

ISSN 2007-1620

# Humanitas

Universidad Autónoma de Nuevo León  
Anuario del Centro de Estudios Humanísticos

Años 45, No. 45, Vol. III  
Enero-Diciembre 2018

*Letras*



UANL®

# ORIGEN Y EVOLUCIÓN DEL CÓMIC NORTEAMERICANO EN EL SIGLO XX

Joyzukey Armendáriz Hernández\*  
Universidad Autónoma de Nuevo León

Víctor Barrera Enderle\*\*  
Universidad Autónoma de Nuevo León

**Resumen.** El presente artículo busca clarificar la definición y desarrollo de las cuatro edades del cómic estadounidense desde inicios del siglo XX hasta el desarrollo de la novela gráfica como una vertiente de este estilo narrativo iconográfico. Se consideran los eventos socio-históricos, como la depresión económica de 1929 y las dos grandes guerras, que de cierta manera moldearon los contenidos incluidos en estas historietas. Sin embargo, también se observará la influencia que la narrativa de los cómics ejerció sobre el contexto social; tal influencia coadyuvo a la evolución del magma social especialmente durante la época de la amenaza comunista en los Estados Unidos. Finalmente, se bosqueja el inicio y características de la novela gráfica y su contraste no disímil con el cómic.

**Palabras Clave:** cómic; novela gráfica; siglo XX; narrativa.

---

\* Maestra en Educación Superior, actualmente becaria CONACYT como doctorante en Filosofía con Acentuaciones en Estudios de la Cultura en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Autónoma de Nuevo León, México.

\*\* Doctor en Literatura Hispanoamericana por la Universidad de Chile. Investigador de Tiempo Completo en la facultad de Filosofía y Letras de la UANL. Pertenece al Sistema Nacional de Investigadores de México.

### **Contexto sociopolítico del surgimiento del cómic**

LOS MOMENTOS QUE EL SER HUMANO vive en determinadas épocas son posteriormente renombrados como históricos al observar la cadencia que tal movimiento provocó en el siguiente. De esta manera, evento tras evento se va construyendo nuestro pasado ineludible y a la vez enriquecedor. Somos nosotros, los contemporáneos, los que definimos épocas: las observamos en retrospectiva y así podemos completar los espacios vacíos de nuestro entendimiento sobre cómo son las cosas. Hablar de literatura contemporánea es tan complejo debido, entre otras cosas, a las múltiples variables de género y estilo. Esta área tan enriquecedora se disfruta de mejor manera al ser diseccionada en secuencias diacrónicas; y una de estas ramas es la novela gráfica que evolucionó a partir del cómic.

El cómic o la historieta es una narración icónica que generalmente se desarrolla en tiras o cuadros que representan la secuencia visual y verbal de la historia. Según esta definición, nos centraremos en el desarrollo del cómic en su contexto estadounidense para, de esta manera, poder observar el posterior surgimiento moderno de la novela gráfica.

Los años veinte del siglo pasado se asemejan a nuestra nueva realidad en el contexto de los eventos que al producirse cambiarían la trayectoria de los individuos. La Gran Guerra había terminado recientemente, no así sus efectos y decadencias. Los que sobrevivieron, no podrían eliminar un sentimiento de desesperanza y oscuridad del que buscarían escapar a través de diversas artes. El crecimiento industrial, tan enfático del modernismo, también aislaría a aquellos que habían observado la masacre de las armas automatizadas usadas en la guerra, sin incluir la destrucción de flora y fauna.

En los Estados Unidos se observaban, sin embargo, mejoras económicas y sociales, como la modificación constitucional que otorgaría a las mujeres el derecho al voto después de ochenta años de lucha; lo que también se reflejaría en las nuevas historias que estaban a punto de ser contadas. Los grupos afroamericanos se hacían más notorios, especialmente con el

despunte del Jazz y la popularización del Charleston, tan característico de esta época<sup>1</sup>. Después de un tiempo tan sombrío, los norteamericanos tenían un flujo de capital que les era más fácil destinar a propósitos de diversión (Ávalos, y otros, 1998). Este incremento en la calidad de vida es por sí mismo un tema de estudio que convendría abordarse en otro trabajo.

Los ‘Felices años veinte’ también experimentaron transformaciones políticas que permearon en decretos inicialmente benéficos, pero que resultarían dañinos al largo plazo. Desde la década de 1890 se hacía notar el grupo ‘defensor del hogar’: la *Anti-Saloon League* o Anti-Bares protagonizada por la activista Carrie Nation, quien había observado a su marido ahogar su vida en la “dulzura del alcohol”. Antes de 1920, la cerveza no se consumía de manera embotellada: era servida en estas tabernas denominadas *saloons*, o salones amplios destinados al entretenimiento<sup>2</sup>.

Se cuenta que Carrie Nation irrumpía en las tabernas con su hacha para destruir los barriles de alcohol, con una biblia y un lazo blanco. El movimiento de Nation tenía corte protestante (Ávalos y otros, 1998:90), ya que otros países como Noruega y Finlandia, del mismo corte dogmático, también implementaron tal restricción posteriormente en el transcurso de esa década.

La decimoctava enmienda a la Constitución de los Estados Unidos de 1917, en la que se indicaba que estaba prohibida en todo el territorio norteamericano la producción, venta y transporte de bebidas alcohólicas intoxicantes (mayores al 0.5% de alcohol), fue ratificada en enero de 1919, en conjunto con la *Ley Volstead* o Ley seca, la cual contemplaba penas de hasta cinco años de cárcel. Se asumiría entonces que el ideal de los promotores de esta ley se cumpliría: una nación sin crimen, con hombres de familia compartiendo con sus hijos, y ensanchando las puertas al cielo. Nada estuvo más alejado de la verdad (Ávalos y otros, 1998:91).

---

<sup>1</sup> Library of Congress/ Granger Archives <https://granger.com/index.asp>

<sup>2</sup> Farmer, John S., *Slang and Its Analogues Past and Present*, London, 1890.

Fue precisamente esta modificación a la ley lo que dio paso al crecimiento de organizaciones delictivas encargadas de la producción, venta y transporte de bebidas alcohólicas, ya que la sociedad no estaba dispuesta a respetar la ley seca. Durante trece años dominaron la escena figuras como Alphonse “Al” Capone en Chicago y Joe *The Boss* Masseria en Nueva York. La impunidad con la que llevaban a cabo sus ocupaciones delictivas era impresionante. De la misma manera, y para hacer frente a la desgastada situación económica que culminó con la caída del mercado de valores en octubre del 1929, individuos de diversa índole se adentran al mundo de la mafia cometiendo obvios actos desesperados para proveer a sus familias. Se empieza a gestar, así, el motivo principal en los cómics: la oposición entre el héroe y el villano.

El ciudadano norteamericano (y del mundo en general) de aquellos años, aludiendo a la incredulidad más ingenua, no esperaba ya otro evento catastrófico; sin embargo, el mundo aún debía hacer frente a otra guerra mundial, la cual emergía del caos socio-económico y enmarcado en una desintegración familiar y corrupción política tan grotesca que solo puede yuxtaponerse a los horrores de una hecatombe. Estos eventos permearon en el desarrollo artístico que, además de brindar un goce y escape de la realidad, se fue adaptado posteriormente como un confiable instrumento de crítica social.

### **Definición y origen del cómic norteamericano**

Como fue mencionado anteriormente, el cómic o historieta es una narración visual establecida en cuadros secuenciales. Esta técnica narrativa no se originó con el cómic, sino que, podríamos afirmar, ha sido uno de los fundamentos de la tradición pictórica del ser humano. Las imágenes han sido el equivalente del lenguaje escrito para sociedades no ilustradas.

Existen ejemplos de jeroglíficos en Grecia, Persia y Mesopotamia (Krieger, Neil, & Reynolds, 1997:68) usados para transmitir la historia. El propósito de este artículo no incluye este desarrollo, empero su importancia en tal odisea artística queda aquí consignada. Nos enfocaremos, por consiguiente, en

el desarrollo del cómic en el contexto socio-histórico de los Estados Unidos en el siglo XX, pues éste ha tenido un impacto global, no solo en el desarrollo mismo de historietas, sino de la novela gráfica y otras formas masivas de entretenimiento.

La tradición oral es piedra angular en el desarrollo de la narrativa épica, la cual resuena de manera muy particular en los cómics. La tradición del héroe está presente en todas las culturas, y de manera común, proviene de la amalgama fantástica de lo mortal con lo divino (Campbell, 2004: 33-37). Héroes como dioses o semidioses poseen las características necesarias para el enfrentamiento eterno del bueno contra el malo: la eterna dicotomía del bien y el mal; tal noción ha sido constitutiva en el desarrollo del cómic. Los mitos latentes y expresos se materializan también a través de sus narrativas y, así, se reinventan en cada generación (Eliade, 1991).

Estos mitos se han llevado de la mano como elementos fundamentales de las representaciones sociales de diversos grupos. Lo anterior nos ayuda a delimitar el enfoque del presente artículo. La sociedad norteamericana de inicios del siglo XX, como se dibujó anteriormente, experimentaba una profunda transformación social. Esta transformación fue comunicada a través del instrumento más popular de difusión: el periódico. En los Estados Unidos, la tradición periodística data del siglo XVIII con la publicación de los ejemplares ‘de la colonia’ que poco a poco ganaron importancia hasta convertirse en elementos políticos durante la independencia en 1776.

A comienzos del siglo XX, los periódicos norteamericanos desplegaban una amplia gama de formas comunicativas, que iban desde el sensacionalismo hasta la investigación periodística rigurosa y el destape de escándalos de corrupción. Los reporteros se convirtieron en estrellas al esclarecer estos crímenes. La labor del investigador se cimentaba poco a poco en la cultura estadounidense (y se volvía, al mismo tiempo, un modelo narrativo, como lo había desarrollado Edgar Allan Poe en el siglo XIX). El primer personaje ficticio que emulaba estas

características fue Dick Tracy<sup>3</sup>, creado por Chester Gould en 1931, al inicio de la Gran Depresión. Dick Tracy era un policía bueno, con marcadas características físicas consideradas necesarias: quijada fuerte y perfilada, y sobria personalidad policiaca, sin olvidar su gabardina amarilla como sello memorable.

Dick Tracy fue parte de la tradición de los héroes *Pulp*, denominados así por el tipo de papel de celulosa en el que se publicaban. Estos héroes dominaron la escena de las historietas durante la década de los treinta. Otro ejemplo fue Doc Savage creado por Lester Dent, Henry W. Ralston y John L. Nanovic en 1933. Doc Savage tiene un paralelismo sin precedentes con Superman. Ambos personajes tienen una fortaleza de ‘la soledad’ ubicada en un paraje remoto cubierto de hielo; los dos tienen por sobrenombre el “hombre de bronce” y el “hombre de acero” respectivamente, y sus nombres resuenan como eco uno de otro: Clark Savage y Clark Kent.

El motivo de esta similitud es más bien materialista. Los periódicos ya tenían la tradición de publicar tiras cómicas al final de sus páginas, en un intento de distraer al lector de la secuencia oscura de las noticias comunes de aquellas complicadas décadas. Eventualmente, la popularidad de estas tiras cómicas llevó a las editoriales a la publicación de volúmenes exclusivos con las historietas publicadas.

Estos fascículos se compilaron con historias que ya habían sido publicadas; entonces, al momento de enfrentarse al desarrollo de nuevas tramas, se buscaron también otro tipo de materiales. De ahí la importancia de las revistas de celulosa. Sin embargo, la migración de la historia representada en estas revistas a las historietas es vago. Se especula que los creadores de estos héroes *pulp* no se consideraron para la continuación en los cómics debido a un deseo de minimizar costos de adquisición de derechos de autor y maximizar las ganancias. Algunas editoriales tomaban personajes de la ficción *pulp* y los

---

<sup>3</sup> <https://pearlsofprofundity.wordpress.com/2013/08/28/in-the-light-of-day-dick-tracy/>

transformaban en cómics, sin embargo, cuando se terminaban estas tramas, o simplemente no se quería adquirir los derechos de autor, entonces estas editoriales creaban otro personaje extrañamente similar. Es por eso que se observa tal semejanza en dichos héroes *pulp* y los nuevos héroes del cómic<sup>4</sup>. Así quedan entonces olvidados por algunas décadas Dick Tracy, Tarzan (adaptado en 1929), Mandrake el mago, y El Fantasma.

### **Las cuatro edades del cómic en los Estados Unidos**

De esta manera comenzó la era de los cómics en el territorio norteamericano. La primera publicación considerada historieta fue publicada por Action Comics #1 en junio de 1938 con la figura central del último hijo de Krypton. Superman<sup>5</sup>, creado por los judíos radicados en Cleveland Jerry Siegel y Joel Shuster, vio la luz por primera vez, una luz que no se ha extinguido por 82 años. Superman emuló al personaje de Doc Savage y reflejó también la ideología judía: una sensación de ser extranjero, un alien, en tierras lejanas. El bebé Kal-El llega a la tierra en una aeronave enviada en solitario por sus padres que han perecido junto con la destrucción de su planeta. Los mismos Siegel y Shuster ejemplificaron esta narración con la historia del Moisés en tierras egipcias.

Así también, se reestructura el mito en un contexto histórico novedoso, con miras a lograr una instrucción sobre las enseñanzas de un pueblo ajeno a un país. Sin embargo, Lo curioso de este proceso fue el hecho de no ser adquirido para publicación; las editoriales de comics no estuvieron interesadas en *Superman* por años. Finalmente, Action Comics adquirió los derechos 1938 y así, se inició la historia de la editorial que después se denominaría Detective Comics, o DC.

---

<sup>4</sup> DC Comics encyclopedia

[https://books.google.com.mx/books?id=bymmUqU7\\_S8C&pg=PA1191&lpg=PA1191&dq=Big+6:+Copyright+DC+Comics&source=bl&ots=Z59QK2m4FP&sig=ACfU3U2PLURfUdXtF8VIY0HD9j2vWYiNQ&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwixInGnKXqAhUFop4KHeS4AvoQ6AEwDXoECACQAQ#v=onepage&q=Big%20%3A%20Copyright%20DC%20Comics&f=false](https://books.google.com.mx/books?id=bymmUqU7_S8C&pg=PA1191&lpg=PA1191&dq=Big+6:+Copyright+DC+Comics&source=bl&ots=Z59QK2m4FP&sig=ACfU3U2PLURfUdXtF8VIY0HD9j2vWYiNQ&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwixInGnKXqAhUFop4KHeS4AvoQ6AEwDXoECACQAQ#v=onepage&q=Big%20%3A%20Copyright%20DC%20Comics&f=false)

<sup>5</sup> <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/cleveland-the-true-birthplace-of-superman-56671378/?no-ist>

*Superman* es el padre de la época dorada de los cómics. Una época enmarcada por la imagen épica mítica del solitario contra el mundo. Junto a él nacieron otros superhéroes, siempre bajo el signo del individualismo: procedían de un momento histórico de caos y reestructuración social después de la Gran Depresión y el comienzo de la Segunda Guerra Mundial.

El *Batman*, creado por Bob Kane y modelado según el personaje *Pulp* de *La Sombra*, Dick Tracy, Sherlock Holmes y Doc Savage, llega a Detective Comics en mayo de 1939. Steve Rogers, el *Capitán America*, creado por Jack Kirby y Joe Simon en marzo de 1941, se diseñó como un super soldado de morales inquebrantables. Finalmente, en diciembre del mismo año, All Star Comics ·8 presentó a la primera mujer superheroína: Princesa de Temiscira, hija de Hypolita, *La Mujer Maravilla*, diseñada por el psicólogo William Moulton Marston y su esposa Elizabeth Marston.

Los superhéroes de la época dorada fortalecen su individualidad al enfrentarse de manera recurrente al dilema de tomar la decisión de implementar su poder o no. En la publicación alternativa de *Look Magazine* en 1940, Shuster y Seagel escribieron la historia de Superman capturando a Hitler y Stalin mucho antes de que cometieran todas las atrocidades, y de esta manera, evitando la masacre de la Segunda Guerra Mundial. Batman usaba un increíble arsenal de dispositivos de ciencia ficción, también emulados de Dick Tracy, y se enfrentaba a la corrupción de una ciudad que es también protagonista contra su lucha. Capitán America y la Mujer Maravilla representaron los ideales del pueblo norteamericano y el correcto posicionamiento del género femenino respectivamente.

Estudios de las representaciones de la Mujer Maravilla como símbolo feminista han sido explorados interdisciplinariamente. No obstante, todos actúan individualmente, ya que existen en temporalidades espaciales distintas. Clark Kent vive cerca de la ciudad real de Kansas y Capitán America vive en Nueva York; La Mujer Maravilla y Batman viven, respectivamente, en las ciudades utópicas (o distópicas) de Temiscira, escondida en la

Isla Paraíso en el área de las Bermudas, y en el entorno distópico de Ciudad Gótica que es una representación torcida de Nueva York, o quizá no tan torcida. Estas distinciones evitaron, al menos durante esta época dorada, que las actividades de uno se contrapusieran a las del otro, o que uno como Superman ejerciera su salvación del planeta entero y, en consecuencia, la labor de los otros superhéroes ya no fuera necesaria. Sin embargo, aparecían en conjunto si el propósito era otorgar crédito a la labor militar real. En la portada de *World Finest Comics #6*, Superman, Batman y Robin aparecen agradeciendo a los militares y marines por su gran labor<sup>6</sup>.

La época dorada abarca desde el origen de *Superman* hasta poco después del fin de la Segunda Guerra Mundial. Estos héroes habían sido moldeados por editoriales que tenían una agenda política. En 1941, *Look Magazine* publica *The Commandos*<sup>7</sup> en la que la trama principal era llevada a cabo por niños combatientes, para hacer referencia de que incluso los niños podrían enfrentarse al nazismo. Y debido a este enfoque político, los superhéroes no podían sustituir a la labor real que los militares estaban llevando a cabo, por lo tanto, las historias trataban de explicar a un Clark Kent, emocionado por unirse al ejército, fallando su examen visual al accidentalmente usar su visión de rayos X y leer la tabla optométrica que se encontraba en el salón contiguo. Así, se establecía un respeto por lo que los héroes norteamericanos reales estaban realizando.

Después de los horrores de la Segunda Gran Guerra, el mundo debía reconstruirse para enfrentar nuevas amenazas. No obstante, estas figuras heroicas se construyeron bajo el idealismo característico de un liderazgo bien implementado, al parecer no emulado en la sociedad real. La característica principal de todos los héroes que surgieran no eran sus poderes sobrenaturales ni el contraste a la capacidad destructora de los villanos a los que se enfrentan, sino su poder de decisión en los momentos más pertinentes. Esta dificultad ético-filosófica

---

<sup>6</sup> [https://dc.fandom.com/wiki/World%27s\\_Finest\\_Vol\\_1\\_6](https://dc.fandom.com/wiki/World%27s_Finest_Vol_1_6)

<sup>7</sup> <http://mightygodking.com/2009/01/22/thursday-whos-who-the-boy-commandos/>

estaba continuamente presente en las tramas de los cómics, sin ahondar en los conflictos ético-raciales que se experimentaban en esa época de los años 40's.

Inicialmente, DC Comics se estableció como unas de las principales editoriales por su diversidad en publicaciones. DC publicaba seis tipos de historias enmarcadas por diferentes héroes: Action Comics con *Superman*, Adventure Comics con *Sandman*, Detective Comics con *Batman*, All American Comics con *Ultraman*, Fun Comics con *El Espectro*, y Flash Comics con *Flash*<sup>8</sup>. Esto produjo también una transformación en los géneros usados para contar estas historias.

A partir de la década de los 50's, más héroes fueron creados; Acuaman y Green Arrow, Superboy se introdujeron con una personalidad más humorística. Es innegable también la influencia de Disney en los cómics de Funny Animals, como una respuesta a la búsqueda de más humor y una audiencia infantil y juvenil<sup>9</sup>. Es así que *Archie* tuvo su origen en 1941<sup>10</sup> dominando la escena de las historietas por décadas.

Sin embargo, el ambiente de la posguerra estaba contaminado por 'la amenaza roja'. Varios países se posicionaron claramente en contra del proyecto soviético, y con ello "se bajó" el Telón de Acero (Krieger, Neil, & Reynolds, 1997:742). No solo fue un distanciamiento físico, sino ideológico. El senador McCarthy estableció entonces la supuesta existencia de amenazas en territorio norteamericano que buscaban minar los valores de la sociedad. Así, la amenaza roja se convirtió en un intento corrupto de mantener un estilo de vida norteamericano que se inclinaba a la sospecha de todo lo que no estuviera protegido bajo este paraguas.

Los resultados fueron desastrosos. Se sospechaba del cine de Hollywood, libros y, por supuesto, de los cómics. De esta manera, se estableció la organización de *Comics Code Authority* en 1954 para regular los contenidos que se incluían en las tramas

---

<sup>8</sup> <https://www.cbr.com/>

<sup>9</sup> <https://comicbookplus.com/?cbplus=funnyanimals>

<sup>10</sup> <http://archiecomics.com/>

de las historietas. Cualquier tipo de falta de respeto a la autoridad, uso o mención de drogas, alcohol o tabaco, o mensajes sugestivos de naturaleza erótica (o, incluso, nombrar historias con el título de ‘terror’) estaban prohibidos por la CCA. Muchas editoriales y escritores simplemente dejaron de publicar historias en respuesta directa a esta imposición. Esta situación se agravó también debido a la publicación del ensayo *Seductions of the Innocent* (Fredric Wertham, 1954) escrito por el psiquiatra americano-alemán Fredric Wertham en 1954. En este ensayo, Wertham exploraba lo que él asumía como correlación entre los cómics y la conducta delictiva en adolescentes.

En este momento de terror nuclear, los norteamericanos realmente percibían al imperio soviético como una amenaza real, es comprensible que este tipo de ensayos, como el de Wertham, haya resonado con tanta intensidad como lo hizo. Sin embargo, en 1956 apareció otra amenaza más palpable: Elvis Presley (y sus movimientos de cadera), que finalmente quitó atención a las publicaciones de los cómics, que ya había sufrido la denigración de la sociedad. Es así que principió una nueva era en los cómics: la era de plata.

Las series de televisión, como Superman en 1960, permitieron la supervivencia de este tipo de superhéroes. Pero también las tramas de los cómics se adaptaron a un contexto más científico, como Flash o Green Arrow. Lo anterior fue también producto del miedo a una catástrofe nuclear, y a la nueva guerra de Vietnam. A partir de este momento, los cómics evolucionaron en tramas más psicológicamente complicadas. Con la incursión de Marvel Comics y su flagrante rechazo al Comics Code Authority al publicar en *Green Lantern/Green Arrow #85* la historia de Speedy, un personaje con adicción a la heroína; el propósito de la historia era mostrar los efectos adversos de estas adicciones.

Posteriormente, durante la edad de bronce de los comics, a partir de los años 90’s, hemos visto a superhéroes que son cada vez más humanos y que padecen condiciones que son inherente a nuestras angustias. Un ejemplo es el personaje de Iron Man,

alcoholico irremediable, que durante sus periodos de sobriedad muestra una increíble madurez, solo eclipsada por sus momentos de adicción.

### **Novela gráfica**

La novela gráfica sigue la estructura visual del cómic, es decir, un entorno gráfico que se complementa con el desarrollo de diálogos y narrativa a través de cuadros. Sin embargo, la novela gráfica se distancia del cómic en el sentido de que las tramas no están centradas en superhéroes. Las tramas son más complejas y pertenecen a la edad de bronce de los cómics con respecto a los temas a tratar, que se consideran más experimentales. La combinación entre imagen y palabra es el elemento fundamental en este estilo de narrativa.

El uso de imágenes permite que la técnica narrativa evolucione a un nivel sensorial, y de esta manera, sobrepasa las limitantes de estilo. En la novela gráfica las imágenes, en su yuxtaposición con las palabras y en su contraste de tonos, también cuentan la historia.

Los estilos narrativos que se desarrollan a partir de la premisa ‘mostrar-no-explicar’<sup>11</sup> asumen un lenguaje sensorial más desarrollado, con metáforas y símiles más complejos que buscan despertar en el lector sensaciones en lugar de dictar instrucciones. La novela gráfica se enfoca en esta técnica y de ahí surge su popularidad en audiencias que posiblemente disfrutaron los cómics, pero ya se encuentran en una etapa más madura.

Sin embargo, sus audiencias no tienen una edad meta, el campo experimental de la novela gráfica, su diseño vanguardista, y sus temas más cercanos a la decadencia humana la colocan en un nicho posmodernista un tanto oscuro, que se refleja comunmente en sus contrastes de blanco y negro. Se asemejan de mayor manera al cine de arte con la composición del color y la transición de imágenes, sin pasar por alto los diferentes matices y las sutilezas que por sí mismas

---

<sup>11</sup> Show-don't-tell.

proporcionan. Se podrían resumir en selecciones que invitan a una meditación que canaliza los sentidos.

La primer novela gráfica fue *A contract with God*, creada por Will Eisner en 1978; la trama principal era la crisis de fe del protagonista al perder a su hija adoptiva. El entorno desesperanzador y la espirar nihilista fue, como se mencionó, una trama de vanguardia. La historia se convirtió entonces en un ensayo filosófico sobre el significado de la muerte y la interacción divina llevada a través de imágenes que parecían desvanecerse en la página, como la vida del hombre. Bosquejada en margenta, las imágenes no estaban delimitadas por cuadros, como lo estarían en un cómic, sino que se cotraponía el elemento verbal a la imagen, la cual parecía grabada en la página. A partir de esta publicación, la novela gráfica se impulsó de manera más notoria.

Alan Moore escribió *The Watchmen* en 1986. Ahí, de igual manera, se descentralizó al héroe para reconstruirlo con todas sus flaquezas. Posteriormente, Frank Miller creó la novela gráfica más popular en el mundo de los cómics: *Batman, el caballero de la noche*. En esta novela, Batman se ha entregado a un nivel de violencia mucho mayor, tanto que se implica su decisión de matar al Guasón, y de esta manera, cruzar el límite ético del héroe para convertirse en villano. Esta era la esencia de las historas de la época de bronce.

No obstante, fuera del contexto de los cómics, la novela gráfica ofreció un espacio para lograr una catarsis de emociones que no habían sido exploradas con tal intensidad. La novela gráfica *Maus*, creada por Art Spiegelman en 1986, exploraba lo grotesco de los campos de concentración y la experiencia del holocausto para los judíos. *Maus* tuvo tanto impacto que se hizo acreedor del Pulitzer en Letras en 1992.

El estilo de *Maus* se enmarca en imágenes de trazos más anchos que los incluidos en *A Contract with God*, con elementos verbales que compiten por el espacio de la imagen como si fuesen iconos individuales por sí mismos. La imágenes, por su parte, son sardónicas y con detalle en los gestos que definirían

emociones, ya sean buenas o malas. *Maus* es, en sí misma, una obra de arte que merece investigación adicional.

### **Conclusión**

Hemos visto cómo rastreando el origen de los cómics norteamericanos se puede trazar la descripción de momento socio-histórico plagado de complicaciones. Desde los efectos psicológicos de Primera Guerra Mundial, los padecimientos de la Gran Depresión, la explosión de la Segunda Guerra Mundial hasta la propaganda terrorista contra el comunismo, superhéroes y tramas se desarrollaron para establecer la gigantesca tradición de los cómics.

Estos superhéroes nacieron en contextos míticos, sin duda; sin embargo se adaptaron a la siempre cambiante sociedad. Posteriormente, describimos a menra en que los cómics se han clasificado en diversas épocas, siguiendo un criterio de periodización basado según el enfoque temático. Estas épocas son la dorada, la de plata, la de bronce y la época moderna.

Como hemos indicado a lo largo de este ensayo, los temas evolucionaron desde aquellos que preponderaban al héroe individual, hasta bosquejar personajes que pareciesen sacados de nuestro contexto de angustia humana. Así, la transformación de temas y enfoques también dio lugar al desarrollo literario de la novela gráfica, la cual tiene mucha popularidad hoy en día. La historia del cómic norteamericano es, en buena parte, la base de la educación sentimental de varias generaciones.

## Fuentes consultadas

### Bibliográficas

- Ávalos, B. E.; González, E; García, M. M.; Paiz, I.; Ramos Pluma, A.; y Rudy, M. (1998): “El ocio, parte de la vida”, en *Escenas inolvidables del siglo XX*, México: Reader’s Digest México, pp. 558-59.
- Campbell, J. (2004): *The hero with a thousand faces. Commemorative Edition*. New Jersey: Princenton University Press.
- Eliade, M. (1991): *Mito y realidad*, traducción de Luis Gil, Barcelona: Labor.
- Fredic Wertham M. (1954): *Seduction of the Innocent*, Rinehart and Company.
- Krieger, L. S., Neil, K., & Reynolds, D. E. (1997): “Ancient Egypt”, En L. S. Krieger, K. Neil, & D. E. Reynolds: *World History. Perspectives on the past* (págs. 52-71). Evanston: Heath and Company.