

LAS ESTRATEGIAS NARRATIVAS Y VISUALES EN LA OBRA DE ALAN MOORE

Sandra Medina Rodríguez

RESUMEN

El guionista británico Alan Moore es uno de los grandes revolucionarios (junto con Frank Miller y Art Spiegelman) de la narrativa del cómic occidental. En este estudio planteamos analizar las estrategias narrativas y visuales, así como la evolución temática, evidenciando la madurez del medio alcanzada en las obras de Alan Moore. Centraremos el análisis en las obras más relevantes (*Watchmen*, *V de Vendetta* y *From Hell*) y en las que nos aporten rasgos distintivos o ejemplos significativos e inequívocos de sus innovaciones artísticas o características propias (*La Cosa del Pantano*, *La Liga de los hombres extraordinarios*, *Miracleman* y *Promethea*).

PALABRAS CLAVE: Alan Moore, *Watchmen*, *V de Vendetta*, *From Hell*, cómics, estrategias narrativas del cómic.

NARRATIVE AND VISUAL STRATEGIES IN ALAN MOORE WORKS

ABSTRACT

British screenwriter Alan Moore is one of the great revolutionaries (along with Frank Miller and Art Spiegelman) of the western comic book narrative. In this study we propose to analyze the narrative and visual strategies, as well as the thematic evolution, evidencing the maturity of the medium reached in the works of Alan Moore. We will focus the analysis on the most relevant works (*Watchmen*, *V de Vendetta* and *From Hell*) and in those that give us distinctive features or significant and unequivocal examples of their artistic innovations or characteristics (*The Swamp Thing*, *The League of Extraordinary Men*, *Miracleman* and *Promethea*).

KEYWORDS: Alan Moore, *Watchmen*, *V de Vendetta*, *From Hell*, comics, narrative strategies of the comic.



BREVE HISTORIA DE LOS GUIONISTAS DEL CÓMIC

Aunque historiográficamente la cuestión de los orígenes del cómic sigue siendo objeto de discusión y polémica, hay muchos autores que retrotraen los inicios de este medio artístico hasta la Antigüedad. Desde los jeroglíficos egipcios, la columna de Trajano (113 d.C.), las pinturas sobre madera de Protat (1370 d.C.) hasta el pórtico de Zenón en Verona y el tapiz de Bayeux (McCloud, 2007: 10-20). Podremos citar a William Hogarth (1697-1764), autor de *A Harlott's Progress* y *The Rake's Progress*, y a Gustave Doré (1832- 1883) con su *L'histoire de la Saint Russie* como precedentes ilustres del acercamiento a la narrativa del cómic. Pero no será hasta el siglo XIX cuando, gracias a los avances en litografía, fotograbado y el nacimiento de los primeros periódicos satíricos ilustrados (*Caricature*, 1830, Francia; o *Punch*, 1841, Alemania) y de las caricaturas satíricas políticas, se avanzaría significativamente en la narración gráfica (Gubern, 1992: 215). Lo más cercano a la idea de cómic como la concebimos hoy es la obra del escritor, pintor y pedagogo suizo Rodolphe Töpffer (1799-1846), alabada por Goethe, con títulos como *Histoire de M. Jabot* (1831) o *Histoire D'Albert* (1844): dibujos contenidos en viñetas con un breve texto debajo.

En Estados Unidos Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst, magnates del periodismo de finales del XIX y principios del XX, pugnaban por vender más dominicales. El arma clave de esta guerra fue *Yellow Kid*, una tira cómica de Richard Outcault, que estuvo en ambos periódicos. Sería la primera tira cómica publicada regularmente en los Estados Unidos. Tras Outcault, se mantuvieron en distintos periódicos otras series como *Hooligan, el feliz* (*Happy Hooligan*, 1904), de Frederick Burr Oppen; o *Educando a papá* (*Bringing up Father*, 1913), de George McManus.

En estos primeros momentos de vida del cómic el dibujante y el guionista eran la misma persona. Aún la industria cultural, a través de editoriales dedicadas exclusivamente al mundo del tebeo, no ejercía un férreo control tanto en las formas como en los temas. Era un arte libre y experimental que, entre 1903 y 1918, conviviría e incluso avanzaría vanguardias europeas como el surrealismo y el dadaísmo. Era la primera vanguardia del cómic, liderada por Winsor McCay (*Little Nemo in Sumberland*, 1905), Lionel Feininger¹ (*Kinder Kids and Wee Willie Winkies World*, 1906) y George Herriman (*Krazy Kat*, 1910), que introducía en cada hogar norteamericano historias oníricas y absurdas apenas años después de que Freud publicara *La interpretación de los sueños* (1901), naciera el cubismo (1907) o Marinetti exhortara, en 1909, al culto a la máquina y a la guerra con su manifiesto futurista (Gubern, 1992: 227).

En la década de los años treinta, con la llegada de las editoriales exclusivas para cómic, nació un nuevo formato; el *comic-book* (un cuadernillo concebido para la publicación exclusiva de historietas), en el que el trabajo, siguiendo el modelo establecido en la década de los años veinte por la fábrica de coches Ford, se hacía indus-

¹ Lionel Feininger (1897-1956), pintor expresionista alemán fundador y profesor de la Escuela Bauhaus junto con Walter Gropius.



trial y colectivo. Se crearon entonces equipos de artistas en los que cada miembro se encargaba de un aspecto concreto de la producción, como ya ocurría en el cine. Así, hubo una persona dedicada solo al dibujo, otra al color, una tercera a la rotulación de los textos, y ganaba terreno la figura del guionista (muchos de los cuales eran escritores que no habían triunfado en la industria cinematográfica). Los guionistas eran esclavos del *star system* propio del cómic y su trabajo estaba diluido: sus personajes eran más importantes que sus creadores². Entonces las editoriales controlaban con mano de hierro el trabajo de sus artistas, ayudadas además por un código de censura autoimpuesto desde 1954³. Solo encontramos escasas publicaciones situadas en la periferia de la industria, marginales e independientes, con potestad creativa y de contenidos: la revista sátira, insolente y deslenguada *MAD* (que no ha cesado su publicación desde 1952), editada por Harvey Kurtzman.

En Europa, mientras tanto, despuntaba la escuela franco-belga, con Hergé (*Tintín*, 1930) o René Goscinny (*Astérix el Galo*, 1959) como los referentes más evidentes. En sus inicios Hergé escribía e ilustraba sus historietas, pero en 1944 se dedicaría solo a la narración, asociándose con el dibujante Edgar Pierre Jacobs para ilustrar las aventuras de Tintín. Las colaboraciones con diversos dibujantes como Bob de Mor o Jacques Martin continuarían y en 1950 fundó su propio taller en el que adaptó el sistema de trabajo industrial de las editoriales americanas. Goscinny, sin embargo, tras haber trabajado en 1948 con Kurtzman y haber escrito sus cómics más emblemáticos (*Lucky Luke* junto con Morris, a partir de 1955, *Astérix y Obélix* con Uderzo) se centraría exclusivamente en los guiones de sus obras, pero alejado del modelo de producción colectiva estadounidense, convirtiéndose en un autor que defendía los derechos del artista frente a las grandes editoriales. Estas disputas con la industria del cómic y su rebeldía e independencia son rasgos que el propio Alan Moore manifestaría en los años ochenta.

Los años sesenta fueron una revolución, en el mundo del cómic, como en todas las artes. De la mano de la cultura *beat* llegaron los *hippies*, la contracultura: el escepticismo hacia unos valores (patriotismo, fe, optimismo en el «progreso») que habían llevado a las barbaries bélicas, el desencanto, la confusión y el nihilismo. Una generación se rebelaba en las calles y en las universidades. Con ella el arte era una burla contestataria, cínica, descreída y provocadora. El rock, las drogas, el escapismo hacia paraísos naturales y filosofías orientales eran las nuevas consignas de esta nueva generación. Independientes del circuito de distribución comercial emergían publicaciones impresas y distribuidas por los propios creadores, en las que el guionista dibujaba su propio cómic sin censura, sin control ni dominio editorial: nacía así el cómic *underground*. Con su estética descuidada y grotesca, eran cómics irre-

² Solo unos pocos autores como Will Eisner, uno de los primeros teóricos del medio (*El cómic y el arte secuencial*, 1985) y al que se considera como el creador de la primera novela gráfica (*Contrato con Dios*, 1978), podían presumir en aquella época de la libertad creativa con la que contó para su serie *The Spirit* (1940).

³ El modelo y referente lo encontramos en el cine con el estricto mecanismo de censura: el Código Hays, vigente desde 1934 hasta 1968. No parece casual que se aboliera a finales de los sesenta.



verentes y ácidos en los que abundaba el sexo, las drogas, la rebeldía y la burla política en tono gamberro. Las cotas más altas del cómic *underground* convergían en San Francisco, con Robert Crumb y su *comic-book Zap Cómix*, que él mismo repartía en mano por las calles de la ciudad⁴. Autores europeos⁵ como Moebius y Jodorowsky perpetuaron el camino experimental, en contenidos y temas, hacia la madurez del cómic durante los setenta. Así, por ejemplo, en Italia Hugo Pratt revestía a su personaje más conocido, *Corto Maltese*, de reflexiones literarias y cultas (Vilches, 2014: 111-124). En España, desde principios de la década de los setenta, el cómic *underground* afloró mediante revistas como *Star* (dirigida por Juan José Fernández y más tarde Karmele Marchante y publicada entre 1974 y 1980 en Barcelona), *El Vibora* (1979-2005, Barcelona: Ediciones La Cúpula) o fanzines como *Piña Divina* y *Butifarra!* en Barcelona (1975) y *Cascorro Factory* en Madrid (1976). De estas publicaciones destacarían historietistas como Nazario y artistas como Ceesepe (quien había publicado tebeos en algunas revistas como *Star*) y que en los años ochenta conformarían la Movida madrileña.

En Estados Unidos Art Spiegelman tardaría catorce años en publicar *Maus* en dos partes (1986 y 1991), en su revista vanguardista *Raw*. La historia de su padre, polaco judío en la Alemania nazi, plasmada con dibujos expresionistas y angulosos, mereció ser la primera historia de cómic ganadora del premio Pulitzer en 1992.

Mientras que la maduración temática era aún muy lenta en Estados Unidos, en Inglaterra los guionistas y dibujantes sí imprimían desde los sesenta más realismo a sus cómics, mucho más crudos y con tramas más complejas, en los que importaban más las estrategias narrativas que la mera acción. Esta generación de autores trabajaría para la distribución local y muchos de sus integrantes desembarcarían a mediados de la década de los años ochenta en el mercado estadounidense; el más eximio de ellos fue Alan Moore (Danner A. y Mazur D., 2014: 175).

En resumen, mientras en Estados Unidos convivían guionistas con poco margen creativo controlados por las editoriales junto con los autores marginales del cómic *underground*, en Europa la influencia de estos últimos dio pie a la aparición de creadores cuyas obras eran más personales, vanguardistas y profundas que el cómic dominante estadounidense. Es en este panorama en el que Alan Moore integrará los elementos del cómic *underground*, la experimentación y evolución del lenguaje del tebeo, las temáticas maduras y sesudas en la industria del cómic convirtiéndose en el guionista referencial y la estrella que eclipsaría a dibujantes, editoriales e incluso a sus propias obras.

⁴ Es célebre la anécdota de Robert Crumb, ayudado por sus amigos y su mujer embarazada, vendiendo ejemplares de *Zap Cómix* en San Francisco que transportaba en el carrito de un bebé.

⁵ Cabe señalar el influjo que tuvo en los creadores de cómic la teoría de autor del crítico y director de cine Alexander Astruc. En 1948 Astruc publicó en la revista cinematográfica *L'Ecran français* el artículo «Naissance d'une nouvelle avant-garde-La Caméra-stylo», en el que promovía la figura del director-guionista con un estilo propio que lo distinguiera del trabajo «artesanal», colectivo y homogéneo de los directores de los estudios hollywoodienses, obras en las que la huella y personalidad del director eran imperceptibles.

Alan Moore nació el 18 de noviembre de 1953 en la localidad inglesa de Northampton, una ciudad que por aquel entonces estaba considerada por las autoridades del Gobierno inglés dentro del 2% más desfavorecido del país. Desde los cinco años fue un lector precoz que devoraba desde mitología griega, nórdica, los ciclos artúricos hasta los cómics de los años cincuenta estadounidenses.

Moore dedicó los primeros años de su carrera a dibujar sus propias historias, que publicaron pequeñas revistas independientes, o dibujos para revistas musicales como *Sound* o *Roscoe Moscow*, pero pronto fue consciente de que su verdadero talento era narrar y planificar sus cómics, no ilustrarlos. En 1980 publicó *V de Vendetta*, una serie de diez *comic-books* inspirados en los miedos del propio Alan Moore (anarquista convencido) al Gobierno de derechas de Margaret Thatcher. El argumento plantea, en una cercana distopía, la historia de un nuevo Guy Fawkes que se rebela contra el Estado totalitario y fascista que controla Gran Bretaña derribando sus símbolos y resortes de poder, mientras alecciona a una inocente discípula.

Tras el éxito de *V de vendetta*, DC Comics, gigantesca editorial de tebeos en Estados Unidos, junto con Marvel, dejó entonces en manos de Moore toda la responsabilidad creativa sobre la serie titulada *La Cosa del Pantano*, cuyo interés y ventas agonizaban en el mercado estadounidense desde hacía tiempo. La inocencia del público, ese candor infantil imperante en el mundo de la historieta, se quebró de repente: en *La Cosa del Pantano* se plantearon temas adultos; Moore puso encima de la mesa la política anticomunista, la guerra nuclear, el militarismo de la administración Reagan, la contaminación medioambiental y el machismo. También con DC Comics aparecería entre 1986 y 1987 una serie de doce cómics, *Watchmen*, que marcaría profundamente tanto los contenidos y arquetipos como la narrativa en los tebeos posteriores. En *Watchmen* un grupo de superhéroes o vigilantes venidos a menos transforman la historia norteamericana con sus directas implicaciones políticas: gracias a su ayuda, Estados Unidos ha ganado la guerra de Vietnam, Nixon gobierna un tercer mandato y el pánico a una guerra nuclear impregna todo el país.

Para la revista inglesa independiente *Taboo* escribiría, entre 1993-1994, uno de sus cómic más insignes: *From Hell*. De la mano de Jack el Destripador, Moore describió, realista y minuciosamente, la Inglaterra victoriana, una sociedad que para él era la génesis de la violencia y el despotismo moral y económico del siglo xx⁶.

Con *La Liga de los hombres extraordinarios* (ideada para la editorial ABC, absorbida por DC Comics y que empezó a editarse en 1999) Moore convirtió en héroes a personajes míticos de la literatura, inmersos en la Inglaterra de fin de siglo XIX. Liderados por Mina Murray (la eterna enamorada de Drácula), Allan Quatermain (protagonista de las novelas de aventuras de H. Rider Haggard, como

⁶ Imperialismo, clasicismo fuertemente delineado, miseria como resultado de la Revolución Industrial, moralismo ultraconservador.



Las minas del Rey Salomón de 1885), Griffin (*El hombre invisible* de Wells, 1897), el Capitán Nemo de Verne, y el Dr. Jekyll de Stevenson, describió las aspiraciones y temores victorianos a través del cómic y de la literatura.

Promethea (1999-2005) es quizás su último trabajo de más relieve. En treinta y dos números Moore describe el universo espiritual de una estudiante universitaria que es la reencarnación de la diosa Promethea, destacando su narrativa arriesgada y experimental, sobre todo en el aspecto visual.

LA NARRATIVA EN ALAN MOORE

INFLUENCIAS Y REFERENCIAS VISUALES HIPERTEXTUALES

Orwell. Huxley. Thomas Disch. Juez Dredd. '¡Arrepiéntete, Arlequín!', dijo el señor Tic-Tac', de Harlan Ellison. 'Catman' y 'El merodeador en la ciudad al borde del mundo', del mismo autor. 'Dr. Phibes' y 'Teatro de Sangre', de Vincent Price. David Bowie. La Sombra. Night Raven. Batman. Fahrenheit 451. Los escritos de la escuela de ciencia ficción del Nuevo Mundo. La pintura 'Europa después de la lluvia' de Max Ernst. Thomas Pynchon. La atmósfera de las películas inglesas de la Segunda Guerra Mundial. El Prisionero. Robin Hood. Dick Turpin...

Alan Moore (en Fernández y Torralba, 2010a)

El cómic bebe de otras artes, como el cine del teatro, el teatro asimismo de la poesía y a su vez la poesía de la música. El tebeo se nutre de la literatura, la pintura, el grabado y el cine y, como las otras disciplinas artísticas, ha creado un lenguaje propio, con elementos que no pueden ser extrapolados más allá de su propio medio y que le confieren un valor autónomo.

Las lecturas e influencias de Alan Moore van desde la filosofía hasta la cultura pop, desde *Leviatán* de Hobbes hasta las revistas *pulp* de principios del siglo xx. En todas sus obras hay un rico armazón de referencias, tanto visuales como lingüísticas, que enaltecen y profundizan su discurso. Moore tiende puentes más allá de las historias que cuenta, hacia un mundo mayor de significados y relaciones complejas, un entramado denso que requiere varias relecturas. Teje una primera capa en su narrativa, en la que cuenta una historia simple que no precisa de grandes conocimientos culturales para ser disfrutada (una venganza personal en *V de Vendetta*, por ejemplo, o las aventuras cotidianas de *La Cosa del Pantano*), una segunda en la que a través de las referencias visuales o textuales que desciframos, según nuestro bagaje cultural, nos transfieren conceptos y asociaciones más profundas (el nombre del personaje Ozymandias en *Watchmen*, en referencia a la decadencia de lo que fueron grandes imperios), hasta un tercer estrato filosófico, moral y político.

La ciencia ficción de los años cincuenta, el utilitarismo de Jeremy Bentham, las distopías de Orwell, Bradbury y Huxley, los infiernos de Dante y Milton, las pesadillas de William Blake, las teorías de Carl Jung, los monólogos de personajes shakesperianos, pasajes bíblicos, las alusiones a poetas como Percy B. Shelly, o dile-



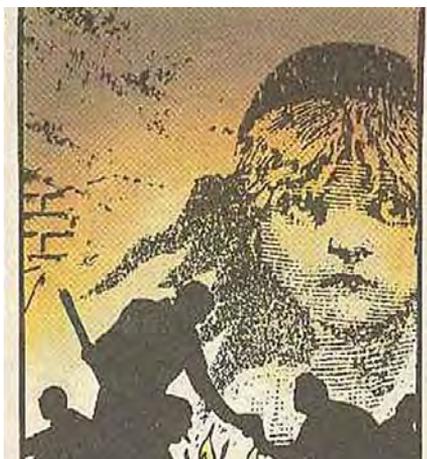


Fig. 1. La portada de *Los miserables* en *V de Vendetta* nos sugiere la podredumbre y las revueltas ciudadanas descrita por Victor Hugo.

mas heredados de Platón y Juvenal⁷ cohabitan con la cultura pop y posmoderna: Bob Dylan, Bette Davis, David Bowie, Elvis Costello, Billie Holliday y John Cale entre muchos otros.

La *Quinta Sinfonía* de Beethoven estructura todo un capítulo de *V de Vendetta* a la vez que matiza aún más la figura de V: Beethoven también se rebeló contra la tiranía de Napoleón. En una sociedad en la que la información la controla el Estado y en la que nadie lee, el protagonista de V atesora la cultura en su Galería de Sombras: son la sabiduría y la educación los métodos para abrir los ojos a los adormecidos ciudadanos.

La pintura hila conceptos a simple vista más sencillos; si no poseemos un cierto acervo cultural no percibimos asociaciones de ideas que van mucho más allá de lo que vemos. Así, por citar unos pocos ejemplos entre muchos de los que propone Alan Moore, la pesadilla de Max Ernst en *Europa después de la lluvia* (1940-1942) en *Marvelman* nos remite al horror y el terror durante la II Guerra Mundial. O como en *La Cosa del Pantano* las imágenes de *El sueño de la razón producen monstruos* de Goya (1799) aluden a la sinrazón y la coprotagonista llega a aparecer como la Ofelia de Shakespeare pintada por los prerrafaelistas: tragedia y belleza (Baile, 2013: 61-83).

⁷ El subtítulo de *Watchmen* «¿quién vigila a los vigilantes?» es una cita de *Sátiras* de Juvenal y alude a la problemática planteada por Platón en *La República* de quién es el encargado de controlar a los gobernantes.



Las películas de Tarkovsky están en los cines de la Nueva York de *Watchmen*, concretamente *Nostalgia* (1983) y *Sacrificio* (1986), en las que la humanidad teme un ataque nuclear (Marín, 2009: 89). *Anatomía de un asesinato*⁸ (1959), de Otto Preminger, anuncia en *La Cosa del Pantano* la incursión de la violencia y el sexo en la ingenua industria del cómic americano, y en la primera página del número 26 de la serie hay un extracto de *La noche del Cazador*⁹ (1955), de Charles Laughton, film en el que Robert Mitchum es un reverendo cínico y cruel que intenta asesinar a sus dos hijastros: la piel de cordero de Mitchum es la religión. En *La Liga de los hombres extraordinarios* las referencias visuales al expresionismo alemán de *El gabinete del Doctor Caligari* (Robert Wise, 1922) y *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang, nos recuerdan las distopías claustrofóbicas tan propias y recurrentes en los cómics de Moore (Gianco, 2012: 9-12).

Junto con el arte, la literatura, la música y la filosofía el mundo actual y la política son sus grandes referentes e influencias. A su vez, la historia que explica el presente en el que vivimos envuelve todas las obras de Moore. El *smiley* salpicado de sangre, *leitmotiv* de *Watchmen*, no es un elemento vacío, es el reloj nuclear real resultado del pánico a la bomba atómica desde los ataques a Hiroshima y Nagasaki, creado en 1947 en la Universidad de Chicago. El reloj marca el tiempo que nos queda para la destrucción nuclear, y además señala la misma hora que mostraba en el año en que se publicó *Watchmen*. Este reloj es el encargado de señalarnos lo cerca que estamos del final, que sería metafóricamente la medianoche, a la que nos vamos aproximando mientras avanzamos por los doce capítulos de *Watchmen*.

Personajes imprescindibles de los cómics de Moore son Truman, Reagan, Thatcher, Gorbachov o Kennedy. Así, por ejemplo, Nixon y, como señala Marín (2009: 39), su asesor Liddy¹⁰ (personificado como el superhéroe el Comediante: un paramilitar cínico y cruel encargado, por ejemplo, de asesinar a Kennedy), dominan el trasfondo argumental de *Watchmen*. Todos ellos desfilan por las páginas de sus tebeos, porque ellos son los monstruos y ogros que debemos temer: en Moore el terror que debemos sentir es el político.

⁸ La película de Preminger causó revuelo y polémica por tratar temas aún tabúes en el cine norteamericano: violación y el uso de palabras como penetración o bragas.

⁹ «Desconfiad de los falsos profetas que se cubren con pieles de cordero pero que en su interior son fieros como lobos. Por sus frutos los conoceréis», aconseja en el comienzo de la película una anciana a los niños protagonistas.

¹⁰ George Gordon Battle Liddy (1930) fue un exagente del FBI y mano derecha de Richard Nixon que estuvo involucrado en oscuros casos de espionaje, conspiración y en el caso Watergate, por el que fue condenado en 1972.

El lenguaje del cómic requiere que los guionistas, además de escribir el hilo argumental y los diálogos, planifiquen las viñetas, las páginas y la estructura de la obra. Algunos dejan libertad para que los dibujantes adapten el guion a su propia visión. No es el caso de Moore, célebre por no dejar ni un detalle, textual o visual, al azar, como explica Morrison (2011):

Moore se hizo famoso por escribir inmensos guiones llenos de páginas con descripciones minuciosas de todas las viñetas, donde se detalla escrupulosamente hasta la caja de cerillas o las fundas del disco más insignificante, amén del ángulo exacto en que tenía que aparecer el dibujo, su color, su forma, grado de desgaste y significado simbólico (242).

En las historias de Alan Moore se mezclan diversos géneros, y lo que en principio se establece como una tipología definida y concreta pronto muta hacia unas temáticas imprevistas, así pasamos en *Watchmen* de la inicial investigación de un asesinato con Rorschach¹¹, desfiguración de un detective sacado de la novela y el cine negro, a una historia de superhéroes a la deriva en crisis morales hasta llegar a un entramado político con tintes apocalípticos nucleares (Marín, 2009: 50). En *From Hell*, lo que parece una minuciosa indagación sobre Jack el Destripador pronto se revela como un estudio de la sociedad victoriana, más centrado en sus costumbres y moralidad que en averiguar la identidad del asesino (descubierto en las primeras páginas). *V de Vendetta* es tanto una contraposición entre anarquismo y totalitarismo, con un héroe de aire romántico, como la historia de una venganza personal contra un sistema que lo ha torturado. *La Liga de los hombres extraordinarios* se enmarca en el género de superhéroes pero, como *From Hell*, se asemeja más a un estudio sociológico. En *La Cosa del Pantano* la idea de un monstruo-héroe vegetal deriva hasta una historia con ambiente de terror gótico lovecraftiano.

Los cómics de superhéroes, hasta que llegó *Marvelman* de la mano de Moore, seguían un esquema reiterativo: las aventuras de un número terminan y todo volvía a la normalidad, no había continuidad causa-efecto. No existían las consecuencias de los actos a lo largo del tiempo, más allá de lo narrado en un *comic-book*, y ni los superhéroes ni sus lectores llegaban a madurar (Pineda, 2012: 26-62). Al contrario que en la mayoría de los cómics, en Alan Moore el relato lo conforman la visión de varios personajes, generalmente antagonicos entre sí, o de matices que los difieren. Incluso cada personaje, en su complejidad y con sus contradicciones, no tiene un pensamiento monolítico. Abundan los cómics corales, con líneas narradas por distintos personajes, con pensamientos cruzados de uno y otro. Moore deja a libre

¹¹ Para la trama de investigación criminal Moore adopta las doce notas básicas de toda novela de detectives establecidos por Raymond Chandler (Bensam, Hudsick, Borsellino, Nevett y Ritchie, 2010: 38-51).



elección que el lector escoja, dentro de la variedad de perspectivas, la que considere más correcta según su propia moral.

Las tramas se reinician donde acaban, conformando un círculo: *Watchmen* comienza con la voz en *off* de Rorschach narrando su diario y, en la última página, ese mismo diario que contiene la verdad cae en manos de un chaval del que depende su difusión, remitiéndonos a la primera página del cómic. Con el adoctrinamiento en *V de Vendetta* a su pupila Evey, se perpetúa el personaje enmascarado, que representa más una idea, un símbolo de libertad, que una personificación. Con la muerte de V al final esta abstracción es retomada y eternizada por Evey. El prólogo de *From Hell* son los recuerdos de los detectives retirados de Scotland Yard, de los que parte un *flashback* de unas cuatrocientas ochenta páginas, hasta que en las hojas finales Moore nos devuelve a donde habíamos empezado: a las reflexiones ambiguas de la pareja detectivesca.

Hay sorprendentes técnicas narrativas, como la ya referida articulación de un capítulo de *V de Vendetta* siguiendo la partitura de la *Quinta Sinfonía* de Beethoven, la estructura del volumen Century 1910 de *La Liga de los hombres extraordinarios* imitando la disposición de la ópera clásica (Gianco, 2012: 9-12) o la utilización de un cómic dentro del cómic: en *Watchmen* unos personajes secundarios leen el cómic *A Tales of the Black Freighter*, una aventura de un pirata náufrago, que es un espejo de la trama general que incluso anticipa y avanza la historia.

El mundo de Moore es contenido, medido y equilibrado. Quizás *Watchmen* es el mejor ejemplo de ello, en ocasiones obra más alabada por la forma que por el fondo. En *Watchmen* hay una simetría constante: la primera página (un *travelling* ascendente, desde el detalle del *smiley* hasta el balcón) es igual que la última página.

Hay simetrías en la estructura general del cómic: el capítulo seis (justo en la mitad de los doce que componen la serie) es el eje de varias simetrías. En palabras de Marín (2009):

Semejante ejercicio estructural no se queda ahí. Los números 2 y 11 se desarrollan en un cementerio y un mausoleo (un «zigurat de la muerte» literal) respectivamente; el 4 y el 9 en Marte; el 6 y el 7 en la cárcel y la casa-prisión donde vive recluso Daniel Dreiberg. El número 5 narra la captura de Rorschach y el 8 su liberación; el 3 cuenta con la presencia estelar de Richard Nixon y el presidente vuelve a aparecer en el 10; por último, el número 1 abre con el *smiley* manchado de sangre y el 12 cierra con el *smiley* manchado (73).

Las parejas de personajes también se distribuyen especularmente: al Comediante (cruel, visceral y absurdo) lo asesina Ozymandías (racionalidad pura), Manhattan (frialdad glacial para con la humanidad) es la pareja de Laurie (sentimental y esperanzada), y Rorschach (que resuelve los problemas con violencia) solo tiene un amigo en el mundo, el pusilánime e impotente Búho Nocturno.

La simetría no solo está en el todo de la obra, sino en cada parte, en cada número. El dibujante de la obra, Dave Gibbons, lo explica así: «Aterradora simetría» (número 5), donde las composiciones son reflejo unas otras: así la primera escena refleja la última, la segunda escena la penúltima» (citado por Marín, 2009: 80).



En otros de sus tebeos la estructura es menos simétrica, más libre pero siempre experimental, como en *V de Vendetta* y sobre todo *Promethea*. *V de Vendetta*, a pesar de ser más sencilla estructuralmente, tiene una inflexible planificación y Moore suprime elementos clásicos del lenguaje del cómic (bocadillos de pensamiento, onomatopeyas) sumándole realismo a la historia (Fernández y Torralba, 2010b).

La reiteración de símbolos está presente en casi todos los guiones de Moore, quien adoptó esta idea del escritor William Borrough: «Con *Watchmen* intenté llevar algunas de sus ideas a la práctica: la repetición de símbolos [...] pueden sentirse casi como música», explica el propio Alan Moore (citado por Danner y Mazur, 2014: 175-176).

En los tebeos de Moore hay reiteraciones visuales y textuales, como señalan Morrison (2011: 237): «(En *Watchmen*) las formas del *smiley* se multiplican: en la luna, en el rastro de cuerpos desintegrados, en el rostro de la víctima de asesinato...» y Marín (2009: 77): «Las mariposas de *Watchmen*, en las caras de Roschach, en la mancha que dejan el niño y el kioskero, las mariposas de Veitd en la Antártida congeladas: fragilidad, tiempo *fugit*».

La letra V¹², cinco en números romanos, marca el ritmo visual de *V de Vendetta* y funciona como *leitmotiv*: V es la letra que inicia cada capítulo con palabras de cinco sílabas, su discípula Evey contiene la V, la *Quinta Sinfonía* de Beethoven, que con sus cinco primeras notas forma la letra V en morse, es la base estructural de un capítulo (Fernández y Torraiba, 2010b) y así, en cada detalle, con cada relectura, más omnipotente parece V. *From Hell* está atestado de símbolos masónicos salpicando sus páginas con una función rítmica y simbólica que además dota de cohesión a todo el relato.

Hay en sus cómics un juego de reflejos entre palabras y dibujos, engranajes en forma de espejos (texto/imagen) o unión narrativa. Otras veces un diálogo extrapolado aparece en unas viñetas como metáfora de la acción que vemos, o como enlace narrativo: una acción está dibujada, y otra distinta descrita en el texto que lo acompaña. En la figura 2 Moore narra dos escenas simultáneas paralelas. La primera es una entrevista televisiva al Dr. Manhattan, la segunda un asalto en un callejón a Búho Nocturno y Espectro de Seda. Las preguntas y respuestas de la rueda de prensa aparecen en la pelea (viñetas en las que ni los atacantes ni la pareja emiten palabras), coincidiendo y apuntalando metafóricamente la secuencia de la reuerta. De esta forma el autor liga, tanto narrativamente como simbólicamente, dos sucesos diferentes.

El tiempo en los cómics de Alan Moore es complejo, alejándose de la marcada y sencilla continuidad lineal. La utilización de las prolepsis (*flashforward*), analepsis (*flashback*) o el tiempo congelado relativizan la línea temporal. Abundan historias paralelas de varios personajes que en ocasiones se entrecruzan y crean un

¹² La letra V como símbolo de victoria fue popularizada por el director belga de las emisiones radiofónicas, Víctor de Laveleye, y difundida por la resistencia durante la II Guerra Mundial. En el norte de Europa, ocupado por los nazis, se multiplicaron en las calles pintadas con la letra V.





Fig. 2. Acciones paralelas en *Watchmen*.

amplio tejido narrativo en el que hasta los secundarios son fundamentales. En *Watchmen* el eje del tiempo es el Dr. Manhattan, hijo de un relojero empujado por su padre a no seguir su profesión y estudiar física. Manhattan es un dios-relojero que nos hace experimentar la simultaneidad temporal.

PERSONAJES

Allí estábamos todos nosotros, vestidos con chillones disfraces de opereta y expresando la idea del bien y el mal en términos simples e infantiles, mientras en Europa convertían a seres humanos en jabón y pantallas para lámparas.

Moore y Gibbons (2003: 23)

Con Alan Moore madura el arquetipo heroico estadounidense popularizado mundialmente desde los años cuarenta. El revisionismo del género superheróico mostró lo irreal, manipuladores e inhumanos que eran sus protagonistas. La galería de superhéroes clásicos de los años treinta y cuarenta es deformada en *Watchmen*, como comenta Spencer (2012):

Cada uno de los protagonistas representa la interpretación distorsionada de un arquetipo superheróico concreto, y juntos forman un grupo de personajes cínicos, disfuncionales y éticamente laxos que encuentran su motivación en pulsiones humanas reales, y no en una responsabilidad innata para con la sociedad (125).

Los *Watchmen* son una segunda generación de superhéroes herederos de una primera hornada de los años treinta y cuarenta: los cándidos y simples *Minutemen*. Moore confronta los superhéroes de esas décadas doradas del cómic de Marvel y DC (como Batman, Capitán América y Superman), representados por los *Minutemen*, con los cínicos y escépticos *Watchmen* en los años ochenta. Estos últimos superhéroes no pueden ser los mismos que, como los lectores, han visto la II Guerra Mundial, las bombas atómicas, la guerra de Vietnam y viven momentos de crisis políticas agudizadas en la década de los ochenta, inmersos aún en la Guerra Fría. Así el Comediante es una versión sádica del Capitán América y con su disfraz de barras y estrellas, parecido al del soldado patriota, masacra por divertimento y sin remordimiento alguno a campesinos en la guerra del Vietnam, actuando como el soldado que en *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979) acribillada desde su helicóptero a inofensivos aldeanos. El Comediante es solo un mercenario del Gobierno que sirve para los trabajos más amorales. El Dr. Manhattan, producto de un accidente en una investigación de energía nuclear, es el único que tiene unos casi ilimitados poderes sobrenaturales, como Superman. Desde su llegada a la granja de sus padres adoptivos Superman trata de adaptarse y humanizarse, siempre atento para socorrer a quien lo necesite. Manhattan, sin embargo, ve que la maldad de la que quiere salvarse la humanidad la provoca ella misma (matanzas, esclavitud...), por eso decide alejarse y abandonar a su suerte al ser humano, que se autodestruye por su propia mano. La versión de Batman es Búho Nocturno, algo regordete y en baja forma. Como Bruce Wayne, solo se sirve de artilugios, pero tras no triunfar como superhéroe años atrás se ha convertido en un hombre corriente e inseguro, con una frustración que le ha acarreado su impotencia sexual. Por último, tenemos a un detective, inspirado en la novela negra, desequilibrado y ultraviolento. Rorschach busca la justicia y la verdad con una moralidad en extremo maniquea, tras su pinta de tipo duro al que no le importa nada hay un ser humano que lo arriesga todo por su categórica integridad.

Frente al maniqueísmo típico de la inmensa mayoría de los cómics norteamericanos, en las historias de Moore no hay buenos ni malos, ni héroes ni villanos. Solo hay formas de actuar distintas que pueden estar equivocadas o no, a elección del lector. En *La Liga de los hombres extraordinarios*, desde la primera página del primer número 18 se remarca esa ambigüedad, determinada en los personajes: en Griffin (el hombre invisible de H.G. Wells), al que, como sabemos, el poder convierte en un superhombre cruel en la novela, o también en su compañero Dr. Jekyll y su consustancial e inherente lado oscuro Mr. Hyde. *V de Vendetta* puede ser la cristalización que todo anarquista querría leer, la personificación que cualquier lector de izquierda podría admirar; sin embargo, sus métodos (tortura, violencia, caos) infunden algo de miedo y desconfianza. No sabemos si es un héroe por querer destruir un Estado totalitario o un villano por las tácticas con las que trata de conseguirlo.



PRINCIPALES LÍNEAS TEMÁTICAS EN ALAN MOORE

EUROPA DESPUÉS DE LA LLUVIA. POLÍTICA

No es cierto que los comics sean una diversión [...]. La historieta es un producto industrial, ordenado desde arriba, y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores. Y los autores, en su mayoría, se adaptan: así los comics, en su mayoría, reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes.

Eco (1984: 299)

En el mundo del cómic, durante los años ochenta, los personajes de Alan Moore, ya fuera en *La Cosa del Pantano*, *V de Vendetta* o *Watchmen*, pusieron en duda las políticas y a los dirigentes de su país y cada uno de ellos solía ser la personificación de una postura política y/o económica: en un Estado fascista y totalitario, V es la anarquía. El cómic describe una sociedad bajo un gobierno centralizado, tras una hipotética III Guerra Mundial, que aniquila la separación de poderes y la libertad individual en aras de la protección y seguridad de sus ciudadanos. Ese Estado al que desafía V está claramente inspirado en *Leviatán* (1651), de Hobbes (a su vez modelo de gobierno en novelas como *1984*, de George Orwell; *Un mundo feliz*, de Aldous Huxley; o *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury). La base aglutinadora de ese Estado es la religión (como en la obra de Hobbes lo es el cristianismo¹³: las sagradas escrituras legitiman el poder absoluto del soberano) representado por una máquina llamada Fe (el siglo xx es el siglo de la máquina, la ciencia y la tecnología). En el capítulo en el que Hobbes advierte sobre los enemigos del Estado leemos: «Las enfermedades de un Estado que proceden del veneno de doctrinas sediciosas, una de las cuales es esta: que cada individuo en particular es juez de las buenas y de las malas acciones». (Hobbes, 1996: 258). V se autopresenta como el villano, esa enfermedad del Estado: es la libertad del individuo frente al totalitarismo, un anarcoindividualista en la línea de Max Stirner¹⁴ (Fernández y Torralba, 2010b), un agitador que pretende un Estado ordenado por la

¹³ Debemos matizar que a pesar de que Hobbes fue muy crítico con ciertas costumbres de la Iglesia (idolatría, oscurantismo, el rechazo y condena hacia descubrimientos científicos demostrados), defendía que era beneficiosa para mantener el orden y la paz social porque obligaba a la obediencia de leyes y mandamientos.

¹⁴ Johann Kaspar Schmidt (1806-1856), conocido como Max Stirner, fue un filósofo alemán que defendía la libertad individual frente a las instituciones, religiones o estados. La voluntad individualista debía rebelarse contra lo que consideraba ideas abstractas, constructos mentales como los ideales de nación o sociedad, y solo podía prevalecer como valor absoluto el «yo» único. En su escrito *El único y su propiedad* (1844) expuso que solo la voluntad individual debe ser la que determine los deseos de las personas, reflexión que, unas cuatro décadas más tarde, desarrolló Nietzsche en su concepto del superhombre.

comunidad, no por un gobierno centralizado. La cultura y el arte están prohibidos y solo él tiene un escondrijo secreto lleno de libros, pinturas, películas y música (en su biblioteca conviven *El capital*, de Marx, y *Mein Kampf*, de Hitler, por ejemplo, con *Los Viajes de Gulliver*, de Jonathan Swift, las obras de Shakespeare y *La Divina Comedia*): la Revolución solo es posible mediante la sabiduría, a través del conocimiento. Pero V no solo representa este tipo de anarquismo y en sus formas de actuar emplea la violencia: pone bombas en el Parlamento, asesina al locutor más importante del país (destruye así al poder cómplice del Estado, los medios de comunicación), aniquila a un prominente reverendo (ataca al otro gran secuaz del gobierno: la Iglesia), y tortura a su discípula para fortalecerla. Todo ello justificado por el fin: la libertad. V es un utilitarista¹⁵, todo vale si el resultado es un bien general, si al final causa felicidad a la mayoría. Así, aunque V sacrifique vidas humanas (algo que a cualquier persona podría horrorizar), parece estar legitimado por su causa. Por eso y por su tendencia a la egolatría, considerándose a sí mismo la llave de la felicidad de los demás, es por lo que V nos parece siniestro. Moore nos propone así un dilema sin ofrecer a cambio una solución, una respuesta, y la ambigüedad del bien y del mal es una de sus mayores lecciones.

En *Watchmen* los superhéroes se han involucrado tanto en la política del país que han cambiado su historia: gracias a ellos la guerra de Vietnam se ha ganado y Nixon se mantuvo en el poder. La razón de por qué no es Reagan quien gobierna esta ucronía es el propio Alan Moore quien nos la desvela (citado por Marín, 2009):

Quería escribir también sobre la política del poder. Ronald Reagan era presidente. Pero me preocupaba que los lectores desconectarán si pensaban que estaba atacando a alguien a quien admiraban. Así que desarrollamos *Watchmen* en un mundo donde Nixon se encaminaba su hacia cuarto mandato... ¡porque nadie iba a discutir que Nixon era escoria! Para mí, los ochenta fueron preocupantes. «Destrucción mutua asegurada», «Economía vudú». Una cultura de la complacencia... Escribí sobre los tiempos en los que vivía (70).

Los Estados Unidos de *Watchmen* es un país militarista que ha llegado a su punto álgido con el Dr. Manhattan, un físico que tras un accidente en su laboratorio renace como un ser nuclear: es pura energía atómica, capaz de desintegrar un continente entero.

En *From Hell* la política imperialista de Inglaterra impregna toda la obra. Como ya hemos apuntado, es en la época victoriana en la que Moore detecta los males de la Inglaterra del siglo xx (rígido moralismo, marcada estratificación social, colonialismo paternalista) y, de forma más global, de todo el planeta. El propio Moore lo esclarece así en una entrevista a Martini Omar (Hughes, A. Capone A. Ailantd, Davison, A. y Mendonça, A., 2004):

¹⁵ El utilitarismo es una doctrina ética inglesa establecida por Jeremy Bentham (1748-1832) que promulga que el fin justifica los medios si procura una felicidad mayoritaria y que ha servido como exculpación para un sinfín de dudosas decisiones políticas (ocupación de países, guerras etc.).



En *From Hell* [...] me parecía que viendo la mayoría de los avances tecnológicos del s. xx, el origen de la mayoría de ellos podía ser rastreado hasta llegar a 1880. La mayoría, por ejemplo: Francia invadiendo Indochina, lo que llevó más tarde a la guerra de Vietnam... los experimentos de Michelson-Morley que llevaría, está claro, a Einstein y la bomba atómica. [...] Intentaba hacer ver a la gente como están conectadas las cosas (112).

Pero es en *La Liga de los hombres extraordinarios* donde se agudiza y profundiza más. Cada uno de los personajes de la Liga representa una tendencia o rasgo del imperio británico en el reinado de 64 años de la reina Victoria (1837-1901): por ejemplo, *Dr. Jekyll y Mr. Hyde* (de la novela de Robert Louis Stevenson, publicada en 1886) es la dualidad de una sociedad que, en apariencia, adopta un puritano y estricto código moral mientras que en la capital de su país abundan en demasía prostitutas (a las que maltrataba bastantes en ocasiones) y enfermedades venéreas, que tantos honorables señores llevaban hasta sus casas en los barrios elegantes.

EL SUPERHOMBRE EXISTE Y ES AMERICANO. FILOSOFÍA

Como los superhombres nietzscheanos, los superhéroes parecen estar más allá del bien y del mal. Sin un Dios que guíe sus pasos ellos deciden el devenir de la humanidad. Pero si bien Nietzsche asesinaba a Dios y quería aniquilar el concepto semítico de la humanidad como rebaño que necesita una salvación, los superhéroes sí tratan de procurar su redención. Alan Moore sí recoge esta idea de superhombre en algunos de sus personajes, mucho más cercano a Nietzsche. *Marvelman/Miracleman*, el inocente superhéroe que reconstruye Moore, cuando abandona su lado humano y rememora la palabra que le concede poderes, se transforma en hombre musculado, de tez blanca y ojos azules, modelo ideal de ario. Además, que es parte del Proyecto Zarathustra, una investigación científica a cargo del Ministerio de Defensa inglés para la creación de un ejército de superhombres. Como señala Piñeiro (2013):

Marvelman fue reconstruido por Moore en 1982 [...] (luego se llamó *Miracleman*). [...] Nietzsche, Herman Hesse, parto en tiempo real. Utopía pacifista, pero con un fondo fascista desde la visión supra humana de sus promotores. La sociedad de súper hombres barre con todo concepto del bien y del mal y crea un mundo nuevo. *Miracleman* es un dios por encima de las corrientes políticas, de la economía, de la justicia, en definitiva, más allá del bien y del mal y de acabar con lo establecido. Esos superhombres que quieren clonar, controlar el tiempo, la energía nuclear... puede ser un salvador o un monstruo genocida (47).

Uno de los dos camaradas de *Marvelman*, *Kid Miracleman*, impone su voluntad a la sociedad utilizando la violencia y mostrándose como un ser en extremo cruel. Masacra sin medida solo porque es su voluntad hacerlo, igual que *Marvelman* trata de evitarlo por esa misma razón: no por la humanidad en sí, sino por su deseo propio. Una revisión del superhombre que Moore, quien lo escribió en los años 80, enlazaba con el fascismo creciente en Inglaterra.



Por otro lado, en *Watchmen* el Dr. Manhattan (recordemos que era un científico que tras un accidente nuclear revive transformado en materia pura) después de complacer a la administración de Nixon en guerras como la de Vietnam se desentiende, hastiado, de los problemas humanos. No provoca mal a la humanidad, pero en su condición de superhombre se despreocupa de ella. En un artículo ficticio incluido en el propio cómic un teórico científico soviético, Milton Glass, advierte de que el superhombre existe y es americano, para luego, unas líneas más abajo, confundirlo con un Dios apelando a su poder para mantener el equilibrio mundial ante un apocalipsis nuclear. El Dr. Manhattan también es la fe en el determinismo científico: la esperanza en la ciencia, fuente del único conocimiento auténtico. Pero la ciencia vuelve a demostrarnos que la vida es una sinrazón, y que el mundo es un reloj sin relojero. Manhattan concluye que la vida humana no tiene sentido, ni siquiera relevancia en un universo infinito. Este nihilismo, junto con el descreimiento en un sistema de valores, hace de la vida una broma absurda, un chiste sin fin: el Comediante se regocija de que no haya unas normas supremas que le impidan hacer su voluntad. El Comediante es casi reverenciando por Rorschach: siguiendo la línea de pensamiento de Thomas Carlyle¹⁶, justifica cualquier desmán sanguiinario y desalmado en su vida privada si defiende altos ideales como el patriotismo. A un héroe se le deben perdonar estas pequeñas debilidades, minucias irrelevantes que no definen su valor social.

UNA HEROÍNA SIN HOMBRES ES COMO UN PEZ SIN BICICLETA¹⁷. UNA CUESTIÓN DE GÉNERO

Los cómics tienen, a su manera, tanta culpa como los otros medios a la hora de representar una imagen distorsionada de las mujeres.

Alan Moore (1982)

Desde sus más tempranas obras Alan Moore ha dignificado a la mujer en cómics como *La Cosa del Pantano* (proyecto que aceptó en 1983). La compañera y luego amante del héroe protagonista está en constante pugna con su marido por su independencia, basando sus argumentos en mujeres reales fuertes y autárquicas como Bette Davis o Florence Nightingale (primera mujer considerada como enfermera profesional). Evey en *V de Vendetta*, que al comienzo del tebeo es una prostituta a punto de ser violada por agentes secretos del gobierno, es capaz de fortalecerse hasta el punto de suceder al propio V, dejando de ser una víctima para convertirse

¹⁶ Thomas Carlyle (Escocia 1795-Londres 1881) fue un historiador y ensayista que ahondó en la figura del héroe en su escrito *De los héroes y sobre su culto y el culto a lo heroico en la Historia* (1841). Para Carlyle la democracia es «la desgracia de no encontrar héroes que nos dirijan».

¹⁷ «Una mujer sin un hombre es como un pez sin bicicleta». Gloria Steinem, periodista feminista estadounidense.



en verdugo. Las dos figuras femeninas de *Watchmen*, Sally Jupiter y su hija Laurie (la segunda hereda de su madre ser la heroína Espectro de Seda), son dos tipos de mujer totalmente diferentes: Sally es una heroína sexualizada de ropa provocativa¹⁸ pendiente de la atención masculina, que explota su belleza para ser una estrella. Justifica el intento de violación que sufre por parte del Comediante por su atuendo y actitud: ella misma se lo ha buscado, razona. Su hija prefiere un uniforme práctico y andrógino, y es mucho más audaz y decisiva en la trama de *Watchmen* (Robichaud, C. Held, J. Spanakos, T. Keeping, J. Robert, J., 2009: 175).

En *From Hell* se respira la misoginia de la Inglaterra victoriana: la muerte de las prostitutas solo parece despertar un interés sensacionalista de la prensa, mucho más centrada en descubrir al asesino que en retratar a las víctimas como seres humanos. Mina Murray abandona a su marido (Jonathan Harker en *Drácula* de Stoker) y recluta a los integrantes de *La Liga de los hombres extraordinarios* para liderarlos en sus misiones. Ella es el cerebro del grupo que calcula y planifica sus estrategias, además del equilibrio emocional sin el que seguirían siendo unos monstruos.

Inspirado por *Wonder Woman*, Moore hace de la mujer como fuerza creadora, como la regeneración de la imaginación, la protagonista de su serie *Promethea* (1999-2005), diosa que se reencarna en múltiples personas a lo largo de la historia.

DESDE EL INFIERNO. RELIGIÓN

Hace poco, tuve un ataque al corazón. [...] Me causó afasia: es una fluxión del hemisferio derecho del cerebro que produce alucinaciones. Netley, vi a Dios. Me arrodillé ante Él... Y me explicó lo que tenía que hacer.

Gull en *From Hell* (Moore, 2003: 343)

Las religiones tienen un papel estelar en la obra de Alan Moore, ya estén centradas en dioses o se hayan transformado en el siglo xx (el siglo de la turbina, de los descubrimientos científicos, de la máquina, de las ciencias aplicadas) en el culto idolátrico a la tecnología. En *V de Vendetta* el Dios al que idolatran y por el que guían todos sus pasos es una máquina llamada Destino. En *Watchmen* la ciencia es la divinidad que rige Occidente, pero a pesar de la fe que había depositado el hombre en ella, la ciencia enseña que la vida humana es azar, sin sentido ni significación: un reloj sin relojero, contradiciendo al teólogo William Paley (1743-1805), quien al observar los perfectos mecanismos de la naturaleza y el ser humano deduce y argumenta que solo un ser divino, como Dios, podía ser el artífice, como lo es el relojero de un reloj (Robichaud, C. *et al.*, 2009: 130). El racionalismo, nacido de la Ilustración, había alzado el conocimiento científico como salvador del ser humano, pero desembocó en el violento y belicoso siglo xx, colmado de barbarie (por men-

¹⁸ En el cómic *Espectro de Seda I* Sally es cosificada en un tebeo pornográfico basado en ella, ninguno de sus compañeros heroicos padece esa humillación y degradación.



cionar unas pocas: dos guerras mundiales, el holocausto nazi, ascenso del fascismo, dictaduras y golpes de Estado, numerosas guerras civiles, la guerra fría, etc.). El hombre vive de la atrocidad¹⁹.

En *From Hell* la religión y el mesianismo son los motores para la evolución de la raza humana mediante la expiación de sus integrantes más débiles y desamparados pero, en realidad, arrastra a su protagonista, William Gull, hacia un infierno aterrador. El ego de un hombre en su creencia de ser superior, un iluminado, un mesías llevado de la mano de la religión que, como Ozymandias en *Watchmen* (recordemos que el nombre es la traducción griega de Ramsés II), se veía a sí mismo un elegido por la divinidad. El poder de las religiones y sus variaciones, el fanatismo ciego y la megalomanía de inspiración mesiánica perduran en el siglo xx, como nos recuerda constantemente en sus obras Alan Moore.

CONCLUSIONES

Nuestro recorrido por los diferentes recursos lingüísticos y visuales, las referencias culturales y las asociaciones de ideas ha servido para demostrar cómo el cómic se ha nutrido de la mezcla de elementos artísticos de diversas disciplinas (pintura, cine, literatura, música, teatro) para la creación de un lenguaje propio que le otorga autonomía.

Alan Moore es un exponente de cómo el cómic es un medio artístico que puede expresar valores de calado político, histórico y filosófico. Hemos podido estudiar con detalle cómo el guionista inglés reflexiona sobre el utilitarismo, la anarquía, la relatividad temporal, el nihilismo, el heroísmo postmoderno, Dios y el mesianismo en el siglo xx y hasta sobre el papel de la mujer en la sociedad. Las obras de Alan Moore influyeron tanto en el propio medio como en la ciudadanía: sus cómics transformaron la visión de estereotipos heroicos, de personajes maniqueos y de perspectivas simplistas. Sus protagonistas poliédricos y ambiguos planteaban dilemas morales y éticos que requerían una detenida reflexión e invitaban a la crítica social. Cómics como *V de Vendetta* influyeron en fenómenos sociales como Anonymous²⁰, cuyos integrantes emplean como rasgo distintivo e icónico la máscara de Guy Fawkes, rescatada por Moore en *V de Vendetta*, confirmando unos veinte años después las apreciaciones y observaciones de Umberto Eco (1984) cuando escribió lo siguiente:

¹⁹ Frase extraída de *La ópera de los tres centavos*, de Bertold Brecht, que Alan Moore incluyó en el final de *La Liga de los hombres extraordinarios: Century 1910*.

²⁰ Anonymous es un grupo de *hackers* y activistas nacido en 2008 que centra sus actividades en ataques cibernéticos a distintas instituciones o gobiernos como la Iglesia de la Cienciología, el Daesh o la policía de diversos países. Es una colectividad sin jerarquía basada, como en *V de Vendetta*, en la acción individual que a través del acceso libre a la información y la libertad de expresión busca el bienestar social.



Pensamos en casos en los cuales toda la opinión pública ha participado históricamente en situaciones imaginarias creadas por el autor de comics, como se participa en hechos que afectan de cerca de la colectividad, desde un vuelo espacial al conflicto atómico (255).

RECIBIDO: julio de 2019; ACEPTADO: octubre de 2019



BIBLIOGRAFÍA

- BAILE, E. (2013, junio): Notas sobre algunas referencias culturales en Swamp thing de Alan Moore en *Embryo: A. Moore en español*, n.º 5, pp. 61-83. Consultado el 6 de julio de 2017 http://issuu.com/embryo/docs/embryo_-_a.moore_en_espa__ol_n__mer.
- BENSAM, R., HUDSICK, W., BORSELLINO, M., NEVETT, C. y RITCHIE, W. (2010): *Minutes to Midnight. Twelve Essays on Watchmen*, Illinois (Estados Unidos), Sequart Research & Literacy Organization.
- DANNER A. y MAZU, D. (2014): *Cómics. Una historia global, desde 1968 hasta hoy*, Barcelona, Blume.
- ECO, U. (1984): *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Lumen.
- EISNER, W. (2002): *El cómic y el arte secuencial*, Barcelona, Norma Editorial.
- FERNÁNDEZ, D. y TORRALBA, J. (2010a): *V de Vendetta (I): El hombre de la sala V*. Consultado el 13 de julio 2017, de <http://www.zonanegativa.com/v-de-vendetta-i-el-hombre-de-la-sala-v/>. 5 agosto 2010.
- FERNÁNDEZ, D. y TORRALBA, J. (2010b): *V de Vendetta (II): Anarquía, justicia y venganza*. Consultado el 13 de julio de 2017, de <http://www.zonanegativa.com/v-de-vendetta-ii-anarquia-justicia-y-venganza/>.
- GIANCO (2012, marzo): «The league. Crossover victoriano», en *Embryo: A. Moore en español*, n.º 1, pp. 9-12. Consultado el 3 de julio de 2017 <http://issuu.com/embryo/docs/embryo1moore>.
- GUBERN, R. (1992): *La mirada opulenta: exploración de la iconoesfera contemporánea*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, S.A.
- HOBBS, T. (1996): *Leviatán*, Madrid, Alianza Editorial.
- MCCLOUD, S. (2007): *Entender el cómic: el arte invisible*, Bilbao, Atisberri.
- HUGHES, A., CAPONE A. Ailantd, DAVISON, A. y MENDONÇA, A. (2004): *Alan Moore. Retrato de un caballero extraordinario*, Palma de Mallorca, Recerca Editorial.
- MARÍN, R. (2009): *W de Watchmen*, Palma de Mallorca, Dolmen.
- MOORE, A. (1982): *Sexismo en los Cómics*. Consultado el 23 de julio de 2017, de <http://frog2000.blogspot.com.es/2011/02/sexismo-en-los-comics-1-por-alan-moore.htm>.
- MOORE, A. y BISSET, S. (2014): *La Cosa del Pantano*, Barcelona, ECC Ediciones.
- MOORE, A. y CAMPBELL, E. (2003): *From Hell*, Barcelona, Editorial Planeta DeAgostini.
- MOORE, A. y GIBBONS, D. (2003): *Watchmen*, Barcelona, Norma Editorial.
- MOORE, A. y LLOYD, D. (2006): *V de Vendetta*, Barcelona, Editorial Planeta DeAgostini.
- MORRISON, G. (2011): *Supergods. Héroes, mitos e historia del cómic*, Madrid, Turner Publicaciones.
- SPENCER MILLIDGE, G. (2012): *Alan Moore. Storyteller*, Barcelona, Planeta DeAgostini.
- PINEDA, A. (2012, noviembre): «El horror en el cómic de Alan Moore», en *Embryo: A. Moore en español* n.º 3, pp. 26-62. Consultado el 6 de julio de 2017, de <http://www.scribd.com/doc/114442665/Embryo-a-moore-en-Espa-c3-91ol-n-c3-Bamero-03>.
- VILCHES, G. (2014): *Breve historia del cómic*, Madrid, Ed. Nowtilus.



