenta<sup>167</sup>. Mientras con la historia del señor de los sueños intentó escribir de la manera que sabía funcionar, con *Miracleman* decidió experimentar, aún sabiendo que podría ser un total fiasco. En junio de 1990, salió su primer número publicado por Eclipse. El relato lo había dividido en tres partes: *La edad dorada*, *La edad plateada* y

---

<sup>166</sup> Lance Parkin, *Op. cit.*, p. 243-244

<sup>167</sup> Hayley Campbell, *The Art of Neil Gaiman*, p. 142

*La edad de bronce*; no obstante, el proyecto quedó inconcluso después del cierre de la editorial. La posibilidad para concluir su participación en la serie se le presentó cuando la serie fue reeditada por Marvel hasta 2014.

La evolución de *The Sandman* lo llevó a participar con diferentes artistas en su proceso. Dependiendo de la aproximación que tuviera para la historia que iba a contar o el arco que iniciaba, se contactaba con el artista para realizarle la propuesta. Además de Sam Keith y Mike Dringenberg, Jill Thompson, Marc Hempel y Michael Zulli imprimieron su particular estilo en la obra.

Después de nueve años escribiendo un número mensual, sucedió algo que no había ocurrido dentro de la industria. Era común que la editorial decidiera cuándo terminaba la colaboración del equipo creativo con el título asignado. Cuando *The Sandman* empezó, así era el plan; sin embargo, la reinterpretación que le dio al personaje y la forma en que era escrito, DC Comics supo que el proyecto sólo podía ser realizado por Gaiman y que, cuando el escritor pusiera el punto final, sería la conclusión definitiva. Tanto la editorial como Karen Berger estaban consientes que nadie más podría llevar a cabo dicha tarea<sup>168</sup>. El último número de la serie fue en marzo de 1996. A pesar de algunas series especiales que posteriormente realizó, Gaiman sigue siendo la única persona que teje otras historias y sueños de Dream.

A diferencia de Moore y Gaiman, los primeros años de los noventa fueron diferentes para Grant Morrison. El escocés disfrutaba del reconocimiento y éxito económico que tuvo con la publicación de *Batman: Arkham Asylum* en colaboración con Dave McKean. Con el dinero que recibió, viajó por el mundo y decidió probar drogas, principalmente, alucinógenas. Aquel joven tímido se arriesgó a experimentar y vivir cosas que sus personajes podrían hacer. Una parte de esta faceta de Morrison quedó plasmada en las últimas historias de *Doom Patrol* a principios de los noventa; no obstante, la obra que capturó ese caos y su pensamiento místico fue *The Invisibles*, serie que se convirtió en una de las más importantes de su carrera. King Mob, el protagonista, era un hombre calvo, rasgo característico del físico de Morrison.

---

<sup>168</sup> *Ibidem*, p. 120

El escritor se proyectó en el personaje y todos los momentos buenos y malos que tuvo durante los noventa, los plasmó en este personaje.

Los primeros años de los noventa mostraron la consolidación de estos tres escritores. Aunque provenían del mismo país y trabajaron dentro la industria de la historieta británica, cada uno plasmó sus propias ideas y obsesiones dentro de los cómics que publicaron en Estados Unidos. Los estilos que desarrollaron en esa década fueron un factor determinante. Aunque es clara la diferencia entre el tipo de obras que produjeron y los objetivos en común que perseguían con ellas, hay un rasgo que compartieron: la forma de retomar y plasmar la realidad a través de los cómics de esa industria.

Moore transportó el universo de la historieta al mundo real. Es parte del proceso de deconstrucción. Esto se aprecia únicamente en su trabajo de género de superhéroes en los ochenta. Otras obras como *Swamp Thing* o *V for Vendetta*, mantienen un lazo fuerte con el contexto bajo el cual fueron creados; sin embargo, en *Miracleman* y *Watchmen* hay personajes y eventos históricos que juegan un papel clave dentro del relato principal. Los siguientes cómics que realizó, no gozan de esta particularidad con que abordó las historietas durante la Invasión Británica.

La reinención de *Miracleman* estaba situada en la Gran Bretaña de Margaret Thatcher. El escenario de la historia es oscuro, triste, probablemente por el pesimismo que se vivía en aquella época ante las decisiones económicas del gobierno conservador y neoliberal. El tercer libro de la serie se titula *Olympus*, cuya premisa aborda las implicaciones de tener poderes y la figura de dios que puede alcanzar un superhéroe. Kid Miracleman, antiguo compañero de batalla de Miracleman, destruye por completo Londres. Los edificios están en llamas y cuerpos descuartizados aparecen en las calles. Después de una intensa batalla, el protagonista no tiene otra opción más que matarlo. Tiempo después, comienza la reconstrucción de la ciudad. Después de la primera escena del número 16 de la serie (Imagen 59), y el último que escribió Moore, aparece el superhéroe dialogando con la Dama de Hierro, discutiendo sobre cuáles son las medidas que se deben tomar para reestructurar el gobierno y la economía. La intervención no termina ahí. El

superhéroe y sus amigos intervienen con la política mundial, al asistir a la ONU y anunciar que sus armas de destrucción masivas habían sido destruidas. Poco a poco, imponen un nuevo mundo. Las personas son obligadas a dar su humanidad y libre albedrío, para recibir ese sueño de paz y armonía. No hay dinero y las drogas son legales. La delincuencia desaparece. Miracleman crea una (supuesta) utopía, donde es visto como un dios.

Además del trabajo de deconstrucción que realizó con este superhéroe, el traslado de los personajes de este género al mundo real ocurre también en *Watchmen*. El escenario mundial de la Guerra Fría es configurado por la presencia de los superhéroes. Los personajes de The Comedian y Doctor Manhattan son enviados por el gobierno de Richard Nixon a Vietnam, cuya intervención les asegura el triunfo. El escándalo de Watergate



**Imagen 58.** *Miracleman* #16. [1990] Bleeding Cool. <http://www.bleedingcool.com/2013/04/08/margaret-thatcher-1925-2013-a-life-in-comics/>

nunca sale a la luz y Nixon continúa siendo el presidente durante los ochenta. Estados Unidos tiene la ventaja en el conflicto nuclear, gracias a la presencia de Doctor Manhattan en su territorio. Moore presenta un escenario alterno. Es en nuestra realidad donde se pueden conocer los alcances y consecuencias de la existencia de personas con súperpoderes.

El estilo de Moore tuvo un fuerte impacto en la industria estadounidense. Gaiman y Morrison, después de haber sido reclutados, pensaban que debían seguir la misma línea de trabajo que había impuesto. Aunque en los primeros trabajos de los dos se encuentran rastros de sus intentos por imitar a Moore, gracias al desenvolvimiento que tuvieron dentro de sus proyectos asignados, pudieron forjar uno propio que los identificó. En una charla entre los dos escritores, Gaiman reconoce este cambio: “Hubo un momento donde estábamos intentando tomar las cosas de manera seria, y luego, no fuimos a muy, muy extrañas e interesantes direcciones<sup>169</sup>”.

La serie de *Black Orchid*, como señala Mikal Gilmore, presenta una deconstrucción de esta superheroína<sup>170</sup>. Cabe recordar que este recurso había sido utilizado previamente por Moore, así que este cómic se relaciona con el trabajo que realizaba. El primer número abre con una escena violenta. Susan Linden, identidad secreta del personaje, es descubierta, mientras investiga la empresa Lexcorp. Atada a su silla, su vestuario para luchar por la justicia es revelado. El jefe del grupo le dice lo siguiente:

Sabes, he visto las películas, James Bond y todo eso. He leído los cómics. Entonces, ¿sabes lo que no te voy a hacer? No te voy a encerrar en un sótano antes de interrogarte. No voy a poner algún tipo de rayo láser como una trampa mortal, y luego dejarte sola para que escapes. Eso es tonto. ¿Pero sabes lo que voy a hacer? Te voy a matar. Ahora.<sup>171</sup>

Acto seguido, es quemada, pero su mente se refugia en una orquídea, donde vuelve a renacer. El enunciado en esta secuencia de inicio rompe con la convención que el personaje heroico escape de las situaciones donde su vida corre peligro. A pesar de este giro, el cómic sólo duró tres números. McKean demostró una gran maestría en su técnica de dibujo, mientras que Gaiman otorgó un pasado a Black Orchid y un nuevo rumbo. Logró conectarla en el desorganizado mundo de personajes relacionados con las plantas. Tan sólo en el último número se topa con Swamp Thing,

---

<sup>169</sup> Keith Staskiewikz, *Comic Book Heroes: A conversation between Neil Gaiman and Grant Morrison*.

<sup>170</sup> Mikael Gilmore, *Introduction* en Neil Gaiman y Dave McKean, *Black Orchid*, p. 6.

<sup>171</sup> Neil Gaiman y Dave McKean, *Black Orchid*, p. 14

quien le explica en qué se ha convertido. Fue hasta su siguiente trabajo para DC Comics, donde por fin encuentra su voz dentro de ese mercado.

En los primeros números de *The Sandman* aún se pueden percibir ciertas similitudes en la narración y el tono que Moore ocupó durante su periodo en *Swamp Thing*. Cuando Gaiman finalizó la primera etapa de la serie, el siguiente arco —titulado *The Sandman: The Doll's House*— se



**Imagen 59.** *The Sandman* #19. [1990] Scans\_Daily.  
<<https://scans-daily.dreamwidth.org/2680027.html>>

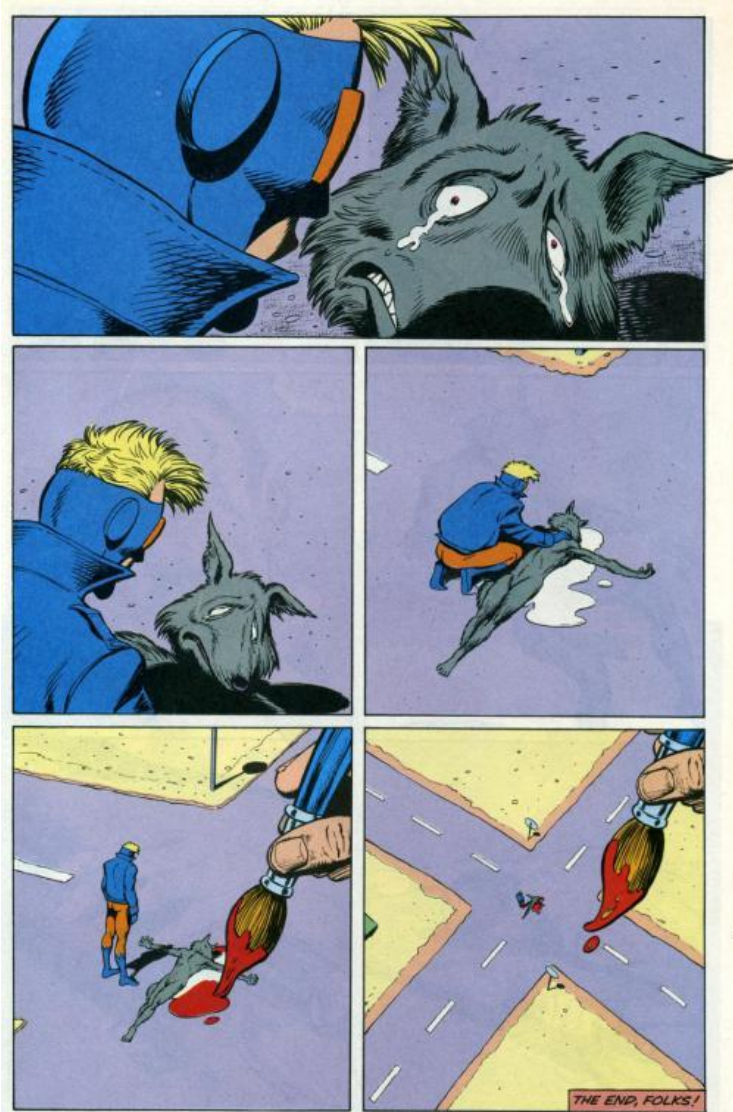
convirtió en una parte clave dentro del cómic y el escritor. Una de ellas es la primera historia, que sirve como introducción. Un joven se encuentra con su abuelo en alguna parte del desierto africano. El anciano le cuenta sobre una reina que es condenada en el infierno tras rechazar el amor del señor de los sueños. La historia resulta ser una parte de su pasado de Dream, personificado como un ser místico dentro de esa cultura.

A partir de este número, el cómic estuvo conformado por distintas publicaciones, donde cada número parecía contener un pequeño cuento. Gaiman aprovechó esto para mostrar la atemporalidad de Dream

y su familia, The Endless; al mismo tiempo, explotó el género de la fantasía para hacer reinterpretaciones de mitos, leyendas, fábulas, relatos folklóricos y eventos de la realidad. Uno de los más reconocidos es *A Midsummer's Night Dream* (Imagen 60). Dream realiza un pacto con William Shakespeare, donde le ofrece la posibilidad de crear nuevos sueños en las personas a través de sus obras, con la condición que

dos de ellas estén dedicadas a él. Esta historia muestra la primera de ellas, Sueño de una noche de verano, donde a su representación acude la reina Titania y Oberón, acompañados de las hadas y criaturas mágicas. En una parte de la historia, Oberón le reclama a Dream que los sucesos de la escenificación no son ciertos, a lo cual le responde: “Oh, pero es verdadero. Las cosas no necesitan haber ocurrido para ser ciertas. Los relatos y sueños son las verdades ensombrecidas que perdurarán mientras que los meros hechos son polvo y cenizas, y olvidados” <sup>172</sup>. Si bien las historias en *The Sandman* no son reales, el género de la fantasía permitió a Gaiman agregar elementos mágicos y sobrenaturales a la realidad del lector para hacerle ver de una forma atractiva aspectos de ella que probablemente había obviado.

Este juego de realidades es utilizado de otra forma por Morrison. Como se había mencionado con anterioridad, en el inicio de *Animal Man* también se ve la influencia de Moore a través de la narración en los primeros cuatro números. La presentación de esta parte de su estilo ante los lectores estadounidenses se presentó



**Imagen 60.** *Animal Man* #5. [1988] The Promethean Playground.  
<https://prometheanplayground.wordpress.com/2013/07/16/the-covote-gospel/comment-page-1/>

<sup>172</sup> Neil Gaiman, Kelly Jones y Charles Vess, *The Sandman Vol. 3: Dream Country*, p. 83



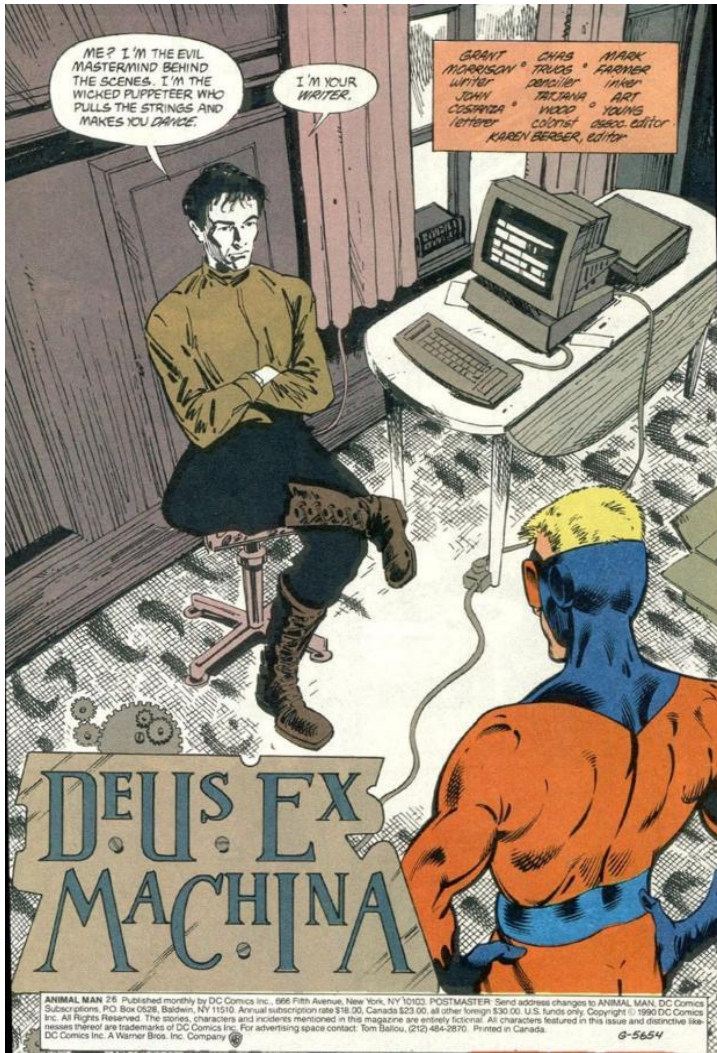
en la quinta publicación de la serie. *The Coyote Gospel* (Imagen 61) muestra a un coyote que ha muerto numerosas veces, pero siempre regresa a la vida. La presencia del superhéroe es secundaria. Cuando Animal Man se topa con la criatura, ésta le presenta un documento enrollado que cuelga de su cuello. No puede entender el contenido, sólo el lector. El misterioso personaje es una parodia de Wile E. Coyote de los *Looney Toons*. Al cansarse de siempre morir al intentar capturar al Correcaminos, es llamado ante un dios, vestido en pantalones y un reloj. Por ese acto de rebeldía, con una brocha manchada de rojo lo destierra al universo de Animal Man. Ahí todo es real y resucita para redimir al mundo. Mientras el superhéroe trata de entender su situación, le disparan una bala de plata y fallece. La última página del número presenta una secuencia, donde las viñetas se alejan de la escena. El cadáver del coyote está en una encrucijada, con los brazos abiertos, como en la posición de Cristo. Al final, aparece la brocha y tiñe de rojo el líquido que sale del animal.

Este número aparenta ser el juego entre dos dimensiones: una caricaturizada, el lugar de origen del coyote, y el cómic de *Animal Man*; sin embargo, la presencia de esa brocha es un elemento que presenta una tercera, que sería nuestra realidad. Esto último será una trama que empieza a manifestarse a lo largo de la serie con la aparición de una habitación con una computadora. La pista más evidente de la conexión con el universo donde habita el lector ocurre en *A News Science of Life* (Imagen 62). El superhéroe, en búsqueda por conocer la verdad sobre diferentes eventos que le han ocurrido, consume peyote y entra en un viaje que lo saca de su realidad. La aparente alucinación le muestra una explicación de su propio cómic, sobre quién es como personaje, cómo obtuvo y funcionan sus poderes, así como quiénes son su esposa e hijos; posteriormente es presentado con otro Animal Man. Esta versión del personaje le reclama por tener una familia, ya que él no pudo por ser estéril; reprocha haber sido borrado y de la continuidad de la serie. Cuando el superhéroe pide que le diga la verdad, sólo contesta que voltee. Lo hace, su cabeza gira hacia atrás y exclama que puede vernos. El lector queda en una postura voyeurista.



**Imagen 61.** *Animal Man* #62. [1990] RPG net. <<http://forum.rpg.net/showthread.php?628700-Your-Favourite-Superhero-Moments&s=21d98598847f86ae373b37b2e5fd4809>>

Finalmente, el uso de la metaficción en el cómic, como señala Timothy Callahan lo continúa hasta la conclusión de la historia (Imagen 63). Animal Man se encuentra con su creador; es decir, Gran Morrisont se introduce en la historia. El cuarto con la computadora que aparece en varias ocasiones a lo largo de la publicación, resulta ser parte del estudio del escritor. El escritor le muestra al personaje que todo lo que él hace es por órdenes de su creador, que el sufrimiento que le hizo pasar en los últimos números por el asesinato de su familia, fue por causa de él, para el divertimento de los lectores. Después de la conversación, Morrison decide regresar todo a la normalidad a petición del superhéroe. Animal Man reaparece feliz en su hogar, en compañía de su esposa e hijos, sin recordar lo que acaba de vivir.



**Imagen 62.** *Animal Man* #26. [1990] Comic Book Resources.

<<http://goodcomics.comicbookresources.com/2011/08/19/comic-book-legends-revealed-328/>>

mercado estadounidense. Ayudaron al cómic a madurar y alcanzar un prestigio mayor. Permitieron que las publicaciones fueran atractivas a un público adulto y que pudieran ser dirigidas para ellos. Más allá de tener la posibilidad de plasmar en sus hojas escenas de sexo, violencia, situaciones políticas o problemas sociales, la historieta *mainstream* había sido enriquecida en contenido y explorada en las posibilidades que ofrece como medio. Se había complejizado.

El recurso que ocupa el escritor en esta serie es borrar los límites entre el universo del lector y aquella del cómic. Traslapa los dos mundos. Callahan explica que Morrison realiza un comentario sobre la situación del cómic en esos años <sup>173</sup>, una época donde los superhéroes y sus aventuras se habían vuelto violentas y demasiado reales. Aunque previamente había presentado juegos de la realidad en trabajos como *Zenith*, donde exploró mundos paralelos, vuelve a utilizarlos en *Doom Patrol* y *The Invisibles*, sólo que en estos casos se enfoca más en las dimensiones internas dentro de las historias.

Los estilos de estos tres escritores provocaron que, como grupo, dejaran un legado en el

<sup>173</sup> Timothy Callahan, *Grant Morrison: The Early Years*, p. 117

Aunque los tres trabajaron con reinterpretación de superhéroes para el mercado estadounidense, lograron apropiarse, cambiar y hacer suyos cada uno de los personajes. Complementaron sus historias con ideas que invitaran a la reflexión sobre el mundo, el arte o la vida a lo largo de la publicación de los títulos. Les proporcionaron una identidad y, al mismo tiempo, los convirtieron en una parte destacada dentro de sus respectivas trayectorias.

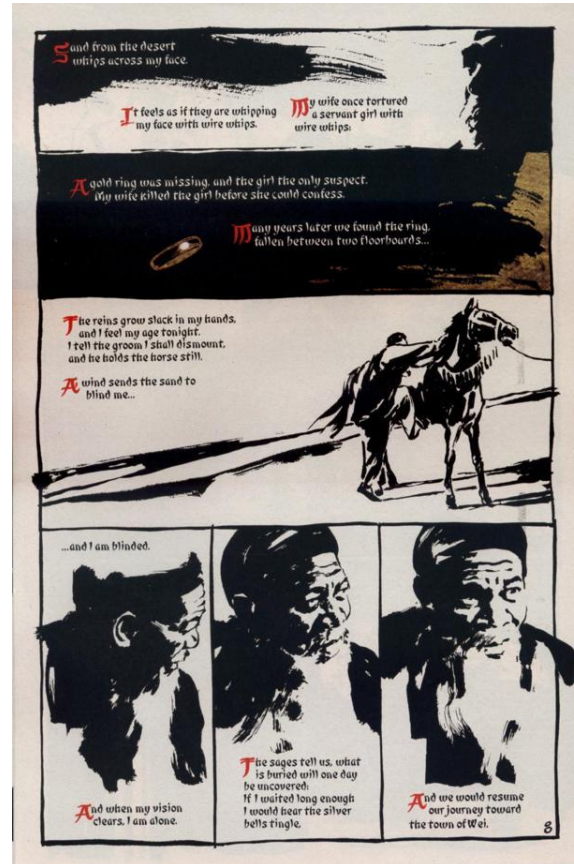
El lenguaje que utilizaron era cuidadoso. Le daban la importancia a las palabras. Las voces narrativas dentro de sus relatos, en especial de Moore y Gaiman, mostraban una cierta lírica que no se encontraba en otros cómics de la época. La diferencia con otros escritores de cómic dentro de la industria, es que ellos realmente asumían el papel de ser escritores. No era la misma situación como en décadas anteriores, donde era visto como una parte más dentro de la mecánica de producción editorial.



**Imagen 63.** *Watchmen* #5. [1987] Wikipedia.  
<[https://en.wikipedia.org/wiki/File:Watchmen\\_Fearful\\_Symmetry.png](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Watchmen_Fearful_Symmetry.png)>



**Imagen 64.** *The Sandman* #50. [1993]  
Pinterest.  
<<https://www.pinterest.com/pin/162340761543798494/>>



**Imagen 65.** *The Sandman* #74. [1996]  
innocentlyjaded.  
<<http://innocentlyjaded.dreamwidth.org/102893.html>>

Además, había un entendimiento claro también de cómo debía ser representado en papel cada número que creaban. No sólo era un conocimiento en cuanto al lenguaje escrito, sino también del propio cómic. Esta cuestión se observa en el detalle dentro de las viñetas o la simpleza para configurar secuencias complicadas. Como se había explicado, la primera etapa de la Invasión Británica estuvo dominada por los escritores, no sólo por los relatos que creaban, sino también por sus guiones que tenían un papel importante para la representación gráfica de la historia.

Moore fue quien se sumergió en explorar la cuestión formal, sobre todo, en *Watchmen*. Uno de los números más destacados es *Perfect Symmetry* (Imagen 64), donde se refleja el concepto de simetría en la distribución de los paneles de cada hoja. Es así como la división de viñetas en la página uno es la misma con la última; además, hay coincidencias en cuanto al contenido en cada recuadro. El lector no se

percata de esto mientras realiza la primera lectura, hasta que ve la imagen central en la mitad del capítulo.

Gaiman y Morrison recurren a ello, aunque no profundizan tanto en esta cuestión. En el cómic de *The Sandman* se percibe a través de la temática o la referencia a cierta cultura. Cabe recordar que Gaiman tomaba en cuenta el talento del artista que ilustraba sus guiones, de tal forma que también luciera el trabajo del dibujante. Un ejemplo de ello es en el número titulado *Ramadan* (Imagen 65). A través del diseño de viñetas, recuadros y letras, P. Craig Russel trata de recrear un relato de Medio Oriente, como si fuera sacado de las *Mil y una noches*. Otro caso es *Exiles* (Imagen 66), donde la historia se ubica en China y el estilo de John J. Muth trata de asimilar el arte tradición del país.

Durante los ochenta —a diferencia de Moore y Gaiman— Morrison no experimenta con el lenguaje del cómic. Aunque este aspecto lo desarrolla en los trabajos que realiza en los noventa, recurren a un diseño más convencional en esta etapa. Se perciben transiciones peculiares y momentos donde el dibujo apoya a crear la ilusión dentro de la metaficción en *Animal Man*; asimismo, lleva estilos y movimientos artísticos a las páginas de *Doom Patrol* (Imagen 67) para apoyar alguna idea que desea aportar. En este caso, el escritor se refleja más en el contenido, el punto donde estas dos series destacan más.

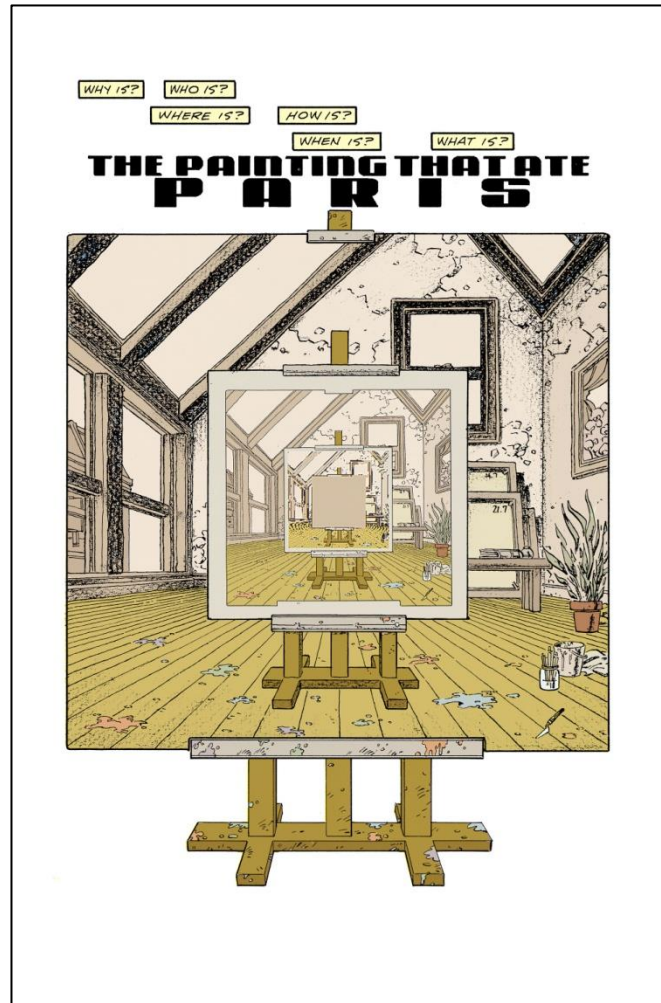


Imagen 66. *Doom Patrol* #27. [1990] Imgur.  
<<http://imgur.com/aallerv/GkaaU>>

Todos estos elementos descritos con anterioridad, ayudaron a impulsar a la novela gráfica sin que fuese un objetivo que se hayan planteado ellos mismos o DC Comics. Los cómics no eran algo desechable, sino que estaban recopilados en un solo volumen para ser colocados en un librero. La industria se reconfiguró. La creación de arcos narrativos dentro de las historias comenzó a estar más presente, ya que este formato permitía juntar todos los números para que fueran leídos como una sola historia. Provocaron que su trabajo fuera observado bajo otro lente. Una prueba de ello está en *Watchmen*, que fue incluida en 2010 dentro de la lista de *Las 100 mejores novelas* de la revista *Time*<sup>174</sup>.

Esta consolidación del cómic en la actualidad no hubiera ocurrido sin la dedicación y esfuerzo creativo que demostró el grupo. Su trabajo tuvo otras consecuencias para la industria. La huella más importante que dejaron fue la creación de un sello editorial propio durante los noventa, el cual fue bautizado bajo el nombre de Vertigo.

### **3.2 Un cambio de página: Vertigo**

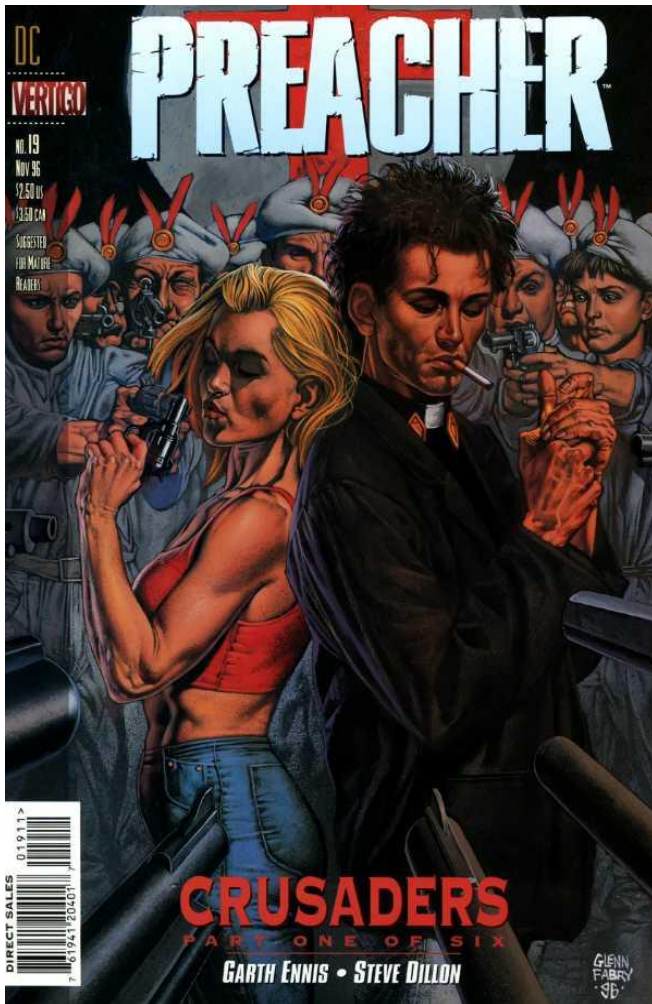
La primera ola de la Invasión Británica había retomado personajes olvidados dentro del catálogo de DC Comics, para convertirlos en algo nuevo y actual. Crearon relatos —en un principio, bajo la influencia de Moore— donde los creativos se dieron la oportunidad de explorar otros géneros. Las historias estaban protagonizadas por antihéroes o personajes con un fuerte desarrollo psicológico. Mostraron que en el comic *mainstream* era posible tener historias exitosas que no fueran más allá de los superhéroes, como había predominado en las décadas anteriores del medio.

Las publicaciones de los creadores británicos mostraron ser algo distinto al resto de los títulos que vendían cada mes. Cuando los ejecutivos de DC Comics se percataron de esto, tomaron una decisión importante. Un nuevo sello editorial de nombre Vertigo se creó en 1993, bajo la dirección de Karen Berger. Esta nueva línea

---

<sup>174</sup> Lev Grossman, L. y Lacayo Richmand. "All-TIME 100 Novels" en *Time*, <http://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels/>

de cómics contuvo el nuevo estilo que propusieron los escritores ingleses y se especializó únicamente en horror, ciencia ficción y fantasía. Las series *Hellblazer*, *Swamp Thing*, *The Sandman*, *Doom Patrol* y *Shade, the Changing Man* conformaron los títulos del catálogo inicial.



**Imagen 67.** *Preacher* #19. [1996] Comic Vine.  
<http://www.comicvine.com/preacher-19-of-things-to-come-crusaders-part-1/4000-42963/>

Berger continuó con el talento proveniente de Gran Bretaña. Gaiman escribió la miniserie *The Book of Magic* y Grant Morrison creó *The Invisibles* —una de las obras más importantes en su carrera y donde alcanzó una madurez creativa—, *Flex Mentallo* y, dentro del nuevo siglo, *The Filth*, *We3* y *Joe the Barbarian*. Sin embargo, la colaboración con los británicos no concluyó ahí e invitó a nuevos, entre los cuales estuvieron Garth Ennis, Warren Ellis y Mark Millar. Estos escritores conformaron la segunda ola de la Invasión Británica. Si la primera había mostrado diferentes problemáticas en el mundo, ellos fueron más severos en su crítica de la política y sociedad. Su postura era mucho más cínica y violenta. El estilo de sus obras tuvo una

aproximación más cinematográfica<sup>175</sup>. Esto se reflejó en *Preacher* de Ennis (Imagen 68), *Transmetropolitan* de Ellis y *The Authority*, en la etapa posterior a Ellis, de Millar.

<sup>175</sup> Dan Mazur y Alexander Danner, *Op. cit.*, p. 53



La individualidad de las voces generó que se reconfigurara el papel del escritor y dibujante. La dinámica solía ser que las editoriales los asignaban para trabajar en un título de manera temporal, para después ser relevados por otro equipo creativo. La primera ola de la Invasión Británica había retomado personajes que le pertenecían a DC Comics, pero la subsecuente no. Vertigo otorgó el derecho de propiedad intelectual de quienes colaboraran con ellos y con un pago justo por las regalías que tuvieran de la venta de las publicaciones.

El lanzamiento del sello editorial coincidió con la efervescencia de los especuladores; además, Image Comics había cobrado una fuerte presencia en la industria. A mediados de los noventa, después de la crisis que tuvo el mercado *mainstream*, continuó a flote. Ofrecían cómics con un contenido valioso que sus seguidores agradecieron con su preferencia. De acuerdo con Gaiman, después de este evento, *The Sandman* vendió un mayor número de copias en 1996, que los títulos de Batman y Superman, porque los inversionistas sólo conseguían números especiales que pudieran redituarse a futuro y la serie del escritor británico no era comprada por ellos<sup>176</sup>. Image Comics, por su parte, fue una de las editoriales más lastimadas. Aunque fueron vistos como estrellas, los diseños de personajes que creaban su equipo de dibujantes eran toscos y con musculatura exagerada. Hacía falta un mayor énfasis en la creatividad hacia sus historias.

Como parte del proceso de maduración dentro de la industria, los niños no fueron el público al que se dirigió el sello editorial. Las dos grandes editoriales habían puesto sus productos al mercado sin la aprobación del Comics Code Authority, así que Vertigo sólo ocupó la etiqueta “Para lectores maduros” con el objetivo de marcar una distinción dentro del mercado estadounidense. En una entrevista que dio Berger cuando todavía era la encargada, consideraba que su audiencia era diferente a la típica de los fans del cómic:

Tenemos más lectoras femeninas que muchos de los títulos de DC. Sólo con *Sandman*, la mitad del número de lectores eran mujeres y pienso que muchos de los libros desde entonces tienen una fuerte audiencia femenina, especialmente

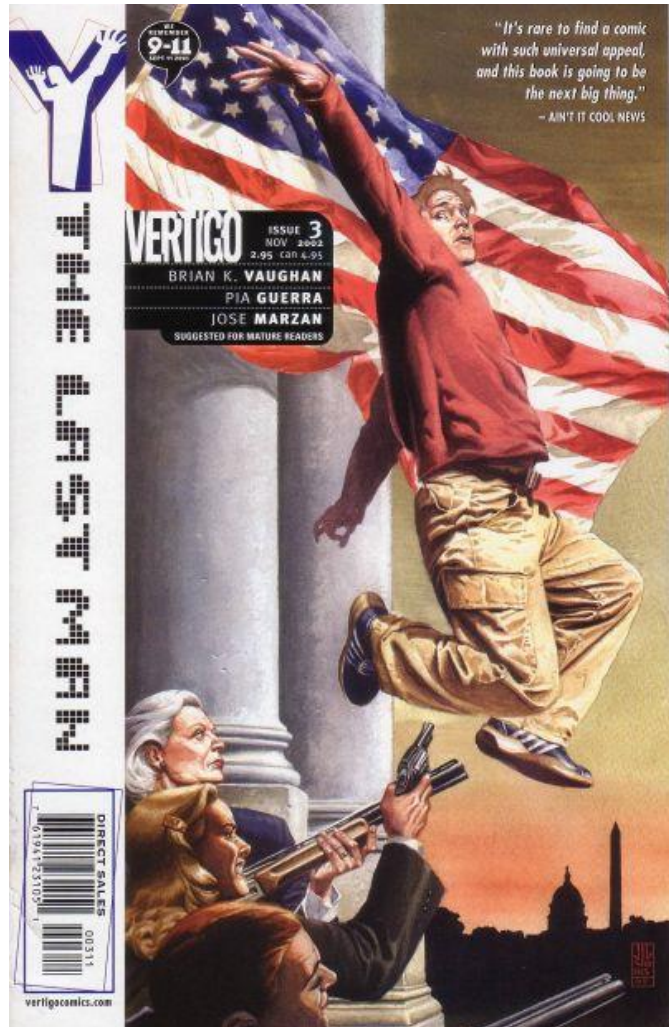
---

<sup>176</sup> Phil Hoad, “Neil Gaiman and Dave McKean: How we made *The Sandman*” en *The Guardian*.

*Preacher* y *Books of Magic*. También tenemos muchos lectores extranjeros. Alrededor del 10% de la audiencia de Vertigo es de Reino Unido y otros países. A Vertigo le va muy bien en Europa y Sudamérica, especialmente Brasil, Alemania, Italia y Francia.<sup>177</sup>

Esta acción hubiera sido mal vista y penada años atrás, sobre todo por las publicaciones que tuvo en los años posteriores. Un contenido diferente en el cómic *mainstream* demostró que era posible despertar el interés de nuevas personas. La industria dejó de ser exclusivamente para hombres y fans, como se había convertido en años anteriores.

Acercarse a nuevos lectores implicó reforzar los cambios que habían ocurrido en formato y distribución. El arco narrativo de *The Doll's House* en *The Sandman* fue uno de los primeros intentos de DC Comics por publicar el cómic en formato de novela gráfica. El éxito del experimento hizo que Gaiman pensara en estructurar la historia, no sólo para la publicación de cada número mensual, sino también para el formato de libro. Los títulos de Vertigo siguieron este esquema. La novela gráfica aportó mayor seriedad a los trabajos de este sello, lo cual provocó su llegada a librerías. Este nuevo modelo fue también retomado por las otras editoriales y ha cobrado más fuerza con el paso de los años.

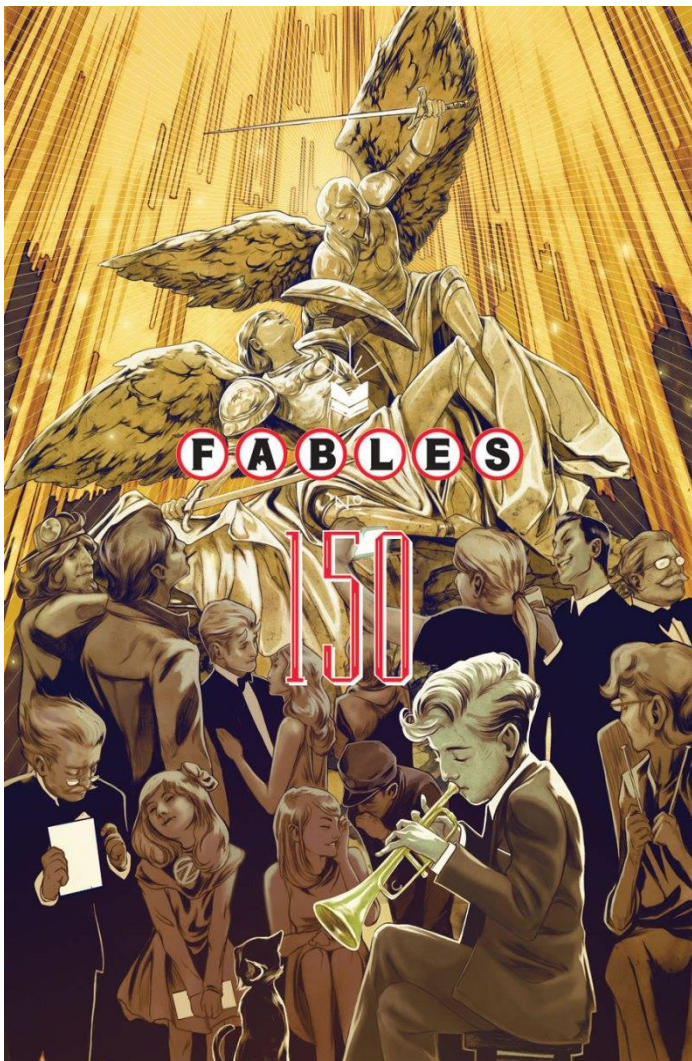


**Imagen 68.** Y: *The Last Man* #3. [2002] DC Comics Database.

[http://dc.wikia.com/wiki/File:Y\\_the\\_Last\\_Man\\_3.jpg](http://dc.wikia.com/wiki/File:Y_the_Last_Man_3.jpg)

<sup>177</sup> Jennifer M. Contino, "A Touch of Vertigo: Karen Berger" en *Comics Tart*.

A finales de la década de los noventa, se diversificaron los géneros y publicaron historias de “crimen, guerra, históricas, de la vida real y de humor”<sup>178</sup>. Asimismo, escritores y dibujantes estadounidenses formaban parte del equipo creativo de



**Imagen 69.** *Fables* #150. [2015] HQ E ETC.  
<<https://hqeetc.wordpress.com/2015/07/24/fabulas-cheqa-ao-fim/>>

(Imagen 70) concluyó en julio de 2015 con su número 150 y, con ello, pareció ponerle fin a la antigua etapa del sello editorial. Aunque hoy en día las series de su catálogo no causan la misma sensación de antes, continúa siendo un referente por el trabajo e impacto que dejó en la industria estadounidense.

Vertigo. Algunos de los títulos más reconocidos provinieron de la Invasión Británica, los cuales ayudaron a solidificar la presencia en el mercado del sello editorialeron: *Y: The Last Man* de Brian K. Vaughan y Pia Guerra (Imagen 69), *Fables* de Bill Willingham y Marck Buckingham, *100 Bullets* de Brian Azzarello y Eduardo Risso, y *DMZ* de Brian Wood y Riccardo Burchielli

Luego de estar veinte años como editora ejecutiva, Karen Berger dejó su cargo en 2013. Los cambios estructurales dentro de DC Comics, ahora llamada DC Entertainment, la llevaron a tomar esa decisión. Shelly Bond asumió el puesto y actualmente dirige Vertigo. Luego de trece años de publicación, la icónica serie *Fables*

<sup>178</sup> Ídem

Gran parte de las modificaciones en el cómic *mainstream* en los noventa ocurrieron por el estilo de la primera ola de la Invasión Británica. Su habilidad para construir historias diferentes a las acostumbradas en Estados Unidos mostró nuevos caminos para que escritores y dibujantes pudieran explorar, lejos del género de superhéroes. La consolidación de muchas de sus aportaciones fue recibida por Vertigo, donde la llegada de la siguiente generación de talentos británicos y otras voces de este país mostraron una cara más madura del cómic.

## CONCLUSIÓN

La reconfiguración de un producto cultural surge tras un proceso de años y numerosas aportaciones. El fenómeno de la Invasión Británica ocurrió gracias a las diversas manifestaciones en las industrias del cómic en Estados Unidos y Gran Bretaña, cuyo legado aún sigue presente en la producción de hoy en día.

Este trabajo de investigación se enfocó únicamente en el desarrollo y las aportaciones de los escritores de la primera ola: Alan Moore, Neil Gaiman y Grant Morrison. Su reconocimiento dentro de la historieta estadounidense fue por su talento, el cual empezaron a cultivar desde pequeños, influenciado por su contexto particular —familia y entorno social— y, sobre todo, la lectura. Su consumo de cómics en esta etapa les permitió conocer aquellas historias que les llegaban de la industria estadounidense, predominada por superhéroes, y la oferta del mercado británico.

El acercamiento de los escritores hacia este producto fue en un principio con una actitud de entretenimiento, que con el tiempo les permitió percibir su importancia. Cuando se dedicaron de manera profesional y trabajaron en DC Comics, dejaron una huella inconfundible por haber creado historias con una trama y personajes más complejos, la inclusión de problemas políticos y sociales, una exploración por el lenguaje poético, así como otra aproximación a los superhéroes y a otros géneros narrativos.

La historieta en Europa había alcanzado una madurez y prestigio en su sociedad años atrás. Esto hizo aún más evidente el estancamiento y la crisis a la que se enfrentaba la industria estadounidense a finales de los setenta. DC y Marvel Comics se habían convertido en las editoriales que predominaban en el mercado e indicaban las tendencias que debía seguir el cómic. Además, las publicaciones de superhéroes abundaban y se asociaron como un producto para niños y jóvenes. Para algunos creadores, esta situación era una limitación.

Asimismo, el desarrollo del cómic alternativo, la implementación de nuevas formas de distribución y una base de lectores diferentes, crearon las circunstancias ideales para que siguiera existiendo la industria y se revitalizara. Los británicos, sin proponérselo, fue uno de los grupos responsables de que ocurriera.

El proyecto *Marvelman* — o *Miracleman*, como fue renombrado posteriormente— de Alan Moore, fue uno de los primeros pasos para mover los engranes de la gran maquinaria del cómic estadounidense para iniciar una nueva etapa. Su postura mostró nuevos caminos para el cómic comercial, en cuanto a temáticas y a la forma de escribir. Neil Gaiman y Grant Morrison, compatriotas suyos que arribaron después en la década de los ochenta, continuaron con su propio estilo y demostraron que era posible contar otro tipo de historias de superhéroes.

Los tres escritores abrieron una vez más la brecha en el ámbito *mainstream* para los géneros de horror, ciencia ficción y fantasía, los cuales habían quedado casi en el olvido después de las restricciones del Comics Code Authority. Hoy en día continúan siendo referentes, no sólo para el cómic estadounidense, sino también en Gran Bretaña.

Chapman explica que después del periodo de inestabilidad de la industria de la historieta británica en los setenta, y la crisis que sufrió durante los ochenta, se volvió más pequeña. Abundaron publicaciones provenientes de Estados Unidos — principalmente de superhéroes— y Japón. Sin embargo, a pesar de esta situación, destaca que esta etapa de renacimiento no fue determinada por la cantidad, sino por la calidad a través del talento que “exportaron”. Agrega que, a pesar de haber sido dirigidas al mercado estadounidense, mantienen un sentido de identidad británica.<sup>179</sup>

Aunque esta investigación mostró los antecedentes propios de la industria de ambos países y el desarrollo de la primera ola de la Invasión Británica con sus aportaciones, todavía queda por conocer sobre este fenómeno. Si bien se mencionaron las características individuales y como grupo, aún es posible explorar este aspecto de una forma más detenida. Las obras que realizaron durante los ochenta tienen puntos en común, pero también particularidades que se pueden estudiar a través de las Ciencias de la Comunicación. La disposición de las viñetas, la narrativa, la relación con el contexto político y social, o la estructura de cada trama son puntos de interés que sobresalen para ser analizados.

---

<sup>179</sup> James Chapman, *Op. cit.*, p. 242

Asimismo, se describió cómo la maduración de estas publicaciones influyó para la creación del sello editorial Vertigo, con un estilo y temas que trabajó este grupo. Sin embargo, fue muestra de una consecuencia inmediata. Sería pertinente saber con más detenimiento si se ha manifestado parte del estilo de la Invasión Británica en las dos décadas del siglo XXI.

El cómic *Kick-Ass*, escrito por Mark Millar y dibujado por John Romita Jr., es un ejemplo de ello. Publicado en 2008 bajo el sello editorial Icon de Marvel Comics, cuenta la historia de Dave Lizewski, un joven que desea convertirse en un superhéroe. El giro de la premisa de Millar es presentar recursos narrativos conocidos dentro de las historias de superhéroes, cuyas consecuencias sean las cercanas a nuestra realidad. Las escenas de acción violentas y el tono de la historia pueden remitir al tono “oscuro” que cobraron este tipo de publicaciones a finales de los ochenta. No obstante, *Kick-Ass* logra combinar el elemento de la comedia al drama, cuya resolución enaltece la capacidad de heroísmo dentro de cada persona.

Esta investigación muestra que el cómic, como otras manifestaciones culturales, se nutre de diferentes obras, estilos y tradiciones propias de cada país. Si durante los ochenta pudo ocurrir esta situación entre las industrias de Estados Unidos y Gran Bretaña, sería pertinente estudiar otros casos significativos y conocer cómo está ocurriendo este proceso.

El trabajo desarrollado es sólo una pequeña parte dentro del panorama mundial de la historieta. En la actualidad, este medio es utilizado por empresas e instituciones para difundir ideas o conocimientos de una manera sencilla. Usuarios de Internet han recurrido al lenguaje del cómic para crear sus propias viñetas. Se espera que continúe el interés en México por investigar este producto cultural por sí mismo, además de estudiar las obras de otros creadores desde la perspectiva de las Ciencias de la Comunicación para tener un mayor conocimiento y entendimiento.

## FUENTES

### Bibliografía

- Addison, Paul y Jones, Harriet (Ed.), (2005), *A Companion to Contemporary Britain 1939-2000*, United Kingdom: Blackwell Publishing.
- Callahan, T. (2012). *Grant Morrison: The Early Years*. United States: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Campbell, H. (2014). *The Art of Neil Gaiman*. Nueva York: Harper Design.
- Chapman, J. (2011), *British Comics: A Cultural History*. London: Reaktion Books.
- Dallas, Keith (2013). *American Comic Book Chronicles: The 1980s*. North Carolina: ToMorrrows Publishing,
- Duncan, R. y Smith, M. J. (2009), *The Power of Comics: History, Form and Culture, Continuum*. New York: Continuum.
- Eisner, W. (2006), *The Contract With God Trilogy: Life on Dropsie Avenue*. New York: W. W. Norton & Company.
- García, S. (2010), *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.
- Gaiman, N. y McKean, D. (2012). *Black Orchid*. New York: Vertigo.
- Gaiman, N. (2012). *The Sandman Vol. 10: The Wake*. New York: Vertigo.
- Hopkins, M., & Young, J. (2005), The Anglo-American 'Special Relationship' en *A Companion to Contemporary Britain 1939-2000* (1st ed., pp. 499-516). Oxford: Blackwell Publishing.
- Khoury, G. (2003), *The Extraordinary Works of Alan Moore*. Raleigh: TwoMorrrows Publishing.
- McCloud, S. (1994), *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: William Morrow Paperbacks.
- Gilmore, M. (1991) *Introduction* en Gaiman, N. y McKean, D. (2012). *Black Orchid*. New York: Vertigo.
- Miles, Barry (2009), *The British Invasion*. New York: Sterling Publishing
- Misiroglu, Gina y Roach, David A. (editores), *The Superhero Book*, Detroit: Visible Ink



- Morrison, G. (2012). *Supergods: What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About Being Human*. Estados Unidos: Spiegel & Grau.
- Nouschi, M. (1996), *Historio del siglo XX. Todos los mundos, el mundo*. España: Ediciones Cátedra.
- Parkin, L. (2013). *Magic Words: The Extraordinary Life of Alan Moore*. Aurum Press Ltd.
- Spielvogel, Jackson J. (2005), *World History*, U.S.A.: Glencoe.

### Hemerografía

- Thomas, J. (2014, September 3). *Marvel 75th Anniversary Magazine*.

### Digitales

- Adrian Sotelo. (2015, Enero 16). *Los Beatles en el Ed Sullivan Show en febrero de 1964*, [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=iPPoIKQRcK8>
- Camp, D. (2002), “The British Invasion” en *Vanity Fair*. Consultado el 12 de Julio de 2015, <http://www.vanityfair.com/culture/2002/11/british-invasion-oral-history>
- Churchill, W., “The Senews of Peace” en *The Churchill Centre*. Consultado el 11 de diciembre de 2014, <http://www.winstonchurchill.org/learn/speeches/speeches-of-winston-churchill/120-the-sinews-of-peace>
- gibi HQ. (2014, Agosto 12). *Grant Morrison Talking With Gods (legendadoBR)*, [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=pKb5jTSBVtU>
- Grossman, L. y Richmand, L. (2010, Enero 11), “All-TIME 100 Novels” en *Time*. Consultado el 21 de agosto de 2015, <http://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels/>
- Hoad, P. (2013, Octubre 22), “Neil Gaiman and Dave McKean: How we made The Sandman” en *The Guardian*. Consultado el 24 de agosto de 2015,

<http://www.theguardian.com/culture/2013/oct/22/how-we-made-sandman-gaiman>

- Staskiewikz, Keith (2011, Julio 26), *Comic Book Heroes: A conversation between Neil Gaiman and Grant Morrison*, Consultado el 18 de agosto de 2015, <http://www.ew.com/article/2011/07/26/neil-gaiman-grant-morrison-talk>
- Quattro, K. (2004, January 1). *The New Ages. Rethinking Comic Book History*. Consultado el 18 de septiembre de 2014, <http://www.comicartville.com/newages.htm>