

“Notas sobre algunas referencias culturales en *Swamp Thing* de Alan Moore”

Eduard BAILE LÓPEZ

La llegada del británico Alan Moore a *Swamp Thing*, cabecera estadounidense de terror editada por DC Comics, supuso no solo una renovación del género horrorífico en los primeros años 80, lejos ya de los tiempos dorados de la EC Comics y de las reactivaciones posteriores representadas por los magazines de la Warren y por las propuestas híbridas de Marvel o la propia DC. La labor del guionista de Northampton, que llega al mercado de los EEUU tras cosechar cierta fama *underground* por trabajos dispares como *V for Vendetta* o *Marvelman* (ambas iniciadas en 1982), revoluciona la técnica y las pretensiones del medio con tal fuerza que, tras su aportación, el paisaje del *mainstream* norteamericano experimenta una reconfiguración casi absoluta, de lo cual es un botón de muestra la posterior creación de Vertigo, el subsello para adultos de DC Comics. En esta línea, pensamos que uno de los elementos dignos de análisis en el trabajo de Moore reside en la vasta gama de préstamos culturales de que hace gala no por culturalismo vacío, defecto en el que a menudo podían caer autores anteriores deseosos de huir de lo prosaico a fuerza de nombrar ítems artísticos enciclopédicamente, sino como arma literaria para solidificar las tramas argumentales y las caracterizaciones psicológicas de los personajes.

Así pues, el propósito de esta comunicación será reseguir a lo largo de la extensa etapa de Moore en la serie —desde *Swamp Thing* # 20 (principios de 1984) hasta # 64 (1987)— diversas referencias tomadas a otros medios artísticos como el cine o la literatura para, insistimos, reforzar el calado de las propuestas temáticas y la hondura de los protagonistas: sin ambición de recoger el total de motivos culturales por razones lógicas de tiempo, nuestra pretensión es la de atender a una selección que puede ir desde los paralelismos entre el viaje del protagonista a los infiernos para rescatar el alma de su amada Abbigail Arcane en *Swamp Thing* # 29-31 y Annual # 2 con respecto al descenso a los infiernos de Dante en la *Divina Commedia* o el mito de Orfeo y Eurídice, hasta el marco onírico y lúgubre que ofrece *El sueño de la razón produce monstruos* de Goya para la incursión perturbadora de Demon en # 25-27.

“A través de *Watchmen*: Revisitación de la novela mediante la comparación con la versión cinematográfica”

Sergio CABRERIZO ROMERO y Eduardo MARTÍNEZ SÁNCHEZ
Universidad Complutense de Madrid

La comparación de las narrativas literaria y cinematográfica, respectivamente la novela gráfica y la versión fílmica de *Watchmen*, pretende analizar las propuestas desde las que se sustentan las diferentes narraciones.

El punto de partida será tratar la actualización de los contenidos y temas del cómic de Alan Moore por parte de la película, que, lógicamente, por razones de formato y distancia temporal hará uso de una estética diferente de ambientación del relato (ritmo narrativo basado fundamentalmente en la acción, música de época, imagen hiperrealista, efectos *gore*). Sin embargo, la fidelidad de la adaptación cinematográfica permite establecer significativos paralelos entre las posibilidades del lenguaje gráfico y el audiovisual. La película es del año 2009. La edición del cómic corresponde a los años 1986-1987.

Desde esta premisa se atenderá a la teoría del cómic para analizar las técnicas narrativas estructurales en *Watchmen* (el diario de Rorschach, las lecturas del cómic y la prensa diaria como recursos metaliterarios, las constantes analepsis y prolepsis, los relatos insertos, el peculiar uso de la simultaneidad y la fragmentación, las citas) y analizar la función y uso de estas a lo largo del desarrollo de la trama secuencial.

Posteriormente, la presentación teórica de las claves de la narrativa audiovisual nos llevará al análisis de las decisiones llevadas a cabo para la transformación del cómic en película. De este estudio comparativo se pondrán de relevancia los aspectos más destacados de la narración literaria y gráfica del cómic y los de la película. Así, los motivos temáticos centrales, principalmente la psicología de los personajes y el contexto histórico, se abordarán desde las diferentes claves de cada relato.

El objetivo de esta comunicación es aportar las claves de interpretación de *Watchmen*, desde una mirada interdisciplinar y que consideramos complementaria, con el objetivo de reflexionar sobre las posibilidades narrativas excepcionales de la novela gráfica frente a otros formatos de narración como el literario o el audiovisual. Para concluir, este acercamiento servirá para descubrir la genuina articulación de las diferentes técnicas narrativas en el cómic de Alan Moore.

“Burroughs, Pynchon y la postrera incursión de la literatura en la narrativa de Alan Moore”

José Antonio CARTÁN ARCAZ
Universidad Complutense de Madrid

La ponencia tiene como objetivo analizar la literaturización que ha estado presente en la mayor parte de las obras del creador Alan Moore a lo largo de su extensa carrera como guionista y cómo ésta se ha hecho cada vez más evidente según su autor originaba sus respectivas obras. Asimismo, se hará especial hincapié en la influencia que han ejercido en la narrativa del guionista británico figuras tan relevantes como William S. Burroughs y Thomas Pynchon. A raíz de la comparativa, nos centraremos finalmente en la figura de Moore como literato y la forma en la que sus cómics se han ido literaturizando a medida que crecía, hasta llegar a la cima misma de la creación literaria con *La voz del fuego* o *Jerusalem*.

La literaturización de la obra de Moore es evidente en obras como *V de Vendetta*, *Watchmen* o *From Hell*. Éstas, amén de otras que consideremos pertinentes, nos servirán como modelos para ejemplificar los recursos estilísticos y literarios que son absorbidos por el inglés a partir de la obra rupturista y posmoderna de los dos anteriores escritores mencionados. A través de recursos narratológicos como la multiplicidad de personajes en la trama, la escritura como principio de digresión, la ruptura y experimentalidad del acto discursivo y la influencia de diversos géneros literarios como el humor, el misterio, la sátira o la cultura popular, éstos se analizarán en las correspondientes novelas gráficas del autor de *Lost Girls*.

El segundo punto importante de la ponencia tratará sobre la incursión de Alan Moore, tras sus aportes literarios en el cómic, en el terreno mismo de la literatura. Se comentarán aspectos relevantes de su primera novela, *La voz del fuego*, teniendo en consideración su obra predecesora y en qué grado está emparentada con la misma. Importante será, de igual forma, tener en cuenta el trabajo invertido de Moore durante veinte años para su segunda y futura novela, *Jerusalem*. Esto nos servirá para

comprender mejor la dualidad cómic-literatura que embarga toda su producción artística.

“Cómic e intervención social: La influencia de *V de Vendetta* en el movimiento Anonymous”

Manuel DE LA FUENTE SOLER y Guillermo LÓPEZ GARCÍA
Universitat de València

El cómic constituye, como modo de expresión de la cultura de masas, un reflejo y explicación del entorno en el que se desarrolla como medio. Al igual que el cine o la música popular, su carácter masivo permite que se pueda evaluar su dimensión social, a partir de los sentidos que las sucesivas lecturas generan de los textos. Uno de los casos más llamativos de las últimas décadas es el de *V de Vendetta*, una obra escrita en los años 80 por Alan Moore y en que hacía una reflexión política sobre los abusos del poder y las respuestas sociales en forma de movimientos anti-sistema. La adaptación cinematográfica posterior inspiró la iconografía de Anonymous, un movimiento social caracterizado por su descentralización y por su cuestionamiento del sistema. Es decir, un movimiento que adapta la iconografía del cómic a partir de la asunción de sus mismos puntos programáticos. Las distintas campañas de protesta llevadas a cabo por este colectivo suponen una reflexión sobre esta relación entre el cómic y su entorno social. El objetivo de nuestra comunicación consiste en analizar este fenómeno, poniendo el acento en los usos sociales que genera la obra de Moore y *V de Vendetta* en particular.

“Alan Moore, guionista de la E.C.”

Javier FERNÁNDEZ

La súbita conversión de Educational Comics en Entertaining Comics, a finales de la década de 1940, marca el comienzo de uno de los episodios más brillantes, y a la vez más oscuros, de la historia del tebeo estadounidense. El desarrollo de E. C. Comics fue cercenado también de súbito, escasos años después de su inicio y tras la puesta en duda de los contenidos de sus principales cabeceras por el Senado y el posterior ataque normativo de la propia industria. Sin embargo, el estilo artístico y la propuesta ideológica de Gaines, Feldstein, Kurtzman y compañía han inspirado a innumerables creadores, como es el caso de Alan Moore, quien comenzó su carrera profesional recurriendo precisamente a estructuras narrativas características de la E. C., comparte desde siempre algunos de sus rasgos estéticos y ha encriptado en su obra numerosos homenajes a la editorial neoyorkina. Moore dio un paso más y convirtió a la E. C. en un original y significativo motivo literario de su ucronía *Watchmen* y llegó incluso a darle estatuto de realidad a diversos de sus elementos narrativos en *Supreme*, como se analizará aquí.

“La horrible simetría del vigilante: una comparación entre *Watchmen* de A. Moore y D. Gibbons y *X* de CLAMP”

Enrique GALVÁN

El cómic *Watchmen* (1986-1987), creado por A. Moore y D. Gibbons, fue una revolución dentro del cómic americano por sus innovaciones en la estética y el retrato psicológico de los superhéroes, finalizando, de este modo, el proceso de maduración de los superhéroes que comenzó en los cómics de la editorial Marvel de la mano de Stan Lee. En los años 90 del siglo XX, en el Japón de la década perdida, un grupo de cuatro mujeres publican un cómic desde el año 1992 que provocó gran impacto dentro del mundo del cómic japonés: *X*.

Ambos relatos, a pesar de la distancia geográfica y de la distancia en el tiempo, son comunes en muchos aspectos. Ambas obras están emplazadas dentro de un mundo alternativo a nuestro mundo cercano al apocalipsis, una guerra nuclear en el caso de *Watchmen* y la destrucción del planeta por la contaminación en el caso de *X*, donde sus protagonistas intentarán, aunque no sea posible, cambiar el destino de la humanidad. Otro ejemplo de la similitud de obras es el retrato de la cara oculta del poder político: en el caso de *Watchmen* se mantiene un par de agentes del antiguo supergrupo Minutemen realizando operaciones e investigaciones para el gobierno de forma secreta mientras que en *X* son dos adivinas quienes dirigen el gobierno en Japón. Por último, dentro de la galería de personajes de sendos trabajos aparecen personajes de otras obras tanto en *Watchmen*, donde se recuperan personajes de la editorial Charlton Comics, como en *X*, donde los personajes de *Tokyo Babylon* y *Clamp Escuela de detectives* tienen un papel relevante.

La similitud principal, siendo el punto de comparación que se realizará en la comunicación de estos dos cómics, se manifiesta en la descripción de la personalidad de los personajes, descubriendo las flaquezas y la humanidad de estos. Además, tantos los personajes de *Watchmen* como de *X* se basan en la dualidad para “vigilarse”. En el caso de *X* esta dualidad es más clara, pues el *dramatis personae* se divide en dos grupos: los dragones del cielo que buscan la destrucción de la tierra y los dragones del cielo que luchan por la humanidad. En cambio, la dualidad de *Watchmen* no se basa en la aparición de un doble, sino que los personajes son un doble en sí. La naturaleza dual de los personajes en *Watchmen* no sólo es por su condición de superhéroes y ciudadanos con una identidad secreta, sino por su papel de vigilantes que deben «supervisar» esa horrible dualidad.

“En las montañas de la locura con Alan Moore: Sexo, droga y horror cósmico (el Evangelio según Lovecraft)”

Óscar GARCÍA LÓPEZ
Universidad Complutense de Madrid

A lo largo de toda su carrera Alan Moore ha demostrado un interés particular en la cosmogonía creada por el escritor de Providence que ha impregnado indirectamente gran parte de su trabajo y ha tomado cuerpo en un conjunto de obras que se integran directamente en el universo literario de Lovecraft. Dos de ellas, *The Courtyard*, un relato adaptado posteriormente al formato de cómic, y su secuela *Neonomicon*, una miniserie de publicación reciente con guión original de Moore, componen una narración coherente a partir de la cual se puede llevar a cabo un análisis de dos de los aspectos fundamentales de la poética de este autor.

En primer lugar, el que quizá se el rasgo más distintivo de su estilo: la deconstrucción entendida como alquimia de la cultura popular. En un número importante de sus obras (*Watchmen*, *The League of Extraordinary Gentlemen*, *Top Ten*, *Lost Girls*,...) Moore aplica sistemáticamente una fórmula creativa en la que sometiendo a elementos icónicos de la mitología pop a un proceso de disolución seguido de otro de coagulación da lugar a formas totalmente nuevas aunque reconocibles. En la miniserie *Neonomicon* se pueden identificar estas fases y los elementos que han sido objeto de esa fusión de átomos literarios: la cosmogonía de Lovecraft, por un lado, y los evangelios cristianos, por otro.

Y en segundo lugar, la limitación que el lenguaje impone a la realidad, hiperbolizada hasta un extremo en que la gramática determinaría directamente la percepción geométrica y temporal, aparece como uno de los temas fundamentales de estas obras, y se reafirma como una de las recurrencias determinantes dentro del imaginario de Alan Moore. Llevar a cabo una aproximación histórica que considere la evolución de la mística de lo inefable en el siglo XX, desde la corriente nihilista inaugurada por Wittgenstein y continuada por Derrida hasta la concepción trascendente del propio Moore, permitiría perfilar con mayor nitidez este aspecto medular en la poética personal de su última etapa como creador, tras proclamar su condición de mago.

“Terror y magnificencia: La simbología en la arquitectura del Londres victoriano: Apolo VS. Diana “

**Concepción GUTIÉRREZ BLESA
Universidad Complutense de Madrid**

El autor de cómics Alan Moore califica su obra *From Hell* como “la autopsia de un acontecimiento histórico, que utiliza la ficción a modo de bisturí”. La forma metódica y la rigurosa investigación histórica permiten revelar lo sucedido en la historia de Jack el destripador y su significado. Este fenómeno de ficción precisa de algún elemento melodramático y mitológico, su obra es una historia de terror cuyos personajes están afectados por una identidad mítica.

Mi intención es estudiar la influencia mitológica de las figuras de Apolo y Diana en la obra a través de la simbología que encontramos en el capítulo cuarto, *¿Qué pide el Señor de ti?*, donde la reina Victoria encomienda a Gull encargarse de las prostitutas que atentan contra la familia real. Esto para el doctor no sólo es considerado como una traición a la Corona, sino la primera manifestación de la venganza de Diana. A través del diálogo que mantiene el doctor Gull con su cochero Netley, se explica la influencia de la guerra mítica entre Apolo y Diana en la ideología moderna de la sociedad victoriana, cuya huella histórica permanece en la arquitectura de la ciudad de Londres. Todo ello establece una conexión con los pilares de la sabiduría masónica.

Parto para mi estudio desde la teoría neoplatónica, que establece el símbolo, la historia y el mito en la figura de Diana y los edificios de Londres, hasta la teoría de Nietzsche sobre la lucha entre lo apolíneo y dionisiaco, pues el poder del mito permanece en la mente humana entre el inconsciente y la razón. Organizar todo ello en el conjunto de las imágenes del Sol y la Luna, las calles de Londres y sus edificios... lo imaginario, en fin, me permitirá establecer las características de la ideología de la sociedad victoriana y el motor que mueve al doctor Gull en su actuación.

“Hacia la ficción sin límites en la obra de Alan Moore”

Jesús JIMÉNEZ VAREA
Universidad de Sevilla

Un rasgo fundamental que puede rastrearse en los textos de Alan Moore y confirmarse directamente en sus declaraciones es su voluntad de traspasar las barreras entre universos de ficción. Esta tendencia se ha manifestado de manera progresiva en su obra hasta alcanzar su extremo en *The League of Extraordinary Gentlemen*, donde la realidad histórica es reemplazada por una superposición de -potencialmente- todas las diegesis ficcionales jamás ideadas. Esta ponencia explora cómo la narrativa de Moore se ha ido configurando en este sentido desde sus primeros años hasta la actualidad y cómo ese proceso evidencia un grado de erudición por parte de este autor que desafía cualquier compartimentación entre culturas elevadas y populares.

“Más allá del tópico: Alan Moore y la filosofía postmoderna”

Javier MARTÍN PÁRRAGA
Universidad de Córdoba

A pesar de que el siglo XX se defina a sí mismo en gran medida como el del escepticismo radical y la deconstrucción de opuestos binarios tan anquilosados como ancestrales, pese a que el pensamiento de Horkheimer, Adorno, Lyotard, Foucault, Baudrillard, Lyotard, Derrida y tantas otras mentes privilegiadas haya contribuido a derribar tantos tabús y prejuicios atávicos, gran parte del público general e incluso de la *intelligentsia* más conservadora siguen considerando los cómics y novelas gráficas como manifestaciones culturales pobres en contenido y de estética cuestionable, destinadas exclusivamente al consumo de los niños o de los adultos menos preparados... bien desde un punto de vista intelectual o cultural. En otras palabras, desde una suerte de torre de marfil anacrónica e inestable desde sus mismos cimientos, estos textos literarios se ven en infinidad de ocasiones condenados al ostracismo o la marginalidad; tal y como se hizo hasta tiempos muy recientes con la ciencia ficción.

El objetivo del presente trabajo es el de, partiendo de la rica y compleja producción artística de Alan Moore, plantear una lectura del cómic que se separe radicalmente de los prejuicios que acabamos de exponer para estudiar esta manifestación artística como un lujoso y excitante caudal de efervescente cultura postmoderna. Por citar tan sólo un ejemplo de lo que pretendemos llevar a cabo con esta contribución, invitamos a contemplar la posibilidad de que si *V, from Vendetta*; *From Hell* o *Lost Girls* son, en efecto, entretenimientos inmaduros para niños, deberíamos considerar seriamente la posibilidad de que nuestros párvulos conozcan la rica tradición literaria inglesa de Orwell, Swift, Defoe, Carroll, Baum... e incluso de que sean capaces de entender los cómics que leen como re-escrituras palinsépticas a la manera de Barthes, simulacros à la Baudrillard o bien como verdaderos ataques al falologocentrismo que tan bien identificara Derrida.

“Los personajes de Alan Moore como iconos culturales”

Diego MATOS AGUDO

Podemos definir la Cultura como el conjunto de formas, modelos o patrones, explícitos o implícitos, a través de los cuales una sociedad regula el comportamiento de las personas que la conforman. La RAE matiza un poco más y en su segunda acepción explica que cultura es el “conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grados de desarrollo artístico, científico, industrial, en un época, grupo social, etc.”.

Hay muchísimas buenas definiciones del concepto de cultura, un concepto básico para las disciplinas de estudio encargadas de lo social, concretamente para dos de ellas: antropología y sociología, íntimamente relacionadas con lo cultural.

En 1982 en la llamada “Declaración de México” de la UNESCO se afirmó que “la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo”. En el mismo texto continuaron afirmando que es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de la cultura discernimos los valores y efectuamos opciones. “A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden”.

Es en este punto, en la creación de obras que trascienden al hombre, en el que nos detendremos. Dentro del mundo del cómic muchos son los personajes que han trascendido y han salido fuera del propio medio convirtiéndose en iconos o símbolos culturales. Muchos de nuestros héroes han dado el salto y ya forman parte activa del tejido cultural, tanto histórico como global. El doctor Manhattan, Rorschach, V, Alec Holland, el Capitán Britania, Miracleman, Allan Quatermain... y el resto de sus personajes forman parte ya del imaginario colectivo. Los personajes de Alan Moore, tanto los creados por él, como aquellos a los que insufló una nueva vida, son, sin duda, iconos culturales.

En la presente comunicación se hablará de la cultura, de los tipos de cultura, de los signos y los símbolos, y se tratará la figura de Alan Moore desde sus personajes, aquellos protagonistas de sus obras más reconocidas que, quizá gracias al cine, a la literatura, a la fama del autor natural de Northampton, o simplemente al poder de sus historias entre viñetas ya forman parte de la Cultura, con mayúsculas.

Promethea, la "mujer maravilla" de Alan Moore

Elisa MCCAUSLAND
Universidad Complutense de Madrid

Bautizada como "tecnheroína", Promethea bebe del arquetipo, pero no solo. La Wonder Woman de William Moulton Marston está tan presente en la génesis de este cómic que podría llegar a afirmarse que Promethea es todo aquello que la primera superheroína no ha podido llegar a ser, todavía. Más allá de una lectura evolutiva o comparativa, Alan Moore propone una revolución desde la esencia. El mito heroico renovado. La heroína como portadora del Apocalipsis; como motor del cambio.

“El valor cinematográfico de la obra de Alan Moore”

Alfonso MERELO SOLÁ
Universidad de Huelva

Es un hecho probado que Alan Moore es un autor que ha influenciado varios campos de la cultura. Sus obras han sido referentes para otros autores y creadores. En esta comunicación se intenta dar una visión de las diferentes formas de trasladar las historias creadas para el comic a la gran pantalla, adaptaciones que han obtenido un profundo rechazo por parte del escritor. Se contemplan para este estudio cuatro films rodados en base a las historias de Moore: *From Hell*, *The League of Extraordinary Gentlemen*, *V for Vendetta* y *Watchmen*. Los diferentes directores y guionistas proporcionan una visión de éstas muy diferenciada; desde intentos de ser lo más fiel al original hasta las disparidades mas absolutas. ¿Los espectadores son capaces de captar la obra de Moore sin haber leído las obras originales, o por el contrario se desvirtúa el contenido? ¿El cine ofrece cualidades distintas al original que aportan interpretaciones válidas de las obras originales?

“El aleph distópico: Alan Moore y sus fuentes”

Xavier MORÓN
Universidad de Santiago de Compostela

Tanto la inclusión en un episodio de los Simpson como miembro de la Liga de los Extraordinarios Escritores Independientes (junto a Art Spiegelman y Dan Clowes) como la pantomima de la imitación del cómico Joaquín Reyes, da una perspectiva de la vigencia tanto internacional como nacional de la figura del escritor inglés Alan Moore, dentro del ámbito de la Cultura de Masas. Pero más allá de este aire *mainstream* de los últimos años, este escritor independiente se ha caracterizado siempre por el tremendo magnetismo de sus guiones, en los que ha abordado un amplio abanico de géneros y temas que van de la visión pulp de *Swamp Thing* a una vuelta de tuerca del género superheróico en *Watchmen*. Sus guiones profundos y extensos, más exhaustivos, que lo alejan de la superficial vistosidad de Frank Miller, enamoraron a la mayor parte de sus colaboradores. Pero esa contundencia narrativa sería imposible sin el carácter referencial de su escritura, que rememora el Aleph Borgeano en forma de viñeta. Maneja siempre un amplio dispositivo de fuentes, que actualiza o recrea. De los cómics de Charlton o la “Fearful Symmetry” de William Blake en *Watchmen* (o “el primer cómic de superhéroes postmodernista”), pasando por *Jack The Ripper: The Final Solution* de *From Hell*, o *1984* y *A New Brave World* en *V of Vendetta*, la obra de Stoker o Julio Verne, que transitan bajo la forma de sus personajes en una suerte de reformulación de lo que K. W. Jeter llamaba “steampunk” con el nombre de *The League of Extraordinary Gentlemen*, para llegar también a Alicia o Wendy de Lewis Carroll o J. M. Barrie en *Lost Girls*, o la Magia del caos y la *écriture* féminine de Hélène Cixous en *Promethea*.

“Variaciones sobre un mismo tema: mitología e intertextualidad en *La cosa del pantano* de Alan Moore y *The Sandman* de Neil Gaiman”

Josep OLIVER MARROIG
Universitat de les Illes Balears

Alan Moore es un autor que, al contrario que muchos otros guionistas que trabajaban en el cómic norteamericano en el momento en el que irrumpió en aquel mercado, no tenía un bagaje cultural centrado en los cómics. Precisamente, uno de los motivos por los que triunfó la obra de Moore en EEUU fue el interés y uso que hacía de otros materiales culturales en su obra: literatura, mitología, historia... Esta comunicación pretende dos cosas: por una parte señalar qué influencias y elementos intertextuales mitológicos y literarios podemos encontrar en una de sus obras más conocidas, *La cosa del pantano*, tales como el tema odiseico del regreso del héroe a la patria, o el el órfico *descensus ad inferos*, así como elementos propios de las narraciones de la cuentística tradicional recogidos por Vladimir Propp en su *Morfología del cuento*; y por otra parte, destacar la ¿azarosa? coincidencia de planteamientos entre el inicio de la mencionada obra *La cosa del pantano* (en la que Moore escribió entre los años 1983 y 1987) y *The Sandman*, del también británico Alan Moore (que comenzó a publicarse en 1988). El paralelismo entre las peripecias de los protagonistas de ambas obras parece evidente; para ello, plantearemos dos explicaciones: la influencia de Moore sobre Gaiman, o la de los materiales previos que ambos manejaban y el contexto cultural que compartían.

“La broma asesina o cómo (no) matar el tiempo con un cómic”

Jorge PASTOR

Universidad Complutense de Madrid

“La broma asesina, o cómo (no) matar el tiempo con un cómic” persigue el análisis y la exposición de las posibilidades de tratamiento del tiempo narrativo en el cómic, entendido como expresión artística independiente con fuertes vinculaciones con la literatura y el cine. Para ello, elijo el álbum autoconclusivo *The killing joke*, historieta de la serie de superhéroes *Batman*, editada por DC Comics, con guión de Alan Moore e ilustraciones de Brian Bolland, en marzo de 1988. A partir de este ejemplo, la pretensión de la ponencia es ofrecer una aproximación a las diferentes estrategias estilísticas y estructurales que permiten el desarrollo narratológico en el cómic, desde el punto de vista temporal, gracias a la combinación propia de los elementos viñeta, dibujo, color y texto. Conceptos tales como secuencialidad, nexos temporales, regresión, frecuencia, policronía o anacronismo, entre otros, resultan accesibles y fácilmente comprensibles en esta obra de referencia del cómic que merece, más allá de un reconocimiento por su capacidad de entretenimiento, la deferencia de ser considerada un ‘clásico’ del noveno arte.

“Subversión del papel del héroe en *Watchmen*, de Alan Moore”

Mikel PEREGRINA

Universidad Complutense de Madrid

Considero que puede resultar muy revelador un estudio de personajes, puesto que, en esta obra de Alan Moore, hay una ruptura con la visión del cómic popular del superhéroe y la estructuración maniquea del universo ficcional donde éstos se mueven. Sus protagonistas ya no son una representación del Superhombre, en el sentido en el que lo define Umberto Eco; no son modelos estilizados, unidimensionales, defensores de los valores de la sociedad, enfrentados a su *alter ego*, que deseaba desestabilizar dicho

sistema para beneficio propio, en una representación del mundo verdaderamente maniquea.

Por contra, en *Watchmen* encontramos unos superhéroes sometidos a pulsiones humanas, llenos de contradicciones internas y que actúan en su propio beneficio, sin un interés tan claro por conseguir la permanencia de los valores de nuestra sociedad, ni con una visión dualista del bien y del mal. Una obra ambigua con un final que no consuela, como ocurre en las novelas populares.

El planteamiento es similar al que realizaron los griegos con sus dioses, humanizarlos, despojarles no de sus poderes, pero sí de su carácter unidimensional y dotarles de los mismos yerros e hipocresías de los humanos. Su estructuración también corre pareja a la del panteón griego, puesto que en ambos encontramos dos generaciones divinas.

Son personajes redondos, personajes que rompen los alineamientos del bien y del mal, pues tanto se alían en un momento como rompen las relaciones en otro. Así, encontramos casos como el Dr. Manhattan, que siendo el más poderoso, aparece como un títere movido por los demás personajes, o el Comediante, quien, similar a Zeus, tras su imagen de dirigente justo, llega a violar a una compañera, o Rorschach, un *outsider*, un marginado que se autoincumbra como justiciero, pero valiéndose de los mismos métodos que sus enemigos. Por lo tanto, este análisis de personajes en uno de las obras señeras de Alan Moore permitirá vislumbrar la complejidad de las obras del guionista.

“El Peter Pan de Alan Moore”

Ana Belén RAMOS

Lost Girls, el libro de Alan Moore y Melinda Gebbie, narra las aventuras sexuales de Wendy junto a las de otras dos grandes divas de los cuentos infantiles clásicos: Dorothy y Alicia. La relación de esta novela gráfica con *Peter Pan*, la obra de J. M. Barrie, se hace patente desde el propio título de la serie, que juega a variar el nombre de los habitantes del maravilloso país de Nunca Jamás, los niños perdidos o Lost Boys. La publicación de las páginas de Moore y Gebbie provocó el revuelo entre los que creían que no debía pervertirse el sentido original de la obra del escocés, a saber, la magia de la inocencia inmaculada. Se analizan aquí las relaciones textuales y temáticas entre los personajes de *Lost Girls* y los de *Peter Pan*, reseñándose el comportamiento de los tres hermanos Darling, Campanilla Hojalatera, los niños perdidos y Garfio en uno y otro lugar. Y se verá que el original de Barrie contiene ya una fértil semilla para las variaciones de Moore; tanto en el nivel de la reflexión sobre realidad y ficción como en el nivel de la sexualidad y la violencia.

“De la gaceta criminal a la teatralización del crimen: Melodrama y Grand-Guignol en *From Hell*”

Ignacio RAMOS GAY
Universidad de Valencia

El objeto de este artículo es rastrear la presencia de la prensa gráfica sensacionalista en *From Hell* de Alan Moore, con el fin de afirmar que el autor, antes que intentar proponer una versión personal de los crímenes ocurridos en Londres

durante 1888, trata de seguir los procedimientos de creación de un mito mediático utilizados por la prensa y literatura criminal victoriana. En *From Hell*, la recuperación del *underworld* londinense llevada a cabo por Moore, inspirado en la obra gráfica y literaria de autores tan diversos como William Hogarth, Thomas Rowlandson, Gustave Doret, Charles Dickens, R. L. Stevenson, Jack London o Arthur Morrison, deja paso progresivamente a una teatralización melodramática del crimen, característica de los presupuestos del Grand-Guignol presentes en la prensa criminal del momento. Por medio de la recuperación historicista de los elementos propios de las *execution sheets*, *penny dreadful*, *billboards*, *police gazettes* y *crime broadsides*, Moore recrea la cultura mediática criminal del último tercio del siglo XIX que dio origen al imaginario visual de *Jack the Ripper* en Gran Bretaña, con el fin de enfatizar la importancia del medio como vector susceptible de crear mitos colectivos.

“La deconstrucción del arquetipo narratológico del héroe según la perspectiva de Alan Moore: de *Miracleman* a *Promethea*”

Rafael RUIZ DÁVILA

La Narratología es un campo filológico tristemente olvidado por muchos de los círculos académicos de nuestro país. Como disciplina que estudia los procesos narrativos y sus pertinentes elementos, es fundamental en nuestra comprensión de las obras y quizá, los elementos que se nos antojan más atractivos por la variedad de “tipos” que de ellos se han clasificado, son los personajes. Pero si hay un arquetipo narratológico que sobresalga por encima de los demás ese es el HÉROE.

Bautizado así por Propp, Greimas resumió todas sus funciones en el elemento actancial conocido como Sujeto, pues es buscador, punto de vista principal, elemento motor dinámico de la historia. Sus atribuciones, tradicionalmente, conforman al Héroe como epítome de aquello que el receptor desea llegar a ser, amalgama de todas las características ansiadas. Desde Heracles hasta Superman, de Sigfrido a Neo, el héroe es nuestro modelo a seguir, nuestro Canon inalcanzable.

Alan Moore demostró que nada es inamovible. Hasta los héroes pueden ser tergiversados en oscuras contrapartidas de lo que deberían ser sin llegar a ser suplantados por otros arquetipos como el Villano o el popular y posmoderno Antihéroe. Comenzó con *Marvelman* (rebautizado como *Miracleman* por devenires legales) cuando dio un giro al defensor de una perfecta utopía realizada. Le siguieron otros personajes, propios o no, a través de los cuales, el guionista de Northampton aportó su particular visión de lo que significaba ser “el héroe de la historia”. Así, vimos las actuaciones erráticas de Batman y Gordon en *The Killing Joke*, cómo se asciende a un terrorista a la categoría de salvador y mártir en *V for Vendetta*, o cómo llega a los límites de reinterpretación de los códigos con su alabada obra *Watchmen* y aquel expeditivo mensaje “¿Quién vigila a los vigilantes?”. Moore aportó su magia a *La Cosa del Pantano*, reinventó el paradigma superheroico con *Supreme* y llevó a súmmum heroico y mitológico a un personaje femenino: *Promethea*, resumen quizá de su particular tesis sobre el héroe. A través de estas obras y sus elementos protagónicos, se intentará analizar en la comunicación los diferentes aspectos comentados para llegar a desentrañar qué significa ser un Héroe para Alan Moore.

“Existencialismo, Nihilismo y Simulacro en la obra de Alan Moore”

Antonio SÁNCHEZ DOMÍNGUEZ

El interés que guía esta comunicación es bastante claro, a saber, exponer de una manera clara cómo los grandes problemas de la filosofía del siglo XX cristalizan en la obra de Alan Moore. El propósito incluiría además, llevar a cabo un acercamiento a cómo estos problemas adquieren su dimensión, si cabe, más estética, en un medio de eclosión posmoderno como es el cómic.

El problema del simulacro, explotado por la literatura a lo largo de 25 siglos recoge en su variante más existencial y nihilista la muestra perfecta de cómo funciona la literatura del siglo XX, encontrando, según defenderemos, en Alan Moore, un representante a la altura de Proust, Faulkner y Sartre.

El acercamiento introspectivo a los personajes, la recreación histórica de los mismos, y la tematización psicoanalítica hace compadecer a los protagonistas ante un lector que, gracias a la calidad de Moore, establece un pacto sin muchas dificultades con personajes fuera de lo normal. Y ahí será cuando habrá que desmontar hasta que punto la normalidad es normalidad o es simplemente simulacro o producto de problemas subyacentes.

Para llevar a cabo este proceso, al que no queremos llamar directamente deconstrucción, sino más bien acercamiento, tendremos que tratar, de una manera clara y sucinta, autores como Baudrillard, Deleuze, Sartre, Nietzsche y Martin Heidegger, en un intento por comprender lo que Alan Moore ha conseguido plasmar con una sutileza fuera de lo común. De manera concreta, la ponencia nos llevará a recorrer algunos de los personajes más representativos de la obra de Moore, así como el tiempo que viven y los problemas filosóficos a los que se enfrentan, haciendo hincapié así en los temas existenciales y nihilistas a abordar.

Así pues es la consciente necesidad de un acercamiento de la filosofía y la teoría de la literatura al autor Alan Moore la que guía el propósito de esta comunicación, intentando introducir a Alan Moore y al comic en las aulas de unas facultades a veces poco dadas y con poco compromiso con la cultura posmoderna contemporánea.

“De Derrida a Bajtín: Deconstruyendo la figura heroica de Batman y su antagonista el Joker, y la relación de este último con la Historia de la Risa”

José Marco SEGURA JAUBERT
Universidad de Costa Rica

Se intenta aplicar el acercamiento textual derridiano a un género de textos como el cómic, el cual no ha sido apreciado por la sociedad, en conjunto con uno más aceptado, el lenguaje fílmico. Con el fin de realizar el análisis, he tomado de estos dos géneros por un lado, los cómics *La Broma Asesina* de Alan Moore (1988) y *El Asilo de Arkham: Una casa seria en una tierra seria*, de Grant Morrison (1989), y por el otro, dentro del género fílmico, *El Caballero Oscuro* (2008), dirigida por el cineasta Christopher Nolan.

Después de encontrar estas “nociones de verdad”, podemos agregar otra lectura complementaria desde la visión de Mijail Bajtín, de la cual mediante mi lectura puedo extrapolar la noción del Joker como heredero de la tradición que ya Francois Rabelais desarrolló en sus clásicos *Gargantúa y Pantagruel*. Dichos textos y su contexto fueron estudiados por Bajtín en su texto *La Cultura Popular en la Edad Media y el*

Renacimiento: El Contexto de Francois Rabelais, la cual nos remite a otro par binario (Derrida / Bajtín) que para nuestros propósitos se enmarca en la búsqueda de una nueva tonalidad del gris.

“La mirada del abismo. De la fase del espejo a la comunicación intersubjetiva: lo imposible simbólico en *Watchmen*”

Juan José VARGAS IGLESIAS

La presente comunicación pretende indicar, desde un acercamiento a la teoría estructural de la comunicación de Jacques Lacan, de qué forma tiene lugar la construcción del sujeto en *Watchmen*, en tres fases: espacial, temporal y yoica.

En primer lugar, desde la creación del registro imaginario en el estadio del espejo (la simetría como síntesis ontológica en el eros y el thanatos, la risa como reacción reflexiva primaria, juegos especulares de caracteres, generación sintomática del héroe-villano, juego interpretativo en abismo de los personajes y el lector), hasta la conformación del esquema Lambda de la comunicación imposible, con el enmascaramiento y consiguiente simbolización (literal o no) del yo imaginario desde el uso o el no uso de la máscara-significante.

En segundo lugar, mediante un análisis del uso de los códigos del género negro y de superhéroes en *Watchmen*, desde la cualidad temporal del juego lógico intersubjetivo, así como del melodrama cifrado en un diacronicidad indefinida y relativa a realidades caóticas o discursivas, en oposición simétrica al tiempo imaginario, simbolizado y sincrónico del “reloj del fin del mundo”, presente de una forma constante a lo largo de la serie limitada.

Para concluir, se plantea un psicoanálisis de enunciados que venga a contribuir a una visión sintagmática del personaje, mediante el empleo del lacaniano nudo borromeo, en torno al imposible acceso a una cierta verdad imaginaria (objeto a) oculta mediante las máscaras de la metáfora y la metonimia que articulan el inconsciente como un lenguaje. De esta forma se pretende aclarar las actitudes sistémicas de los distintos yos, las seis “ruedas del preciso reloj narrativo” que viene a ser *Watchmen*.

“Aterradora simetría: un análisis lingüístico del capítulo V de *Watchmen*”

Gerardo VILCHES
Universidad Complutense de Madrid

Uno de los aspectos en los que destaca el guionista Alan Moore es la experimentación constante con los recursos formales que tiene a su disposición la historieta. La mejor muestra de ello es el quinto capítulo de su serial *Watchmen*, “Aterradora simetría” (DC Comics, 1986), en el que junto al dibujante Dave Gibbons y el colorista John Higgins explora las posibilidades del concepto de simetría. En este relato las páginas del centro del cuadernillo se oponen narrativa y visualmente como si estuvieran reflejadas en un espejo, y esta simetría continúa viñeta tras viñeta hasta contraponer la primera página y la última en uno de los ejercicios creativos más complejos y perfectos de la historia del cómic. Esta comunicación tiene por objetivo analizar en profundidad los mecanismos del discurso narratológico de Moore y el aparato formal del relato en sus diferentes niveles: composición de páginas, montaje de

secuencias, diálogos y perspectivas. Para ello se propone una lectura crítica de la historia en la que, siguiendo la metodología de teóricos como Scott McCloud o Román Gubern, se desgranen los diferentes elementos del cómic, así como las técnicas narrativas de Moore y el resto del equipo artístico.

Participantes en el congreso

| | |
|-----------------------------|--------------------------------|
| ARELLANO, Francisco | MARTÍNEZ SÁNCHEZ, Eduardo |
| BAILE LÓPEZ, Eduard | MATOS AGUDO, Diego |
| BARRERO, Manuel | MCCAUSLAND, Elisa |
| CABRERIZO ROMERO, Sergio | MERELO SOLÁ, Alfonso |
| CARRIÓN, Jorge | MERINO, Ana |
| CARTÁN ARCAZ, José Antonio | MORENO SERRANO, Fernando Ángel |
| CLAUDIO, Esther | MORÓN, Xavier |
| DE LA FUENTE SOLER, Manuel | OLIVER MARROIG, Josep |
| FERNÁNDEZ, Javier | PASTOR, Jorge |
| FERRERAS, Daniel | PEREGRINA, Mikel |
| GALVÁN, Enrique | PONS, Álvaro |
| GARCÍA GALIANO, Ángel | RAMOS GAY, Ignacio |
| GARCÍA LÓPEZ, Óscar | RAMOS, Ana Belén |
| GUTIÉRREZ BLESA, Concepción | RUIZ DÁVILA, Rafael |
| IBÁÑEZ, Andrés | SÁNCHEZ DOMÍNGUEZ, Antonio |
| JIMÉNEZ VAREA, Jesús | SEGURA JAUBERT, José Marco |
| LÓPEZ GARCÍA, Guillermo | TRABADO, José Manuel |
| MARTÍN PÁRRAGA, Javier | VARGAS IGLESIAS, Juan José |
| MARTÍN, Antonio | VILCHES, Gerardo |