



---

Universidad de La Laguna

Grado de Historia del Arte

Curso académico 2016/2017

# EL CÓMIC DESPUÉS DE LA LLUVIA

La maduración temática y lingüística de la novela gráfica  
en la obra de Alan Moore

Trabajo realizado por: Sandra Medina Rodríguez

Dirigido por: Gonzalo Pavés Borges

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>3</b>
<b>2. OBJETIVOS.....</b>	<b>4</b>
<b>3. PROCESO DE TRABAJO Y FUENTES .....</b>	<b>5</b>
<b>4. ESTRUCTURA.....</b>	<b>6</b>
<b>5. BREVE HISTORIA DE LOS GUIONISTAS DE CÓMIC.....</b>	<b>6</b>
<b>6. BIOGRAFÍA Y OBRA DE ALAN MOORE.....</b>	<b>10</b>
<b>7. LA NARRATIVA EN ALAN MOORE.....</b>	<b>14</b>
<b>7.1. Influencias y referencias visuales hipertextuales.....</b>	<b>14</b>
<b>7.2. Estrategias narrativas .....</b>	<b>19</b>
<b>7.2.1 Combinación de géneros.....</b>	<b>21</b>
<b>7.2.2 Simetrías y reiteraciones.....</b>	<b>22</b>
<b>7.2.3 La ciudad habla sus habitantes. Espacios.....</b>	<b>28</b>
<b>7.2.4 Personajes.....</b>	<b>30</b>
<b>8. PRINCIPALES LÍNEAS TEMÁTICAS.....</b>	<b>33</b>
<b>8.1. Europa después de la lluvia. Política.....</b>	<b>33</b>
<b>8.2. El superhombre existe y es americano. Filosofía.....</b>	<b>41</b>
<b>8.3. Una heroína necesita un hombre como un pez una bicicleta. Una cuestión         de género .....</b>	<b>45</b>
<b>8.4. Desde el infierno. Religión.....</b>	<b>49</b>
<b>9. CONCLUSIONES .....</b>	<b>51</b>
<b>10. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>53</b>
<b>10.1 Teoría e Historia del cómic.....</b>	<b>53</b>
<b>10.2 Alan Moore.....</b>	<b>54</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

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)

Los cómics han sufrido, salvo en contadas y recientes ocasiones, el desdén de la intelectualidad y de la “alta cultura”. Es el mismo rechazo que todo medio artístico sufre en sus inicios, como incluso tuvo que soportar el arte de la Escritura, en palabras de Sócrates, que nos han llegado en *Fedro* de Platón<sup>1</sup>. Se ha acusado a los cómics de infantiles e irrelevantes, de carecer de valor artístico, de no trascender más allá de una frivolidad de evasión. Como sucediera con la fotografía e incluso el cine (si bien parece que ya nadie duda, con sólidos argumentos, de la condición artística de ambos), el cómic ha sido infravalorado desde su nacimiento y se le ha condenado por ser considerado un mero divertimento para las masas. Esta visión peyorativa es más propia de Europa, donde las historietas servían de instrumento pedagógico particular para niños, con publicaciones exclusivas para este fin. En Estados Unidos el público era mucho más heterogéneo: el padre de familia compraba el periódico que incluía tiras de tebeos e iba pasando de mano en mano, desde la madre hasta los más pequeños (Gubern, 1992: 216). El cómic se convirtió en algo tan genuinamente americano como

---

<sup>1</sup> “A unos les es dado crear arte, a otros juzgar qué de daño o provecho aporta a los que pretenden hacer uso de él. Y ahora tú, precisamente, padre que eres de las letras, por apego a ellas, les atribuyes poderes contrarios a los que tienen. Porque es obvio lo que producirán en las almas de quienes las aprendan, al descuidar la memoria (...) Apariencia de sabiduría es lo que les das.” (Platón, 1997: 403-404).

el jazz y pronto los superhéroes surgidos a caballo entre el crack de 1929 y la II Guerra Mundial<sup>2</sup> serían esperanza y ejemplo de un porvenir alentador. Esos héroes confeccionados a medida por la ideología predominante (maniqueos, patriotas, conservadores, militaristas: recordemos la tranquilidad y confianza de un general del ejército de los Estados Unidos cuando sus hombres leían asiduamente los cómics de Superman (Moix, 2007: 287) y de masiva difusión fueron puestos en cuestión por el guionista inglés Alan Moore en la década de los años 80. Con su derrocamiento no solo quedada herido de muerte todo un género dentro del cómic, sino un sistema de valores y su forma de representarlo. Fue también un ataque directo a los ideales estadounidenses y uno de sus más exitosos medios de difusión.

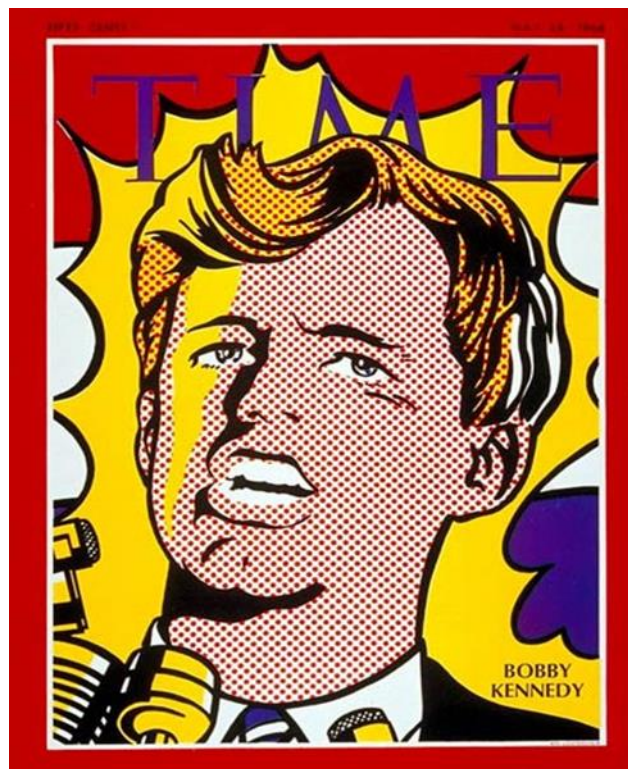


Fig. 1. Bobby Kennedy como superhéroe americano.  
Portada de Times del 24 de mayo de 1968. Cuadro de Liechtenstein

## 2. OBJETIVOS

En este Trabajo de Fin de Grado intentaremos humildemente explicar cómo Alan Moore revolucionó el mundo del cómic, no sólo dinamitando la supuesta inocencia del medio, sino también ciertos estereotipos convencionales a través de su inusitada exploración de los aspectos narrativos y visuales del lenguaje del cómic. Con Moore las semillas del

---

<sup>2</sup> Superman (1938), Batman (1939), Flash y Linterna Verde (1940), Capitán América (1941).

subversivo cómic underground<sup>3</sup> profundizaron sistemáticamente en un medio aún púber e ingenuo. Moore dignificó el arte del cómic<sup>4</sup>, tanto en el lenguaje como en la temática, por lo que nos ha parecido conveniente indagar y resaltar su obra a la vez que, sondeando en el propio medio artístico, hilvanar un marco histórico y social. Fijaremos así como objetivos tanto situar a Moore través de la historia de los guionistas del cómic como, por otro lado, evidenciar su importancia y transcendencia en el mundo de la historieta. Nuestro empeño tratará de iluminar los engranajes narrativos y temáticos con los que Alan Moore ha transformado un medio artístico creando cómics densos, profundos y complejos, encuadrándolos en la propia historia del tebeo. Procuraremos esclarecer los valores y las estrategias artísticas del cómic guiados por Alan Moore y desmontar la visión generalizada del cómic como un producto fácilmente consumible y de ligera digestión.

### 3. PROCESO DE TRABAJO Y FUENTES

Alan Moore es un artista polifacético (músico, autor de teatro, ensayos y novelas) y con una extensa producción. De su faceta de guionista de cómics nos centraremos 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*, *La broma asesina* y *Promethea*).

Desde un punto de vista global, para entender el medio, se ha recurrido a libros generales sobre la teoría y la historia del cómic. Comprendiendo el lenguaje y la historia del tebeo, la bibliografía se ha ido especificando en Alan Moore y libros dedicados a sus cómics (desde varios puntos de vista como la filosofía, las estructuras narrativas o la

---

<sup>3</sup> El cómic underground (o cómix, término historiográficamente aceptado) es un movimiento independiente de la industria surgido en la década de los sesenta en Estados Unidos. Los propios creadores, que al estar al margen de las grandes editoriales tenían una libertad creativa absoluta y no estaban sujetos a la censura, controlaban todo el proceso y distribución de sus obras.

<sup>4</sup> Entre las muchas definiciones del cómic nos acogemos a las proporcionadas por McCloud (2007, 9): "Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia liberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta en el lector" o por Gubern (1992: 217), más orientada a la semiótica: "Medio de comunicación escrito-icónico (como lo es el cartel) pero estructurado en imágenes consecutivas (viñetas), que representan secuencialmente fases consecutivas de un relato o acción y en las que se suelen integrar elementos de la escritura fonética".

política). Así el trabajo bascula entre varios enfoques metodológicos. Han sido útiles, en ese sentido, las herramientas que nos ha ofrecido el análisis textual para la interpretación de las estructuras narrativas presentes en las diversas obras escritas sobre Alan Moore, así como los planteamientos derivados de la sociología del arte y la iconografía. La visión de autores como Eco o Gubern, estudiosos y ensayistas del impacto de la imagen y los iconos en la sociedad, han sido útiles para ahondar en otras perspectivas que nos procuraran amplitud de miras. Se ha manejado tanto bibliografía en otros idiomas (la bibliografía anglosajona sobre la figura de Moore es creciente y casi inabarcable) como fuentes electrónicas, siendo de suma ayuda las bases de datos proporcionadas en la página web de la Biblioteca de la Universidad de La Laguna.

#### **4. ESTRUCTURA**

Este trabajo se articula a partir de tres grandes apartados. Tras una primera parte en la que se fijan los objetivos y la metodología, la estructura continúa con un recorrido en su segunda sección por la figura del guionista de cómics, para llegar a una biografía del autor con la intención de contextualizar sus obras. Comprendiendo la evolución de los guionistas del cómic avanzaremos hasta el tercer bloque, en el que destacaremos la relevancia de Alan Moore en el medio, quien consiguió equilibrar su importancia respecto al dibujante, hasta eclipsarlo por completo. En esta tercera sección nos adentraremos en las características y particularidades de Moore; analizaremos primero la narrativa, la forma, y como colofón reflexionaremos en el mensaje, en el fondo, en sus principales líneas temáticas.

#### **5. BREVE HISTORIA DE LOS GUIONISTAS DE 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, las columnas 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). Podemos citar a William

Hogarth (1697- 1764), autor de *A Harlott's Progress* y *The Rake's Progress* y a Gustave Doré (1832- 1883) y 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 s.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 Opper 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 Feininger<sup>5</sup> (*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 de 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 cómic-book (un cuadernillo concebido para la publicación exclusiva de historietas), en el que el trabajo, siguiendo el modelo establecido en los

---

<sup>5</sup> Lionel Feininger (1897-1956), pintor expresionista alemán fundador y profesor de la Escuela Bauhaus junto con Walter Gropius.

años 20 por la fábrica de coches Ford, se hacía industrial 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 creadores.<sup>6</sup> Entonces las editoriales controlaban con mano de hierro el trabajo de sus artistas, ayudadas además por un código de censura auto impuesto desde 1954<sup>7</sup>. 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 cómic 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, como en todas las artes, en el mundo del cómic. De la mano de la cultura *beat* llegaron los hippies, la contracultura: el escepticismo hacia unos valores (patriotismo, fe, optimismo en el “progreso”) que

---

<sup>6</sup> Sólo 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).

<sup>7</sup> 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.



habían llevado a las barbaries bélicas, el desencanto, la confusión y el nihilismo. Una generación se rebelaba en las calles y en las universidades y 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 irreverentes y ácidos en los que abundaba el sexo, las drogas, la rebeldía y burla política en tono gamberro. Las cotas más altas del cómic underground convergían en San Francisco, con Robert Crumb y su cómic-book *Zap Cómic*, que él mismo repartía en mano por las calles de la ciudad<sup>8</sup>. Autores europeos<sup>9</sup> 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 Víbora* (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 si imprimían desde los sesenta más realismo a sus

---

<sup>8</sup> Es célebre la anécdota de Robert Crumb, ayudado por sus amigos y su mujer embarazada, vendiendo ejemplares de *Zap Cómic* en San Francisco que transportaba en el carrito de un bebé.

<sup>9</sup> 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.

cómics, mucho más crudos y con tramas más complejas, en los que importaban más las estrategias narrativa 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.

## **6. BIOGRAFÍA Y OBRA DE MOORE**

Alan Moore nació el 18 de noviembre de 1953 en la localidad inglesa 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. Cuando consiguió ingresar en un instituto, gracias a su capacidad creativa e intelectual, no soportó la mítica rigidez de la educación inglesa: “era como estar en las Juventudes Hitlerianas” confesaría años más tarde a Gary Spencer (2012: 27). Su rebeldía le llevó a la expulsión del instituto, y Moore se formó de manera autodidacta. Su indocilidad y autosuficiencia siempre marcaron su vida y obra. En ese tiempo se nutriría leyendo a H.G Wells, Howard Phillips Lovecraft, Bram Stoker, Ray Bradbury, William Shakespeare, William Blake, a la generación Beat (Allen Ginsberg, William Burroughs, Jack Kerouac) y, dentro del mundo del cómic, a autores tales como Eisner, Kurtzman y su revista irreverente y

satírica *MAD*, o a Robert Crumb (exponente crucial del cómic underground<sup>10</sup> de los sesenta).

Mientras combinaba varios empleos (portero, dependiente, basurero y en una cooperativa ganadera) surgieron en los sesenta los *Art Labor*, una red de jóvenes artistas experimentales que tenía centros en varias ciudades de Inglaterra. Quizás el más recordado de ellos fue el de Londres, en el que participaba un casi desconocido David Bowie. Los *Art Labor* eran fruto de la contracultura de los sesenta, de la experimentación creativa de varias disciplinas artísticas que convergían: *performances*, teatro, literatura, pintura, música y cómics.

Alan 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. De la filial británica de Marvel (Marvel UK) y la revista *2000AD*, recibió sus primeros encargos importantes. En *2000AC* publicó *Quiz* y *La Balada de Halo Jones* y para Marvel UK recuperó al superhéroe olvidado desde los sesenta Capitán Britania, versión no muy disimulada del Capitán América. Por otra parte, la revista *Warrior*, en 1982, empezaría a distribuir una de sus obras más importantes: *V de Vendetta*, una serie de diez comic-book inspirados en los miedos del propio Alan Moore (anarquista convencido) al gobierno de derechas de Margaret Thatcher<sup>11</sup>, al ascenso del Frente Nacional (grupo político de la ultraderecha inglesa) y al conservadurismo de Reagan en Estados Unidos. El argumento plantea, en una cercana distopía, la historia de un nuevo Guy Fawkes<sup>12</sup> 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.

Después de romper relaciones con Marvel UK en 1984, por culpa de explotación de derechos y problemas de reconocimientos de autoría, Moore abandonó la compañía llevándose al personaje que reinventó en 1982 *Marvelman* (al que cambian de nombre para evitar conflictos con Marvel, rebautizándolo como *Miracleman*), a la revista

---

<sup>11</sup> Thatcher ganó por primera vez las elecciones en 1979 y estuvo en el gobierno hasta 1990. *V de Vendetta* se publicó entre 1982 y 1988.

<sup>12</sup> Guy Fawkes (1570-1606), recordemos, fue un conspirador católico que intentó volar el Parlamento inglés en la conspiración de la pólvora, tentativa fallida de acabar con el rey Jacobo I, monarca protestante. Fue ejecutado en 1606.

*Warrior* donde, con más libertad creativa, lo humanizó (ya no es un dios ario rubio y apolíneo, sino un cuarentón pasado de peso). *Miraclemán* se aleja del mundo irreal y plano que habita y se inserta en los problemas de la sociedad de los ochenta, como relata el propio Moore (citado por Spencer, 2012):

Hubo cierta consciencia de que a los súper héroes les había llegado su hora. La idea de coger algo tan inocente, encantador e inofensivo como *Marvelman* para lanzarlo de lleno en la Inglaterra de la Sra. Thatcher no estaba exenta de cierta tristeza... aunque era una reinvención, tenía algo de epitafio. (80).

Hasta que llegó Alan Moore, en el cómic la estrella había sido el dibujante, pero el éxito de sus guiones lo catapultó no solo por encima de cualquier dibujante y guionista del momento, sino también hacia la multimillonaria industria del cómic en Estados Unidos. DC Cómic, la otra 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. Las referencias visuales o narrativas eran de calibre: Dante o Goya mezclados con símbolos o alusiones a la cultura más popular como Bette Davis o *Moonriver* de Henri Mancini.

También con DC Cómic 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. *Watchmen* fue el primer cómic ganador del prestigioso premio “Hugo” (un premio literario de la novela de ciencia ficción) y fue incluido en la lista del *Times* de 2005 que seleccionaba las mejores cien novelas desde 1923, entre otros méritos por desarrollar la adultez de un arte joven.

Para DC narró varias series de personajes míticos como Superman oLinterna verde, pero el caso más significativo fue *La broma asesina* (1988). El Joker deja de ser un malvado sin razones aparentes y Batman, y nosotros con él, aprende que la línea entre la virtud y el mal es tan delgada que todo depende de cómo te sobrepongas a un mal día, de cómo sobrellevas una tragedia. Todos podemos ser Batman o Joker.

El 24 de mayo de 1988 el gobierno de Thatcher impuso una ley homofóbica: la Cláusula 28 ordenaba a nivel local no promover la homosexualidad, como respuesta “sanitaria” a la histeria del SIDA a finales de los años ochenta. Moore, junto con otros autores de cómic underground (Frank Miller, Robert Crumb o Art Spiegelman), creó AARGH! (Artistas contra la homofobia rampante del gobierno). Alan Moore publicó *El espejo del amor*; una historieta en verso de ocho páginas que narra la historia del amor homosexual desde tiempos remotos hasta el estallido epidémico del SIDA. Ese mismo año escribió *Brought to Light*, un cómic realista sobre los entremanejos de la CIA: tráfico de armas y de drogas, asesinatos y conspiraciones.

Alan Moore no llevaba bien su apabullante fama y no quería lidiar con una industria que no respetaba la creatividad ni los derechos de autoría y que acaparaba casi todo el beneficio de sus obras, así que se refugió en su Northampton natal y en el circuito de publicaciones independientes. Para la revista inglesa independiente *Taboo* escribiría entre 1993-1994 uno de sus cómics más insigne: *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 XX en Inglaterra (imperialismo, clasicismo fuertemente delineado, miseria como resultado de la Revolución Industrial, moralismo ultraconservador).

Con la *Liga de los hombres extraordinarios* (ideada para la editorial ABC, absorbida por DC Cómics 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 *Las minas del Rey Salomón* de 1885) Griffin (el hombre invisible de Wells), 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 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.

Actualmente Moore, abandonando casi por completo la industria del cómic, compone música y poesía, escribe ensayos y libros de relatos cortos, realiza *performances* y obras de teatro sin apenas salir de Inglaterra. Así ha vivido los últimos veinte años, publicando de forma puntual algún cómic y reivindicando una libertad creativa que le negaban las editoriales que solo apreciaban las ganancias económicas.

## 7. LA NARRATIVA EN ALAN MOORE

### 7.1 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*, 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.

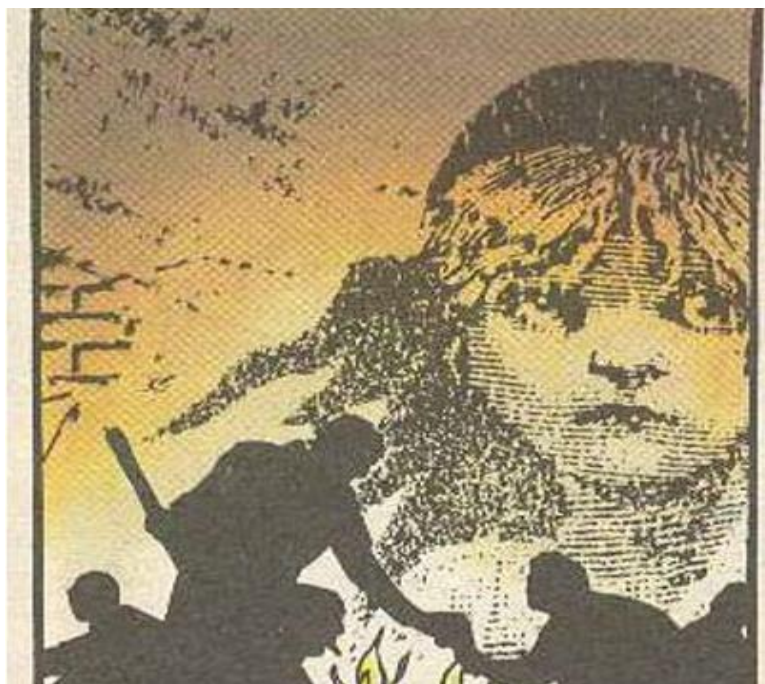


Fig. 2 La portada de *Los miserables* en *V de Vendetta* nos sugiere la podredumbre y las revueltas ciudadanas descrita por Víctor Hugo

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 dilemas heredados de Platón y Juvenal (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) cohabitan con la

cultura pop y posmoderna: Bob Dylan, Bette Davis, David Bowie, Elvis Costello, Billie Holliday y John Cale entre muchos otros.

Como señala Marín (2009):

[Alan Moore] Aúna al mismo tiempo la tradición norteamericana con la europea, añadiendo además los conceptos literarios de la “new-thing” de la década anterior y la influencia de guionistas como Harvey Kurtzman o novelistas con los que el propio Moore reconoce tener una deuda: George Orwell, Michael Moorcock, Thomas Disch, Aldous Huxley o William Burroughs. (30)

Hasta la física cuántica y la simultaneidad del tiempo está reflejada con exactitud en la figura del Dr. Manhattan de *Watchmen*, como Pablo Vicente Damas concluye en su interesante artículo *Física avanzada en Watchmen* (2013): “Alan Moore no es un físico cuántico, pero está claro que se documentó para poder escribir al personaje del Dr. Manhattan de manera adecuada investigando la física más avanzada del momento”.

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 Ernest 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 produce 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).





Figs 3 y 4. Izquierda el citado cuadro de Max Ernst y su “réplica” en una viñeta de *Marvelman*

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*<sup>13</sup> (1959) de Otto Preminger anuncia en la reconstruida *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* (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<sup>14</sup>. 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)

---

<sup>13</sup> 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.

<sup>14</sup> “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.

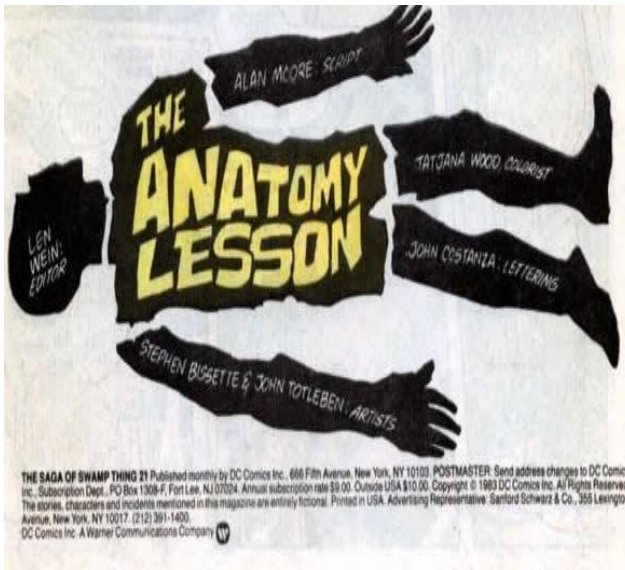


Fig. 5. Portada de *La Cosa del Pantano*. Fig. 6. Viñeta con fondo expresionista en *La Liga*...

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*.



Fig.7 y 8. Los científicos del reloj nuclear de la Universidad de Chicago y el *smiley* 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 Liddy<sup>15</sup> (personificado en *Watchmen* como el superhéroe el Comediante: un paramilitar cínico y cruel encargado por ejemplo de asesinar a Kennedy), dominan el trasfondo argumental de *Watchmen*. Todo 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.

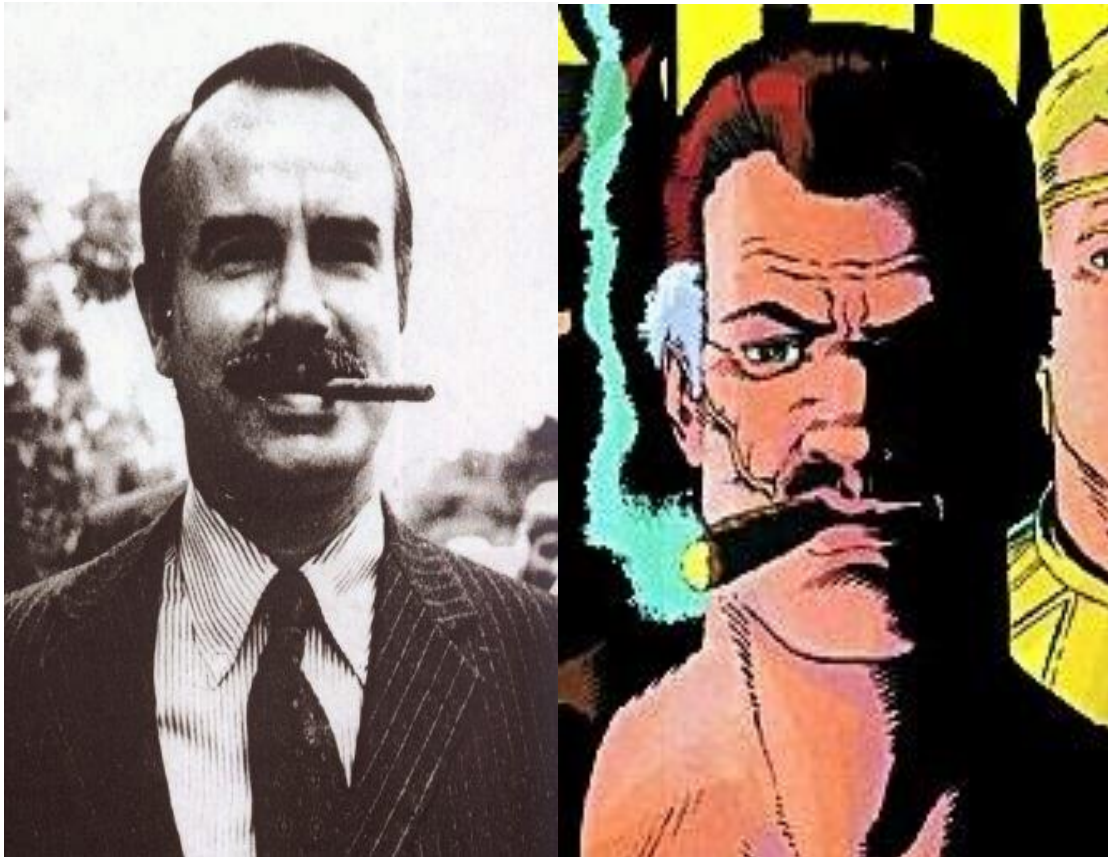


Fig.9 y 10. George Liddy y El Comediante

## 7.2 Estrategias narrativas

La narrativa de Moore amplificó el valor literario del cómic con su experimentación tanto en el plano narrativo como en el visual. Las evoluciones de Moore con los elementos propios del lenguaje del cómic, junto con sus enormes conocimientos

---

<sup>15</sup> George Gordon Battle Liddy (1930) fue un ex agente 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.

literarios, le han valido el reconocimiento como uno de los mejores guionistas de la historia del cómic

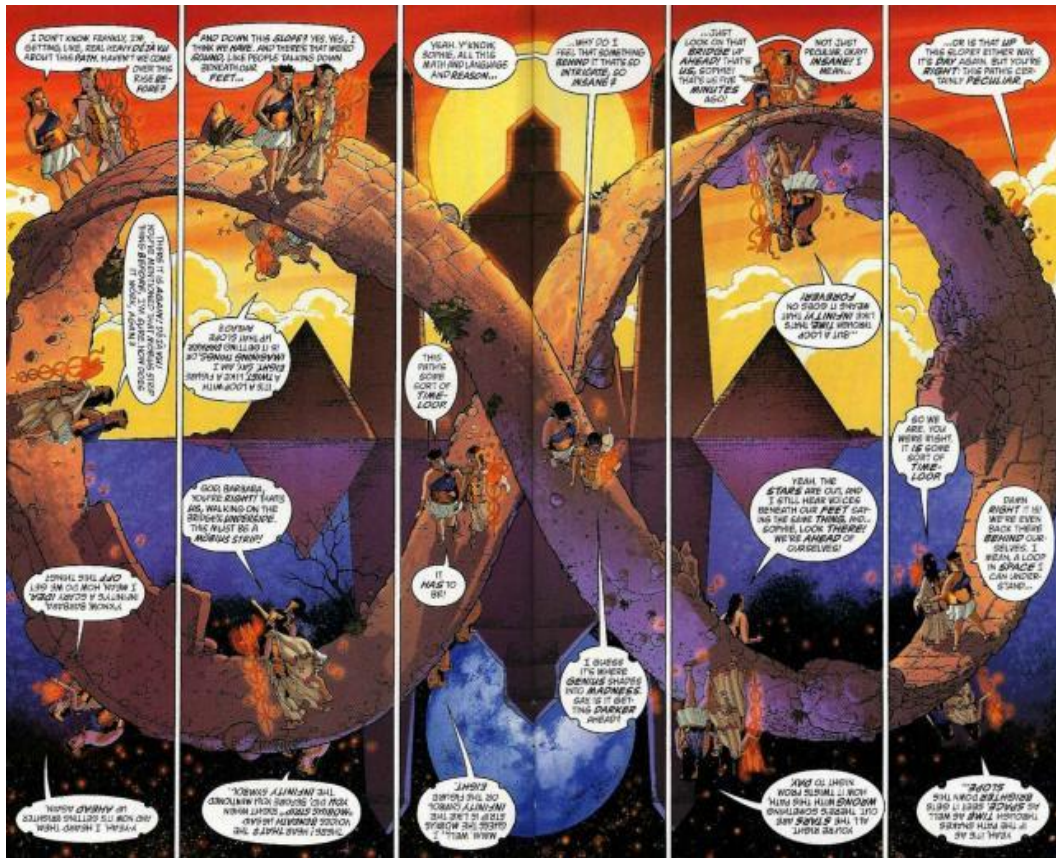
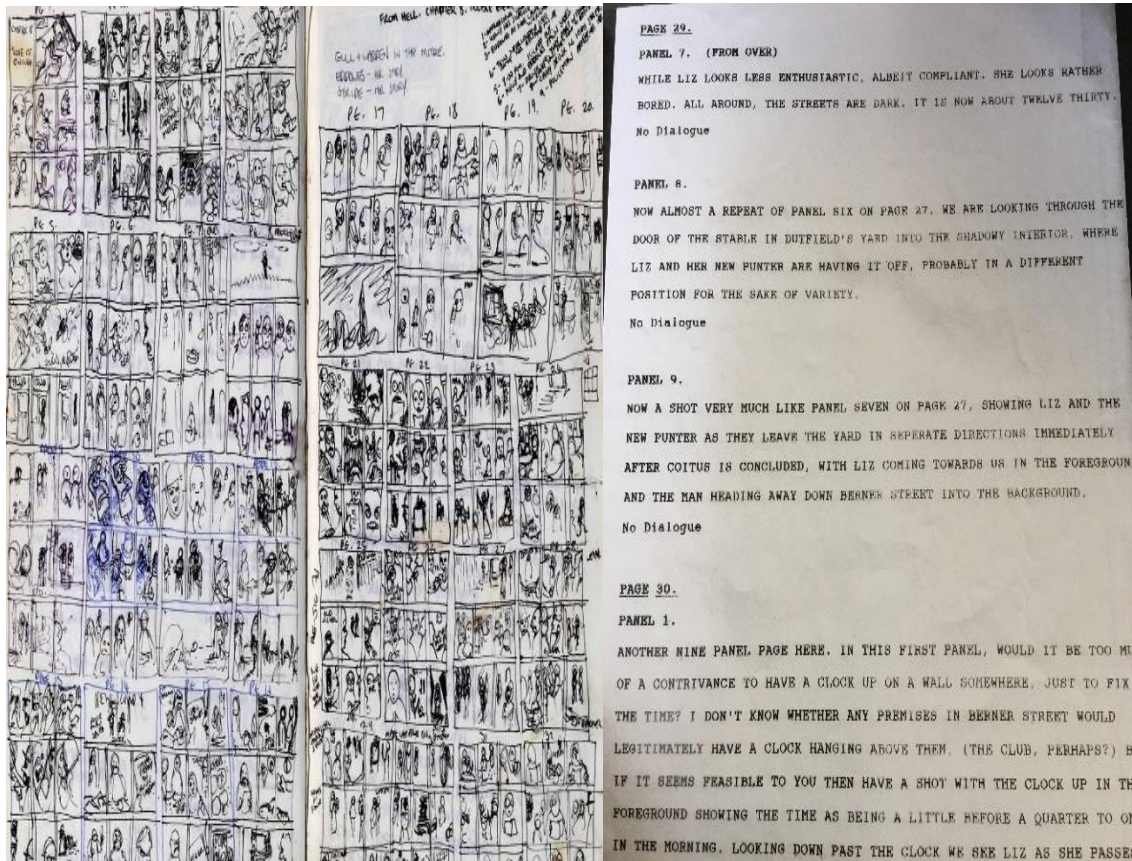


Fig. 11 Página de *Promethea* (1999-2005)

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)



Figs. 12 y 13. Guiones de *From Hell* (Spencer, 2012: 180-182).

### 7.2.1 Combinación de géneros.

La vida no se divide en géneros. Es una horrible, romántica, trágica y cómica novela de ciencia ficción de detectives. Ya sabes, con un poco de pornografía, si tienes suerte.

Alan Moore (en Massimino, n.d)

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 Rorschach<sup>16</sup>, 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

<sup>16</sup> 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).

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. La heroína Sophie Bang en *Promethea* es en realidad una enardecida defensa del poder de la mente y la imaginación y en *La broma asesina* la acción habitual de los cómics de Batman es remplazada por el origen dramático e íntimo de la personalidad trastornada de Joker.

Se entremezclan también tipos de textos heterogéneos que se complementan: informes médicos de personajes ficticios, entrevista, artículos... Así se amplía la información con un grado de naturalidad y realismo que además humaniza a los personajes, sobre todo en el caso de los superhéroes de *Watchmen*. *From Hell* tiene secciones de periódicos falsos y al final un vasto capítulo de notas de la escrupulosa investigación que tuvo ocupado a nuestro autor durante meses.

### **7.2.2 Simetrías y reiteraciones.**

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 cómic-book, y ni los superhéroes ni sus lectores llegaban a madurar (Pineda, 2012: 26-62).

Al contrario que la mayoría de los cómics, en Alan Moore el relato lo conforman la visión de varios personajes, generalmente antagónicos entre sí, o de matices que los difieren. La realidad no puede ser un único punto de vista. Ninguno tiene o no razón, porque la verdad no existe, sino más bien son un acercamiento a ella que nos puede dar

una visión poliédrica. 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 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, confirmando 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) 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 naufrago, que es un espejo de la trama general e incluso avanza la historia, como analiza el propio Moore (citado por Marín, 2009):

Lo bueno que sería tener la narración de los piratas imbuida en la narración general, a la que podría recurrir y usar como contrapunto. Sí, cierto, acaba siendo la historia de Adrian Veidt (Ozymandias), pero hay momento en que la narración de piratas se refiere a Rorschach y su captura, al auto-exilio del Dr. Manhattan en marca: puede ser usada como contrapunto de todas las partes distintas de la historia. (86)

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.



Figs. 14 y 15. Primera y última páginas de *Watchmen*.

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 recluido 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)



1	2	3	4	5	6
	<b>Comediante</b>		<b>Manhattan</b>		<b>Rorschach</b>
<b>Smiley</b>	<b>Cementerio</b>	<b>Nixon</b>	<b>Marte</b>	<b>Captura</b>	<b>Encierro en prisión</b>
<b>Smiley</b>	<b>Mausoleo</b>	<b>Nixon</b>	<b>Marte</b>	<b>Liberación</b>	<b>Encierro en casa</b>
	<b>Ozymandias</b>		<b>Laurie</b>		<b>Nite Owl</b>
12	11	10	9	8	7

Fig. 16. Esquema aportado por Marín (2009: 74)

Las parejas de personajes también se distribuyen especularmente: al Comediante (cruel, visceral y absurdo) lo asesina Ozymandias (racionalidad pura), Manhattan (frialidad 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 Búho Nocturno (*Nite Owl* en inglés, pusilánime e impotente).

La simetría no sólo está en el todo de la obra, si no 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).

*Watchmen* es una ingeniería de la narrativa en el cómic, la más milimétricamente calculada. 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

rastros 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 V<sup>17</sup>, 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 17 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 reyerta. De esta forma el autor liga, tanto narrativamente como simbólicamente, dos sucesos diferentes.

---

<sup>17</sup> La letra V como símbolo de victoria fue popularizada por el director de las emisiones radiofónicas belga 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.17 Ejemplo en Watchmen de narrativa paralela (Moore, 2003: 12).

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 amplio tejido narrativo en el que hasta los secundarios son fundamentales. En *Watchmen* el eje del tiempo es el Dr. Manhattan, hijo de 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.



Fig. 18. Simultaneidad temporal en *Watchmen*

### 7.2.3 La ciudad habla a sus habitantes. Espacios.

En las obras más trascendentes de Moore los espacios urbanos son el hábitat habitual de los personajes. Las ciudades como espejo de la historia y la política. En el Londres de *From Hell* acompañamos al Destripador a los bajos fondos, escrupulosa recreación de los barrios de miseria, sucios y hacinados, resultado de la Revolución Industrial. Los mismos barrios en los que los personajes de *La Liga de los hombres extraordinarios* luchan contra el crimen organizado y conspiraciones, enemigos del imperio inglés. Suburbios claustrofóbicos, oscuros y decadentes del capitalismo industrial que conviven con símbolos arquitectónicos y escultóricos de poder: la ciudad también refleja el abismo entre clases sociales.



Fig. 19 Contrastes en las calles de Londres. Viñeta de *From Hell*.



Fig. 20 Simbología de poder y barrios miserables en *La Liga...*

En *Watchmen*, que es una ucronía, la ciudad de Nueva York tiene sus paredes llenas de alusiones apocalípticas combinadas con un *horror vacui* publicitario. La bipolarización de sus habitantes según su poder de adquisitivo o su raza (los personajes de color que aparecen siempre lo hacen en barrios, lejos del lustroso centro) segmentan la ciudad. Marín (2009) la resume como sigue:

La ciudad como ente vivo es algo frío y cansado, abandonado a su suerte. Los callejones donde Rorschach actúa son muy diferentes de las otras calles de coches de hidrógeno y restaurantes de comida basura: hay papeles por el suelo, no hay humo de tubos de escape pero se siente en todo momento una asfixiante sensación de podredumbre. (51)

Londres en *V de Vendetta* es gris, de vías estrechas, una arquitectura impersonal, uniforme en su mayoría, excepto los edificios gubernamentales significados por algún emblema de poder. La ciudad, como sus habitantes, es silenciosa y cada una de sus calles está plagada de cámaras vigilando constantemente a los transeúntes. Toda la ciudad es ordenada, en ese orden parece que radica la paz. En definitiva, las ciudades que proyecta Alan Moore en sus obras siempre funcionan como un personaje más, que determina y condiciona la vida de sus habitantes.

#### 7.2.4 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)

Como ya se ha señalado, con Alan Moore madura el arquetipo heroico estadounidense popularizado mundialmente desde los años cuarenta. El revisionismo del género superheroico mostró lo irreales, manipuladores e inhumanos que eran sus protagonistas. El primer superhéroe que cae en manos de Moore es *Marvelman*, una copia plana de Superman, simplón e ingenuo. El propio guionista reflexiona sobre la reconstrucción del personaje: en un dramático número *Marvelman* muere para ser reinventado al antojo del autor. De la mano de Moore *Marvelman* dejará atrás su joven figura escultural y su moralidad intachable para convertirse en un hombre algo pasado de peso de mediana edad, inseguro de sí mismo y preocupado por las facturas pendientes de pagar. Ha olvidado completamente la palabra secreta que lo convertía en un superhombre. Cuando un día por casualidad la descubre, y a partir de entonces usa sus poderes, como todos los héroes del escritor no será un superhéroe de irreprochable virtud.

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 superheroico 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 ultra violento. 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.

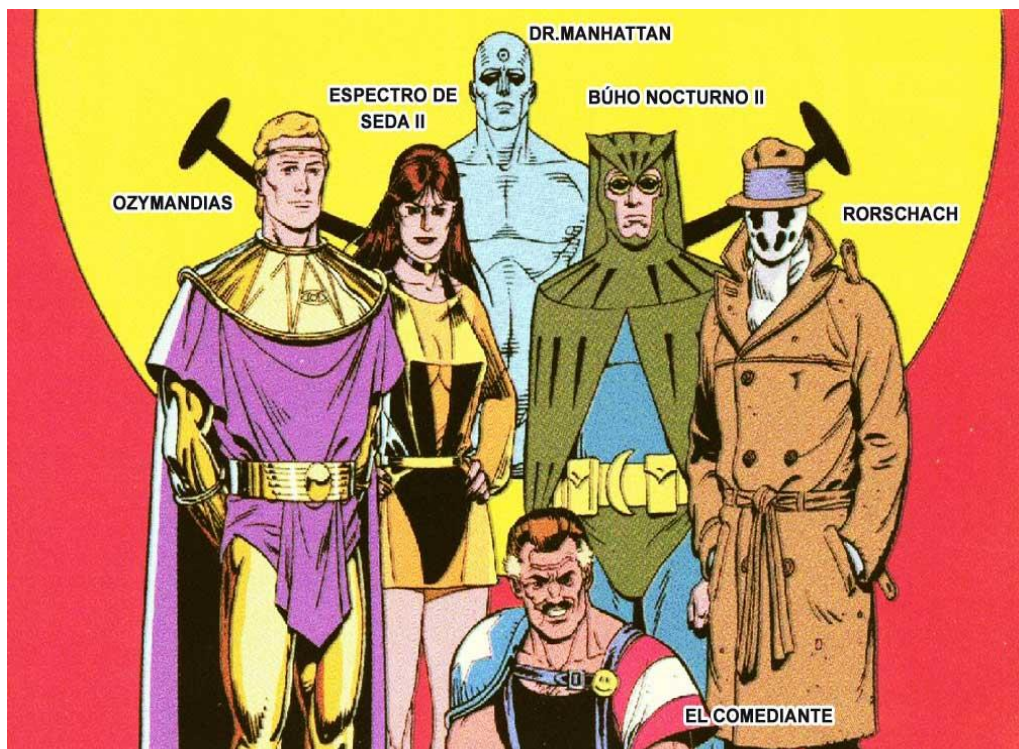


Fig. 21 Los seis protagonistas principales de *Watchmen*.

De repente los héroes son más humanos que nunca, y sus debilidades son las que lo demuestran: con Moore un superhéroe intenta violar a una mujer por primera vez en la historia del cómic comercial (en *Watchmen* el Comediante ataca a su compañera Sally Júpiter). Tienen miedo, son impotentes y egoístas pero también pueden ser más tiernos y emocionalmente vulnerables. Sus personajes tienen muchas aristas, son complejos y contradictorios. La ambigüedad es uno de sus principales rasgos.

Desde los primeros cómics (en Europa tanto como en Estados Unidos) una de las funciones sociales que se le han atribuido es la de aleccionar, como explica Gubern (1992):

Primero (fue) el chiste gráfico, narración jocosa, herederos de la caricatura, luego al “realismo” del género de aventuras y sentimentales (donde aparece ya la sacralización del héroe y la parodia o ridiculización del villano antihéroe. El héroe tiene el espíritu ilustrado de enseñar, de ser pedagógico (ilustrar: reproducir icónicamente). (215)



Frente al maniqueísmo típico de la inmensa mayoría de los cómics norteamericanos en las historias de Moore no hay buenos ni malos, 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<sup>18</sup> 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.

## 8. PRINCIPALES LÍNEAS TEMÁTICAS

### 8.1 Europa después de la lluvia. Política.

La popularidad de los cómics, su enorme difusión entre lectores de todas las edades, sexo y clase social provocó su rapidísima utilización propagandística y moralista, como sostiene Eco (1984: 254): “La civilización de masas nos ofrece un evidente ejemplo de mitificación en la producción de los *mass media* y muy especialmente en la industria de los *cómics strips*, los tebeos”. Las historietas desde los años treinta estuvieron en manos de la industria cultural, y pronto funcionaron tanto como método de evasión<sup>19</sup> como medio para establecer patrones éticos, morales y políticos. Las grandes editoriales tenían más metas a parte de enriquecerse a costa de las pagas semanales de los chavales: enseñaban a los niños y no tan niños que tras su vida vulgar, como la de Clark Kent (periodista inseguro y apocado siempre rechazado por Lois Lane, sin embargo eterna enamorada de Superman) debía y tenía que haber un superhéroe sin fisuras morales. Los superhéroes eran espejo de lo que un buen ciudadano debía ser: aceptar su mediocridad cotidiana con la esperanza de ser un héroe por descubrir. Un héroe con un sentido de la justicia universal y una moral integradora pero, sobre todo, personificación del perfecto

---

<sup>18</sup> El cómic se inicia con la siguiente cita: “El Imperio Británico siempre ha tenido problemas para distinguir entre sus héroes y sus monstruos” (Capitán Campion Bond en *Memoirs of an English Intelligencer*, 1908).

<sup>19</sup> Aventuras en tierras lejanas y exóticas como las series de Harold Foster *Tarzán* de 1929, o *El Príncipe Valiente* de 1937, ambientadas en la corte del Rey Arturo.

hombre estadounidense. Valientes, obedientes, disciplinados, masculinos y defensores de los valores de su patria. Como uno de los ejemplos más obvios Umberto Eco (1984) describe así la línea ideológica de Superman:

De un hombre que puede producir trabajo y riqueza en dimensiones astronómicas y en unos segundos, se podría esperar la más asombrosa alteración en el orden político, económico, tecnológico, del mundo. Desde la solución del problema del hambre, hasta la roturación de todas las zonas actualmente inhabitables del planeta o la destrucción de procedimientos inhumanos (...). En vez de esto, Superman desarrolla su actividad a nivel de la pequeña comunidad en que vive (...) el único mal a combatir, se configura bajo la especie de individuos pertenecientes al *underworld*, al mundo subterráneo de la mala vida, preferentemente ocupado, no en el contrabando de estupefacientes ni —cosa evidente— en corromper a políticos o empleados administrativos, sino en desvalijar bancos y coches-correo. En otras palabras, la única forma visible que asume el mal es el atentado a la propiedad privada. (...). El *underworld* es, en cambio, un mal endémico, como una especie de filón maldito que invade el curso de la historia humana, claramente dividida en zonas por una incontrovertibilidad maniquea, según la cual toda autoridad es, fundamentalmente, buena e incorrupta, y todo malvado lo es hasta las raíces, sin esperanza de redención. (...). Tenemos en Superman un ejemplo perfecto de conciencia cívica completamente separada de la conciencia política. El civismo de Superman es perfecto. (292-293)

No es casual que los grandes superhéroes del cómic surgieran después del crack de 1929, en plena depresión económica, y algunos, como el Capitán América, durante la II Guerra Mundial. Así lo esclarece Moix (2007):

Desde la necesidad de evasión propia de la depresión, hasta la propaganda anti comunista propia del macartismo, pasando por una mitificación de los ideales de la democracia de Roosevelt, los cómics se erigirían como portadores de los intereses de la clase media y reflejarán claramente los valores dominantes del gran juego nacional.( 281-282)

Aparecerían también nuevos cómics profundamente militaristas como *Terry y los piratas* de Milton Caniff (1944) y superhéroes como Superman exacerbarían su patriotismo y aversión por el comunismo ruso o el imperialismo japonés. Los súper soldados apolíneos, rubios, blancos, con su traje de atleta olímpico, sus barras y estrellas y a la postre heterosexuales ganarían cualquier guerra en la que tuvieran que luchar.

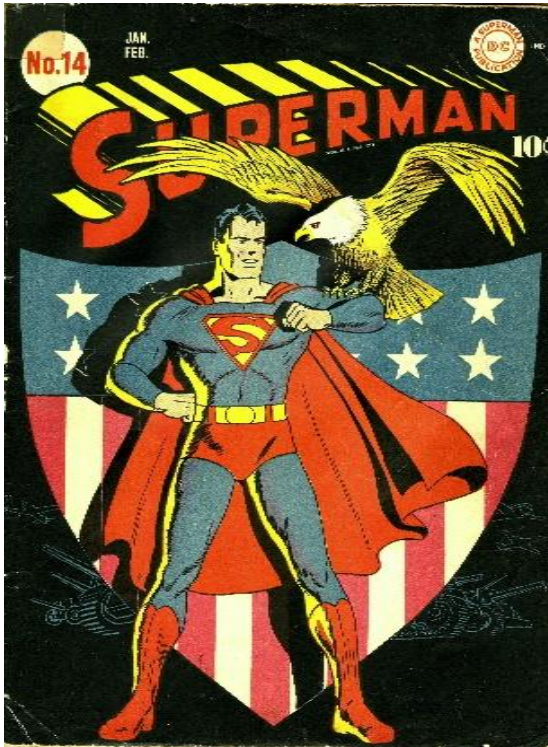


Fig.22 Superman icono de poder.

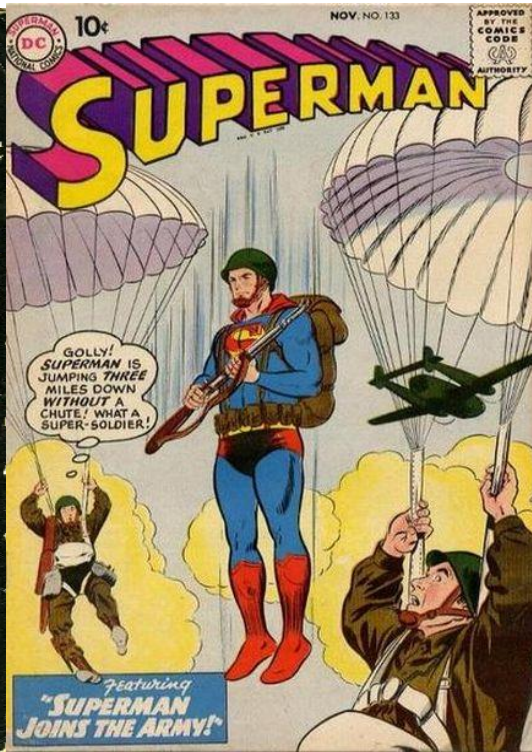


Fig. 23 El supersoldado

Tras la II Guerra Mundial y el nihilismo de los años cincuenta el mundo superheroico decayó, mientras se percibía el auge de los cómics de terror escabroso y de ciencia ficción. Pero pronto, durante la década siguiente, el Departamento de Estado solicitó a las editoriales unos nuevos superhéroes que animaran a las nuevas generaciones a interesarse por la ciencia: así nació una oleada de héroes científicos como *Hulk* (físico), *Los Cuatro Fantásticos* (astronautas) o *Spiderman* (estudiante de ciencias). El país tendría un futuro ejército de científicos que les ayudarían a ganar la Guerra Fría, sin cuestionarse la autoridad de su gobierno.

En los ochenta, sin embargo, las cosas comenzaron a cambiar, los personajes de Alan Moore, ya fuera en *La Cosa del Pantano*, *V de Vendetta* o *Watchmen*, sí que 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 cristianismo<sup>20</sup>: 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 auto presenta como el villano, esa enfermedad del Estado: es la libertad del individuo frente al totalitarismo, un anarcoindividualista en la línea de Max Stirner<sup>21</sup> (Fernández y Torralba, 2010b), un agitador que pretende un estado ordenado por la 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 utilitarista<sup>22</sup>, 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 así mismo la llave de la felicidad de los

---

<sup>20</sup> 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.

<sup>21</sup> 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 revelarse 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.

<sup>22</sup> 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 sinnúmero de dudosas decisiones políticas (ocupación de países, guerras etc.).

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.



Fig. 24 El conocimiento es poder Fig.25 V nos hace responsables y cómplices de los grandes dictadores

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. De la razón de por qué no es Reagan quién 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. El

pánico nuclear, como dice Moore, la amenaza de aniquilación recíproca obliga a algunos de nuestros héroes a tomar decisiones, o simplemente resolver no hacer nada. Así por ejemplo Ozymandias, el hombre más inteligente del mundo, un megalómano aspirante a Dios, simula un ataque a la tierra desde el espacio exterior en el que mueren miles de personas (sin que sea conocida la verdad: la matanza la perpetra él) para que los países se den la mano y firmen la paz por el bien del planeta, enterrando el hacha de guerra nuclear. Ozymandias, cuyo nombre es la versión griega de Ramsés II, cree que descende de Alejandro Magno y que, como el famoso héroe heleno, él ha cortado también el nudo gordiano<sup>23</sup>. Afirma estar llamado a restaurar bajo su mando, bajo su mano de salvador iluminado, los imperios conquistados por aquel. En su vida cotidiana es el empresario más exitoso de Estados Unidos: en nuestra época los imperios son económicos (Marín, 2009: 88). Sus empresas difunden, entre otras cosas, libros para conseguir un cuerpo y mente perfectos y constantemente vemos a lo largo de todo el cómic su perfume superventas *Nostalgia*. Una vez más observamos el utilitarismo que emplea el terror y la masacre, pero en vez de servir para instaurar un estado anarquista como en *V de Vendetta*, promete una tierra nueva de semidioses arios, un ideal fascista de estado en la que el temor une al género humano. Pero, como recuerda y vaticina el poema de Percy Shelley<sup>24</sup>, todo imperio por muy poderoso que sea cae sobre sus propias ruinas.

---

<sup>23</sup> El nudo gordiano hace referencia a un conflicto de improbable solución. Según Flavio Arriano (en *Anábasis de Alejandro Magno*) Alejandro llegó a Frigia y los lugareños le retaron a desenredar un nudo casi imposible de desatar. Alejandro cortó con su espada el nudo. El medio para conseguirlo daba igual, lo importante era lograrlo.

<sup>24</sup>“Mi nombre es Ozymandias, rey de reyes: ¡Contemplad mis obras, poderosos, y desesperad! Nada queda a su lado. Alrededor de la decadencia de estas colosales ruinas, infinitas y desnudas se extienden, a lo lejos, las solitarias y llanas arenas”. Extracto del poema de Shelley citado por Moore en *Watchmen*.



Figs. 26 y 27. Ozymandias con un cuadro de Alejandro Magno y el nudo gordiano

El Comediante es un fascista a conveniencia capaz de violar a una vietnamita y luego asesinarla embarazada de su hijo, como Estados Unidos abusó brutalmente de Vietnam. Trabaja para el gobierno en los más sórdidos y lóbregos encargos, dando rienda suelta a su sadismo, bajo la legitimidad política y el patriotismo (no creyendo en ninguna de las dos). Es un soldado perfecto, un ser amoral. Y aun así es el único (junto con Rorschach) que trata de evitar la masacre de Ozymandias (por lo que este lo asesina al principio de cómic): nadie, ni siquiera él, es un ser del todo malvado.

Rorschach es un marginado de escasa inteligencia, también fascista, pero él lo es por convicción: admira a Truman, el presidente que aprobó los lanzamientos de las dos bombas nucleares en Hiroshima y Nagasaki. Usa la violencia para limpiar el mundo y su justicia y verdad son inamovibles. Sólo es capaz de ver el bien y el mal de forma categórica y tajante: un lienzo en blanco y negro, sin escala de grises, como su máscara de manchas del test de Rorschach, de ahí su implacabilidad. Para él la muerte de los japoneses en manos de Truman tiene sentido, es patriotismo y Japón se merecía el ataque nuclear, pero la de los estadounidense provocadas por Ozymandias es una masacre de inocentes.

En el capítulo *El abismo te devuelve la mirada* son las alusiones a Nietzsche y la historia de su niñez las que esclarecen su forma de pensar: de niño vivía con una madre prostituta continuamente maltratada por sus clientes y que extendía a su vez esas

vejeciones a su hijo. Rorschach es un superhéroe que se ha transmutado en lo que quería erradicar: “quien contra monstruos lucha cuide de no convertirse a su vez en un monstruo” (Nietzsche citado por Morris, 2013: 68).

La pareja que nos resta, Espectro de Seda y Búho Nocturno son las visiones más conformistas y sentimentales, los más humanos, inseguros y ridículos. Ante todo el caos que les rodea solo aspiran a amarse.

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, en 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):

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): 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 Capitán Nemo cristaliza el miedo de Inglaterra a perder la India, las historias entre mezclada con los extraterrestres de Wells (*La Guerra de los Mundos*, 1898) el temor victoriano a la tecnología (Gianco, 2012: 9-12). Con *La Liga de los hombres extraordinarios* Alan Moore pone en tela de juicio políticas actuales como relata en una entrevista personal al autor de Adam Roger para Wired.com en 2009:

Me acuerdo de que cuando estaba escribiendo el segundo volumen (*La Liga...*) sobre la invasión marciana era cuando se estaba acabando la guerra



que estaba en ese momento en curso en Afganistán. Sé que algunos elementos de lo que estaba viendo en las noticias [...] jugaron con parte del diálogo de algunas de las escenas. [...] Algunas de las tendencias imperialistas de Allan Quatermain son muy apropiadas si las discutimos bajo los términos actuales.

## **8.2 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 si tratan de procurar su redención. Acabar con la debilidad humana que precisa de esa salvación es un propósito nietzscheano. Los superhombres están por encima de la sociedad y sus debilidades, como la culpa y la necesidad de un lazarillo y son indiferentes a sus sufrimientos: solo les preocupa su voluntad de poder<sup>25</sup>. Sin embargo, los superhéroes son la justicia, los elegidos y profetas de una sociedad sin deidad. No es gratuito que varios teóricos del cómic hayan comparado a Superman con Moisés (sus artífices son judíos) y otros con el Mesías cristiano (para los que Moisés es una prefiguración de Jesús): ambos han protagonizado un advenimiento desde el cielo, acogidos por familias humildes, uno es un predicador y el otro un periodista, los dos divinos, sobrenaturales, con una sensibilidad humana que les interpele a la salvación del mundo. (Morris, 2013: 316-317). Superman es como una idea platónica del bien, comprometido con la moral mientras que Batman por ejemplo es un modelo más pragmático y terrenal, más vinculado a la tecnología y a las ciencias aplicadas, más aristotélico (Morris, 2013: 397). En todo caso, todos los superhéroes han dedicado su poder a la protección de los demás, alejándose abismalmente del concepto de superhombre de Nietzsche, hasta que llego Moore.

La interpretación nazi de los escritos de Nietzsche (junto con su crítica a la cultura y las religiones semíticas) le valieron como sustento ideológico al régimen de Hitler. El razonamiento de que el hombre debía imponer su voluntad más allá de la moral y acabar con los eslabones débiles de la humanidad que requerían un líder protector alimentó el horror del Holocausto nazi. Alan Moore sí recoge esta idea de superhombre en algunos

---

<sup>25</sup> La voluntad de poder es la capacidad individual para lograr las ambiciones y deseos personales. El hombre debe ejercer su fuerza para imponerlos.

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. Recuerda, 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 y que tiene dos compañeros más con idéntico poder. 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 sólo porque es su voluntad hacerlo, igual que Marvelman trata de evitarlo por esa misma razón: no por la humanidad en sí, si no por su deseo propio. Una revisión del superhombre que Moore, quien lo escribió en los años 80, enlazaba con el fascismo creciente en Inglaterra.

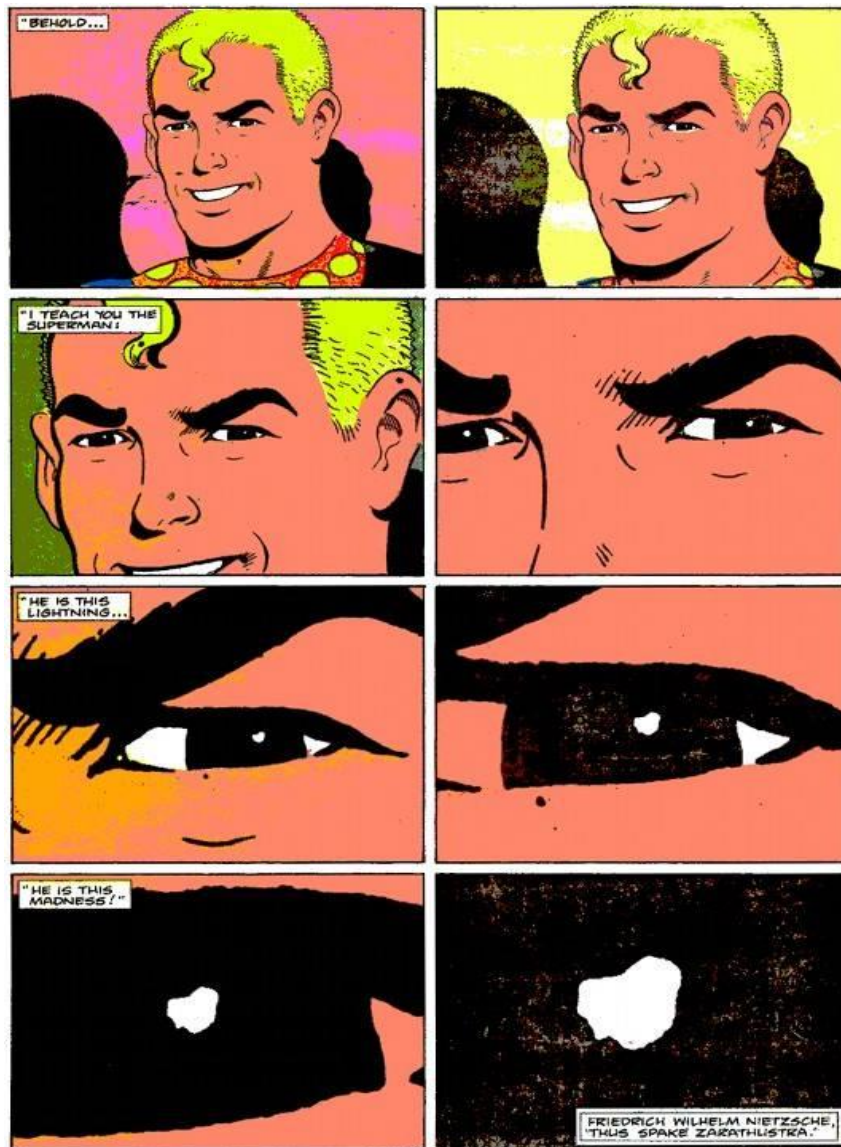


Fig. 28 "¡Mirad! Os muestro al superhombre... Es este relámpago, ¡es esta demencia!"

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. Está por encima de la sociedad y de todos sus valores, solo es un espectador. 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. Pero Manhattan, en un grado

profundo de deshumanización, no evita ni le perturba el terror nuclear que vive la Nueva York de *Watchmen*.



Fig. 29 El Dr. Manhattan no impide el asesinato cometido por el Comediante, no es salvador de nadie

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 Carlyle<sup>26</sup> justifica cualquier desmán sanguinario y desalmado en su vida privada si defiende altos ideales como el patriotismo. A un héroe se le debe perdonar estas pequeñas debilidades, minucias irrelevantes que no definen su valor social.

<sup>26</sup> 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”.

### 8.3 Una heroína sin hombres es como un pez sin bicicleta<sup>27</sup>. 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 los años veinte se pueden rastrear cómics con personajes femeninos pero siempre desde la perspectiva masculina como *Winnie Winkle* (1920) de Martin Branner o *Little Orphan Annie* (1924) de Harold Gray. El universo de los cómics y de los superhéroes en particular siempre fue dominado por el hombre. Ellos eran los protagonistas principales de los tebeos excepto por rarezas marginales. Madres, amigas, compañeras de trabajo, esposas, amantes servían en la mayoría de los casos de comparsa del protagonista o como gancho emocional y sexual para los lectores.

Con el despliegue de tropas estadounidenses en Europa durante la II Guerra Mundial, las editoriales tenían un nuevo grupo de lectores al que dirigirse: las mujeres. A su vez, la falta de guionistas propició la contratación de mujeres para escribir cómics, aunque en número irrelevante. Llegaron versiones femeninas de Batman (*Catwoman*, Bob Kane y Bill Finger, 1941) o de Capitán América (*Miss America*, Otto Binder y Al Gabriele, 1943): mujeres seductoras y caprichosas, más villanas en algunos casos que bienhechoras. En 1941, en pleno conflicto bélico, la más importante superheroína de la historia era presentada por DC Cómics a un público femenino que se había quedado en el país mientras los hombres luchaban en el frente. El psiquiatra William Moulton Marston ideó a Wonder Woman, una amazona llamada Diana con un poder casi comparable al de Superman. Pero Wonder Woman y las pocas heroínas que surgían no eran ni la mitad de exitosas los superhéroes masculinos. Terminada la guerra y con la vuelta de los soldados las mujeres de los tebeos dejaban la fortaleza y la valentía para volver a ser entregadas amas de casa: hasta Wonder Woman soñaba con casarse

---

<sup>27</sup> *Una mujer sin un hombre es como un pez sin bicicleta*. Gloria Steinem, periodista feminista estadounidense.

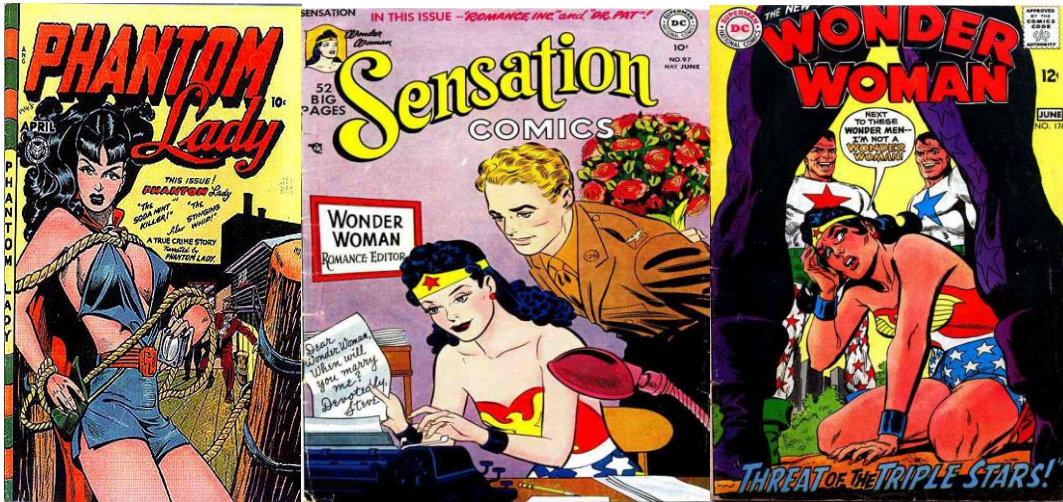


Fig 30 Phantom lady 1940 Figs. 31 y 32. La sumisión de Wonder Woman en los años cincuenta

El resto de mujeres corrientes que poblaban los cómics eran víctimas recurrentes, excusas para el lucimiento del héroe que las rescata y protege: damiselas en apuros, muchachas frágiles e indefensas, novias agobiantes o villanas rencorosas. Mil veces atadas, maltratas y torturadas, con apenas ropa que cubrieran sus cuerpos sexualizados y con atributos femeninos superlativos como apunta Moore (1982):

Casi cualquier personaje femenino de los cómics, con la posible excepción de Mrs. Arbogast, de Iron Man, y Ma Kent, de Superboy, fueron diseñadas para explotar al máximo su potencial de “pin-up”. Todas tienen piernas largas y esbeltas, caderas ajustadas y torsos que parecen como si las hubiesen disparado en la espalda con un par de cohetes antitanque. Todas las caras son condenadamente iguales. Si alguien afeitase (por alguna razón que ahora se me escapa por completo) las cabezas de la Chica Invisible, Madame Medusa, Crystal, Alicia, La Bruja Escarlata y Jane Foster, ni sus propias madres serían capaces de distinguirlas. Y por supuesto, también debemos considerar su lenguaje corporal. Si se llamaba a una mujer del comic-book para que cambiase un fusible, acudiría con la cabeza echada hacia atrás, los labios entreabiertos y con un brazo extendido en una postura grácil y delicada.

En los años sesenta las mujeres, guionistas y dibujantes, se sumarían en mayor medida a la industria del cómic, aunque su porcentaje frente a los hombres apenas fuera significativo. Durante las dos décadas siguientes continuarán cumpliendo su función sentimental y decorativa en las aventuras de superhéroes. Para el público femenino se publicaron historias románticas, infantilizadas y muy estereotipadas. En los años ochenta aumentó el número de mujeres guionistas en el cómic underground, los personajes femeninos parecían más fuertes e independientes y autores como Neil

Gaiman y Alan Moore hicieron eco en sus trabajos de las reivindicaciones feministas. Hasta grandes editoriales como Marvel en los *X-Men* aumentarían la nómina de heroínas autosuficientes.

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). Un año después escribió *La balada de Halo Jones*, en la que una mujer era la protagonista absoluta: intrépida y atrevida, Halo toma las riendas de su vida. 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 en verdugo .

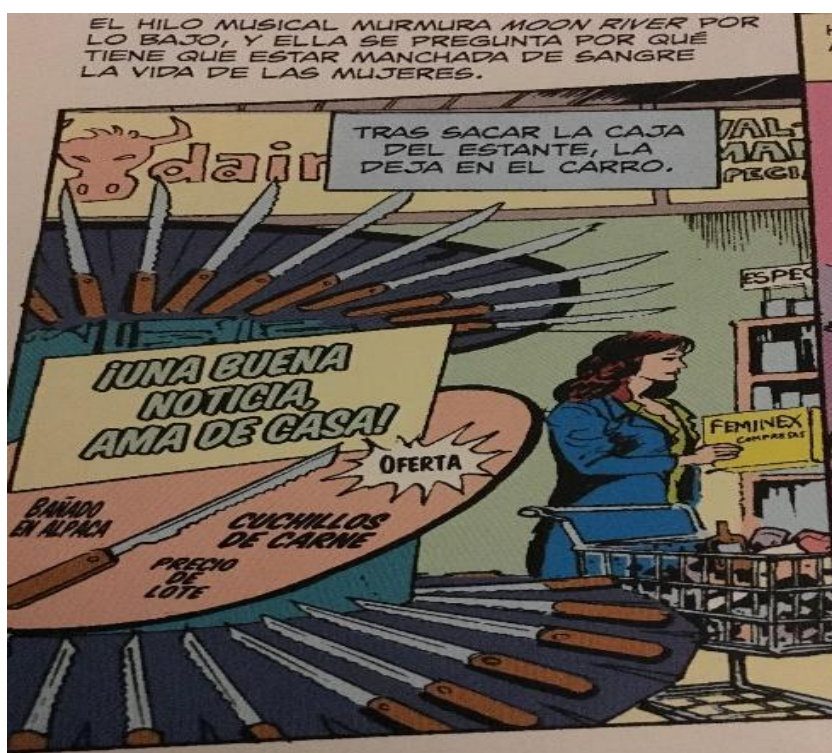


Fig. 33 Feminismo en *La Cosa del Pantano*

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 mujeres totalmente

diferentes: Sally es una heroína sexualizada de ropa provocativa<sup>28</sup> 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)



Figs 34, 35 y 36. Sally, Espectro de Seda I y su hija Laurie Espectro de Seda II. Cómics pornográfico basado en Sally

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. Sophie Bangs es

<sup>28</sup> 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.



una estudiante que albergará a *Promethea* experimentando dimensiones místicas en un cómic en el que apenas intervienen hombres, cuyo rol suele ser de villano.

#### 8.4 Desde el infierno. La 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*

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 mencionar 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 atrocidad<sup>29</sup>.

Como preludeo al caótico y e inhumano siglo XX encontramos en *From Hell* al médico real inglés Sir William Whitey Gull. Apuntemos de nuevo que *From Hell* es una disección del siglo XIX, inicialmente planteada como la resolución de la misteriosa

---

<sup>29</sup> 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*.

identidad del Jack el Destripador. En pocas páginas Alan Moore imputa los asesinatos a este doctor ilustrado de gran prestigio al que la Reina Victoria, junto con otros elevados dignatarios masones del Imperio, asignó la tarea de deshacerse de una prostituta embarazada de su hijo Alberto Víctor.

Gull, hombre culto e ilustrado, es miembro de la masonería, institución de hombres iminentes y poderosos que buscaban la verdad y la razón en el estudio de las artes, las ciencias y la filosofía. La evolución social que propugnaban comenzaba en uno mismo, para luego extenderla a la sociedad. A pesar de que sea una organización en principio sin dogma y libertad de culto de sus militantes, coexisten ramas masónicas con un componente primordial religioso metafísico. En la corriente masona inglesa un Dios Supremo dirime y encamina los designios humanos. Para algunos masones, como el propio Gull, es un Dios solar egipcio que pertenece a la visión panteísta de este ser superior. El galeno es un fiel deseoso de trascender en la misión masónica de instaurar la razón venciendo al caos socialista y obrero de la época. Gull se asigna así mismo esta visión profética después de un ataque cerebral, y como sacrificio ha de asesinar a cinco prostitutas de barrios deprimidos. Sólo hombres como él son dignos de la misión divina y sobrehumana de acabar con la escoria de su país. 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 William 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 así 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.



Fig 37. William Blake, ferviente defensor de la igualdad, dibuja a Gull como un monstruo en *From Hell*

## 9. CONCLUSIONES

Tras concluir nuestro análisis sobre la figura de Alan Moore podríamos retomar los objetivos planteados al inicio de este estudio dando por demostrada su validez. Después de comprender el papel del guionista en la historia del cómic y conocer la vida de nuestro autor, la indagación en el lenguaje del tebeo y la exploración de la narrativa que hemos desgranado, corroboramos la idea apuntada al inicio del presente Trabajo de Fin de Grado de que las historietas son un medio artístico más complejo de lo que a priori se podría suponer.

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 propia.

A través de las obras de Alan Moore hemos comprobado como 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 desde el utilitarismo, la anarquía, la relatividad temporal, el nihilismo, el heroísmo postmoderno, Dios y el mesianismo en el siglo XX hasta 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 *Anonymous*<sup>30</sup>, cuyos integrantes emplean como rasgo distintivo e icónico la máscara de Guy Fawkes, rescatada por Moore en *V*, confirmando unos veinte años, después las apreciaciones y observaciones de Umberto Eco (1984) cuando escribió lo siguiente:

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)

---

<sup>30</sup> *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.

## 10. BIBLIOGRAFÍA.

### 10.1 Teoría e Historia del cómic

Barthes, R. (1990). *La Aventura Semiológica*. Barcelona: Paidós.

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.

Gasca L. y Gubern, R. (1988). *El discurso del cómic*. Madrid: Ed Cátedra.

Gubern, R. (1979). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Ediciones Península. S.L.

Gubern, R. (1992). *La mirada opulenta: exploración de la iconoesfera contemporánea*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A.

Hobbes, T. (1996). *Leviatán*. Madrid: Alianza Editorial.

Massota, O. (1982). *La historieta en el mundo moderno*. Barcelona: Paidós Studio.

McCloud, S. (2007). *Entender el cómic: el arte invisible*. Bilbao: Atisberri.

Morris M. y Morris, T. (Ed.). (2013). *Los superhéroes y la filosofía. La verdad, la justicia y el modo socrático*. Barcelona: Blackie Books.

Morrison, G. (2011). *Supergods. Héroes, mitos e historia del cómic*. Madrid: Turner Publicaciones.

Moix, T. (2007). *Historia social del cómic*. Barcelona: Bruguera.

Platón (1997). *Fedro*. En Diálogos III (289-413). Madrid: Gredos.

Vilches, G. (2014). *Breve historia del cómic*. Madrid: Ed. Nowtilus.

## 10.2 Alan Moore

A.F, J. (2013). *Watchmen: Alan Moore y los superhéroes. Del Hombre del Mañana al caballito de mar (provisional)*. Consultado el 15 de julio de 2017, de <http://lecturasdewatchmen.blogspot.com.es/2013/01/del-hombre-del-manana-al-caballito-de.html>

A.F, J. (2010). *Watchmen: Alan Moore y los superhéroes. La oscuridad simple*. Consultado el 15 de julio 2017, de <http://lecturasdewatchmen.blogspot.com.es/2010/06/la-oscuridad-del-simple-ser-i.html>

Baile, E. (2013, junio) *Notas sobre algunas referencias culturales en Swamp thing de Alan Moore en Embryo: A. Moore en español*. N° 5, p.61-83. Consultado el 6 de julio de 2017 [http://issuu.com/embryo/docs/embryo\\_-\\_a.moore\\_en\\_espa\\_\\_ol\\_n\\_\\_mer](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 Wachtmen*. Illinois (Estados Unidos): Sequart Research & Literacy Organization,

Eguren, C.J. (2014). *Doce minutos para la medianoche. Una aproximación al cómic Watchmen*. En Actas – VI Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – VI CILCS. La Laguna: Universidad de La Laguna. Recuperado de: [http://www.revistalatinacs.org/14SLCS/2014\\_actas.html](http://www.revistalatinacs.org/14SLCS/2014_actas.html)

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° 1, p. 9-12. Consultado el 3 de julio de 2017 <http://issuu.com/embryo/docs/embryo1moore>.

Hoberek, A. (2014). *Considering Watchmen. Poetics, property, politics*. New Jersey (Estados Unidos): New Brunswick, Rutgers University Press,

- 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.
- Massimino, V. (n.d). *El fascinante mundo de Alan Moore*. Consultado el 22 de julio de 2017, de <http://www.revistameta.com.ar/archivos/475>
- Moore, A. (2014). *Ángeles fósiles*. Madrid: Ed. La Felguera.
- Moore, A. (2012). *El universo DC de Alan Moore*. Barcelona: ECC.
- Moore, A (1982). *Sexismo en los Cómic*s. 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.
- Robichaud, C. Held, J. Spanakos, T, Keeping. J. Robert, J. (2009). *Watchmen and philosophy. A Rorschach test*. New Jersey (Estados Unidos): Ed. Mark D. White. Hoboken John Wiley and sons Inc.
- 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°3, p.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>
- Piñeiro (2013, octubre). *Kimota! Una reminiscencia de Marvelma/Miracleman de Embryo: A. Moore en español*. N° 6, p. 44-51. Consultado el 8 de julio de 2017 de <http://es.scribd.com/doc/175609119/EMBRYO-06-pdf>
- Vicente, P. (2013, 25 de mayo). *Física avanzada en Watchmen*. Consultado el 4 de julio de 2017, de <http://entodoelcolodrillo.blogspot.com.es/2013/05/fisica-avanzada-de-watchmen.html>.

Wired. (2009, 23 de febrero). *Legendary Comics Writer Alan Moore on Superheroes, The League, and Making Magic*. Consultado el 17 de julio de 2017, de <https://www.wired.com/2009/02/ff-moore-qa/htm>